

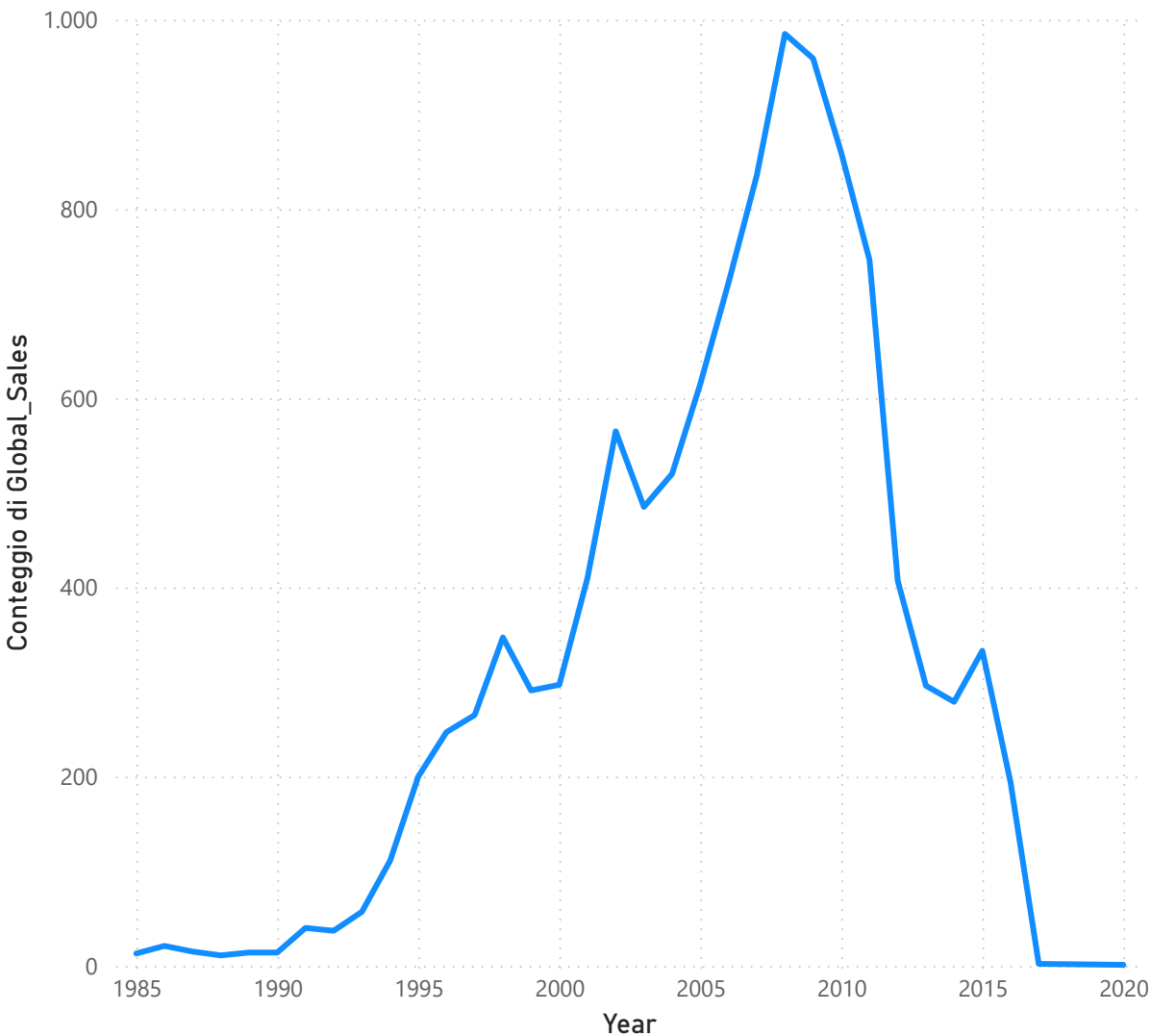
Vendite Globali nel tempo \ Global sales over time

Year

1985

2020

Conteggio di Global_Sales per Year

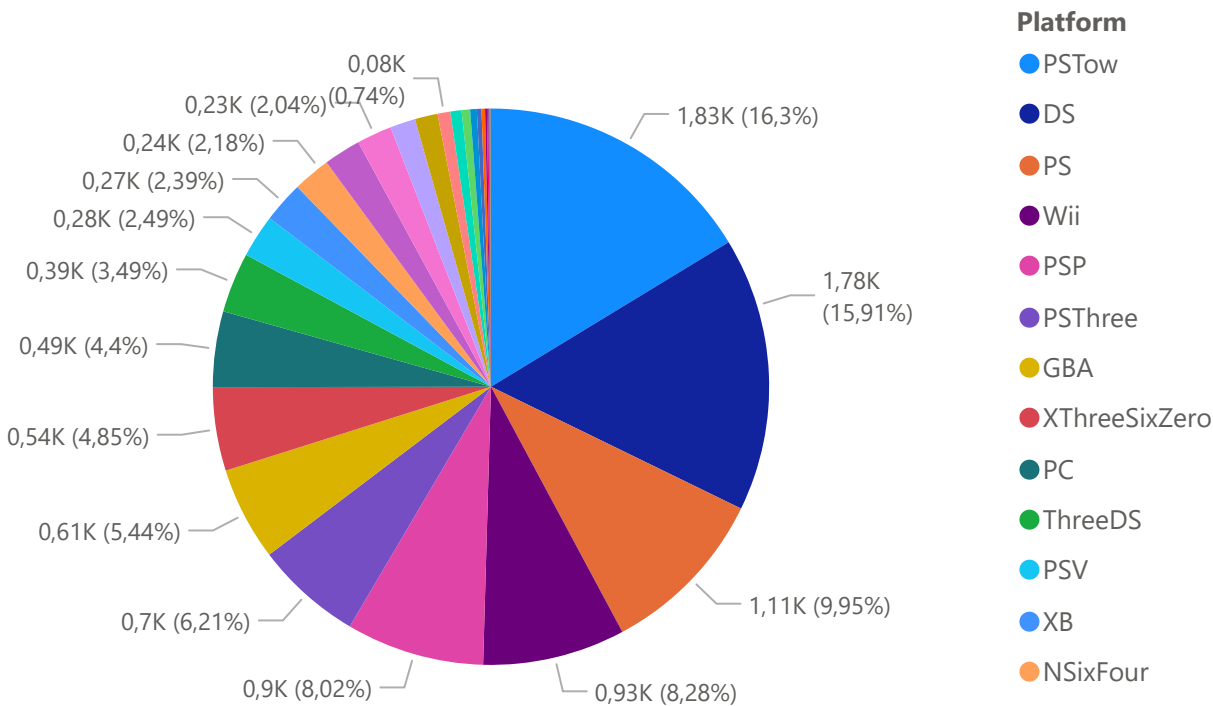


Analisi Interattiva delle Vendite: A Sinistra, le Vendite Globali dei Videogiochi; A Destra, le Vendite per Piattaforma/ Interactive Sales Analysis: Left, Global Video Game Sales; Right, Sales by Platform

Genre, Platform

- ☐ Action
- ☐ Adventure
- ☐ Fighting
- ☐ Misc

Conteggio di Global_Sales per Platform

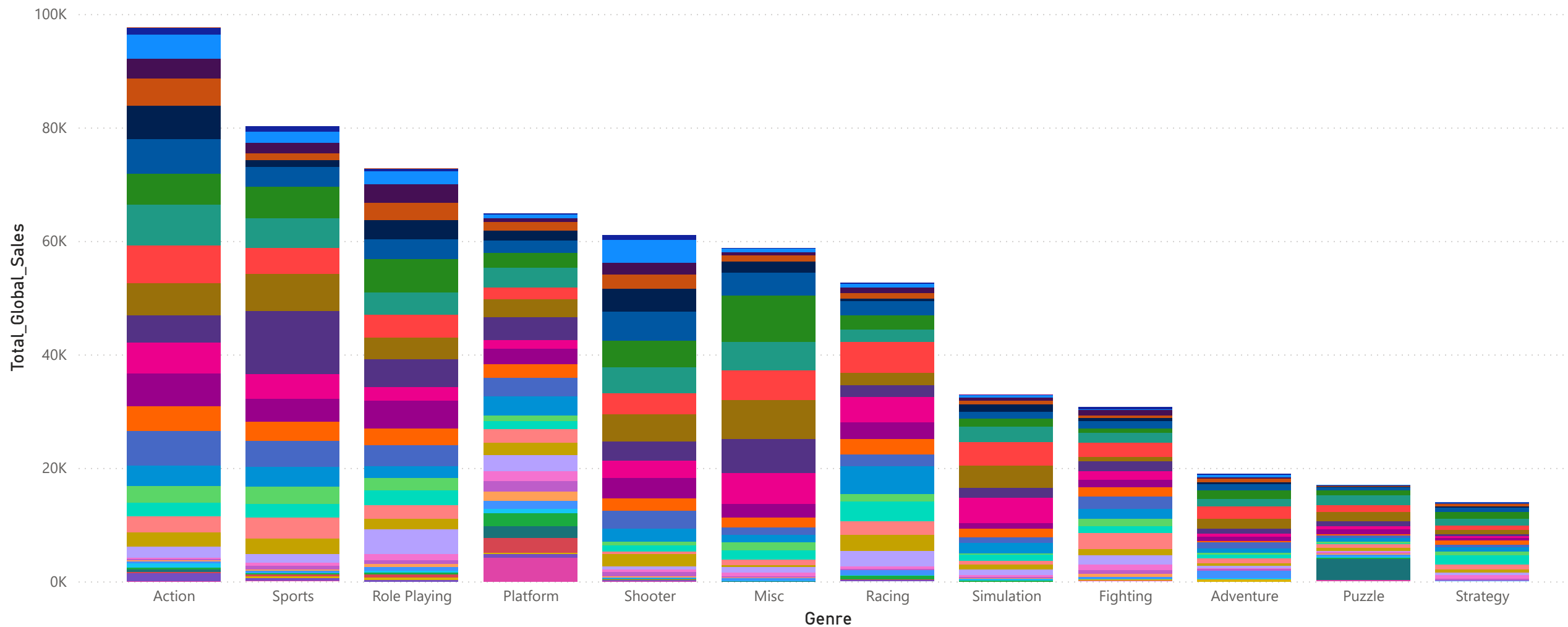


Panoramica delle Vendite Totali per Genere di Videogiochi/Overview of Total Video Game Sales by Genre

←Segue un'analisi dettagliata dell'intervallo di date relative ai dati specifici.

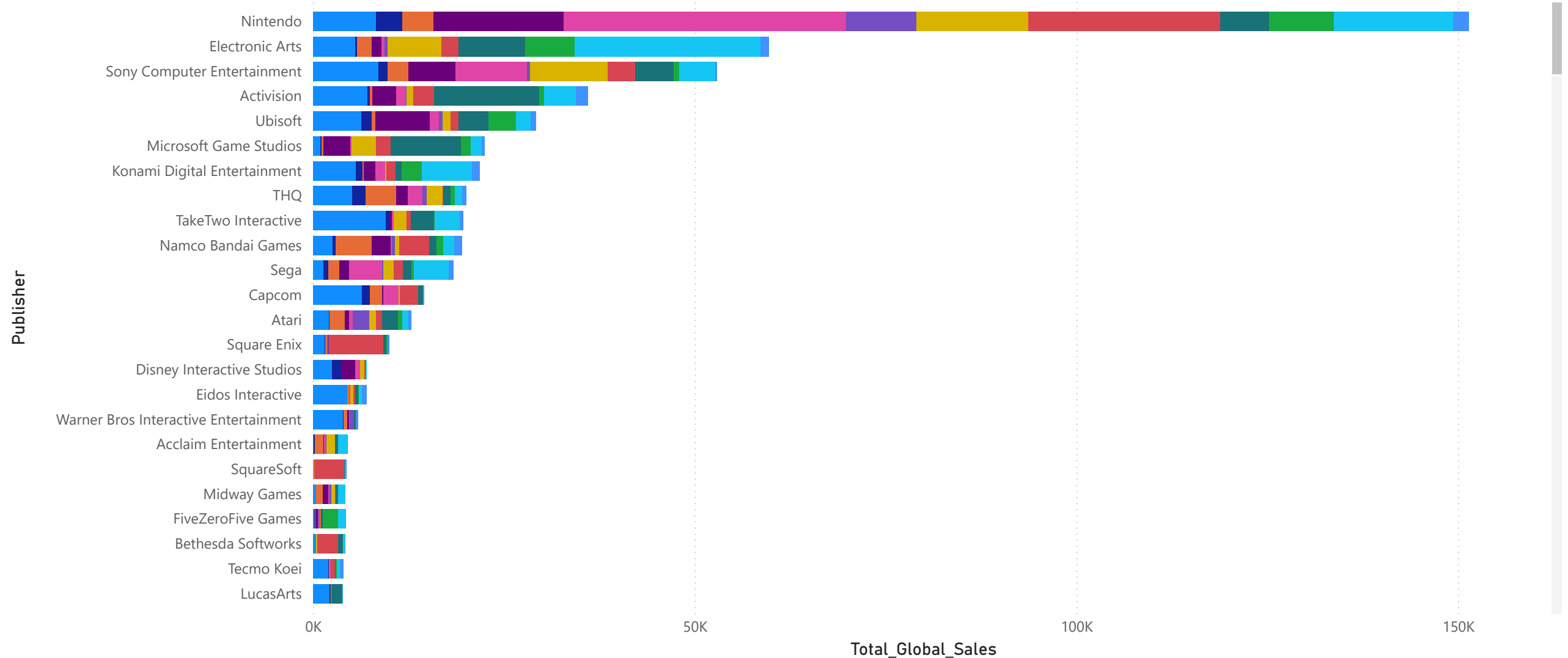
Total_Global_Sales per Genre e Year

Year 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009



Analysis of Video Game Publishers' Success Based on Genres: The Case of Nintendo

Genre ● Action ● Adventure ● Fighting ● Misc ● Platform ● Puzzle ● Racing ● Role Playing ● Shooter ● Simulation ● Sports ● Strategy



53,90

Average_Sales_Per_Game

A sinistra, si registra una media di vendite di circa 53,90 unità per gioco, mentre a destra si contano 618 mila Vendite Globali che è...

618K

Total_Global_Sales

On the left, we have an average of approximately 53.90 sales per game, and on the right, there are 618K Global Sales which is...

Wii Sports

Top_Selling_Game

I dati presentati si estendono fino al 2020. Oltre questa soglia temporale, abbiamo osservato cambiamenti significativi nelle preferenze verso diverse piattaforme e generi di videogiochi.

È importante considerare, in un'analisi futura, l'impatto della pandemia di Covid-19 sul settore dei videogiochi, che ha visto un incremento nell'interesse per il multiplayer e le attività online. In base a queste premesse, si propone un'indagine approfondita sulle tendenze emerse nel periodo successivo al Covid.

The data analyzed extend up to the year 2020. Beyond this point, significant shifts in preferences towards different gaming platforms and genres have been observed. It is crucial to account for the impact of the Covid-19 pandemic on the gaming industry in future analyses, which has led to an increased interest in multiplayer and online activities. Based on these considerations, we propose a comprehensive investigation into the trends that have emerged in the post-Covid era.

***Grazie per aver dedicato il vostro tempo a questa presentazione.
Speriamo che le informazioni fornite vi siano state utili. Per qualsiasi domanda o chiarimento, non
esitate a contattarmi su <https://www.linkedin.com/in/rm0294/>***

***Thank you for dedicating your time to this presentation. We hope the
information provided has been valuable.***

***Should you have any questions or require further clarification,
please feel free to contact me at <https://www.linkedin.com/in/rm0294/>***

Riccardo Manfrè