

Video game merupakan sebuah permainan di mana pengguna melakukan interaksi antar muka melalui gambar yang dihasilkan oleh perangkat video. Secara umum permainan sejenis ini menyediakan *reward* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan pemain dalam menyelesaikan setiap misi yang ada di dalam video game. Mulanya, kata “video” yang ada pada “permainan video” merujuk pada perangkat tampilan raster. Namun karena dewasa ini istilah “*video game*” semakin sering dipakai oleh para *player*, sehingga istilah tersebut bebas digunakan untuk menyebut permainan apapun. *Genre* permainan video game sendiri merupakan bentuk spesifik dari karakteristik pada masing-masing permainan. Contohnya saja, *game* aksi bisa dispesifikasikan lagi menjadi *game platform* dan *game fighting*.

Pada tahun 2005, penjualan berbagai aksesoris video game, peranti *hardware* serta *software*-nya berhasil menembus rekor tertinggi di pasar Amerika Serikat. Tak hanya mampu menghasilkan penjualan sebesar 10,5 miliar US dolar, rekor ini juga mengalahkan penjualan di tahun 2002 yang menyentuh angka 10,3 miliar US dolar. Bahkan pada tahun 2016, pemasukan industri *game mobile global* berhasil mencapai 40,6 miliar US dolar. Situasi ini tentu tak terlepas dari semakin banyaknya para pemakai *smartphone* yang memainkan sejumlah permainan *mobile*. Sesuai data yang telah dihimpun, rata-rata pengguna ponsel pintar memainkan *game mobile* setidaknya tiga kali sehari. Tak hanya digandrungi, permintaan *game* dengan *gameplay* sederhana dan mudah juga mengalami peningkatan secara signifikan.

Dataset ini berisi .... (mohon bantuan pihak Volantis untuk melengkapi kalimat terakhir ini)

---

### **Video Games Sales Greater Than 100.000 Copies**

Video game is a game in which the users do interface interactions through images produced by the video device. Generally, this kind of game gives reward which is counted by the level of success in solving every single mission in the video game. Initially, the word ‘video’ in “video game” refers to raster display device. However, since recently the term “video game” is used by the players more often, the term is freely used to refer any kinds of games. The video games genre is the specific form of the characteristics of each of the games. For example, the action game can be specified into platform game and fighting game.

In 2005, the sales of various video game accessories, hardware devices, and software can reach the highest record on United State market. It does not only result US \$10.5 billion sales, this record can also beat the sales in 2002 which reaches US \$10.3 billion. In 2016, the income of global mobile game industry successfully reaches US \$40.6 billion. This condition is inseparable from the increase of smart-phone users who play the mobile games. Based on the collected data, the smart-phone users play mobile game at least three times daily in average. This is not only attracted but also the demands of the game with the simple yet easy game-play are significantly increased.

This dataset contains...