

Изучение закономерностей, определяющих успешность игр

Статус проекта: *завершен*

Использованные библиотеки: pandas, matplotlib, numpy, scipy, sys, seaborn

Описание проекта:

Из открытых источников доступны исторические данные о продажах игр, оценки пользователей и экспертов, жанры и платформы (например, Xbox или PlayStation). В нашем распоряжении данные до 2016 года. Сейчас конец года, и мы планируем кампанию на следующий год.

Наша задача выявить определяющие успешность игры закономерности. Это позволит сделать ставку на потенциально популярный продукт и спланировать рекламные кампании.

Ход исследования

Исследование пройдет в четыре этапа:

1. Обзор данных
2. Предобработка данных
3. Предварительный анализ
4. Проверка гипотез:
 - средние пользовательские рейтинги платформ Xbox One и PC одинаковые;
 - средние пользовательские рейтинги жанров Action и Sports разные.

Выводы по проекту:

- рынок Северной Америки, Европы и прочих отличается от Японии;
- популярны жанры action, sports, shooter, misc, racing, role-playing;
- лучше всего продаются игры для всех, для людей от 17 лет и для подростков 13-19 лет;
- больше игр покупались для платформ Xbox (One), PS (PS4, PSV), Nintendo(3DS) и PC.