

비디오 게임 시장 분석 & 다음 분기 게임 출시를 위한 인사이트



Data description

```
games = pd.read_csv('vgames2.csv', index_col=0)
```

```
games
```

✓ 0.8s

	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
1	Candace Kane's Candy Factory	DS	2008.0	Action	Destineer	0.04	0	0	0
2	The Munchables	Wii	2009.0	Action	Namco Bandai Games	0.17	0	0	0.01
3	Otome wa Oanesama Boku ni Koi Shiteru Portable	PSP	2010.0	Adventure	Alchemist	0	0	0.02	0
4	Deal or No Deal: Special Edition	DS	2010.0	Misc	Zoo Games	0.04	0	0	0
5	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	PS3	2010.0	Platform	D3Publisher	0.12	0.09	0	0.04
...
16594	Ice Age 2: The Meltdown	GC	2006.0	Platform	Vivendi Games	0.15	0.04	0	0.01
16595	Rainbow Islands: Revolution	PSP	2005.0	Action	Rising Star Games	0.01	0	0	0
16596	NBA 2K16	PS3	2015.0	Sports	Take-Two Interactive	0.44	0.19	0.03	0.13
16597	Toukiden: The Age of Demons	PSV	2013.0	Action	Tecmo Koei	0.05	0.05	0.25	0.03
16598	The King of Fighters '95	PS	1996.0	Fighting	Sony Computer Entertainment	0	0	0.16	0.01

16598 rows × 9 columns

Preprocessing

1. Sales 형변환&단위통일
2. 총 판매량을 나타내는 'Total_Sales' column 추가
3. Publisher가 unknown인 데이터 삭제
4. Year, Genre, Publisher가 결측치인 데이터 중 판매량이 높은 데이터는 구글링을 통해 직접 입력
5. 그 외 결측치 삭제
6. Year 데이터 가공 후 연도순 정렬
7. 2017년 이후 데이터 삭제
8. Platform 중 같은 플랫폼으로 묶을 수 있는 항목들은 하나의 플랫폼으로 통일



raw data) 16598 rows × 9 columns

전처리 후) 16152 rows × 10 columns

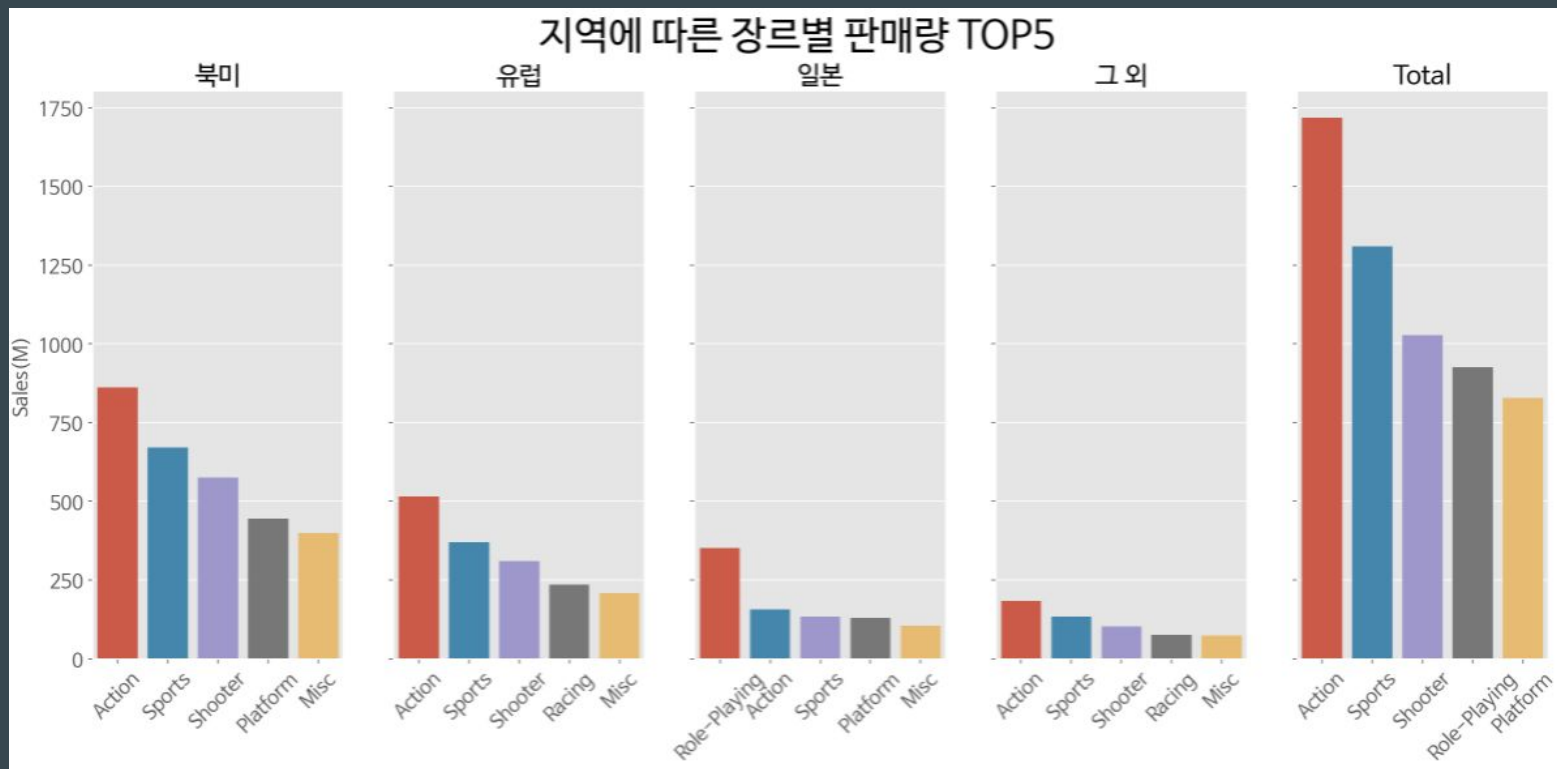
Inspiration

1. 지역에 따라 선호하는 게임 장르가 있는가?
2. 지역에 따라 선호하는 플랫폼이 무엇인가?
3. 연도별 게임 장르의 트렌드가 있는가?
4. 연도별 플랫폼의 트렌드가 있는가?
5. 연도별 제작사의 트렌드가 있는가?
6. 출고량이 높은 게임에는 어떤 특징이 있는가?



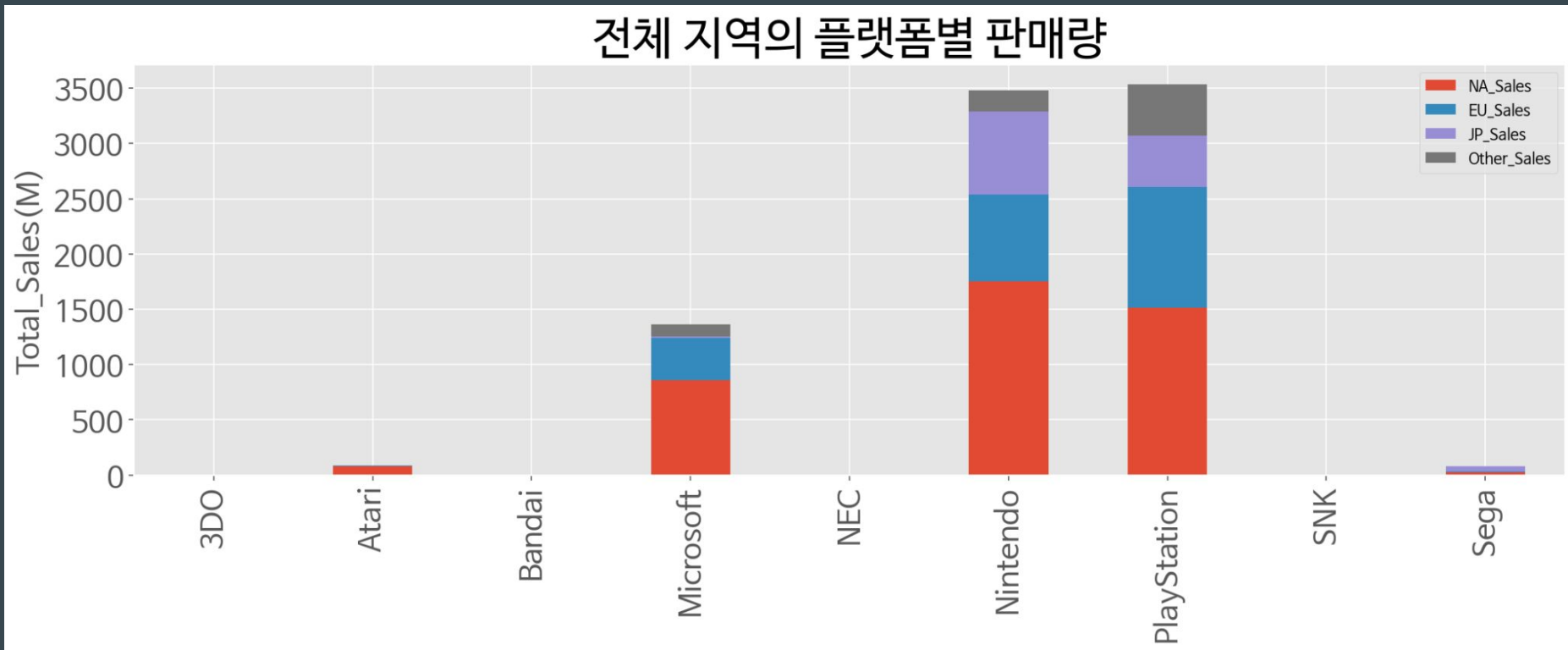
다음 분기에 어떤 게임을 어떻게 출시해야 유리한가?

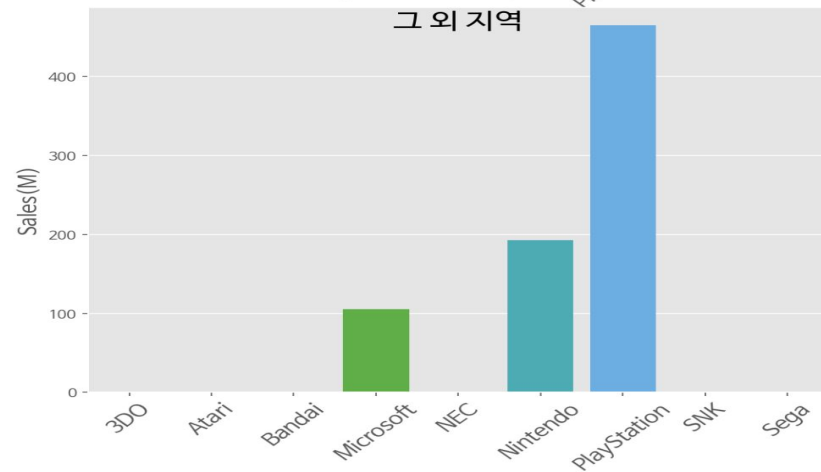
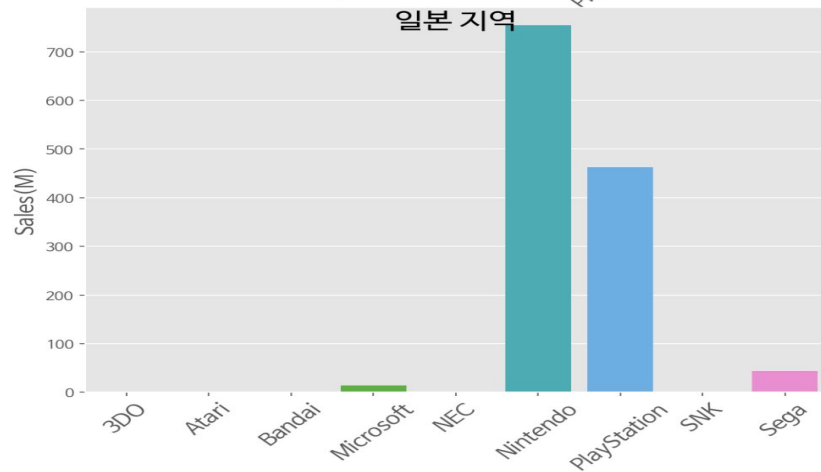
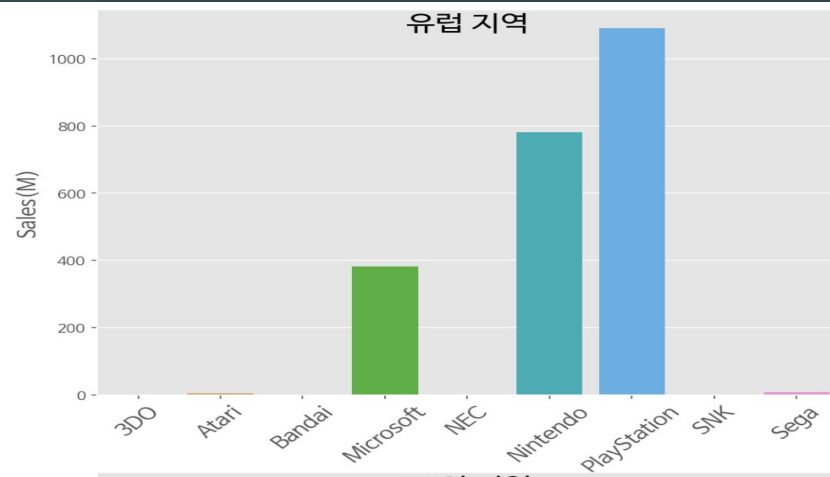
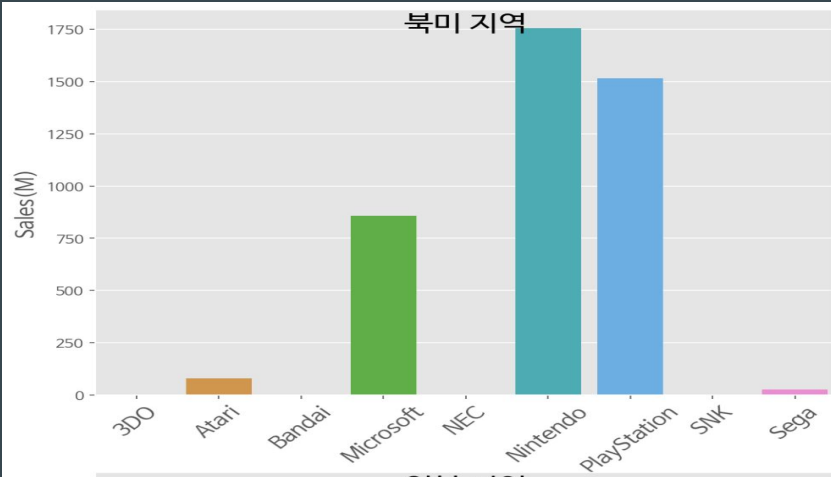
1. 지역에 따라 선호하는 게임 장르가 있는가?



일본시장을 겨냥한다면 “롤플레잉”, 전체적으로는 “액션/스포츠/슈터”

2. 지역에 따라 선호하는 플랫폼이 무엇인가?

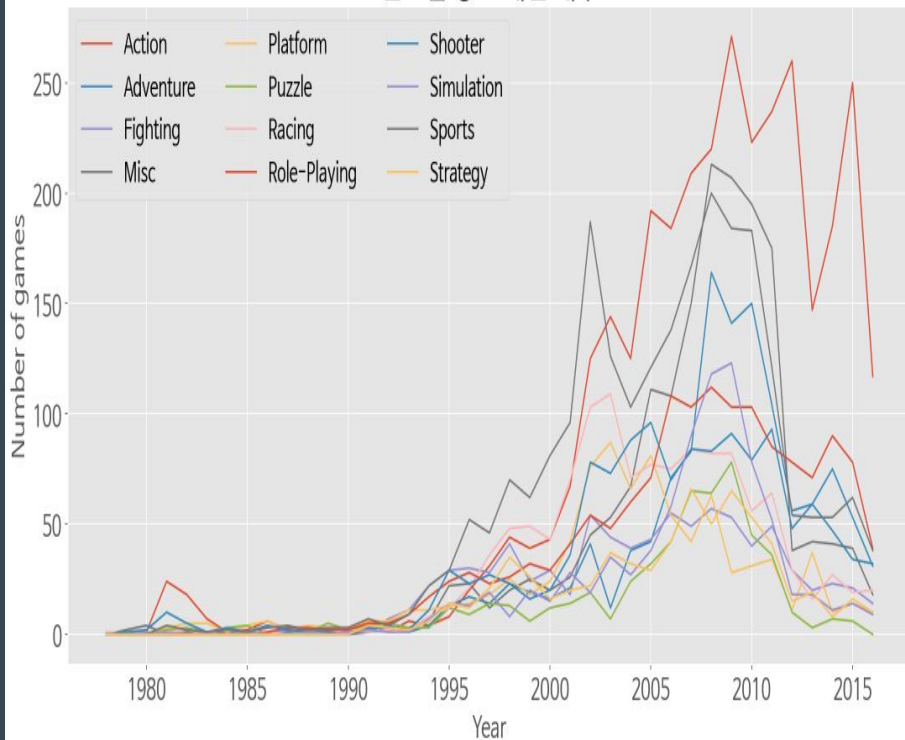




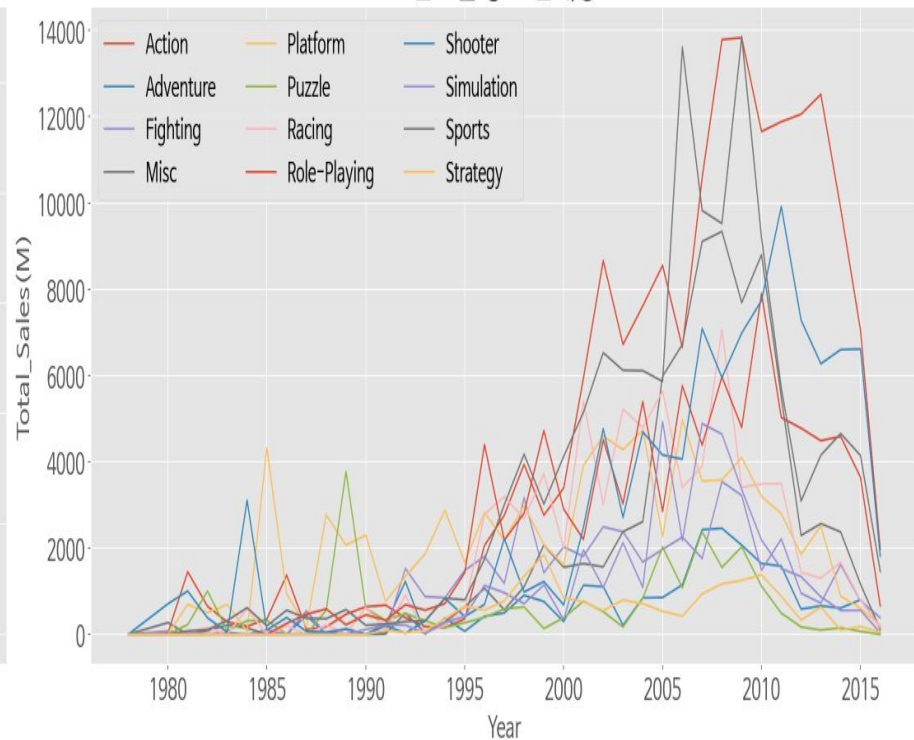
모든 지역에서 “닌텐도/플레이스테이션” 2강 체제

3. 연도별 게임 장르의 트렌드가 있는가?

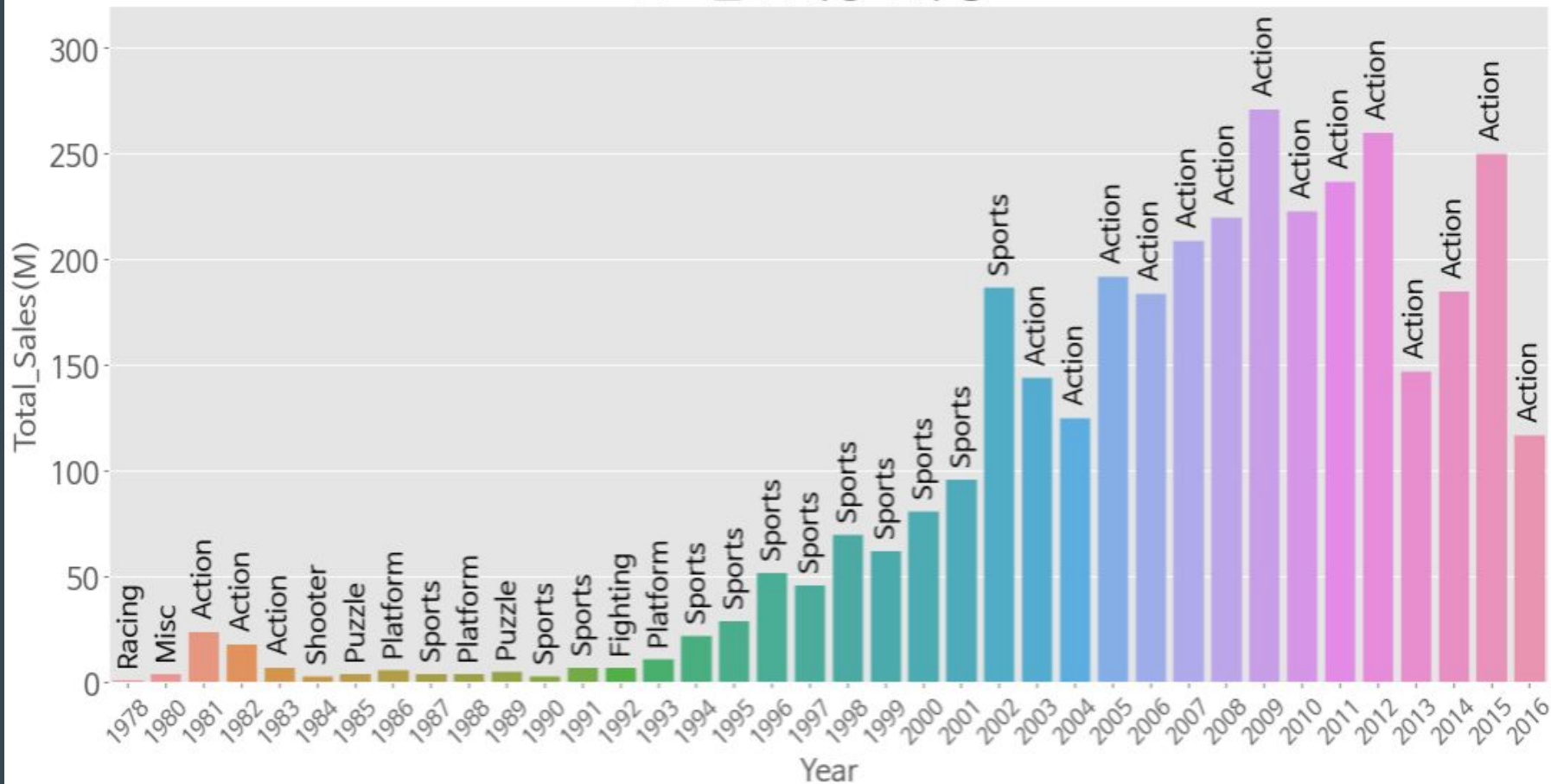
연도별 장르 게임 개수



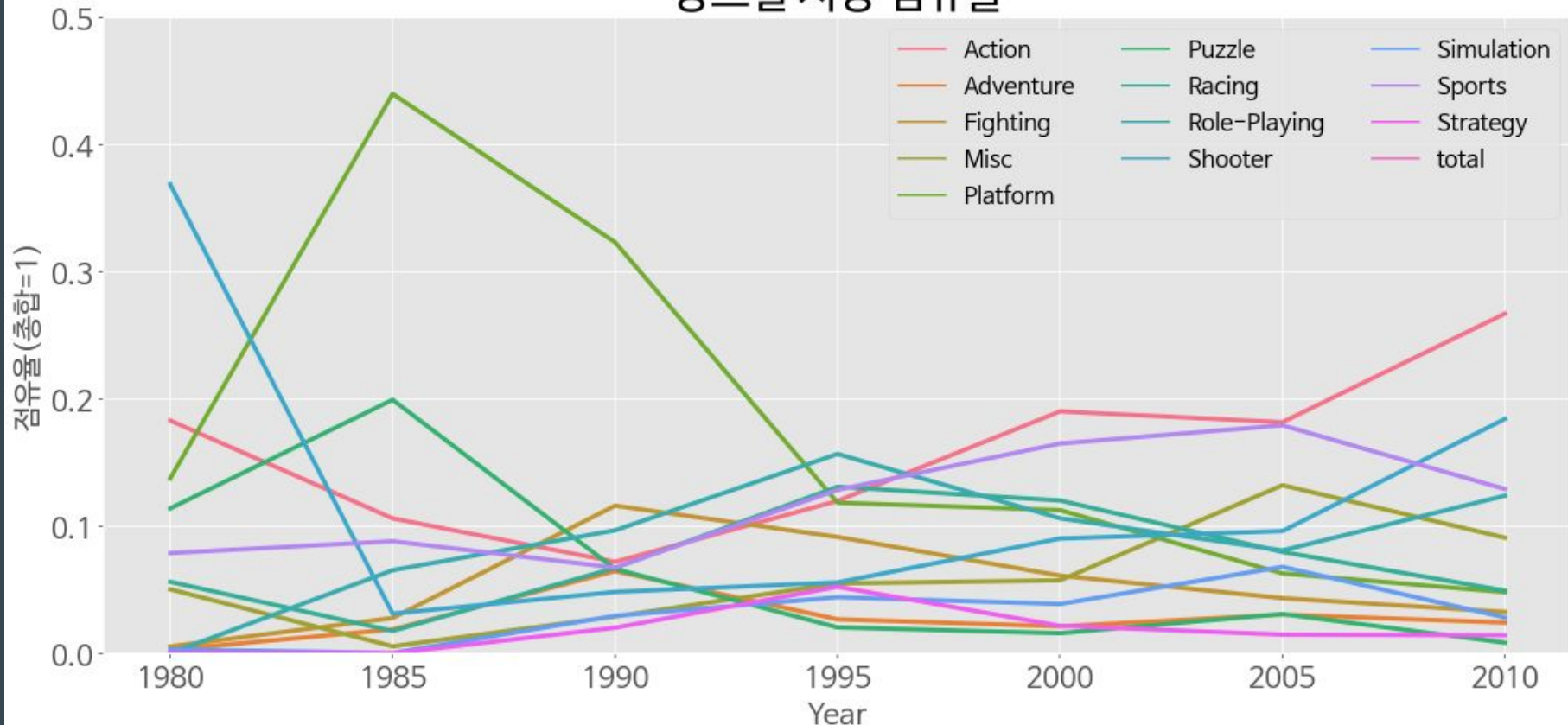
연도별 장르 판매량



연도별 판매량 1위 장르



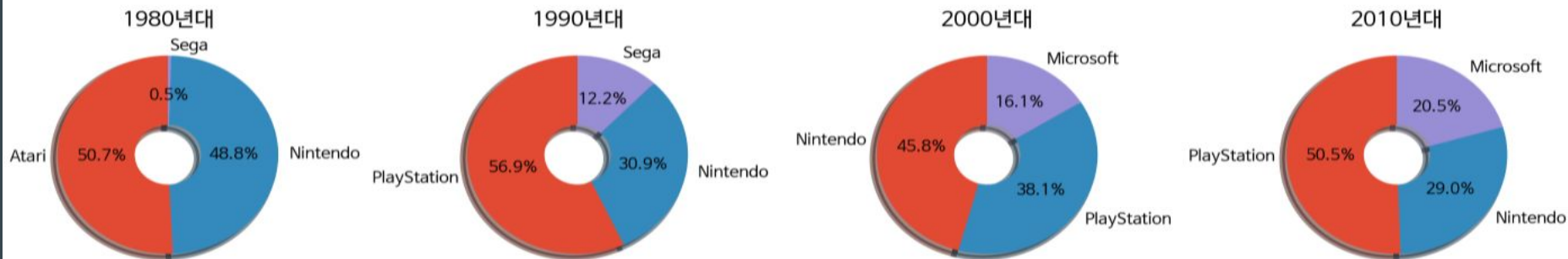
장르별 시장 점유율



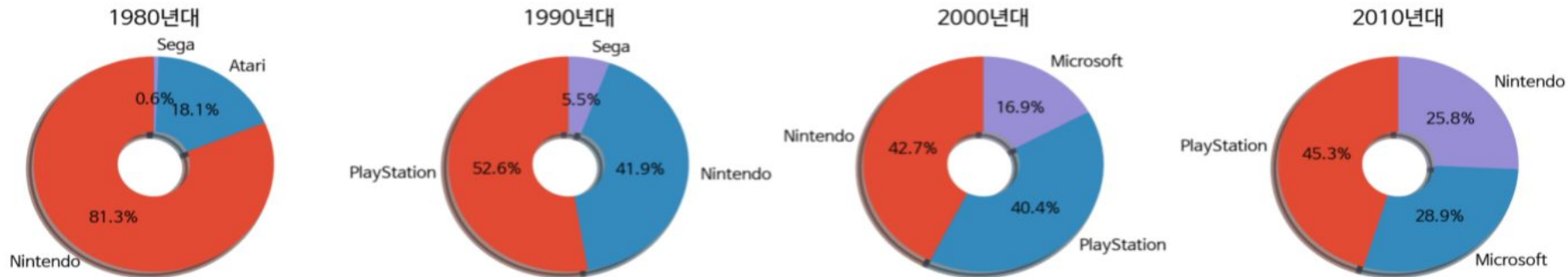
대세 장르는 “액션”

4. 연도별 플랫폼의 트렌드가 있는가?

플랫폼별 출시 게임 개수 TOP3

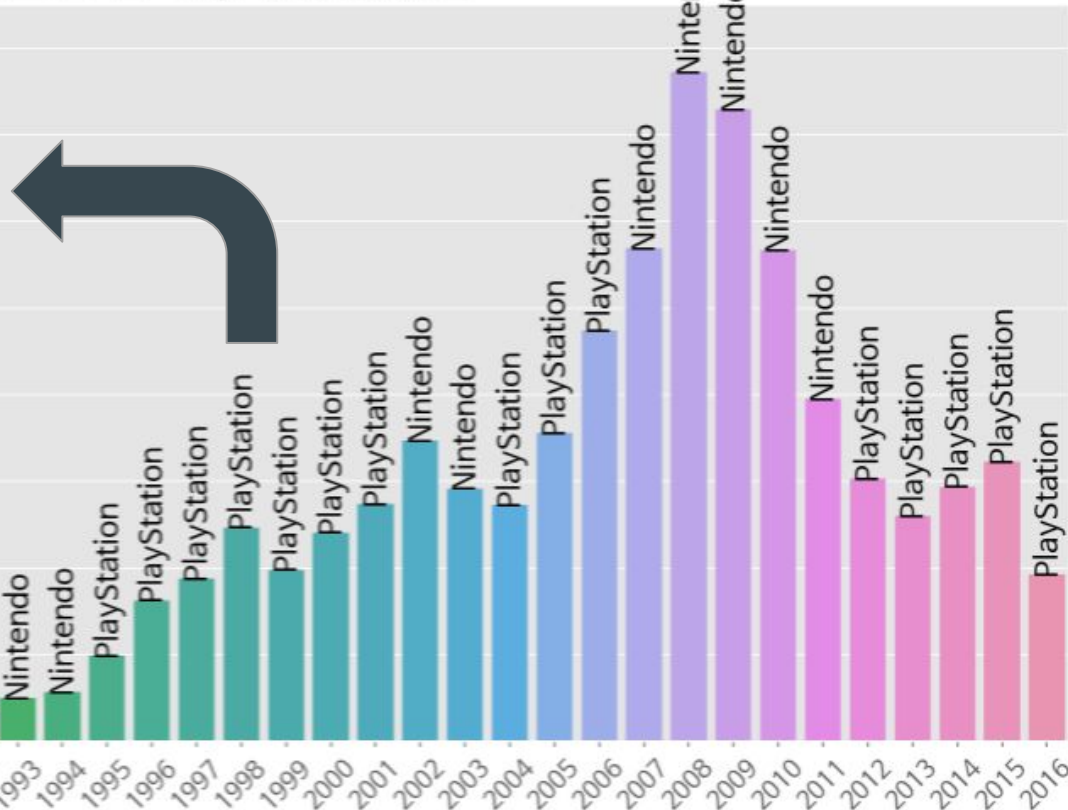
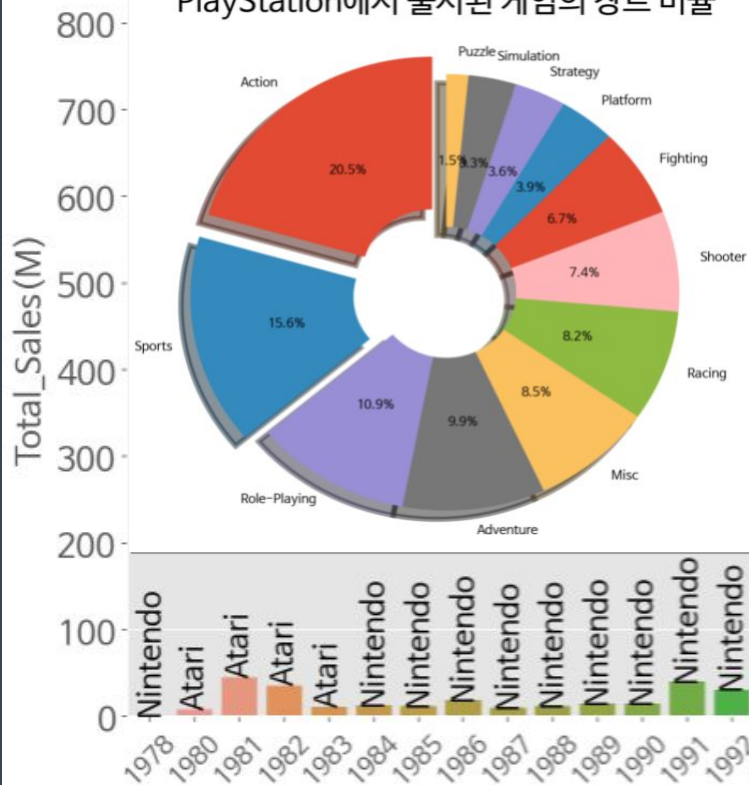


플랫폼별 판매량 TOP3



연도별 판매량 1위 플랫폼

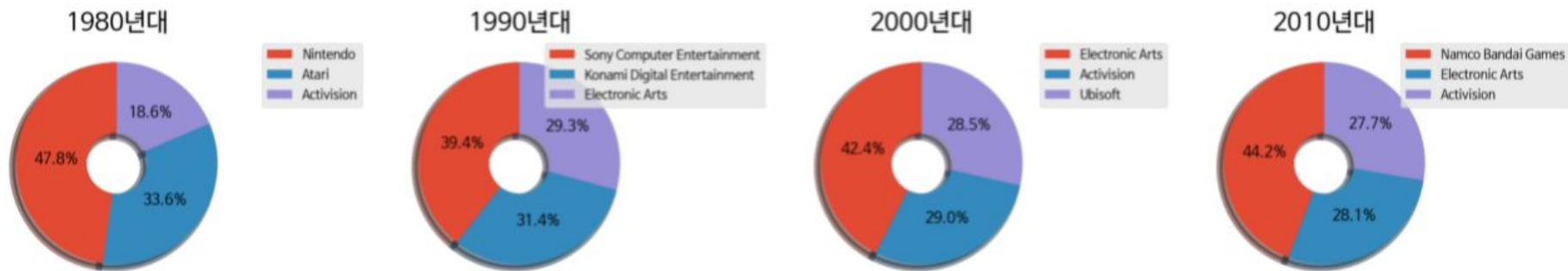
PlayStation에서 출시된 게임의 장르 비율



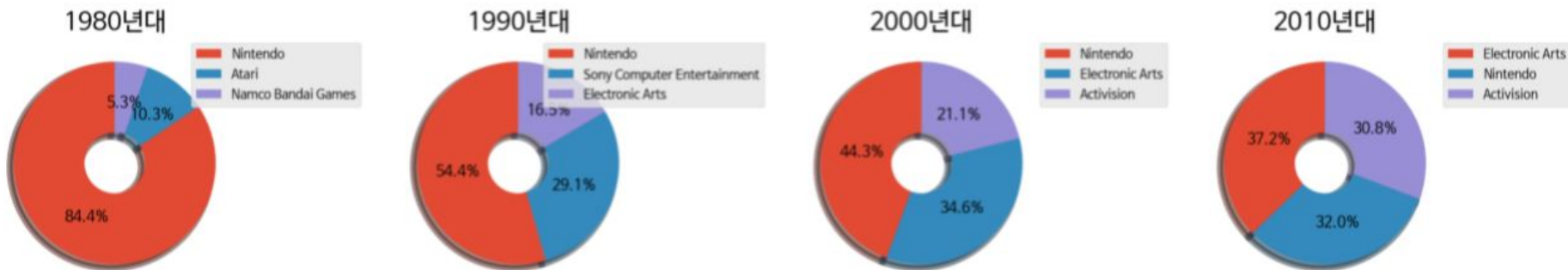
대세 플랫폼은 “플레이스테이션”

5. 연도별 제작사의 트렌드가 있는가?

제작사별 게임 개수 TOP3



제작사별 판매량 TOP3

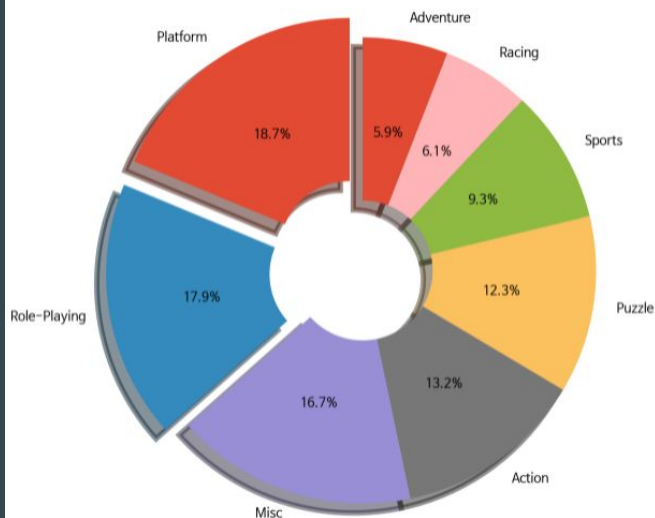



```
#역대 판매량 순위 20
```

```
games.sort_values(by='Total_Sales', ascending=False).head(20)
```

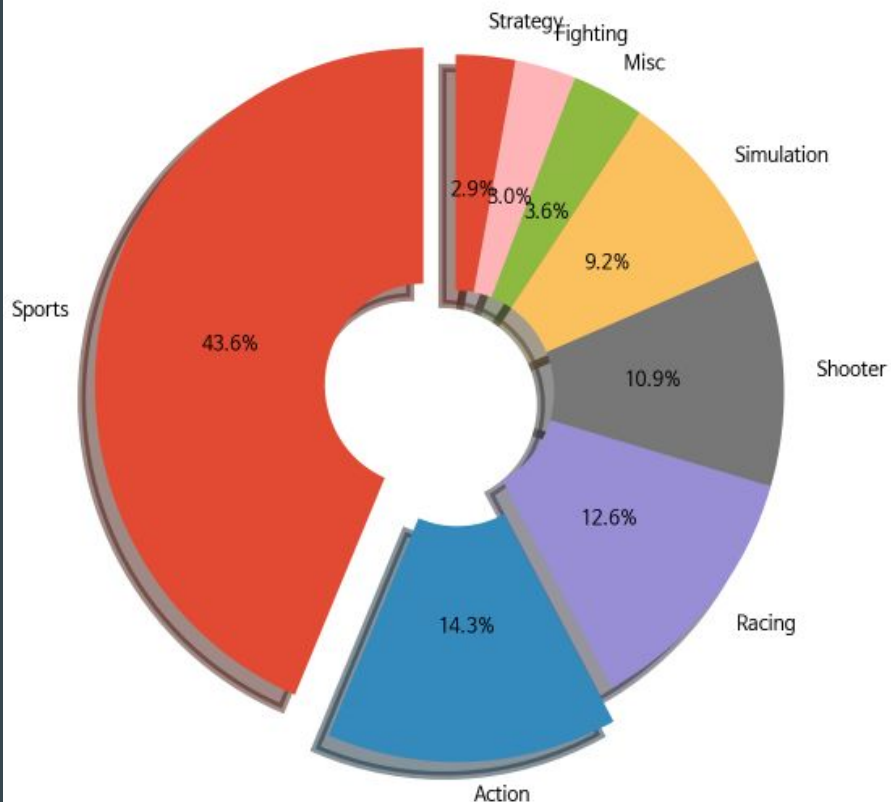
✓ 0.6s

닌텐도가 출시한 게임의 장르 비율

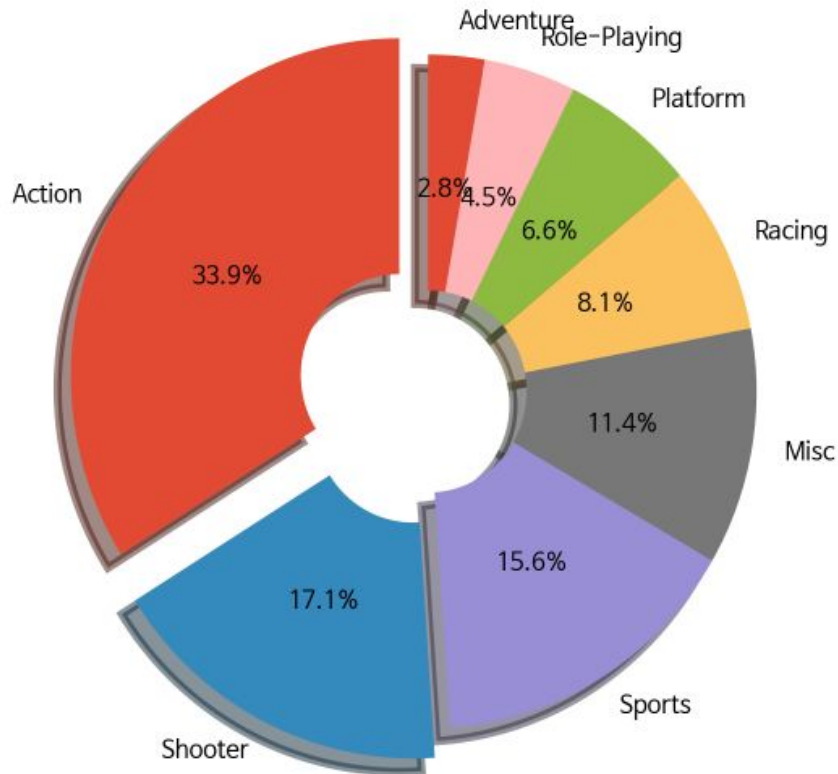


3396	Wii Fit	Nintendo	2007	Sports	Nintendo	8.94	8.03	3.60	2.15	22.72
10770	Wii Fit Plus	Nintendo	2009	Sports	Nintendo	9.09	8.59	2.53	1.79	22.00
4292	Kinect Adventures!	Microsoft	2010	Misc	Microsoft Game Studios	14.97	4.94	0.24	1.67	21.82
3444	Grand Theft Auto V	PlayStation	2013	Action	Take-Two Interactive	7.01	9.27	0.97	4.14	21.39
14492	Grand Theft Auto: San Andreas	PlayStation	2004	Action	Take-Two Interactive	9.43	0.40	0.41	10.57	20.81
12959	Super Mario World	Nintendo	1990	Platform	Nintendo	12.78	3.75	3.54	0.55	20.62
13074	Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	2005	Misc	Nintendo	4.75	9.26	4.16	2.05	20.22

Electronic Arts가 출시한 게임의 장르 비율



Activision이 출시한 게임의 장르 비율



대세 제작사는 “Electronic Arts/Activision”

6. 최근 판매량이 높은 게임에는 어떤 특징이 있는가?



장르는 “슈팅/액션”, 플랫폼은 “Activision”, 제작사는 “PlayStation”

결론

- 일본시장을 겨냥한다면 “롤플레이잉”, 전체적으로는 “액션/스포츠/슈터”
- 모든 지역에서 “닌텐도/플레이스테이션” 2강체제
- 대세 장르는 “액션”
- 대세 플랫폼은 “플레이스테이션”
- 대세 제작사는 “Electronic Arts/Activision”
- 장르는 “슈팅/액션”, 플랫폼은 “Activision”, 제작사는 “PlayStation”...



Activision사를 참고해서 액션장르의 게임을 제작,
PlayStation 플랫폼에서 출시