# **Выявление закономерностей, определяющих успешность игры. Интернет-магазин «Стримчик».**

### **Описание данных**

* *Name* — название игры
* *Platform* — платформа
* *Year\_of\_Release* — год выпуска
* *Genre* — жанр игры
* *NA\_sales —* продажи в Северной Америке (миллионы проданных копий)
* *EU\_sales* — продажи в Европе (миллионы проданных копий)
* *JP\_sales* — продажи в Японии (миллионы проданных копий)
* *Other\_sales —* продажи в других странах (миллионы проданных копий)
* *Critic\_Score* — оценка критиков (максимум 100)
* *User\_Score* — оценка пользователей (максимум 10)
* *Rating* — рейтинг от организации *ESRB* (англ. *Entertainment Software Rating Board).* Эта ассоциация определяет рейтинг компьютерных игр и присваивает им подходящую возрастную категорию.

## **Общий вывод**

Для формулировки общего вывода исследования давайте вернемся к постановке задачи: "Нужно выявить определяющие успешность игры закономерности. Это позволит сделать ставку на потенциально популярный продукт и спланировать рекламные кампании."

1. Самое важное на что надо обратить внимание интернет-магазину - это то, что рынок компьютерных игр не растет. Он находится в стадии стабилизации. Это значит, что пользователи уходят куда-то еще. Необходимо выяснить, а куда они ушли? Что это за новые рынки? Надо провести дополнительное исследование рынка и направить усилия и деньги в этом направлении.
2. Потенциально популярные платформы. Основные платформы на рынке - это PS, X360 и DS для Японии. Рекламный бюджет надо направить в эти направления.
3. Потенциально популярные жанры. Мы видим 4 явных лидера Action, Shooter, Role-Playing, Sports. Их и развиваем.
4. Потенциально популярные рейтинги. Основные рейтинги игр: «M» («Mature») - игры для взрослых, «E» («Everyone») — «Для всех», «T» («Teen») - «Подросткам». Сосредоточим рекламный бюджет на них.
5. Общая картина портрета пользователя близка. Есть своя специфика в Японии, надо учесть, что любимая платформа DS, а любимый жанр Role-Playing. Экш, Спорт и стрелялки любят все. В Северной Америке и Европе особенно любят игры для взрослых.

### **Главная рекомендация интернет-магазину. Подключить новые рынки. Рынок мобильных игр, игр в интернете и рынок игр в соцсетях. Если этого не сделать, скоро магазин можно будет закрывать или влачить жалкое существование :)**