


안녕하세요. 게임 제작 분기 계획 분석결과를 발표할 AI 18기 김영석이라 합니다.
반갑습니다.

저는 아래 4가지 과정을 통해 다음 분기에 제작하게 될 게임 방향에 대한
인사이트를 도출 했습니다.

첫번째 과정으로는 데이터 사전분석입니다.
우리는 사전에 어떤 데이터를 참고해야 할지,
가져온 데이터에서 올바르지 못한 값이나 존재하지 않는 데이터에 대해서는 정제가
필요합니다. 이 과정을 어떤 식으로 진행했는지 간략하게 설명 드릴 예정입니다

두번째 과정으로는 다음분기 게임제작 계획 설정입니다.
우리가 목표로 하는 것은 무엇인지
사전에 정의해야할 사항은 무엇인지
분석하기 전에 고려해야 할 사항은 무엇인지 확인할 것입니다.

세번째 과정으로는 데이터 사전분석에서 정제가 끝난 데이터를 가지고 계획에 맞는
분석을 진행합니다.
지역별, 연도별로 선호하는 장르나 플랫폼은 무엇인지에 대해 확인하고 인기게임등
은 어떤 것이 있는지 찾아나가는 과정을 확인 할 것입니다.

마지막 과정으로는 분석된 결과를 바탕으로 다음 분기 제작해야할 게임의 방향성을
확정 짓습니다.

사전 분석 시 데이터는 아래와 같이 확인 하였으며 각 컬럼 값은 향후 계획에 맞게
수정 및 삭제 작업을 거쳤습니다.

사전 분석이 끝난 후 우리는 다음 분기에 출시해야할 게임의 장르와 플랫폼은 어떤
것으로 선택해야하는지에 대한 목표 설정을 진행했습니다.
이러한 목표달성을 위해서필요한 분석 요소는
지역 및 연도별로 유저들이 선호하는 게임 장르 및 플랫폼을 파악하고
최신 유행 장르가 어느지역에서 가장 많이 팔렸는지 확인하는 과정을 진행할 예정
입니다.

이제 부터 데이터 분석 및 시각화 된 자료를 보며 말씀드리겠습니다.

다음은 지역별로 출시된 장르의 숫자를 집계하여 지역에 따라 어느 게임 장르가 선호도가 높은지 확인했습니다

시각화된 그래프를 통해 확인한 결과 일본을 제외한 전 지역에서 action 장르가 가장 많이 출시된 것을 확인 할 수 있었습니다.

이러한 시각화를 통해 지역별로 선호하는 장르가 다르다는 것은 알 수 있었으나, 그래프 상으로 선호하는 장르가 다르게 보이는 것일 뿐이고 실제 데이터는 선호하는 장르가 같을 수도 있기에 데이터 신뢰성을 위해 통계적 검증을 실시했습니다
사용된 검정은 카이 제곱 검정을 사용했으며

이 검증은 범주형 변수간의 연관성을 분석하는방법 중 하나입니다.

관찰된 빈도와 기대빈도사이의 차이가 우연인지 아니면 연관성이 있는지 확인하는데 사용됩니다. 이 경우 지역별 장르 선호도가 서로 연관이 있는지 없는지 확인합니다.

아래 사진과 같이 카이제곱검증을 실시한 결과 귀무가설로 설정한 지역마다 선호하는 장르가 같다는 가설은 기각되었으므로 지역마다 선호하는 장르는 다르다는 점을 입증했습니다.

다음은 연도별 장르 출시량을 확인한 결과 액션 장르가 최신 트렌드임을 확인했습니다

추가적으로 연도별 장르 판매량도 확인한 결과 액션 장르가 최신 트렌드임을 확인했습니다.

다음으로는 연도별 선호 하는 게임 지원 플랫폼입니다.

DS2, PS2 등 다양한 기종이 있으나 구형 기종은 최신 게임을 지원하지 못하므로 15년 기준으로하여 봤을때 PS4 기종이 게임 지원 플랫폼에서 최신 트렌드임을 확인했습니다.

위의 분석결과를 토대로 우리는 현재 게임 트렌드는 장르가 Action이며 플랫폼이 PS4 일 경우 게임 유저의 선호도가 높은 것을 확인 할 수 있었습니다.

그럼 액션 게임 중 판매량을 기준으로 상위 50 개 게임은 어떤 것이 있으며, 어느 지역에서 액션 장르가 잘 팔리는지 확인한 결과

GTA 라는 게임이 가장 많이 팔렸으며 유럽지역에서 액션 게임이 잘 팔리는 것을 확

GTA v 라는 게임의 특성을 확인해본 바 오픈월드 기반으로 자유도가 높은 게임이며 자극적인 요소가 많아 게임유저에게 각광받고 있는 차세대 게임임을 확인했습니다.

따라서 우리는 이와 같이 결론을 낼 수 있습니다

앞으로 우리가 출시해야할 게임은 PS4 기반 액션 게임 장르를 유럽에서 출시하면 수익을 창출할 수 있을거라 판단됩니다.

그러나 도출된 결론으로는 가장 최적의 방법은 액션게임을 만드는 것이 맞으나 해당 게임은 상당한 자본이 투자되는 게임이므로 규모가 크지 않는 경우 수행하기가 어려울 수도 있습니다

두번째 대안으로는 역대 게임중 판매량이 가장 높았던 게임의 특성을 현재 트렌드인 플랫폼과 결합 시키면 어떨까라는 생각하여 추가적으로 확인해봤습니다.

장르에 상관없이 가장 많이 판매된 게임을 확인한 결과

장르는 스포츠, 기종은 Wii, 명칭은 Wii sports 입니다

해당 게임은 웨어러블 기기를 착용하여 실제 운동동작을 인식하여 게임을 즐기는 형식이고 대상층도 전연령 대상입니다.

연도별 판매,출시 그래프를 확인했을때 스포츠 장르도 상위를 차지하고 있기에 두번째 대안으로 장르는 스포츠 기종은 ps4로 하여 유럽 시장을 노려보는 것도 나쁘지 않는 선택이라 생각합니다.

이상으로 발표를 마치겠습니다.