

다음 분기에 설계할 게임



# 목표

다음 분기에 설계할 게임은?

- 지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 다를까?
- 연도별 게임의 트렌드가 있을까?
- 출고량 높은 게임에 대한 분석&시각화

---

# 데이터 불러오기

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

## **Mission1:**

지역에 따라서 선호하는  
게임 장르가 다를까?

## 분석하기 좋은 형태로 변경

|       | Genre     | NA_Sales | EU_Sales | JP_Sales | Other_Sales |
|-------|-----------|----------|----------|----------|-------------|
| 0     | Action    | 0.04     | 0        | 0        | 0           |
| 1     | Action    | 0.17     | 0        | 0        | 0.01        |
| 2     | Adventure | 0        | 0        | 0.02     | 0           |
| 3     | Misc      | 0.04     | 0        | 0        | 0           |
| 4     | Platform  | 0.12     | 0.09     | 0        | 0.04        |
| ...   | ...       | ...      | ...      | ...      | ...         |
| 16593 | Platform  | 0.15     | 0.04     | 0        | 0.01        |
| 16594 | Action    | 0.01     | 0        | 0        | 0           |
| 16595 | Sports    | 0.44     | 0.19     | 0.03     | 0.13        |
| 16596 | Action    | 0.05     | 0.05     | 0.25     | 0.03        |
| 16597 | Fighting  | 0        | 0        | 0.16     | 0.01        |

# 가설 검정

Step1

- 귀무가설 설정
- 지역별 선호하는 게임의 장르는 같다.

Step2

- 대립가설 설정
- 지역별 선호하는 게임의 장르는 다르다.

Step3

- 북미, 유럽, 일본, 기타 지역에 대한 가설 검정
- P-value값 확인(0.0)

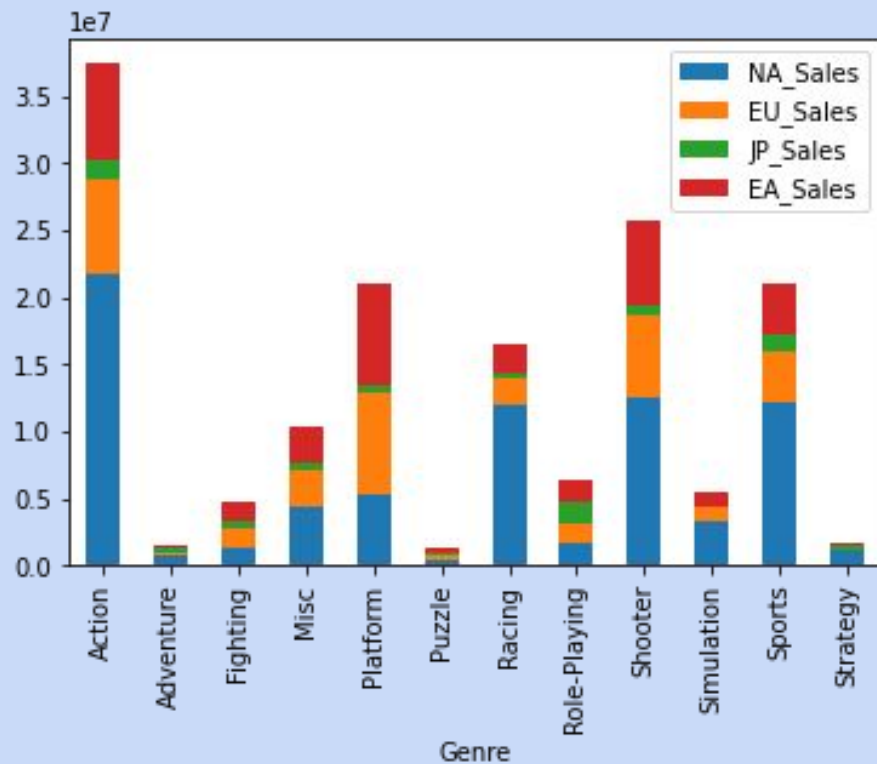
Result

- 지역별 선호하는 게임의 장르는 다르다.

## 지역별 선호하는 장르의 순위(1위~5위)

| 북미       | 유럽       | 일본           |
|----------|----------|--------------|
| Action   | Platform | Role-Playing |
| Shooter  | Action   | Sports       |
| Sports   | Shooter  | Action       |
| Racing   | Sports   | Fighting     |
| Platform | Misc     | Simulation   |

# 장르별 출고량





## **Mission2:**

연도별 게임의 트렌드가  
있을까?

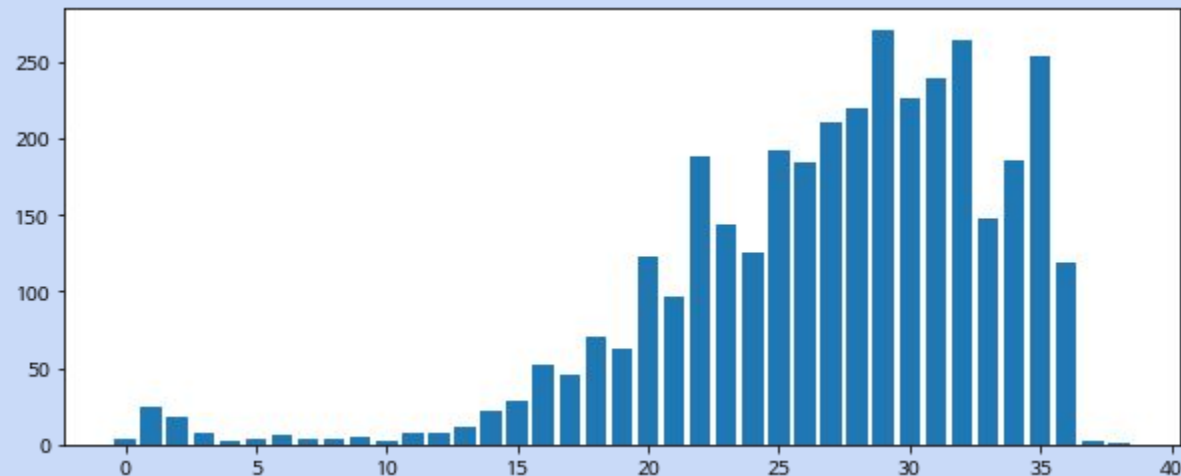
# Genre와 Year을 기준으로 그룹화

|    | Year | Genre    | Size |
|----|------|----------|------|
| 0  | 1980 | Misc     | 4    |
| 1  | 1981 | Action   | 25   |
| 2  | 1982 | Action   | 18   |
| 3  | 1983 | Action   | 7    |
| 4  | 1984 | Puzzle   | 3    |
| 5  | 1985 | Platform | 4    |
| 6  | 1986 | Action   | 6    |
| 7  | 1987 | Sports   | 4    |
| 8  | 1988 | Platform | 4    |
| 9  | 1989 | Puzzle   | 5    |
| 10 | 1990 | Sports   | 3    |

# 연도별 트렌드(Genre)

|           |               |               |             |                   |
|-----------|---------------|---------------|-------------|-------------------|
|           | 1981 Action   | 1991 Sports   | 2001 Sports | 2011 Action       |
|           | 1982 Action   | 1992 Fighting | 2002 Sports | 2012 Action       |
|           | 1983 Action   | 1993 Fighting | 2003 Action | 2013 Action       |
|           | 1984 Puzzle   | 1994 Fighting | 2004 Action | 2014 Action       |
|           | 1985 Platform | 1995 Fighting | 2005 Action | 2015 Action       |
|           | 1986 Action   | 1996 Sports   | 2006 Action | 2016 Action       |
|           | 1987 Sports   | 1997 Sports   | 2007 Action | 2017 Role-Playing |
|           | 1988 Platform | 1998 Sports   | 2008 Action | 2018              |
|           | 1989 Puzzle   | 1999 Sports   | 2009 Action | 2019              |
| 1980 Misc | 1990 Sports   | 2000 Sports   | 2010 Action | 2020 Simulation   |

# 연도별 트렌드(Genre)-graph



최근 20년간 전반적인 장르의

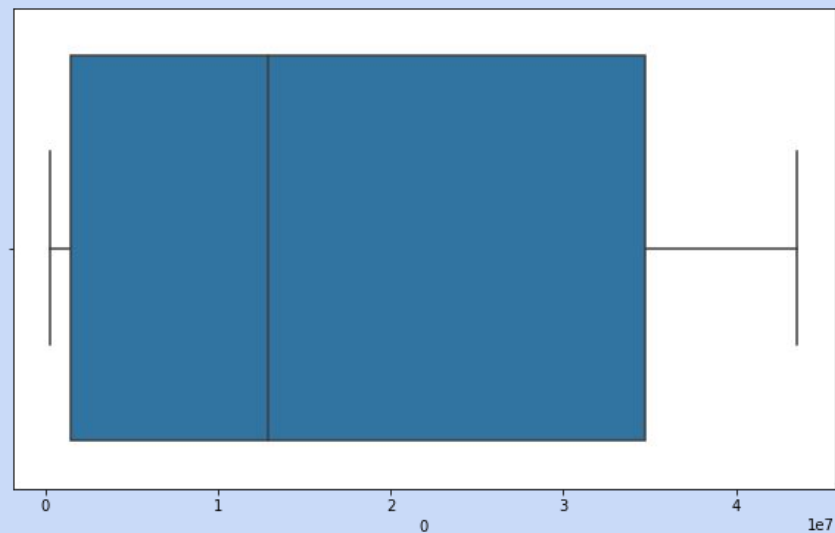
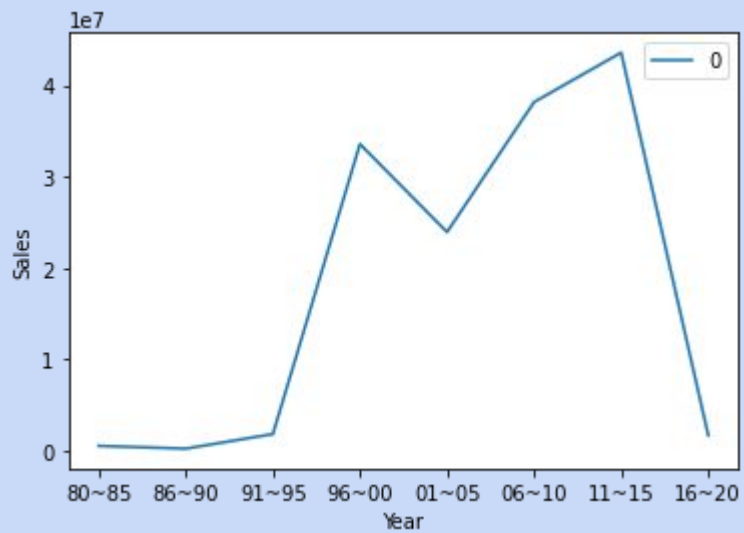
트렌드는 계속 변화함

시장에 영향을 줄 만한 큰 이슈가 없다면

내년 분기에 시장성이 높다고 판단되는

시장은 Action

# 연도별 출고량

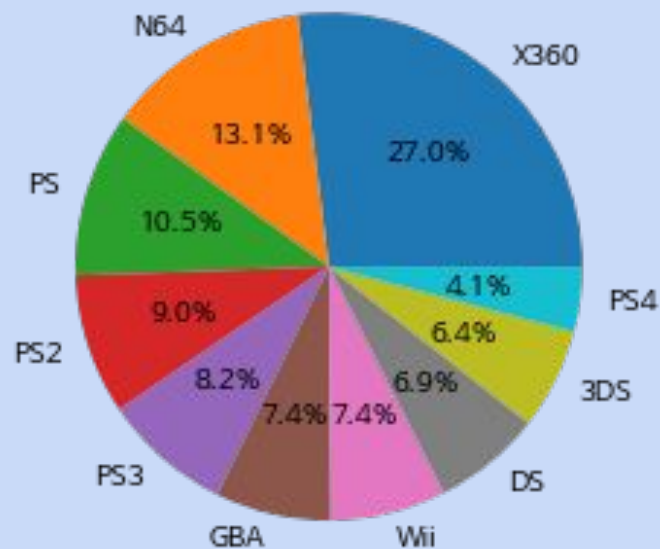


## **Mission3:**

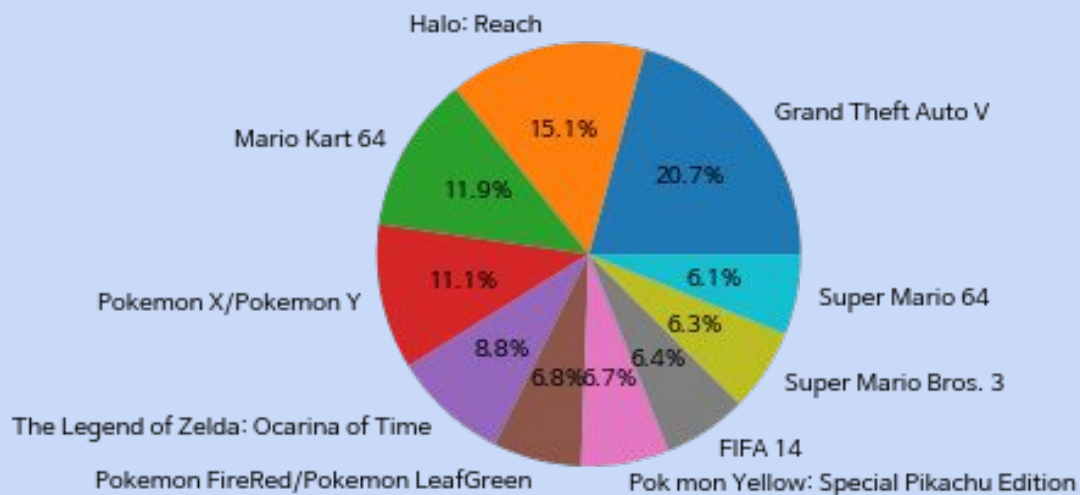
출고량 높은 게임에 대한  
분석&시각화

# Visualization

출고량이 높은 상위 10개의 플랫폼



출고량이 높은 상위 10개의 게임



# RESULT

장르는 action 플랫폼은 X360

이유:

- 지역별 선호하는 장르는 다르지만, action은 지역별 출고량 순위에서 3위 안에 들었기 때문에 안정적인 시장
- platform이 비중이 가장 큰 X360을 통해서 기존 고객들의 유입을 기대