

VIDEO GAMES

—Presented by Koala —

A report dedicated to new game
developers

➤ NỘI DUNG CHÍNH ➤

LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Nhóm chọn đề tài các thành viên đều có thể hiểu và yêu thích

01

XỬ LÝ DỮ LIỆU

Xử lý dữ liệu null

02

CÂU HỎI PHÂN TÍCH

Nhóm đưa ra các vấn đề cần thiết khi bước vào thị trường game

03

PHÂN TÍCH & BÁO CÁO

Trả lời các câu hỏi chính và giải thích kết quả

04

KẾT LUẬN

Các nhà làm game cần lưu ý những gì

05

GIẢI ĐÁP THẮC MẮC

Nhóm trả lời các câu hỏi của giám khảo

06



01

LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

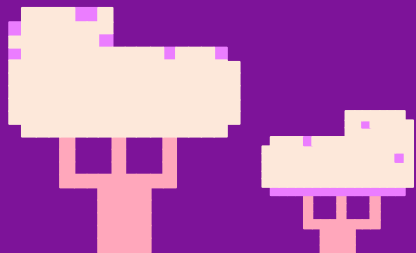


Nhóm chọn đề tài này vì



✦ Có đủ hiểu biết liên quan ✦

Nhóm nhận thấy các thành viên đều có hiểu biết nhất định về vấn đề games so với các đề tài khác. Việc có những kiến thức liên quan đến vấn đề đủ lớn sẽ đưa ra insight tốt hơn.



✦ Có sự yêu thích nhất định ✦



Thích chơi game



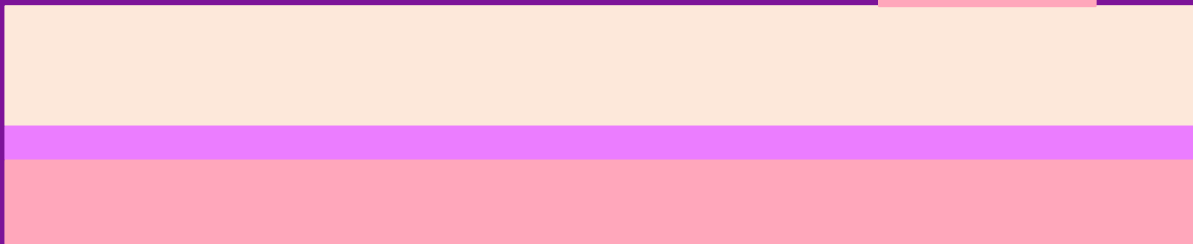
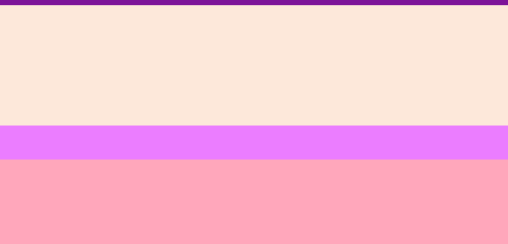
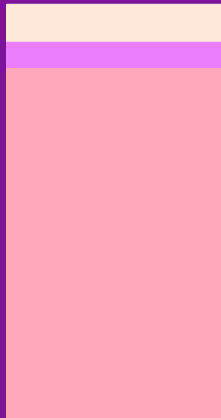
Muốn đưa ra thông tin
hữu ích



02

XỬ LÝ DỮ LIỆU

Dữ liệu có rất nhiều dòng bị thiếu...





DATA DICTIONARY



Column Name	Description
Name	The name of the video game
Platform	The platform on which the game was released
Year of Release	The year in which the game was released
Genre	The genre of the video game
Publisher	The company responsible for publishing the game
Developer	The company responsible for developing the game.
Rating	The rating assigned to the game by organizations

Column Name	Description
NA Sales	The sales of the game in North America.
EU Sales	The sales of the game in Europe
JP Sales	The sales of the game in Japan.
Other Sales	The sales of the game in other regions.
Global Sales	The total sales of the game across the world

Column Name	Description
Critic Score	The average score given to the game by professional critics
Critic Count	The number of critics who reviewed the game.
User Score	The average score given to the game by users
User Count	The number of users who reviewed the game.



DATA DICTIONARY



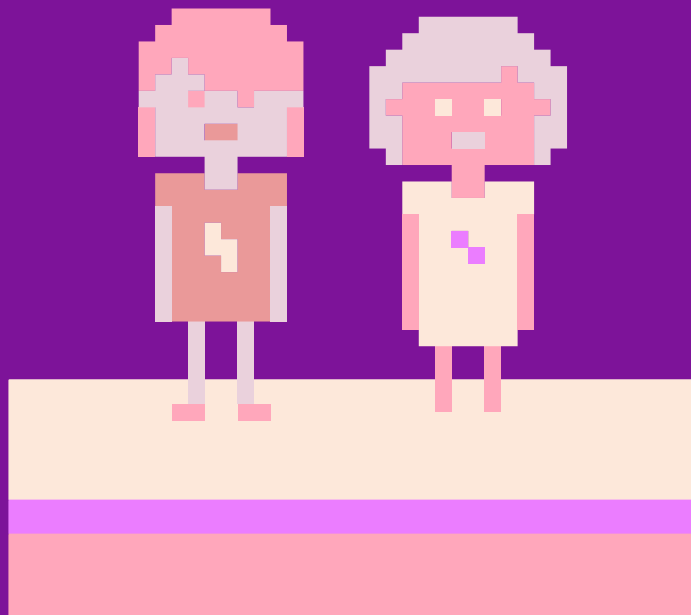
Platform	Genre	Global sales	Dev & Publisher	Score
nền tảng ~ hệ điều hành gồm	Thể loại	Doanh thu toàn cầu gồm	Nhà phát triển & phát hành	Điểm đánh giá
Console: PS5, Nintendo Switch, Xbox	Action	NA sales	Pub lớn tự sản xuất	Critic score
Handheld: 3DS, PSP, Gameboy	Strategy	EU sales	Pub lớn hợp tác với Dev tổ chức/ Dev N/A	Critic count
PC	Shooter	JP sales	Pub vừa và nhỏ tự sản xuất	User score
	...	Other Sales	Pub vừa và nhỏ hợp tác với Dev	User count



XỬ LÝ DỮ LIỆU NULL

Name: Nhóm lọc những dòng có Name null

Developer và Publisher: Trong dữ liệu có 45 dòng không có Developer và Publisher, sau khi tìm hiểu nguyên nhân nhóm thấy đa số là do thiếu sót từ lúc nhập dữ liệu. Vì không có cơ sở đánh giá và so sánh nên nhóm xóa 45 dòng này. Những dòng chỉ bị khuyết Publisher nhóm đổi từ “N/A” sang “Unknown”, những dòng Developer null nhóm đổi thành “[Publisher] Collaboration”

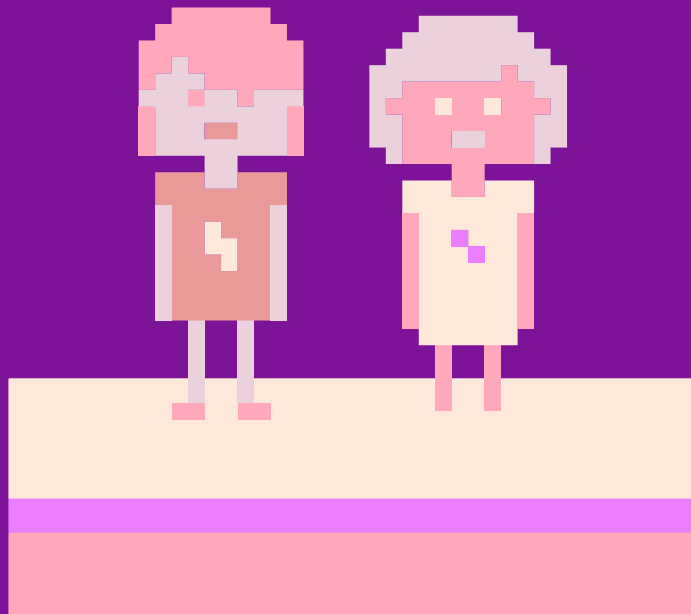


XỬ LÝ DỮ LIỆU NULL

Year of Release: Có những game không có năm phát hành rất khó để tìm xu hướng theo thời gian nên nhóm quyết định thêm năm phát hành cho những dòng bị thiếu bằng với năm nền tảng mà game phát hành trên đó ra mắt.

```
Year of release true = CONVERT(  
switch(Video_Games[Year_of_Release],  
"N/A",Switch(True(),
```

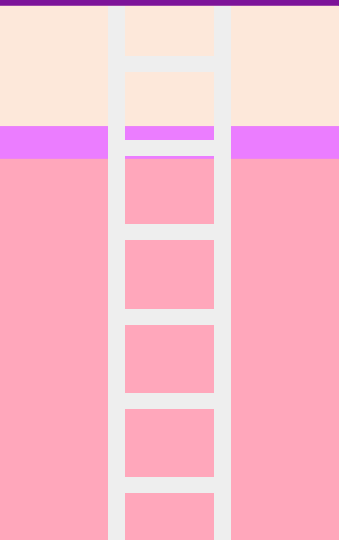
```
Video_Games[Platform]=="PC",Switch(Vide  
o_Games[Name],"Call of Duty: Black  
Ops","2010","TERA","2011","Tomb Raider  
(2013)", "2013", "BioShock 2",  
"2010","LEGO Harry Potter: Years 5-7",  
"2011", "Test Drive Unlimited 2",  
,...,Video_Games[Year_of_Release])  
,INTEGER)
```





03

CÂU HỎI PHÂN TÍCH





5 QUESTIONS



QUESTION 1:

Liệu ngành game cho console/PC có đang phát triển?



QUESTION 2:

Nên làm game ưu tiên cho platform nào?



QUESTION 3:

Tình hình các thị trường ra sao?



QUESTION 4:

Nên làm game theo thể loại(genre) nào?





PHÂN LOẠI VÀ PHÂN TÍCH CÁC ĐỐI THỦ TRONG NGÀNH GAME

QUESTION 5





04

PHÂN TÍCH & BÁO CÁO





8.90K

Sum of Global Sales





16.60K

Count of Games





Count of Publishers



2150

Count of Developers

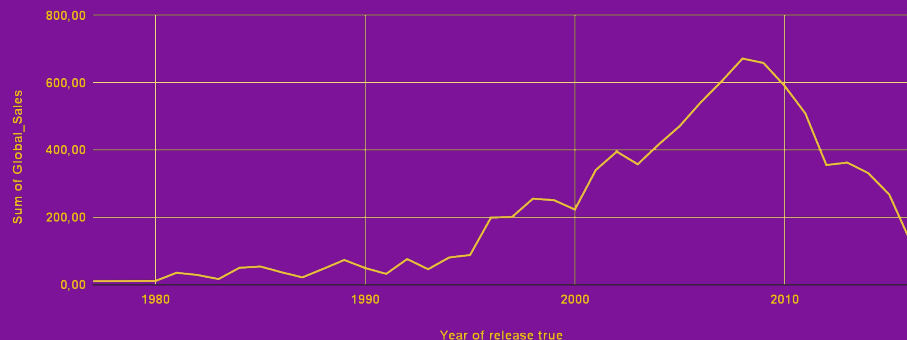




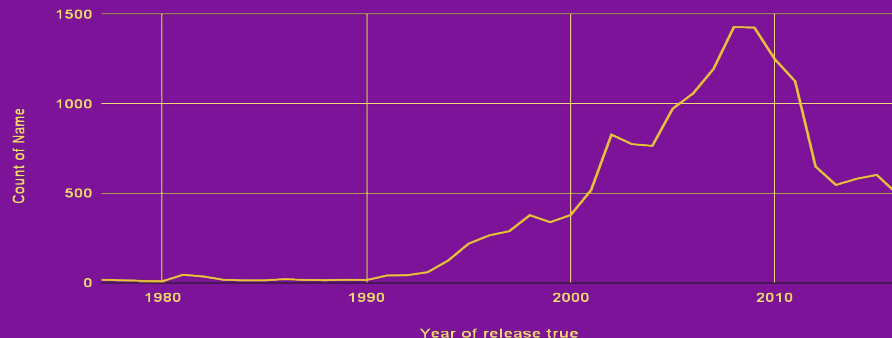
QUESTION 1



Tổng doanh thu theo từng năm



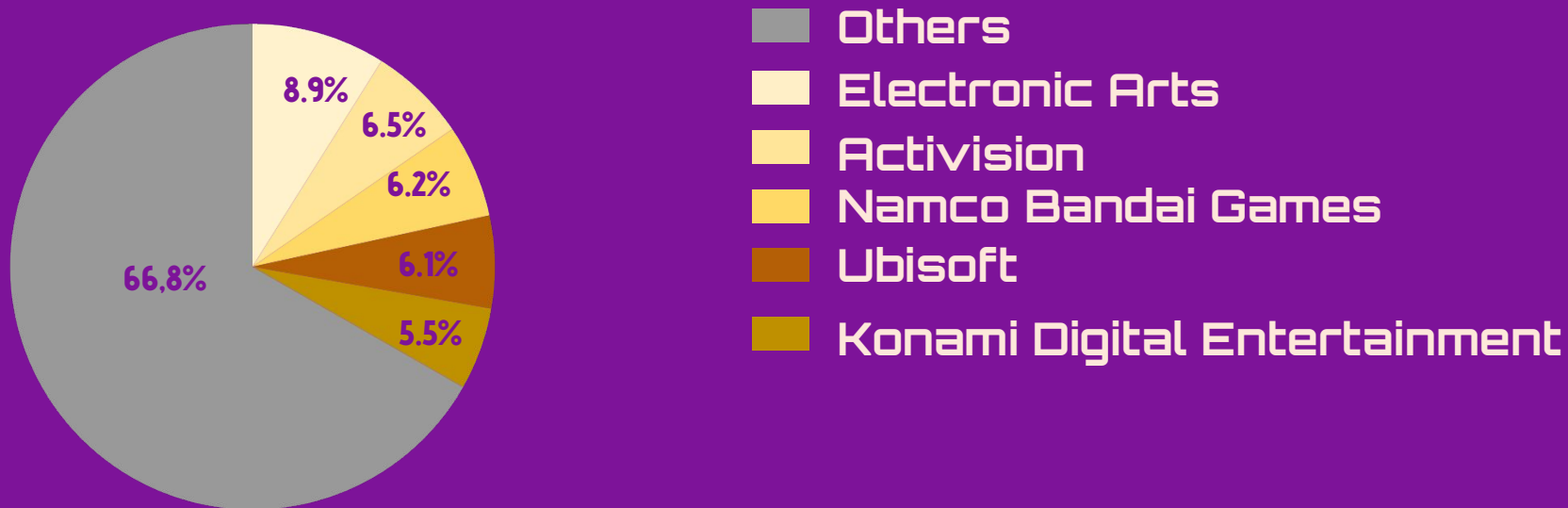
Số lượng game phát hành theo năm



“Doanh thu, số lượng game có xu hướng tăng trong suốt 30 năm từ 1977 tới 2008. Năm 2009 trở đi có dấu hiệu thuyên giảm, cả về số lượng game lẫn doanh thu.”



QUESTION 1

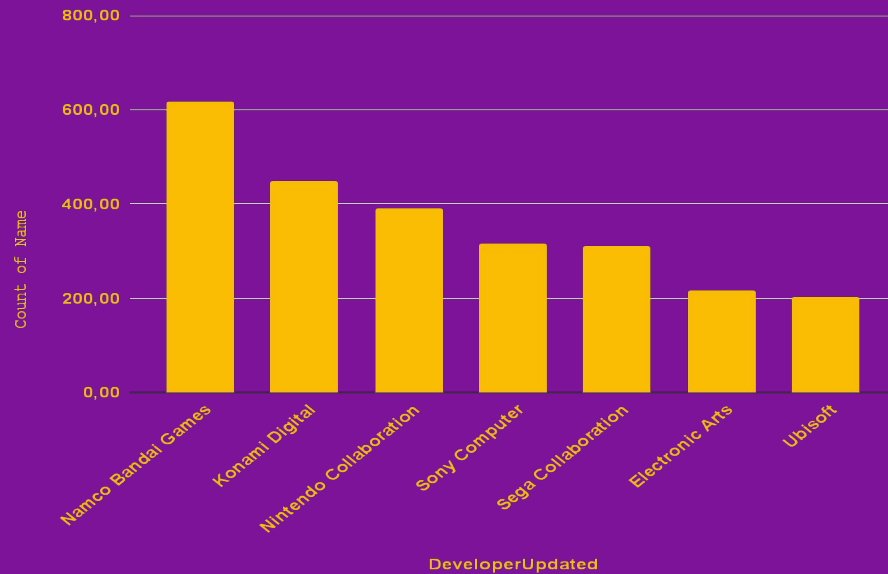




QUESTION 1

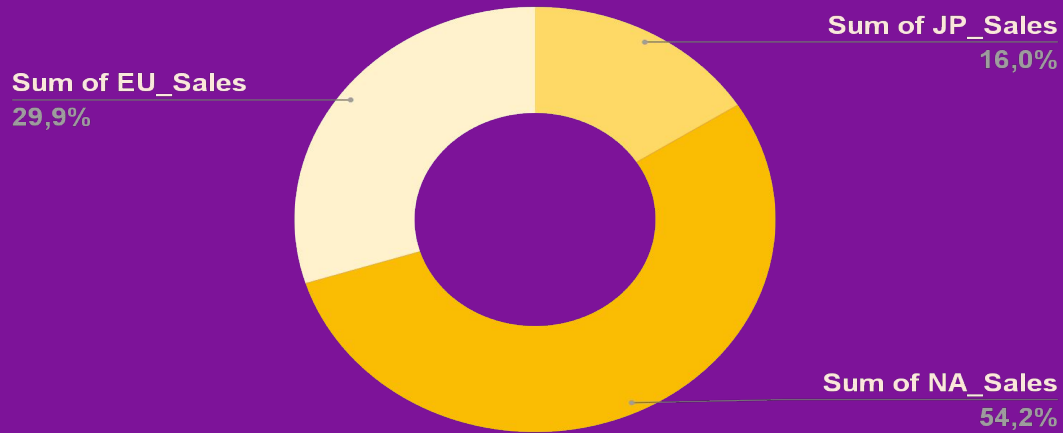


Số lượng game phát hành theo Dev



Nhà phát triển game
tại Nhật phát triển
mạnh.

QUESTION 1



Doanh thu tại thị trường Nhật chiếm tỉ trọng ít nhất.

Dẫn đầu là Mỹ.

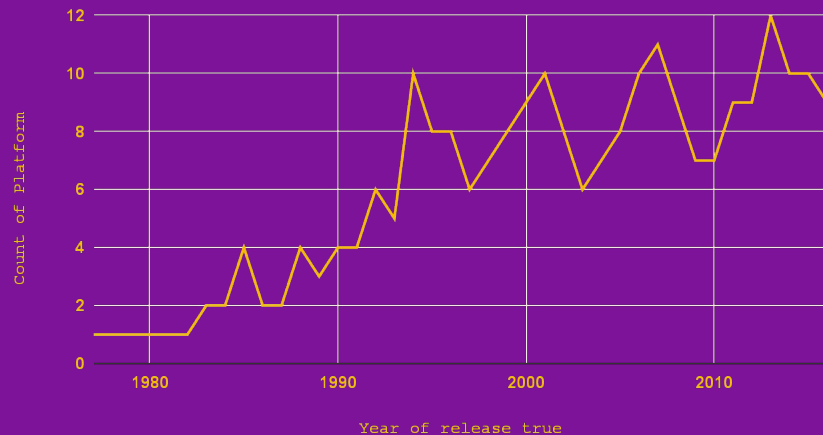




QUESTION 1



Số lượng Platform theo năm



\$1255B USD

PS2 Platform

2100

Video Games

31

Sum of Platform



QUESTION 1



số lượt đánh giá qua từng năm



156,000

Users Review

2011

Có số lượng người đánh giá cao nhất

Trong 15 năm 1980 đến 1995 gần như không có ai quan tâm đánh giá game nhiều. Kể từ năm 1996 trở đi, lượt đánh giá được dần trải ổn định trên các tựa game, người ta quan tâm tới ngành giải trí game nhiều hơn.

QUESTION 1 – TƯƠNG LAI CỦA NGÀNH GAME PC/CONSOLE/HANDHELD?

Miếng bánh thị trường bị chia thêm cho game Mobile, thì con số trong biểu đồ giảm kể từ năm 2009 sẽ là điều hiển nhiên. Tuy vậy, tùy thuộc vào sở thích của người chơi và mục tiêu kinh doanh của các nhà phát triển, cả hai lĩnh vực này đều có tiềm năng và cơ hội riêng. Cùng so sánh những sự khác biệt sau:

PC, console và handheld	Game mobile
<ul style="list-style-type: none">- Điều khiển tối ưu hơn.- Trải nghiệm tập trung- Chất lượng đồ họa và âm thanh- Gameplay phức tạp	<ul style="list-style-type: none">- Tiện lợi và di động- Phổ biến và đại chúng- Thuận tiện cho kiếm tiền- Sự kết nối xã hội

=> CÓ PHÁT TRIỂN.



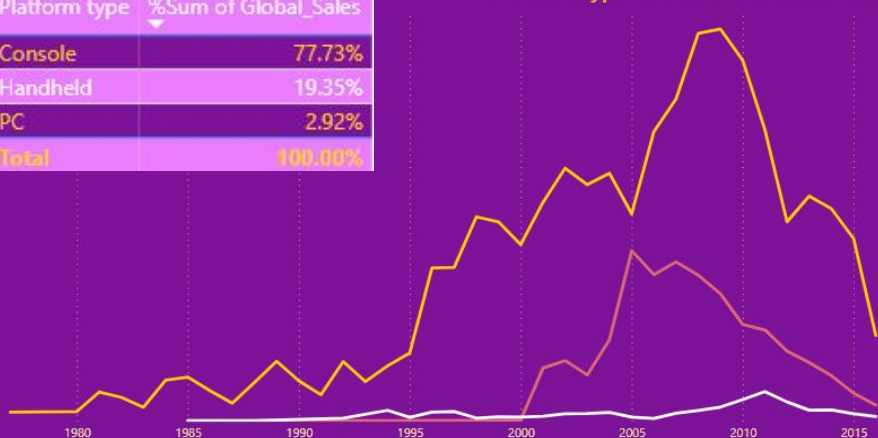
QUESTION 2 – Platform



Platform type global sales

Platform type	%Sum of Global_Sales
Console	77.73%
Handheld	19.35%
PC	2.92%
Total	100.00%

Platform type ● Console ● Handheld ● PC



Platform type game count

Platform type	% Game count
Console	63.66%
Handheld	30.51%
PC	5.83%
Total	100.00%

Platform type ● Console ● Handheld ● PC



- **Console** luôn là thị trường được ưa chuộng nhiều nhất qua các năm, chiếm 77% sales hay 63% số tựa game
 - **Handheld** tuy là platform ra đời trễ nhất nhưng lại có nhiều tiềm năng nhất, tăng trưởng mạnh trong những năm gần đây
 - **PC** khá kén người chơi, nhưng cũng có sự tăng trưởng qua các năm
- => **Console và handheld** là sự lựa chọn ưu tiên hàng đầu

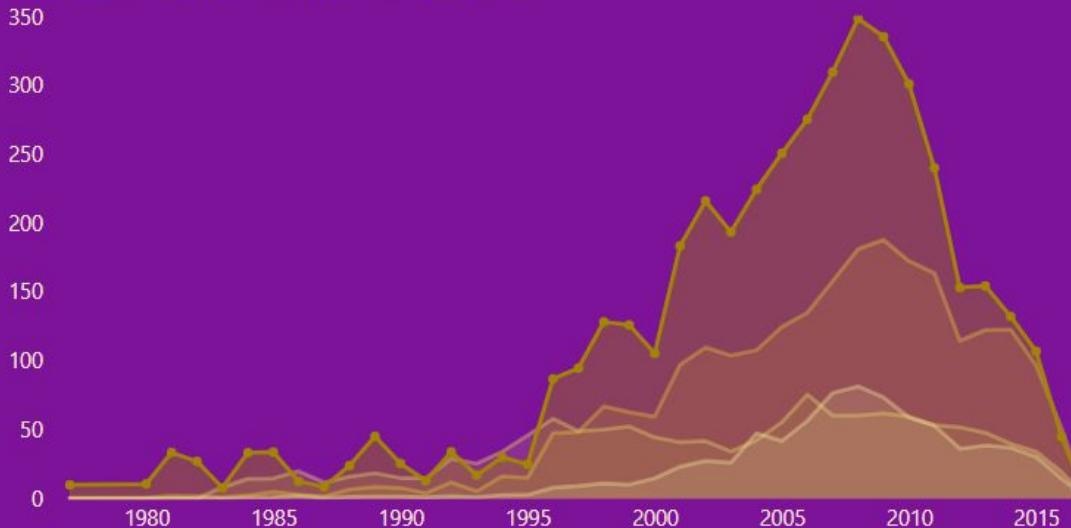


QUESTION 3 - Location



Global sales by year

● EU_Sales ● JP_Sales ● NA_Sales ● Other_Sales



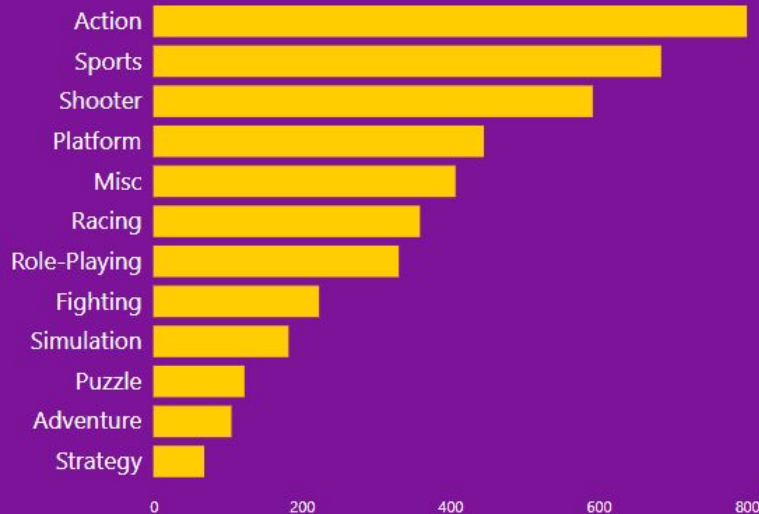
Ngôn ngữ: Tiếng Anh

Dân số : Khoảng 380 Triệu người

Đóng góp khoảng 50% tổng global sales

Game tiêu biểu: Wii sports, Super Mario Bros, Duckhunt

Sum of NA_Sales by Genre



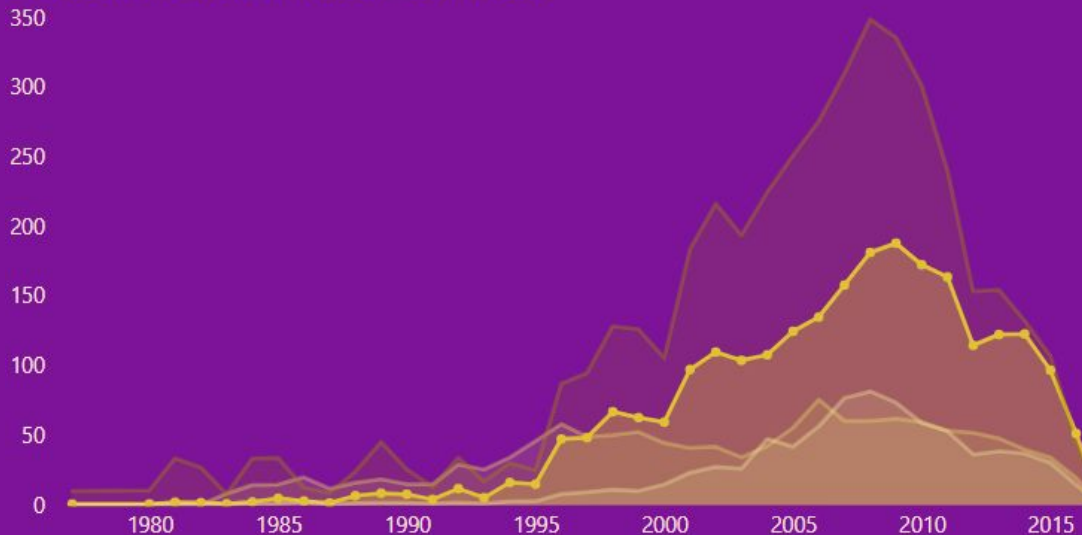


QUESTION 3 - Location

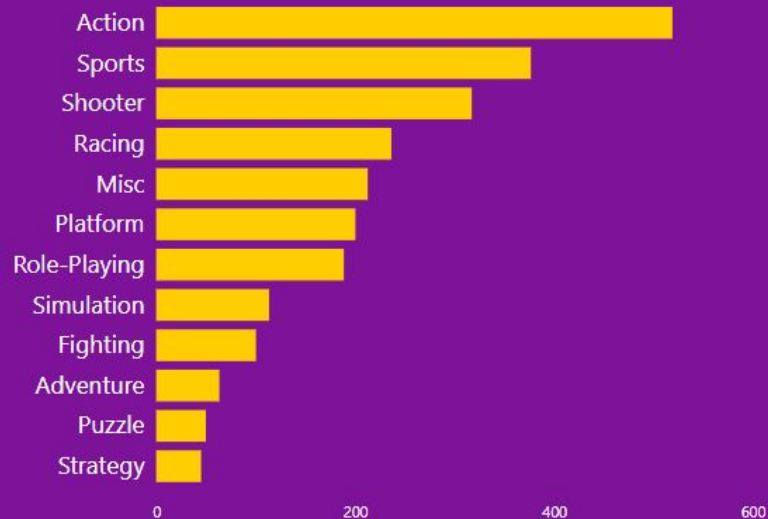


Global sales by year

● EU_Sales ● JP_Sales ● NA_Sales ● Other_Sales



Sum of EU_Sales by Genre



Ngôn ngữ: Đa ngôn ngữ (Tiếng Anh, Tiếng Đức, Tiếng Pháp,...)

Dân số : Khoảng 450 Triệu người

Đóng góp khoảng 27% tổng global sales

Game tiêu biểu: Wii sports, Grand Theft Auto, Mario Kart Wii

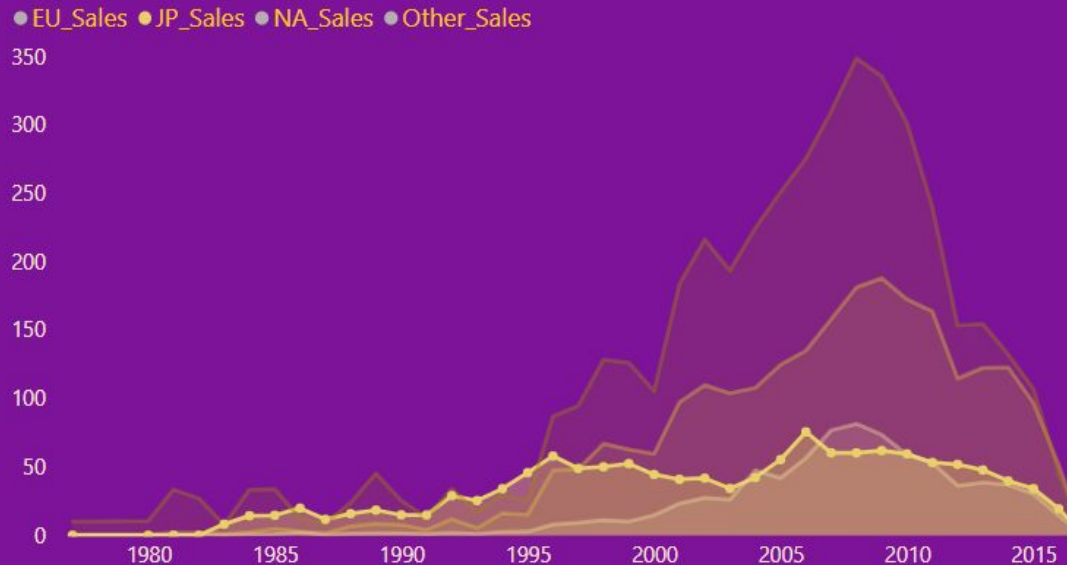




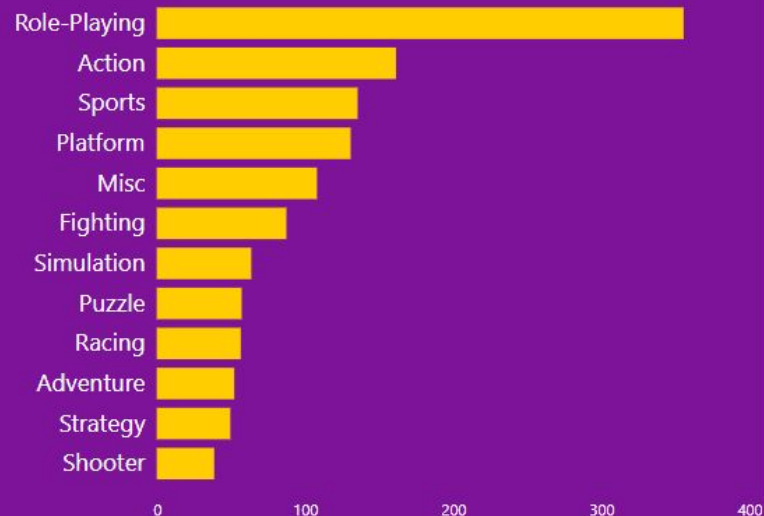
QUESTION 3 - Location



Global sales by year



Sum of JP_Sales by Genre



Ngôn ngữ: Tiếng nhật

Dân số : Khoảng 125 Triệu người

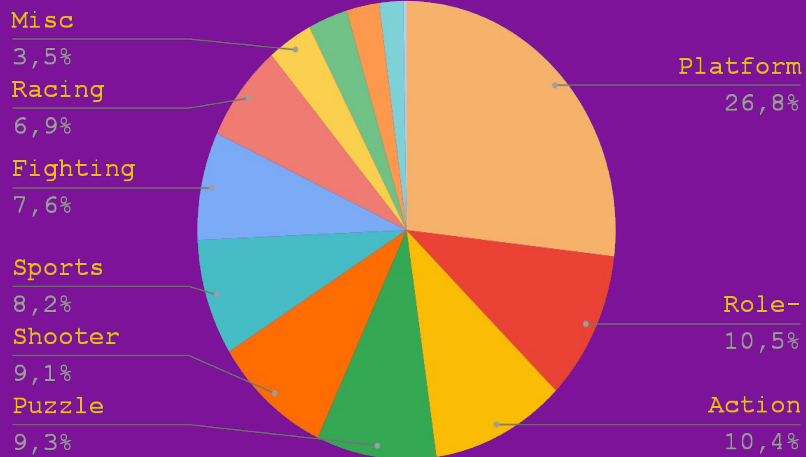
Đóng góp khoảng 15% tổng global sales

Game tiêu biểu: Pokemon Red/Green, Super Mario Bros,
Pokemon Gold/Silver



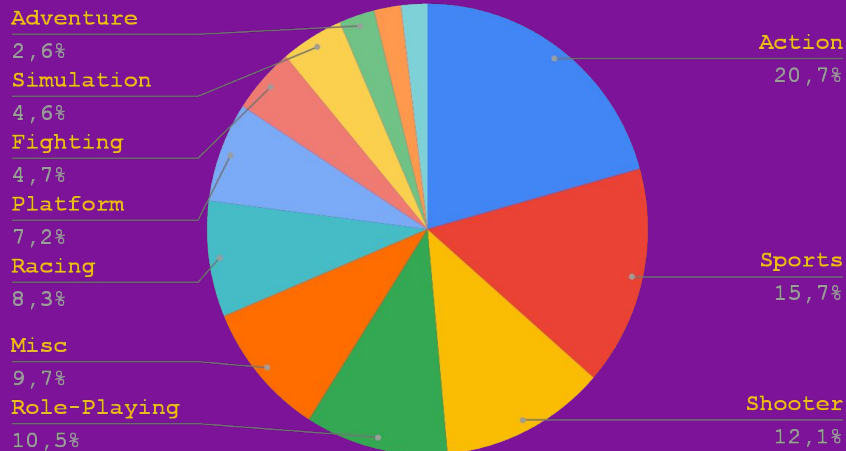
QUESTION 4 - Genre

Sum of Global_Sales



1977 - 1996

Sum of Global_Sales



1997 - 2016



QUESTION 4 – Genre



0-1M Sales:

Action: Lego Jurassic World

Sports: NBA 2K10

Misc: Just dance

1M-5M Sales:

Action: Assassin Creed

Sports: Fifa

Shooter: Battlefield 4

> 5M Sales:

Shooter: Call of duty

Action: Grand theft auto

Role-Playing: Pokemon

Percentage of Game by Genre



Sum of Global_Sales

Pub vừa và nhỏ tự sản xuất

1,3%

Pub lớn tự sản xuất

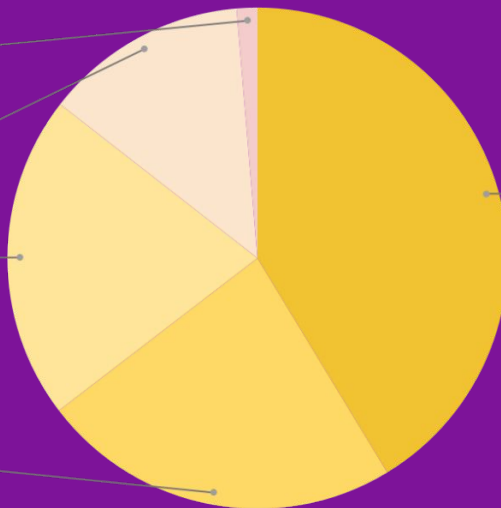
13,1%

Pub vừa và nhỏ hợp tác với Dev

20,9%

Pub lớn hợp tác với Dev N/A

23,3%



Pub lớn hợp tác với Dev tổ chức
41,3%

Phân loại theo việc hợp tác

Với phân loại này, nhóm nhận thấy rằng Doanh thu nghiên về nhóm các công ty lớn hợp tác với Developer có tổ chức

QUESTION 5



Pub vừa và nhỏ tự sản xuất

3,0%

Pub lớn tự sản xuất

6,5%

Pub lớn hợp tác với Dev N/A

19,4%

Pub lớn hợp tác với Dev tổ

29,6%

Pub vừa và nhỏ hợp tác với

41,6%

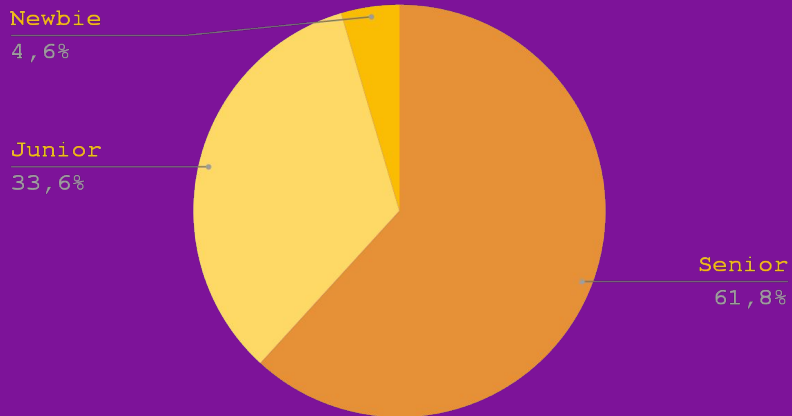
Phân loại theo việc hợp tác

nhưng số game của nhóm này chiếm
tỷ trọng không cao bằng nhóm các
công ty vừa và nhỏ hợp tác với Dev ở
bên ngoài

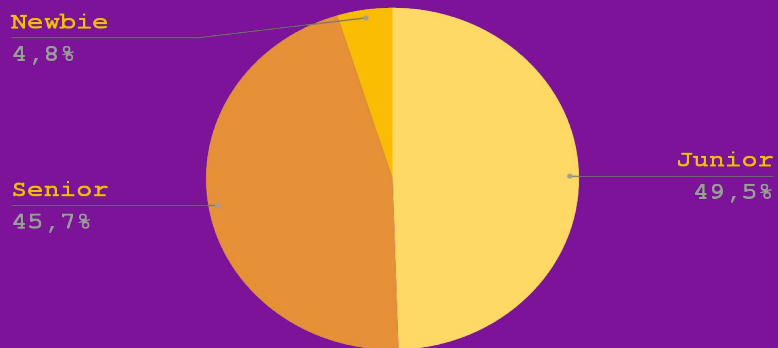
QUESTION 5



Sum of Global_Sales



số lượng game phát hành theo kinh nghiệm của Dev



Phân loại theo kinh nghiệm

QUESTION 5

Đối với những Developer “N/A” việc chia nhóm như thế này không có căn cứ nên nhóm không đề cập các Developer bị thiếu dữ liệu trong trường hợp này.



05

KẾT LUẬN

1.



KẾT LUẬN



Thông qua dataset:

- Ngành game là một ngành mới, bắt đầu từ năm 1977 nhưng gặt hái được nhiều thành công qua các năm
- Ngành game đang dần trở thành miền đất màu mỡ cho những người đam mê lập trình cũng như đam mê về game
- Các yếu tố có tiềm năng dẫn đến thành công của 1 game:
 - Platform: Console/Handheld
 - Khu vực: NA/EU
 - Thể loại được ưa chuộng: Action, Sports, Role-playing



KẾT LUẬN



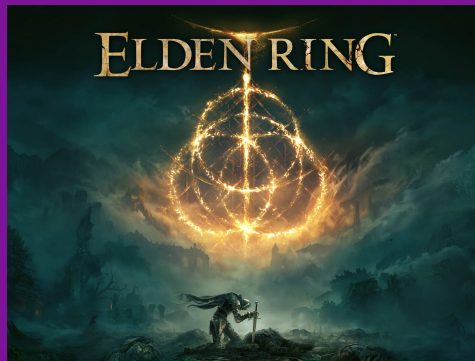
Thông qua dataset:



- ngoại trừ những ông lớn trong ngành - có chi phí đầu tư cao, các indie hay creator vẫn có khả năng cạnh tranh ngang bằng với những công ty khác, không phụ thuộc vào việc công ty đã cho ra mắt bao nhiêu game, phụ thuộc vào yếu tố sản phẩm game có nội dung thu hút người dùng hay không.

▣ TƯƠNG LAI - NEXT GEN ▣

PS5



20 million



23 million

Switch



55 million



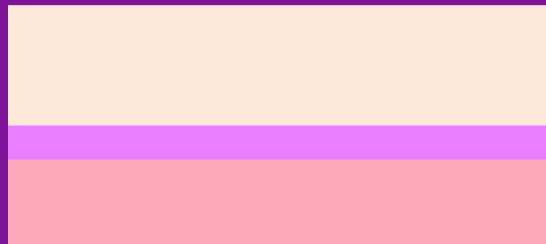
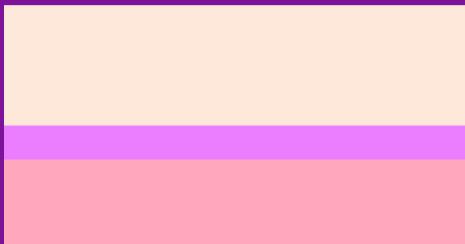
43 million



06

Q&A

don't **hesitate** to ask me if you have any questions



THANKS !



CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik.

Please keep this slide for attribution.