

방치형 게임 추천 프로젝트

차승현



<https://idlegamerecommend.netlify.app/>

CONTENTS

방치형 게임 추천 프로젝트

- 01 분석 주제
- 02 프로젝트 설계
- 03 1차 이탈율 분석 & 개선
- 04 2차 이탈율 분석
- 05 설문 결과 분석
- 06 인사이트



분석 주제

방치형 게임 추천 프로젝트

시작 배경

2023년 말부터 급 인기가 상승하는 방치형 게임에 대해
궁금증이 생겨 어떤 요소에 사람들이 끌리는지 알고 싶어 시작한 프로젝트입니다.

01

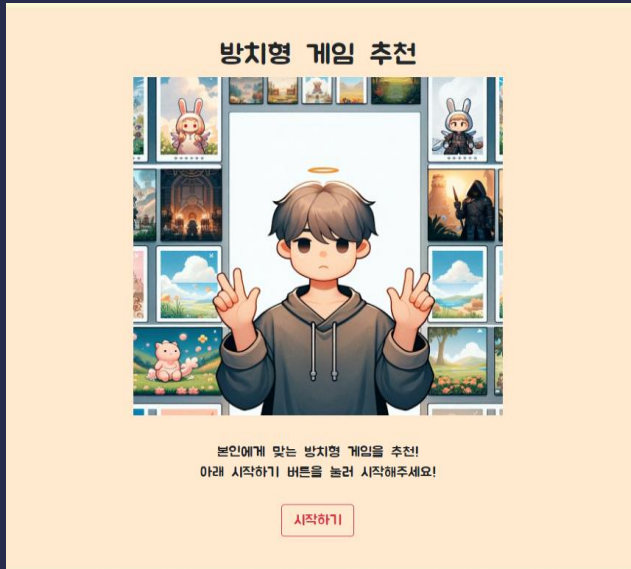
설문 도중 이탈한 이유를 데이터에 근거하여 찾아내고 개선

02

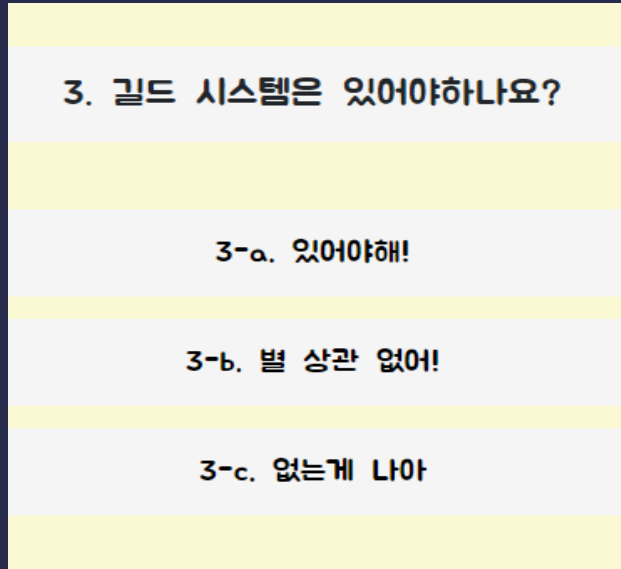
사람들이 방치형 게임 중 어떤 특성을 가진 게임에 끌리는지 탐색

프로젝트 설계

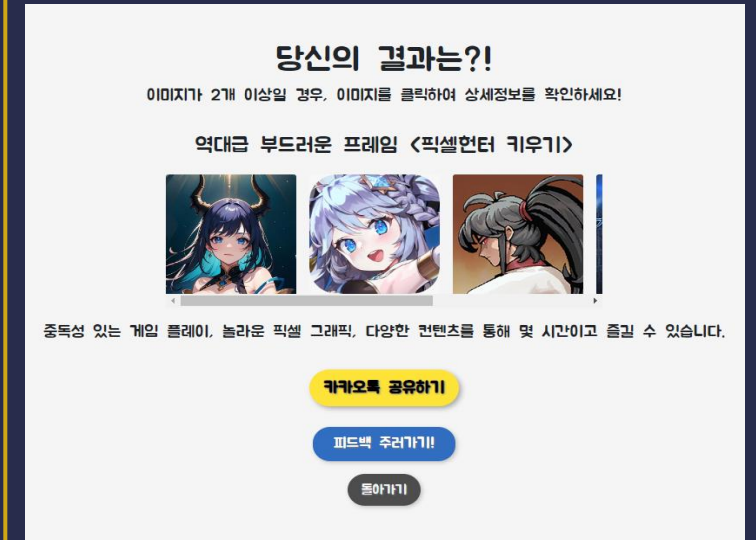
웹 페이지 설계



페이지 대문



설문 질문 13개 (부록 1)



결과 페이지

프로젝트 설계

웹사이트와 GA4, GTM, BigQuery 연결



GA4를 연결하여 사용자 여정 추적

- UTM 파라미터를 통해 어느 사이트에서 유입되는지 알 수 있음
- 전환을 설정하여 어느 구간에 이탈이 많이 일어나는지 체크 용이

GTM을 사용하여 버튼 클릭 데이터 수집

- 버튼을 클릭하면 수집되게끔 트리거와 태그 설정
- 어떤 취향의 게임이 더 인기있는지 알기 쉽게 설계함

BigQuery에 연결하여 추후 데이터 분석에 용이

1차 이탈을 분석 & 개선

2/27 ~ 2/29 데이터 수집, 120명 참가, 퍼널 분석

Funnel	참여 인원
page_view	120
시작하기	93
1번	75
2번	74
3번	74
4번	70
5번	70
6번	70
7번	70
8번	67
9번	67
10번	67
11번	67
12번	67
13번	66

전환 단계	1차 분석
page_view → 시작하기	23% 이탈
시작하기 → 1번	20% 이탈
4번 → 5번	5% 이탈
7번 → 8번	4% 이탈

※ 바로 전 퍼널대비

마지막까지 해준 사람의 비율은 55%

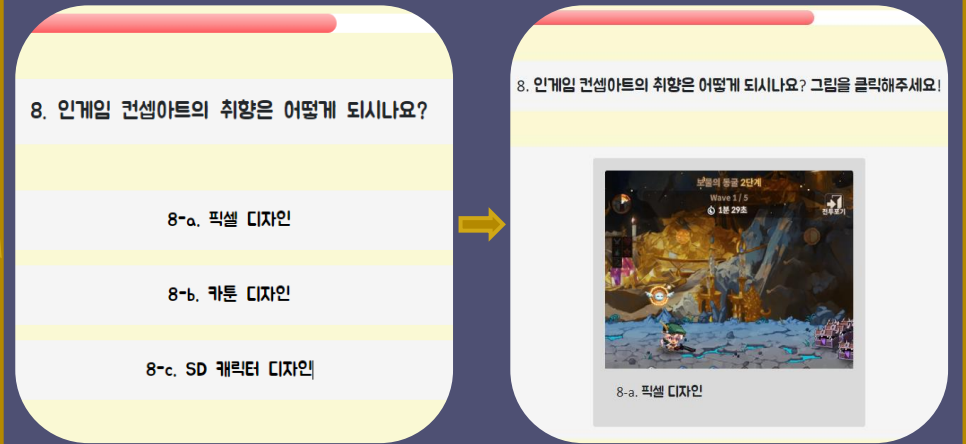
SQL 코드

가장 큰 이탈이 일어난 page_view → 시작하기 퍼널 개선



페이지 때문에 문구와 버튼 디자인을 수정하여 시작하기 버튼 클릭을 유도

7번 → 8번 퍼널 개선



7번 → 8번 단계에서 아트적 요소는 예시 그림을 넣어서 선택하기 편하고, 이목을 끌게끔 수정

2차 이탈률 분석

3/11 ~ 3/14¹⁾ 데이터 수집, 223명 참가, 퍼널 분석
유입 채널 분석

Funnel	참여 인원
page_view	223
시작하기	210
1번	193
2번	191
3번	191
4번	189
5번	188
6번	187
7번	187
8번	*184 ¹⁾
9번	184
10번	183
11번	183
12번	183
13번	182

전환 단계	2차 분석
page_view → 시작하기	6% 이탈
시작하기 → 1번	8% 이탈
4번 → 5번	1% 이탈
7번 → 8번	1% 이탈

* 바로 전 퍼널대비

마지막까지 해준
사람의 비율은 81%

매체별 소스별 이용자 수

Medium	Source	Page View	Start	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	최종 잔존율 ²⁾	매체 총 이탈률
(direct)	(direct)	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	8.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	100	0
sns	everytime	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	3.0	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	60	27.0
	kakaotalk	24.0	23.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	10.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	79.2	
	linkedin	8.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	62.5	
web	cafe	232.0	199.0	212.0	209.0	209.0	207.0	205.0	205.0	204.0	135.0	184.0	182.0	197.0	198.0	191.0	82.3	21.7
	dcgall	21.0	13.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	9.0	17.0	17.0	19.0	19.0	17.0	80.9	
	gamejob	16.0	11.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	3.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	43.8	
	lounge	44.0	37.0	34.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	25.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	75	
	metacode	4.0	4.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	1.0	1.0	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	25	
	notion	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0	



SQL 코드

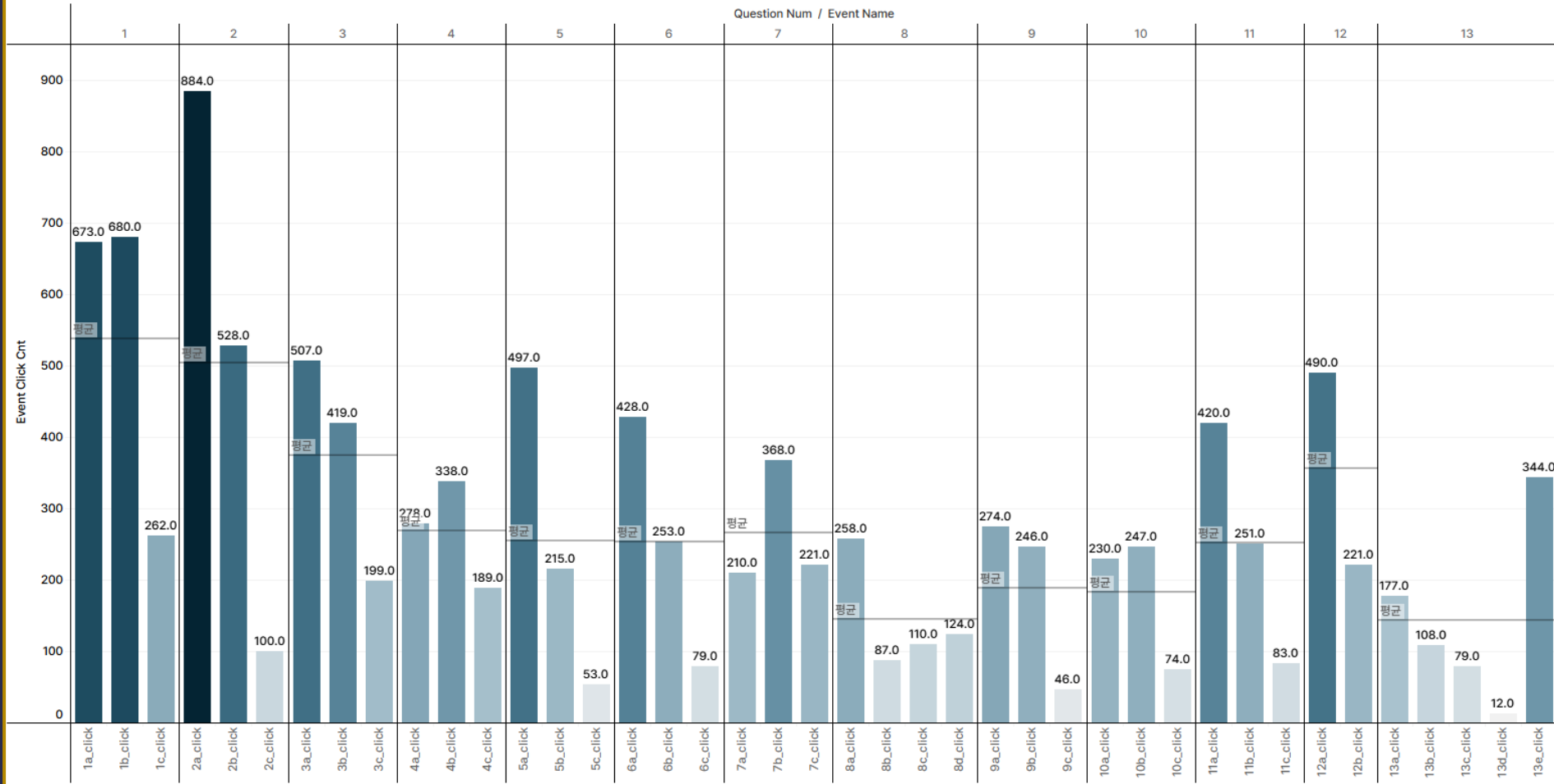
- SNS에서 카카오톡 공유하기가 가장 높게 나온 이유는 게임을 좋아하는 사람들이 모여있는 오픈 채팅방에 공유했기 때문일 가능성이 높음
 - Web에서 네이버 카페와 라운지의 잔존율 또한 방치형 게임관련 카페와 라운지에 올렸기 때문
 - 의외로 DC갤러리의 잔존율이 약 81%로 상당히 높은 수치를 기록
- + Start, 8, 9, 10의 질문에 대한 데이터 수집이 제대로 이루어지지 않음

1) 8번 클릭 이벤트 수집에 문제가 발생하여, 135로 수집되었으나, 184개의 데이터가 모인 9번 값을 차용
2) 처음 대비 마지막 까지 남아있는 인원의 비율로 정의

설문 결과 분석

2/22 ~ 3/14¹⁾ 데이터 수집, 760명 참가

Event_Click_Cnt



사람들이 끌리는 방치형 게임 요소란

- 랭킹과 길드 시스템
- 공식 카페 및 라운지 유무
- 캐릭터의 스킨 및 코스튬
- 인게임 컨셉아트는 픽셀 디자인이 인기
- 광고 제거 패키지는 9900미만을 선호

1) 수집오류가 있던 3월의 8, 9, 10번 데이터도 누수가 있을 뿐 일부 쌓인 데이터를 활용하여 분석 결과를 보기에 문제가 없다고 판단, 분석범위에 포함시킴

인사이트

01

- 1차 분석 단계에서 어느 부분에서 가장 큰 이탈이 일어나는지 확인할 수 있었고, 그에 따른 개선을 시도

02

- 2차 분석을 통해서 퍼널간 이탈이 줄었음을 확인할 수 있었으나, 그것이 개선을 통한 것인지 외부요인에 의한 것인지 불분명함

03

- 클릭 이벤트를 분석한 결과, 채팅, 랭킹, 길드, 카페 같은 커뮤니티 성을 중요시 하는 모습을 확인할 수 있음
- 인게임 컨셉이나 아트의 경우 픽셀이 가장 인기가 많았고, 비인간 주인공의 경우와 서브컬처 요소가 아예 없는 것은 인기도가 적음

04

- 광고제거 패키지는 쌀 수 록 인기가 있음
- 게임을 시작함에 있어 공짜 재화 쿠폰은 중요 요소로 간주됨
- 생각보다 출시연도는 방치형 게임에 중요 요소로써 보여지지 않음

부록 1 – Q&A List

질문		대답	질문		대답	질문	대답
커뮤니티	1. 채팅 유무	A. 있어야해!	인게임 컨셉 및 아트 요소	6. 스킨 및 코스튬	A. 있어야해!	11. 광고 제거 패키지 적정가	A. 9,900미만
		B. 상관없음			B. 상관없음		B. 9,900원
		C. 없는게 나아			C. 없는게 나아		C. 9,900초과
	2. 랭킹 시스템	A. 있어야해!		7. 조작 유무	A. 있어야해!	12. 시작시 쿠폰 유무	A. 있어야해
		B. 상관없음			B. 상관없음		B. 상관없음
		C. 없는게 나아			C. 없는게 나아		A. 2024
	3. 길드 시스템	A. 있어야해!		8. 컨셉아트 취향	A. 픽셀	13. 출시 연도	B. 2023
		B. 상관없음			B. 카툰		C. 2022
		C. 없는게 나아			C. SD 캐릭터		D. 2021
	4. PvP 요소	A. 있어야해!		9. 주인공 컨셉	D. 상관없음		E. 상관없음
		B. 상관없음			A. 인간		
		C. 없는게 나아			B. 상관없음		
5. 공식 카페 및 라운지	A. 있어야해!	10. 서브컬처 요소	C. 비인간	A. 있어야해!			
	B. 상관없음		B. 상관없음				
	C. 없는게 나아		C. 없는게 나아				

부록 2 - SQL 코드

퍼널 전환 인원수 추출

```
SELECT COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name = 'page_view' THEN user_pseudo_id END) AS page_view,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name = '시작하기' THEN user_pseudo_id END) AS start,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '1a%' OR event_name LIKE '1b%' OR event_name LIKE '1c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q1,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '2a%' OR event_name LIKE '2b%' OR event_name LIKE '2c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q2,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '3a%' OR event_name LIKE '3b%' OR event_name LIKE '3c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q3,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '4a%' OR event_name LIKE '4b%' OR event_name LIKE '4c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q4,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '5a%' OR event_name LIKE '5b%' OR event_name LIKE '5c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q5,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '6a%' OR event_name LIKE '6b%' OR event_name LIKE '6c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q6,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '7a%' OR event_name LIKE '7b%' OR event_name LIKE '7c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q7,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '8a%' OR event_name LIKE '8b%' OR event_name LIKE '8c%' OR event_name LIKE '8d%' THEN user_pseudo_id END) AS Q8,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '9a%' OR event_name LIKE '9b%' OR event_name LIKE '9c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q9,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '10a%' OR event_name LIKE '10b%' OR event_name LIKE '10c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q10,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '11a%' OR event_name LIKE '11b%' OR event_name LIKE '11c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q11,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '12a%' OR event_name LIKE '12b%' OR event_name LIKE '12c%' THEN user_pseudo_id END) AS Q12,
COUNT(DISTINCT CASE WHEN event_name LIKE '13a%' OR event_name LIKE '13b%' OR event_name LIKE '13c%' OR event_name LIKE '13d%' OR event_name LIKE '13e%' THEN
user_pseudo_id END) AS Q13
FROM `idlegame-1.analytics_428014647.events_*`
WHERE _TABLE_SUFFIX BETWEEN '20240222' AND '20240314'
AND event_name NOT LIKE 'scroll'
```

매체 소스별 이용자 수

```
SELECT event_name,
COUNT(user_pseudo_id) AS event_click_cnt
FROM `idlegame-1.analytics_428014647.events_*`
WHERE _TABLE_SUFFIX BETWEEN '20240222' AND '20240314'
AND event_name NOT LIKE 'scroll'
GROUP BY 1
ORDER BY 1
```