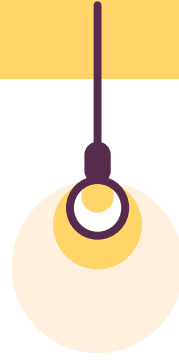




# 다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 할까

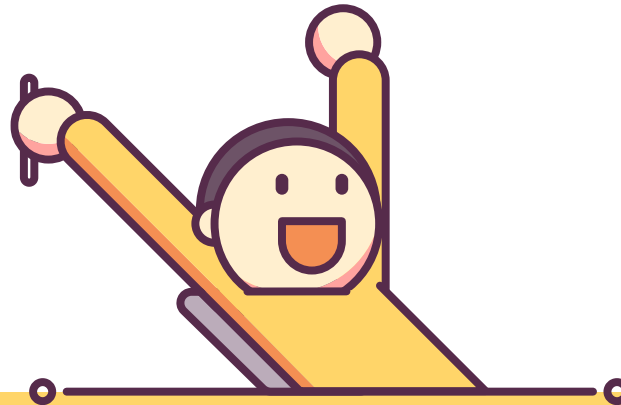
AI 17기 장예원





2017년 ~ 2020년 매출이 좋지 않음  
다음 분기인 2021년 매출 상승을 위해 다음과 같은 문제 제시

어떤 장르의 게임을 출시해야 하는지?  
지역별로 다른 장르의 게임을 출시해야 하는지?





# CONTENTS

1



## EDA

데이터 설명

2



## 선호하는 게임 장르

지역에 따라서 선호하는  
게임 장르가 다를까

3



## 게임의 트렌드

연도별 게임의  
트렌드가 있을까

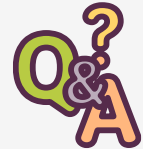
4



## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한  
분석 및 시각화 프로세스

5



## 결론

다음 분기에 어떤 게임을  
설계해야 하는지에 대한 결론





1

EDA

데이터 설명



1

# EDA

## 데이터 설명

- **Name** : 게임의 이름입니다.
- **Platform** : 게임이 지원되는 플랫폼의 이름입니다.
- **Year** : 게임이 출시된 연도입니다.
- **Genre** : 게임의 장르입니다.
- **Publisher** : 게임을 배급한 회사입니다.
- **NA\_Sales** : 북미지역에서의 출고량입니다.
- **EU\_Sales** : 유럽지역에서의 출고량입니다.
- **JP\_Sales** : 일본지역에서의 출고량입니다.
- **Other\_Sales** : 기타지역에서의 출고량입니다.

	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Sum_Sales
1	Candace Kane's Candy Factory	DS	2008	Action	Destineer	0.04	0.00	0.00	0.00	0.04
2	The Munchables	Wii	2009	Action	Namco Bandai Games	0.17	0.00	0.00	0.01	0.18
3	Otome wa Oanesama Boku ni Koi Shiteru Portable	PSP	2010	Adventure	Alchemist	0.00	0.00	0.02	0.00	0.02
4	Deal or No Deal: Special Edition	DS	2010	Misc	Zoo Games	0.04	0.00	0.00	0.00	0.04
5	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	PS3	2010	Platform	D3Publisher	0.12	0.09	0.00	0.04	0.25



1

## EDA

데이터 설명

Year

- 0 이상 20 이하 => 2000년대로 변경
- 80 이상 100 이하 => 1900년대로 변경
- 결측치 271개 => 평균값 대체

Genre

- 결측치 50개 => etc 대체

Publisher

- 결측치 58개 => etc 대체

Sales

- 기본 단위 M
- M이 있을 경우, M 삭제
- K가 있을 경우, K 삭제 후 1000으로 나눔



2

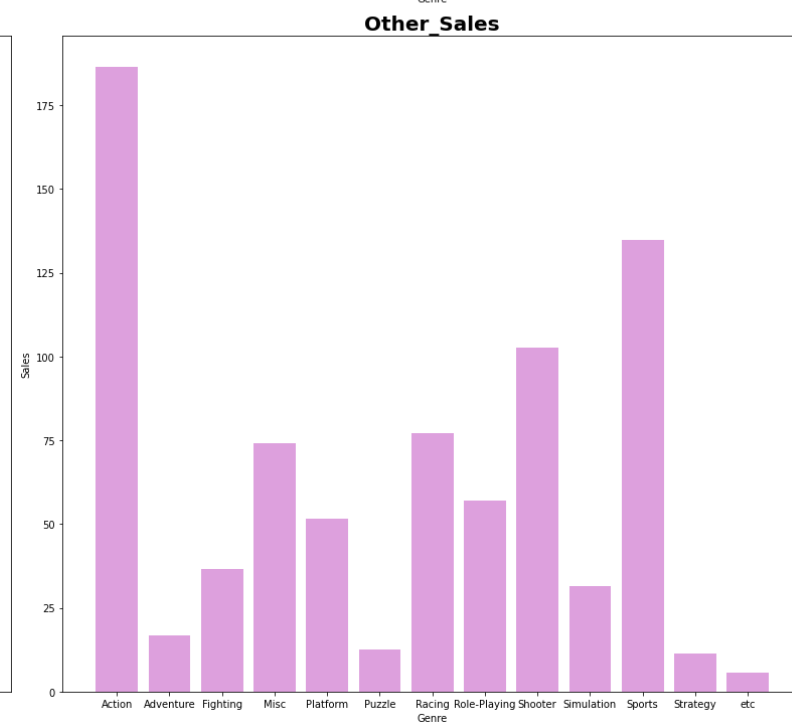
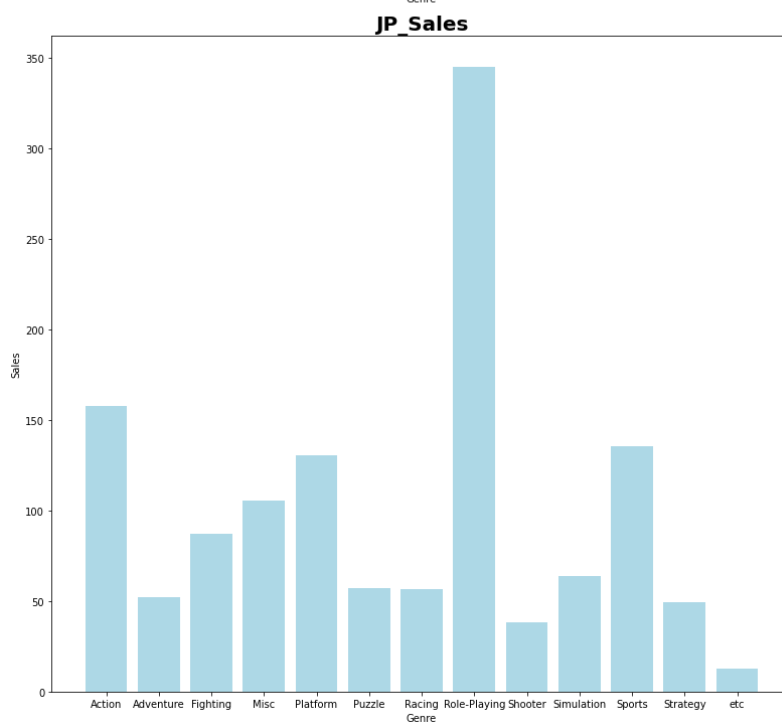
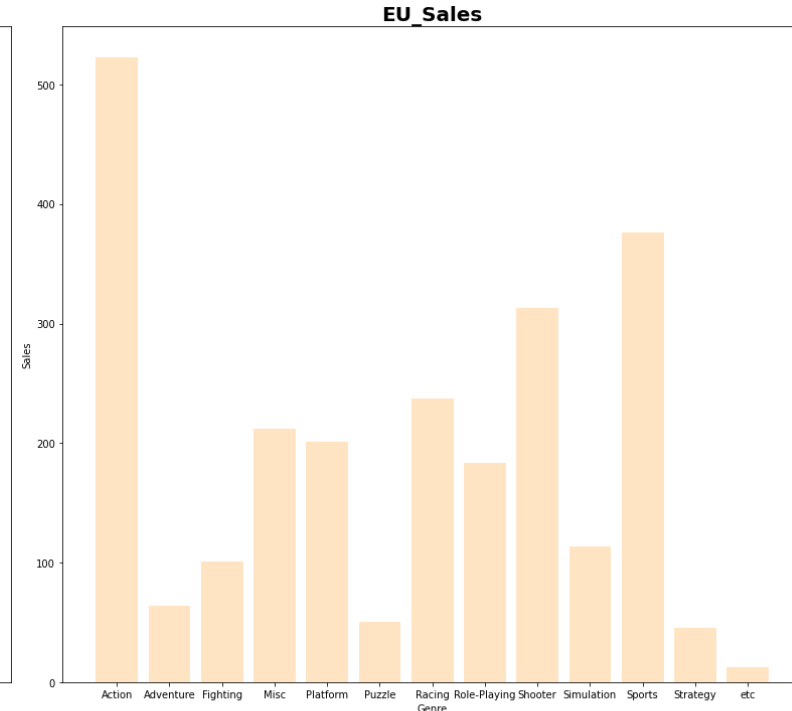
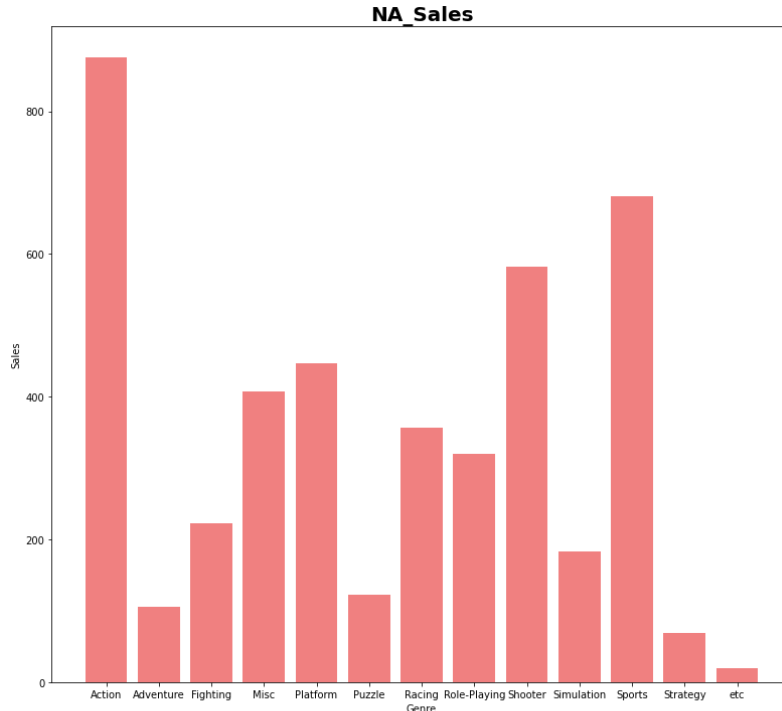
## 선호하는 게임 장르

지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 다를까

2

# 선호하는 게임 장르

지역에 따라서 선호하는  
게임 장르가 다를까

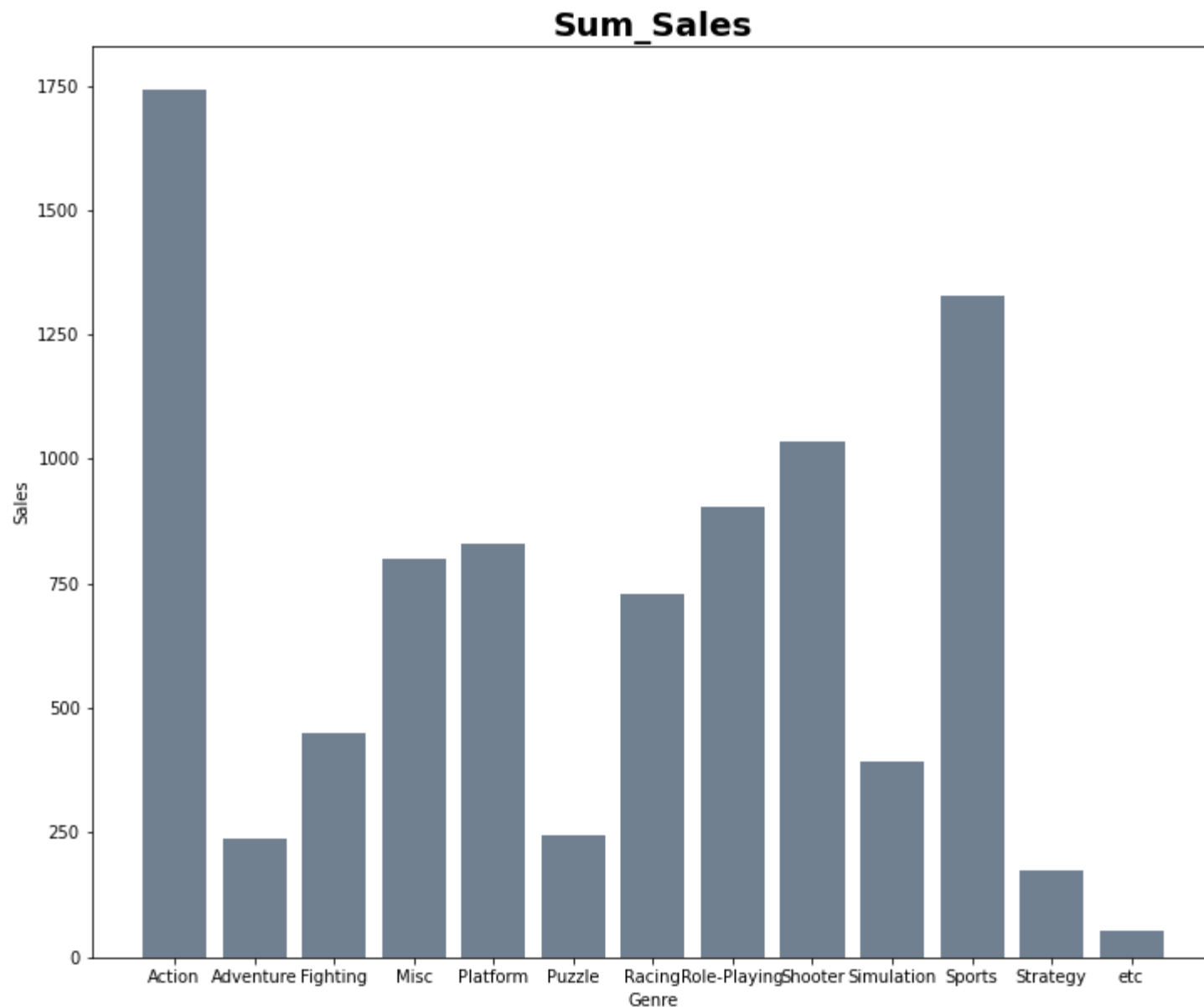




2

## 선호하는 게임 장르

지역에 따라서 선호하는  
게임 장르가 다를까





3

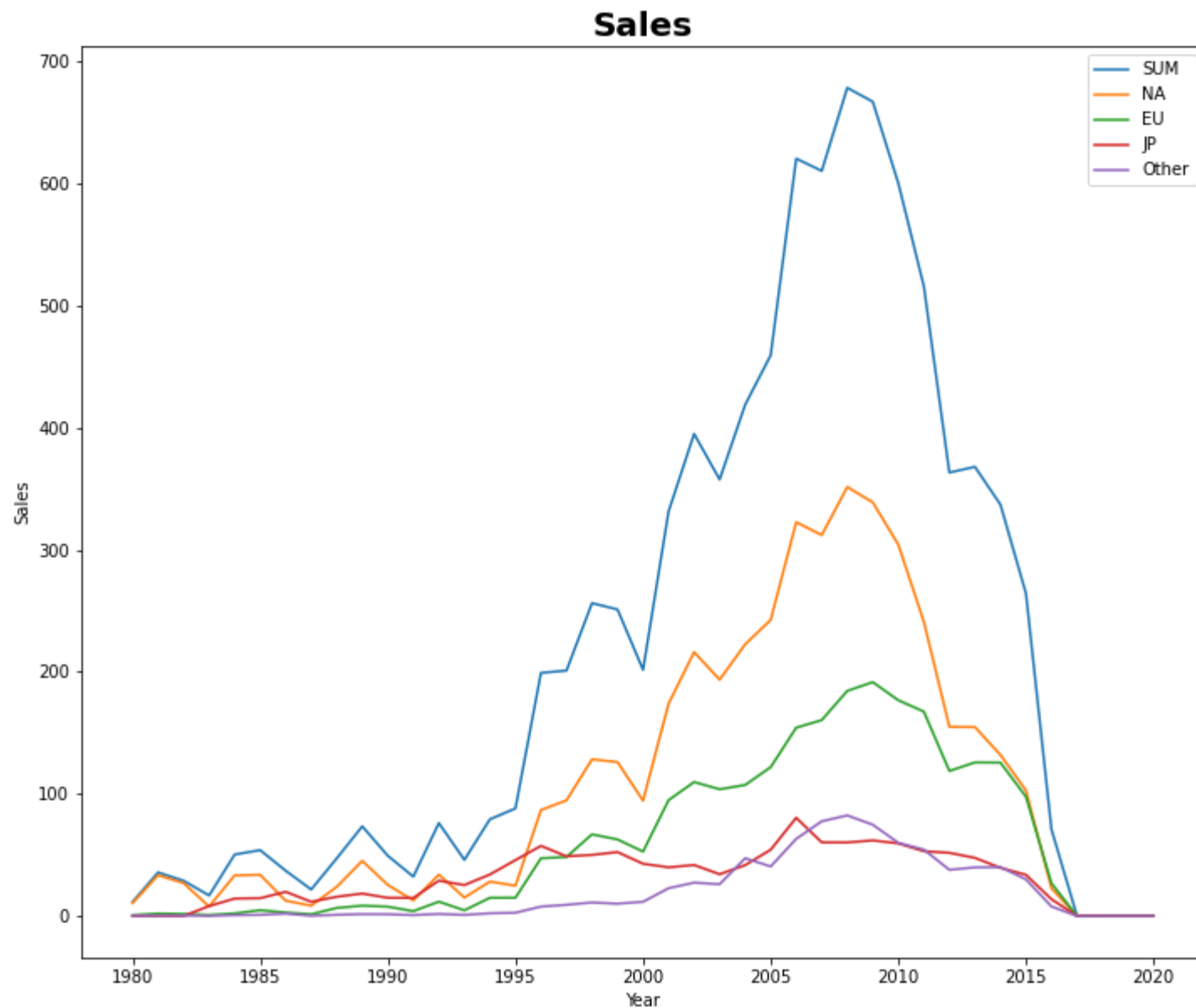
## 게임의 트렌드

연도별 게임의 트렌드가 있을까

3

## 게임의 트렌드

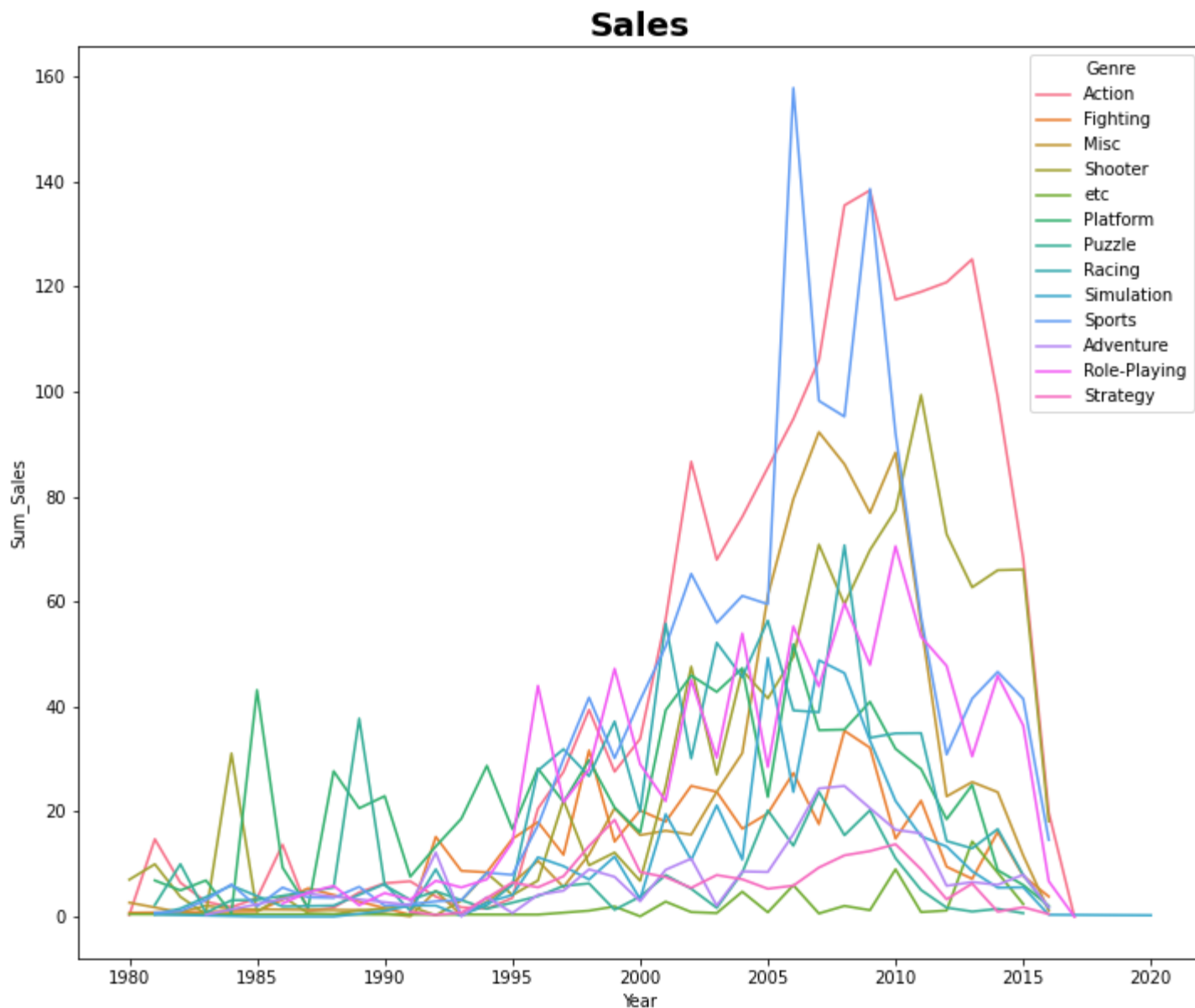
연도별 게임의 트렌드가 있을까



3

## 게임의 트렌드

연도별 게임의 트렌드가 있을까





3

## 게임의 트렌드

연도별 게임의 트렌드가 있을까

연도와 출고량의 상관관계

귀무가설 : 연도와 출고량은 상관이 없을 것이다.

대립가설 : 연도와 출고량은 상관이 있을 것이다.

pvalue가 0.05보다 작으므로 귀무가설을 기각할 수 있음 -> 연도와 출고량은 상관이 있다.



4

## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한 분석 및 시각화 프로세스

## 4

## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한  
분석 및 시각화 프로세스

	Name	Sum_Sales
0	Wii Sports	82.74
1	Grand Theft Auto V	55.92
2	Super Mario Bros.	45.31
3	Tetris	35.84
4	Mario Kart Wii	35.83
5	Wii Sports Resort	33.00
6	Pokemon Red/Pokemon Blue	31.38
7	Call of Duty: Black Ops	31.04
8	Call of Duty: Modern Warfare 3	30.84
9	New Super Mario Bros.	30.01

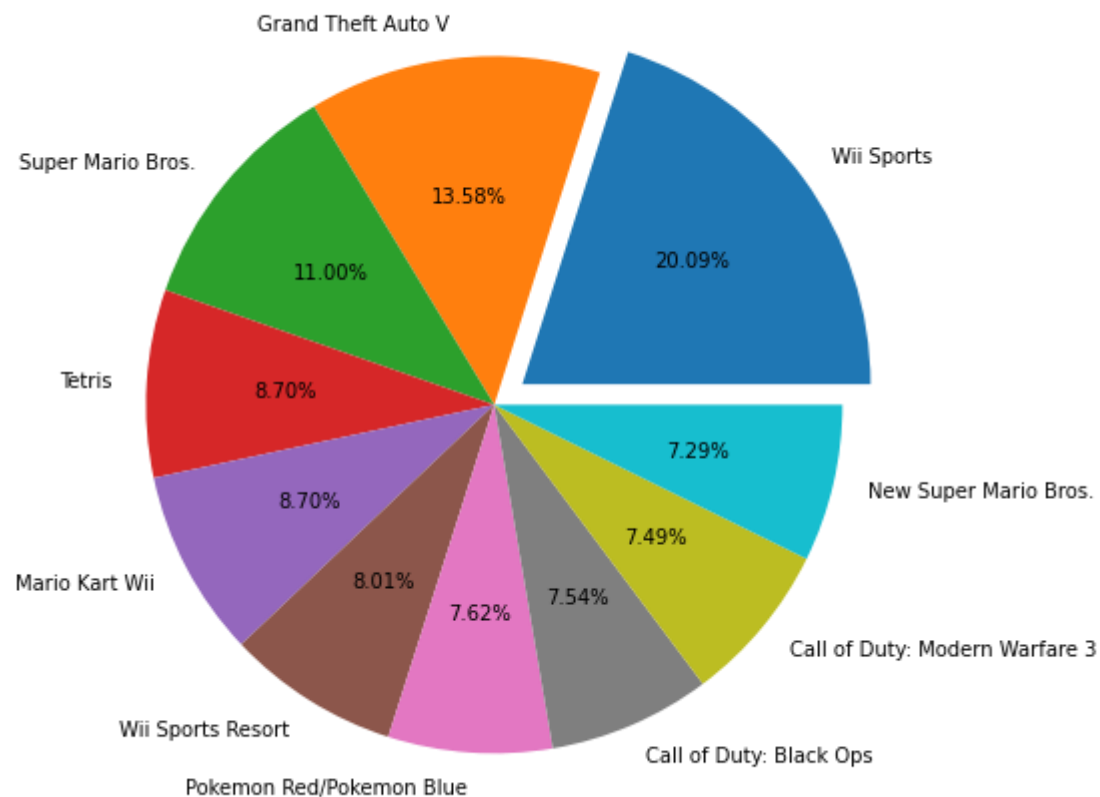
	Genre	Sum_Sales
0	Action	1741.32
1	Sports	1327.04
2	Shooter	1035.90
3	Role-Playing	905.03
4	Platform	830.23

4

## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한  
분석 및 시각화 프로세스

Top 10 Game

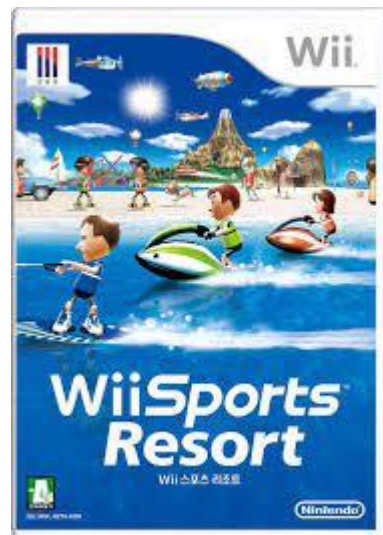




4

## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한  
분석 및 시각화 프로세스

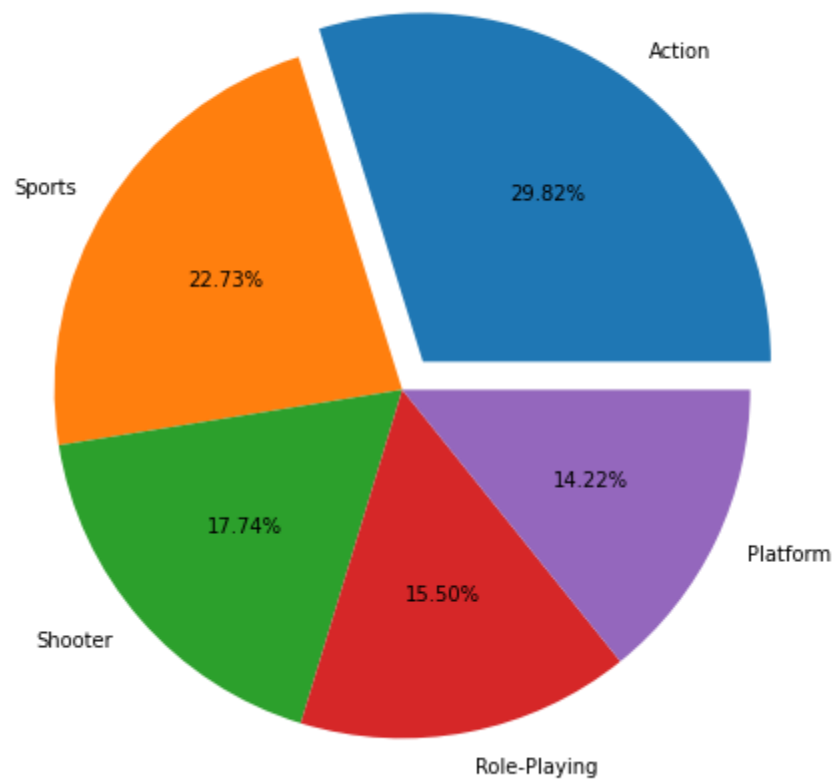


4

## 인기가 많은 게임

인기가 많은 게임에 대한  
분석 및 시각화 프로세스

Top 5 Genre





## 5

## 결론

다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 하는지에 대한 결론



5

## 결론

다음 분기에 어떤 게임을  
설계해야 하는지에 대한 결론

01

지역

- 가장 높은 출고량을 나타내는 북미 지역을 메인 타겟으로 출시
- 지역에 따라 선호하는 게임 장르가 유사하므로 다른 지역에서도 높은 출고량 예측 가능

02

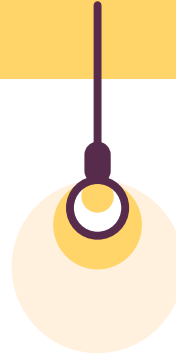
연도

- 가장 높은 출고량이 나타나는 2005년 ~ 2010년 사이에 인기있던 장르인 Action, Sports, Shooter를 메인 장르로 결정
- 1900년대가 아닌 2000년대에 인기 있던 Action, Sports, Shooter 장르 결정

03

인기

- 가장 인기있는 게임인 Wii Sports를 메인 게임으로 결정
- Top 10 게임의 경우 큰 차이가 없어 모두 출시 가능
- 가장 인기있는 장르인 Action을 메인 장르로 결정
- Action과 함께 상위권 장르인 Sports, Shooter 장르의 게임도 출시 가능



**"THANK YOU FOR WATCHING"**

