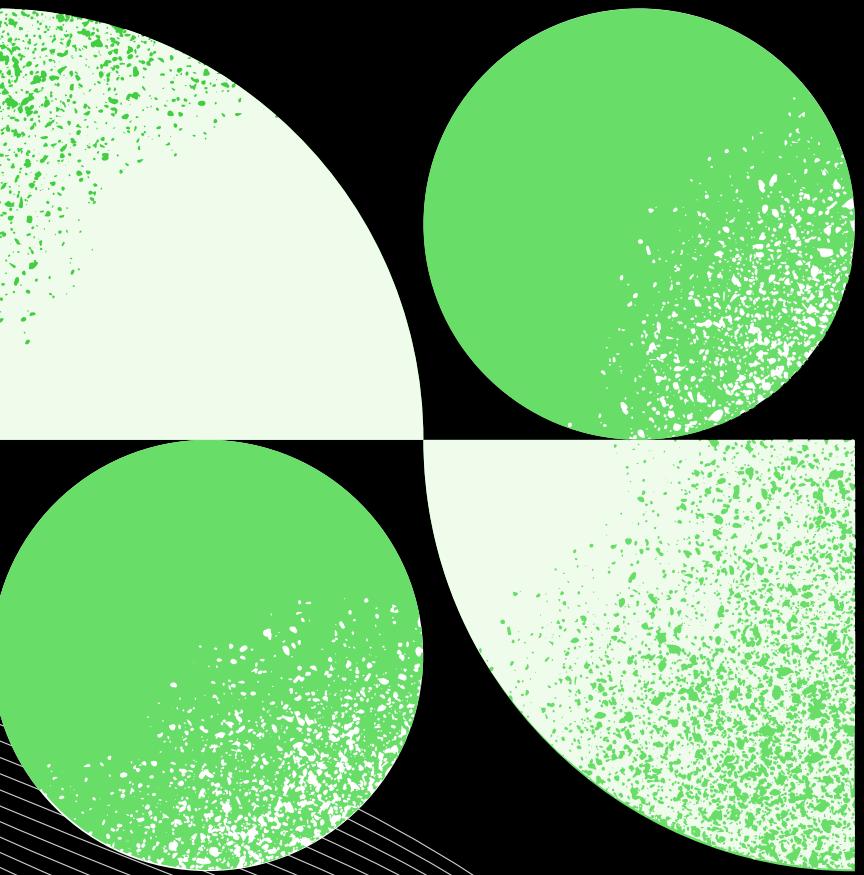


Análisis de Xbox Game Pass: Rentabilidad y Uso

Roberto Isaac Santoyo Bolívar



Contenido

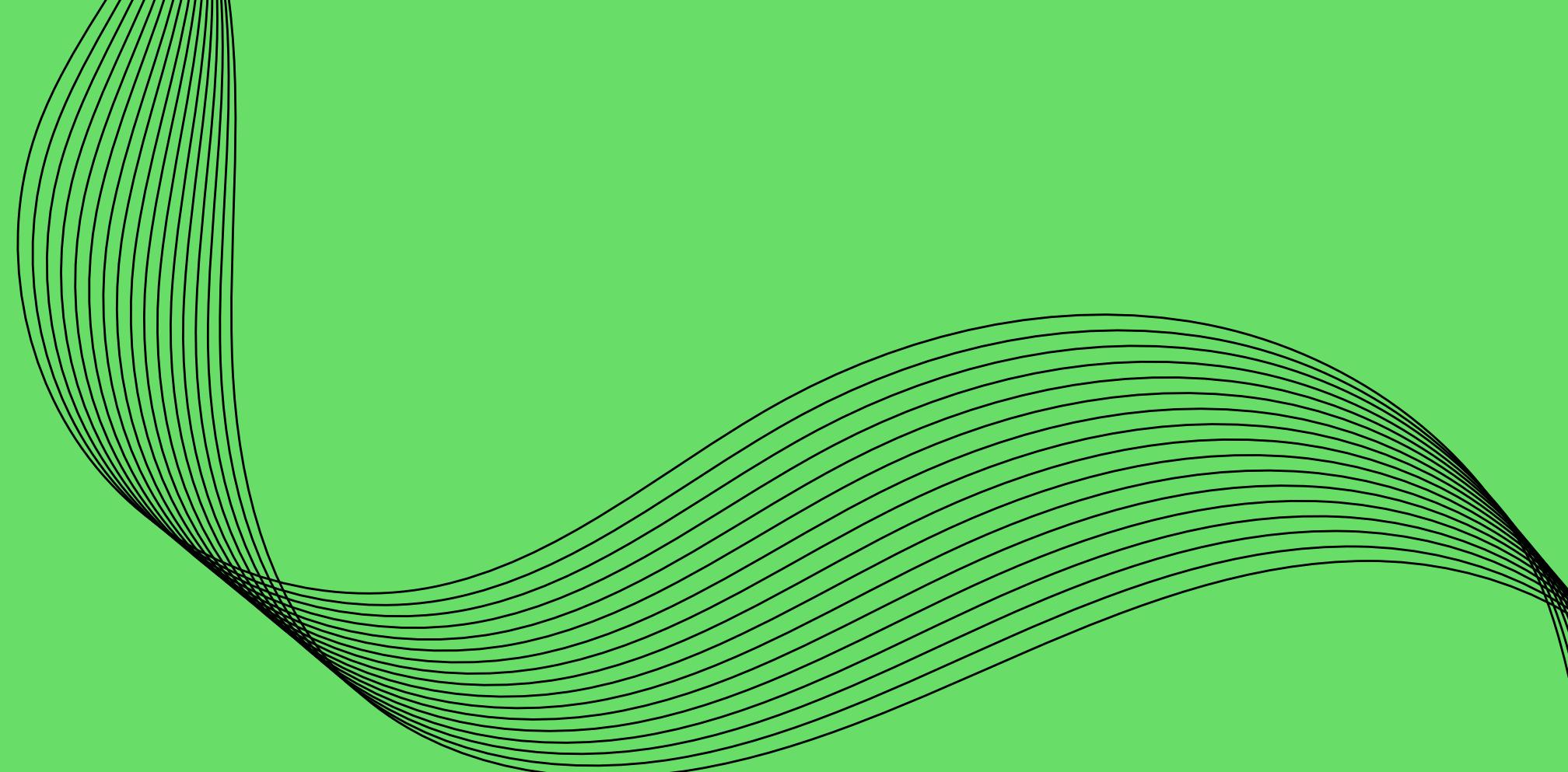
- Contexto

- Preguntas a resolver

- Exploración

- Análisis de resultados

- Conclusiones



Contexto

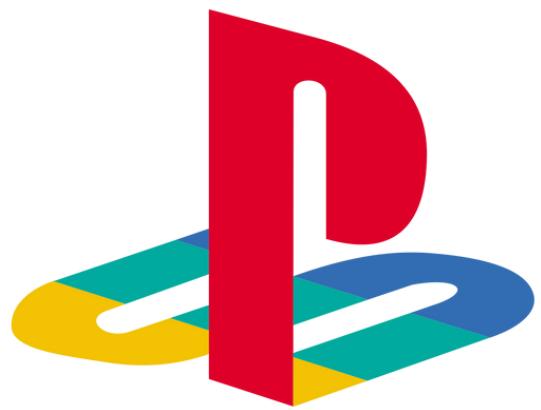
Xbox Game Pass es un servicio de suscripción de videojuegos que permite a los usuarios acceder a una biblioteca de juegos de alta calidad para consolas Xbox, PC y la nube por una tarifa mensual. A través de Game Pass, los usuarios pueden jugar a títulos nuevos y populares sin necesidad de comprarlos individualmente.

Además, existen otros servicios similares en otras plataformas



XBOX GAME PASS

29 millones de suscriptores



PLAYSTATION PLUS

47 millones de suscriptores



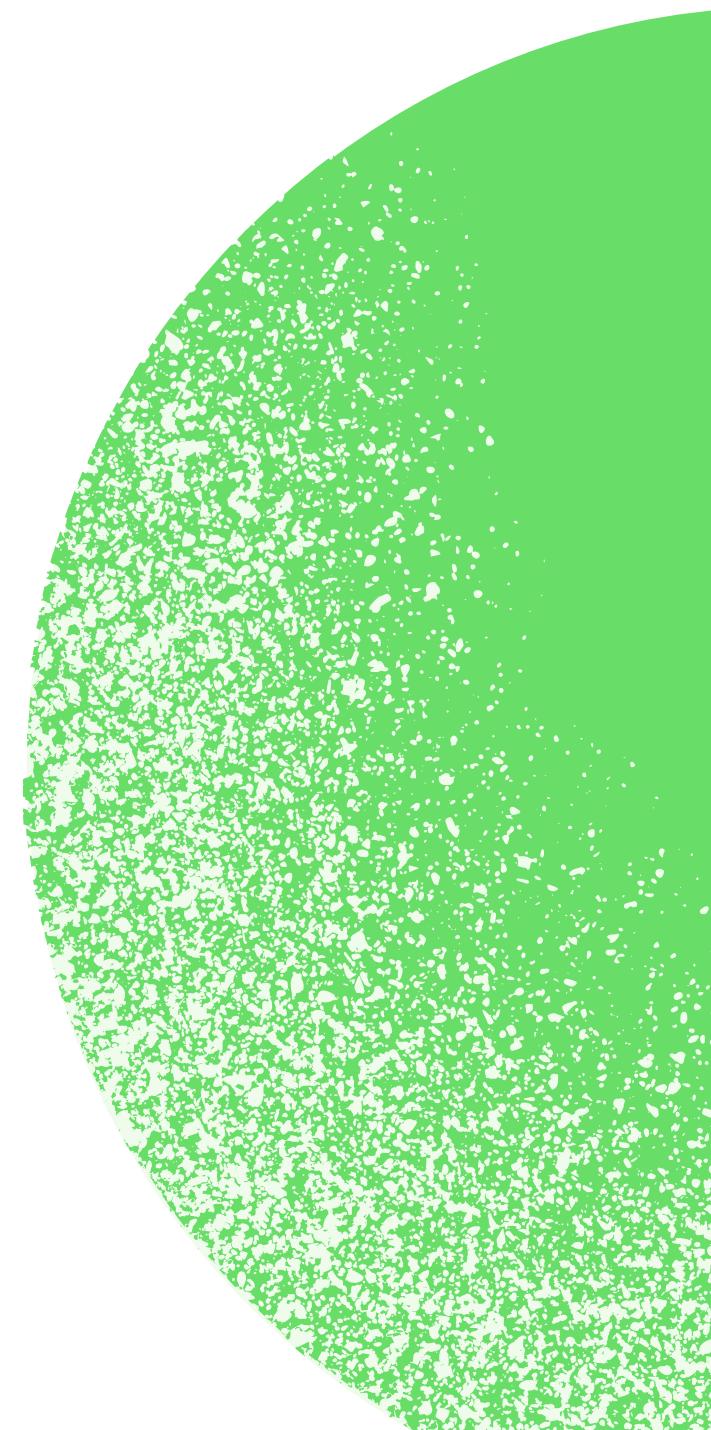
EA PLAY

13 millones de suscriptores



NINTENDO SWITCH ONLINE

36 millones de suscriptores



Preguntas a resolver

En esta presentación, exploraremos algunas preguntas clave para comprender mejor el impacto y la rentabilidad de Xbox Game Pass:



¿Están aprovechando suficientes jugadores las ventajas del servicio?

¿Qué factores afectan realmente el número de jugadores? ¿Es la popularidad de los juegos el único determinante o existen otros elementos importantes?

¿Debería Xbox Game Pass centrarse en ciertos géneros o tipos de juegos para atraer más suscriptores?

Exploración

Para realizar este análisis, se utilizaron datos de Xbox Game Pass correspondientes al año 2022. Los datos recopilados incluyeron información clave sobre cada juego disponible en el servicio, tales como:

- ◆ **Nombre del juego**
- ◆ **Valoraciones de los jugadores**
- ◆ **Tiempo medio para completar el juego**
- ◆ **Número de jugadores que han jugado cada título**
- ◆ **Porcentaje de jugadores que completaron el juego**

Con el objetivo de profundizar en la popularidad de los títulos, se cruzaron estos datos con valoraciones de Metacritic, lo que permitió ampliar la perspectiva de la popularidad no solo a los jugadores de Xbox, sino también a otros usuarios de diversas plataformas y a críticos de videojuegos.



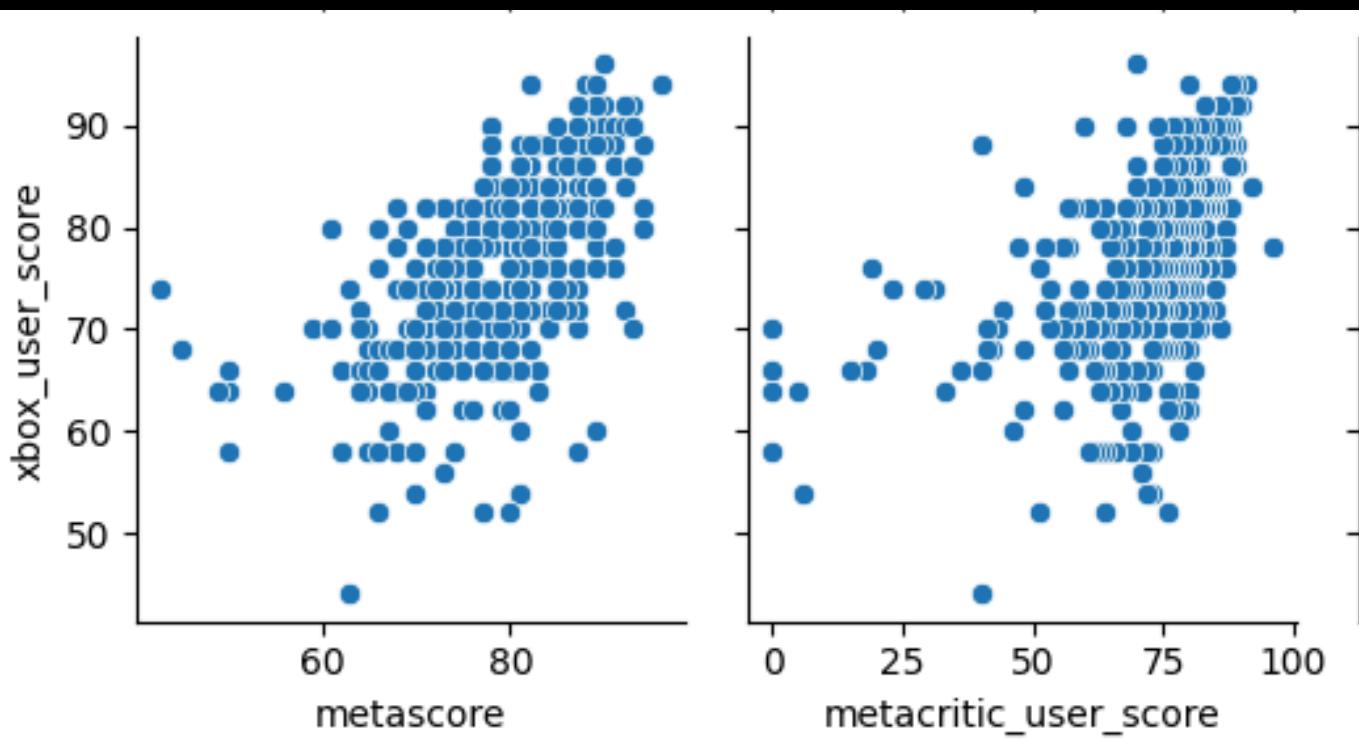
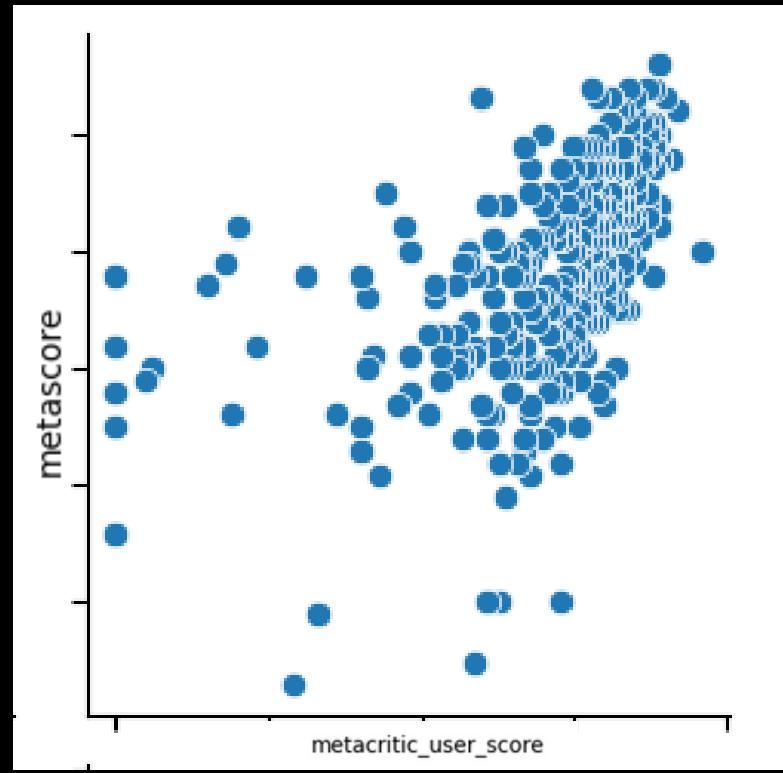
Exploración

Para simplificar el análisis, las valoraciones se clasificarán en categorías:

- ◆ **Muy Positivas**
- ◆ **Positivas**
- ◆ **Variadas**
- ◆ **Negativas**
- ◆ **Muy Negativas**

Este enfoque nos permite obtener una visión más completa del rendimiento y la aceptación de los juegos en Xbox Game Pass, considerando tanto la opinión de los jugadores como la de los expertos.

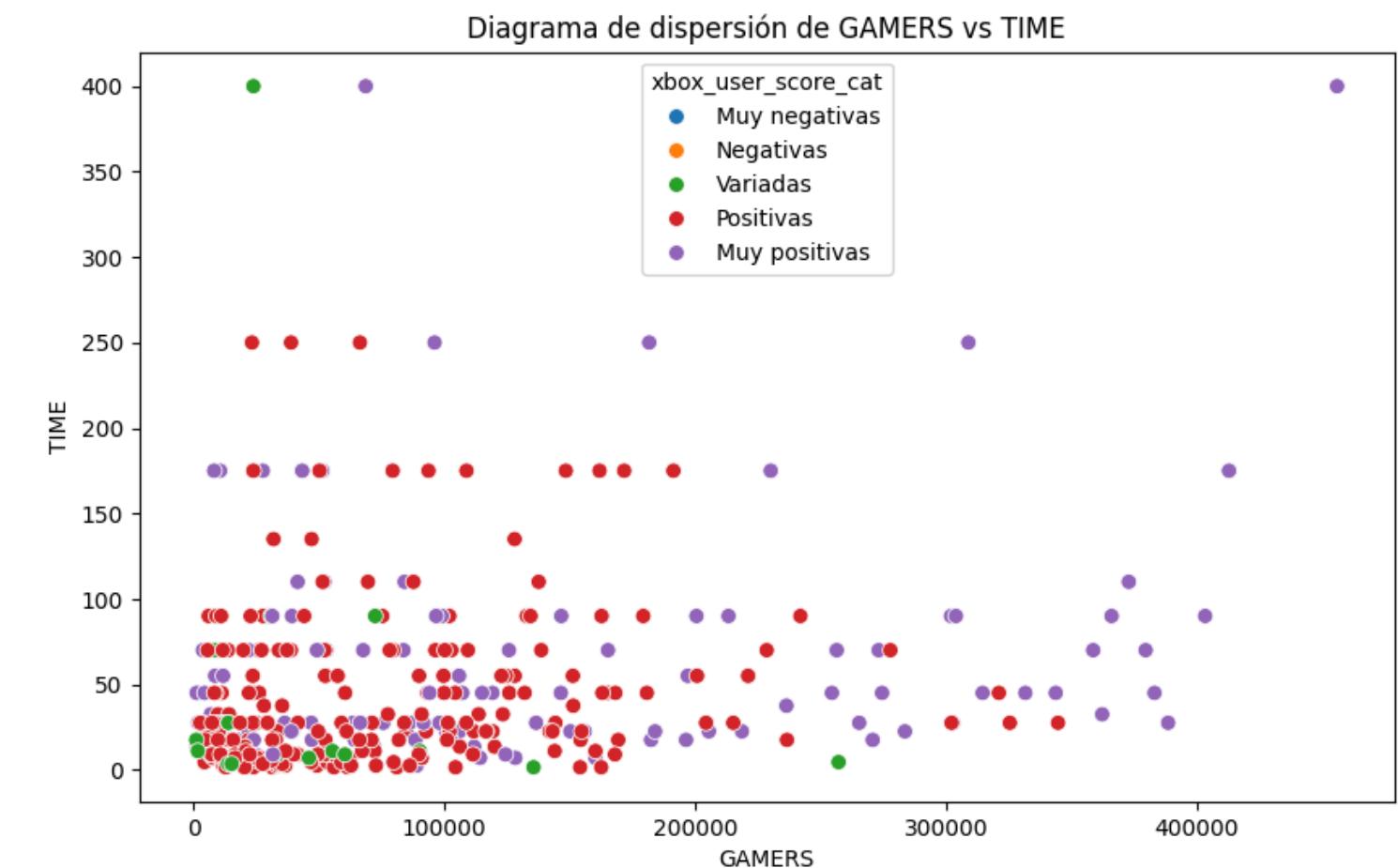
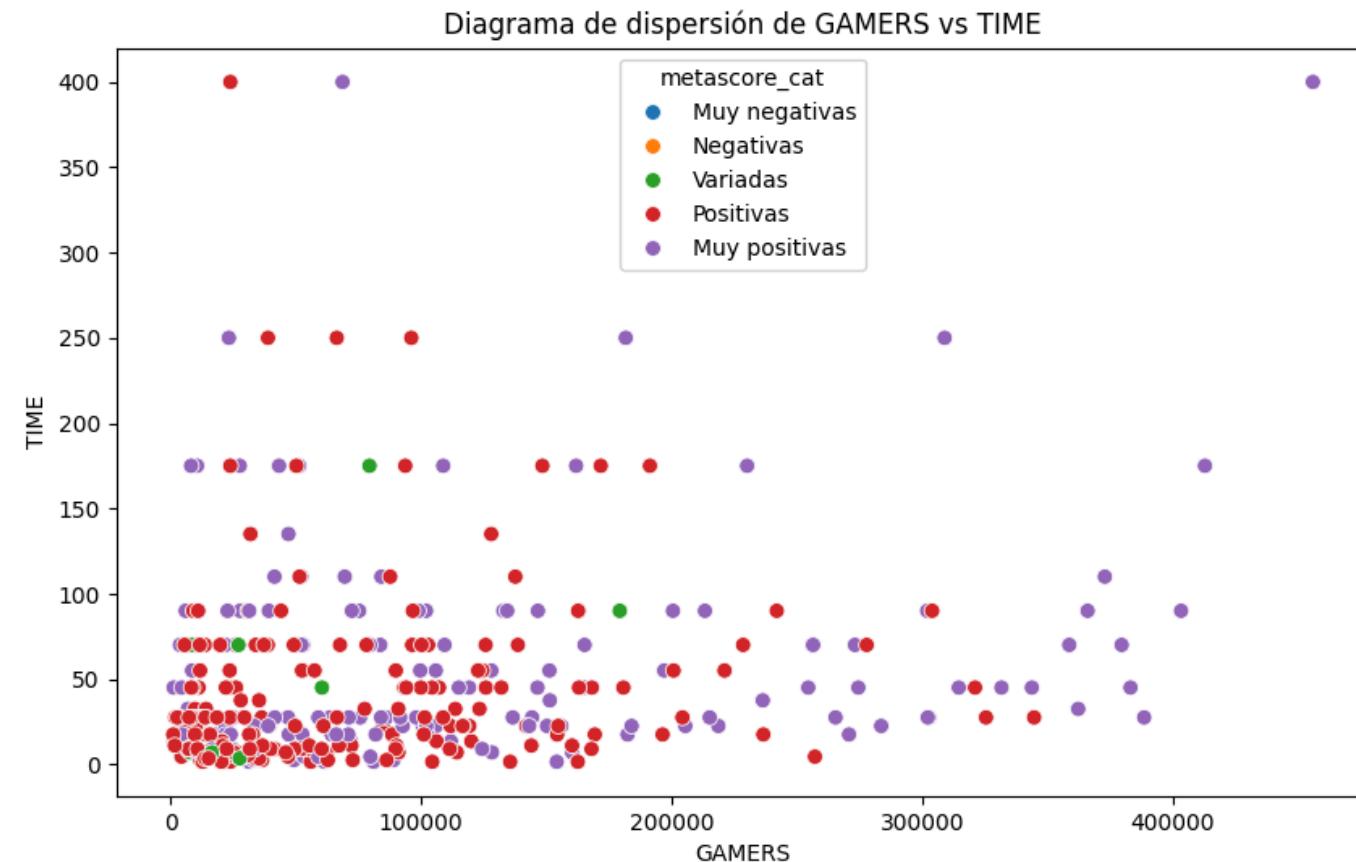
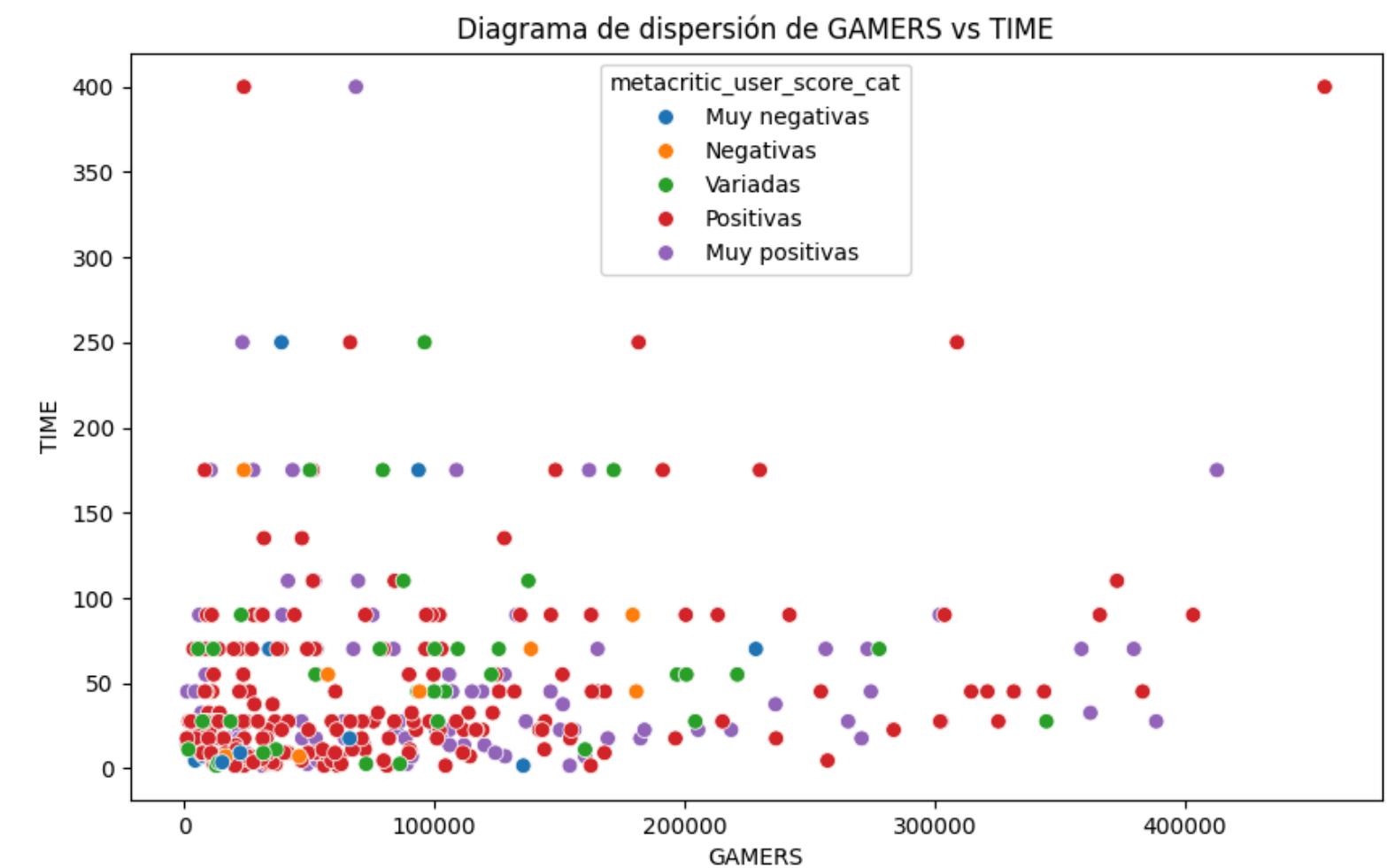
En una primera vista, las valoraciones entre los críticos de Metacritic, sus usuarios y usuarios de Xbox Game Pass tienen a ser altas por lo que la mayoría de los títulos caen en valoraciones “Positivas” y “Muy Positivas”



Análisis de resultados

HIGHLIGHT 1

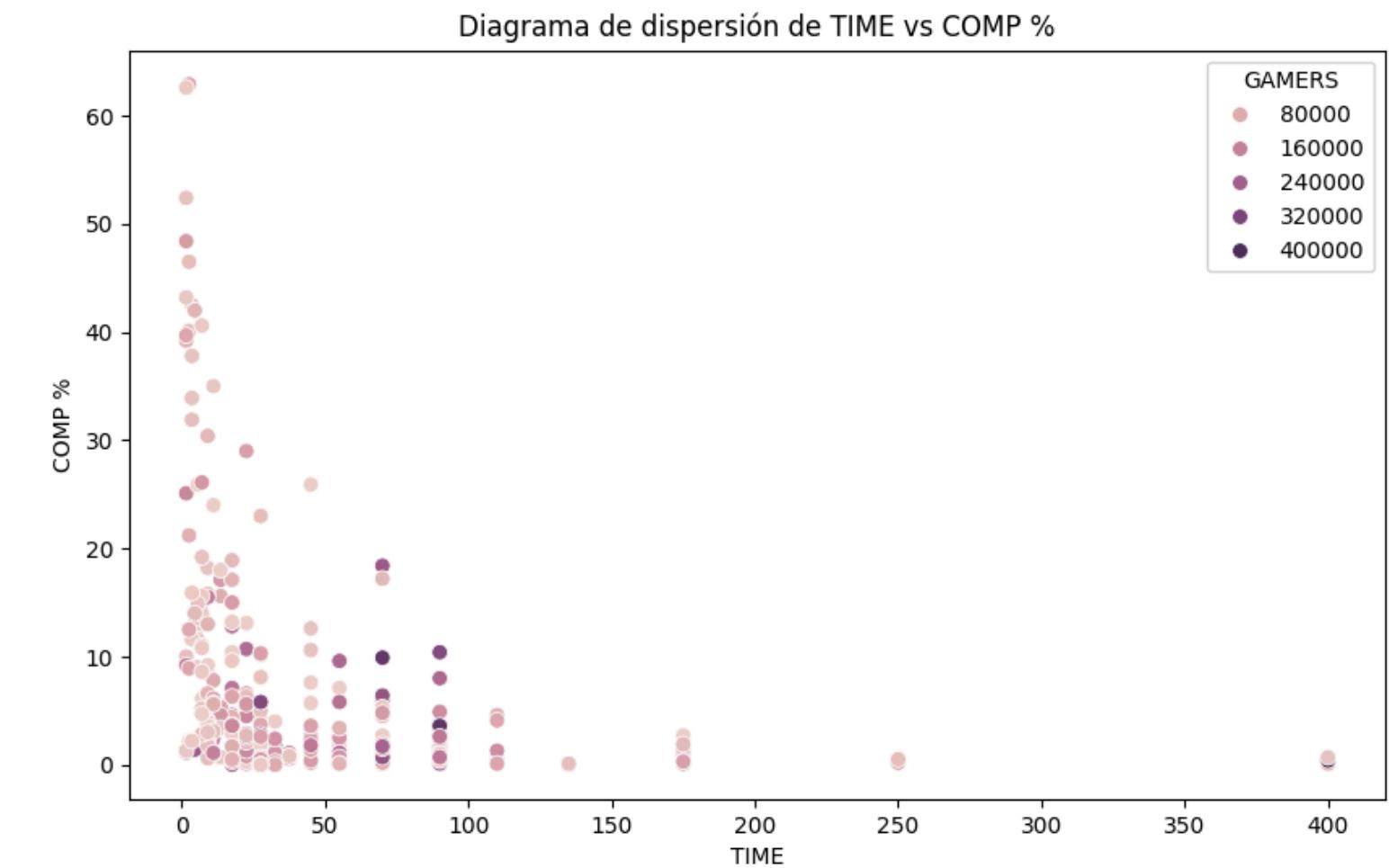
Los juegos con mayor número de jugadores no necesariamente tienen las mayores horas promedio.



Análisis de resultados

HIGHLIGHT 2

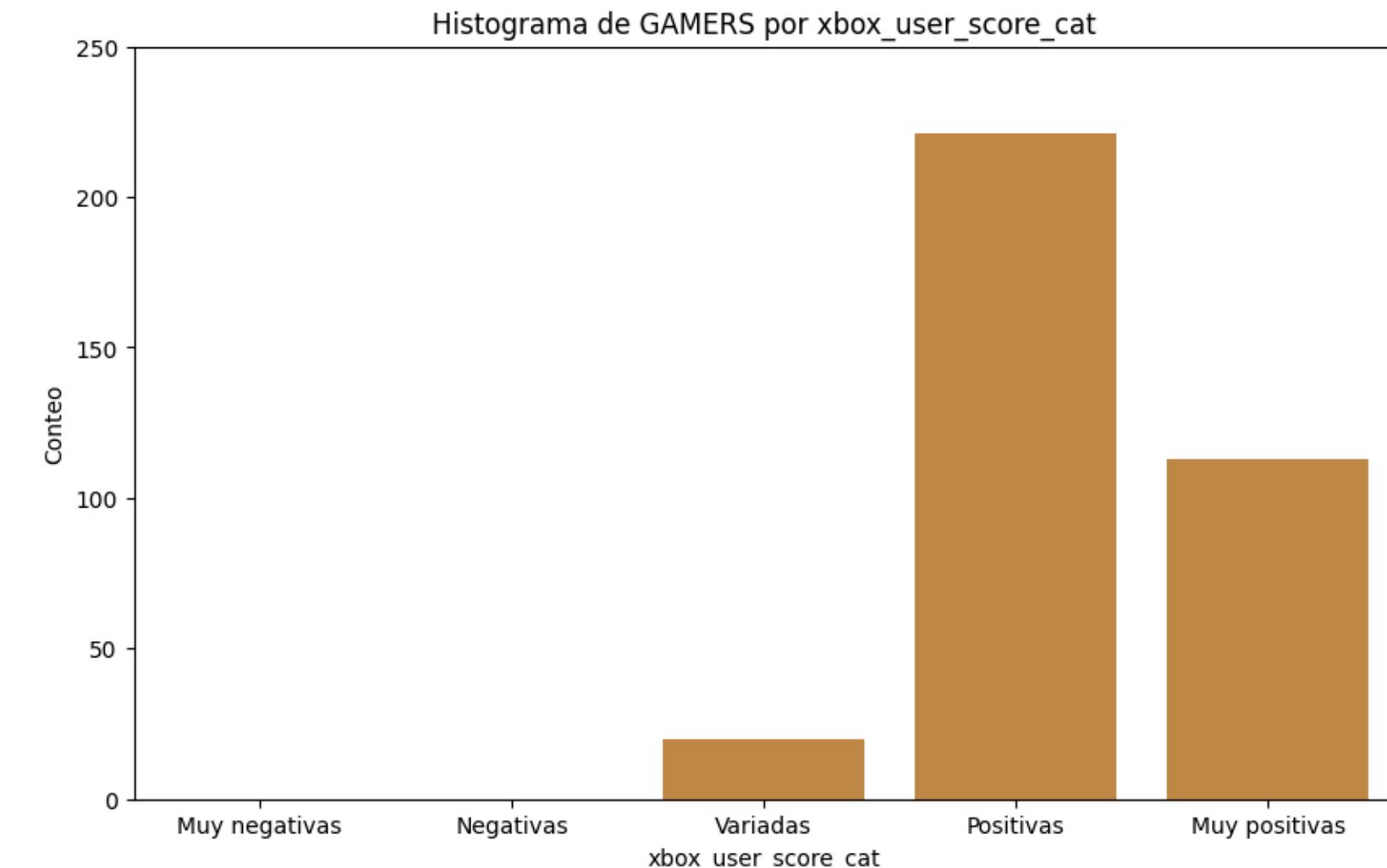
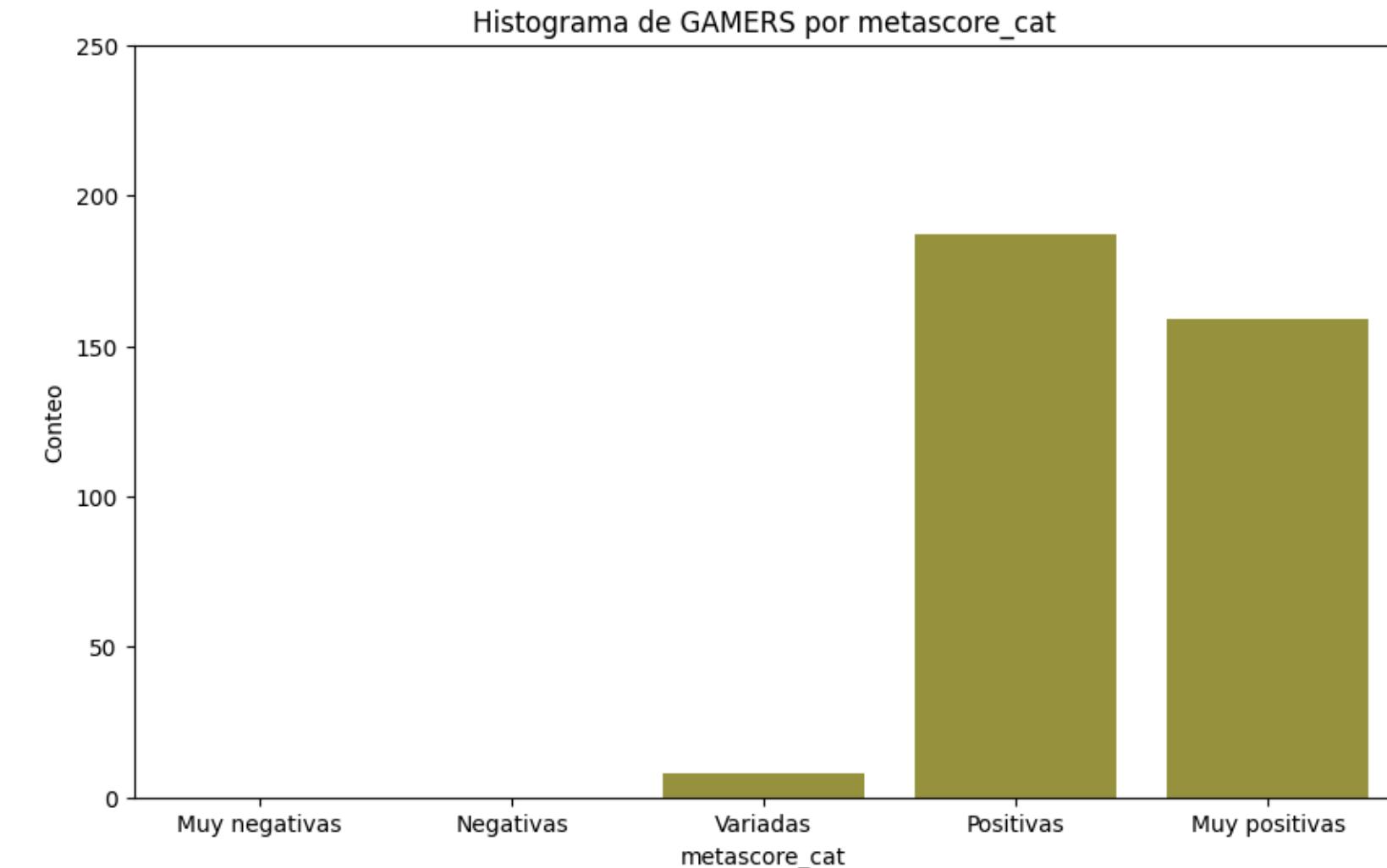
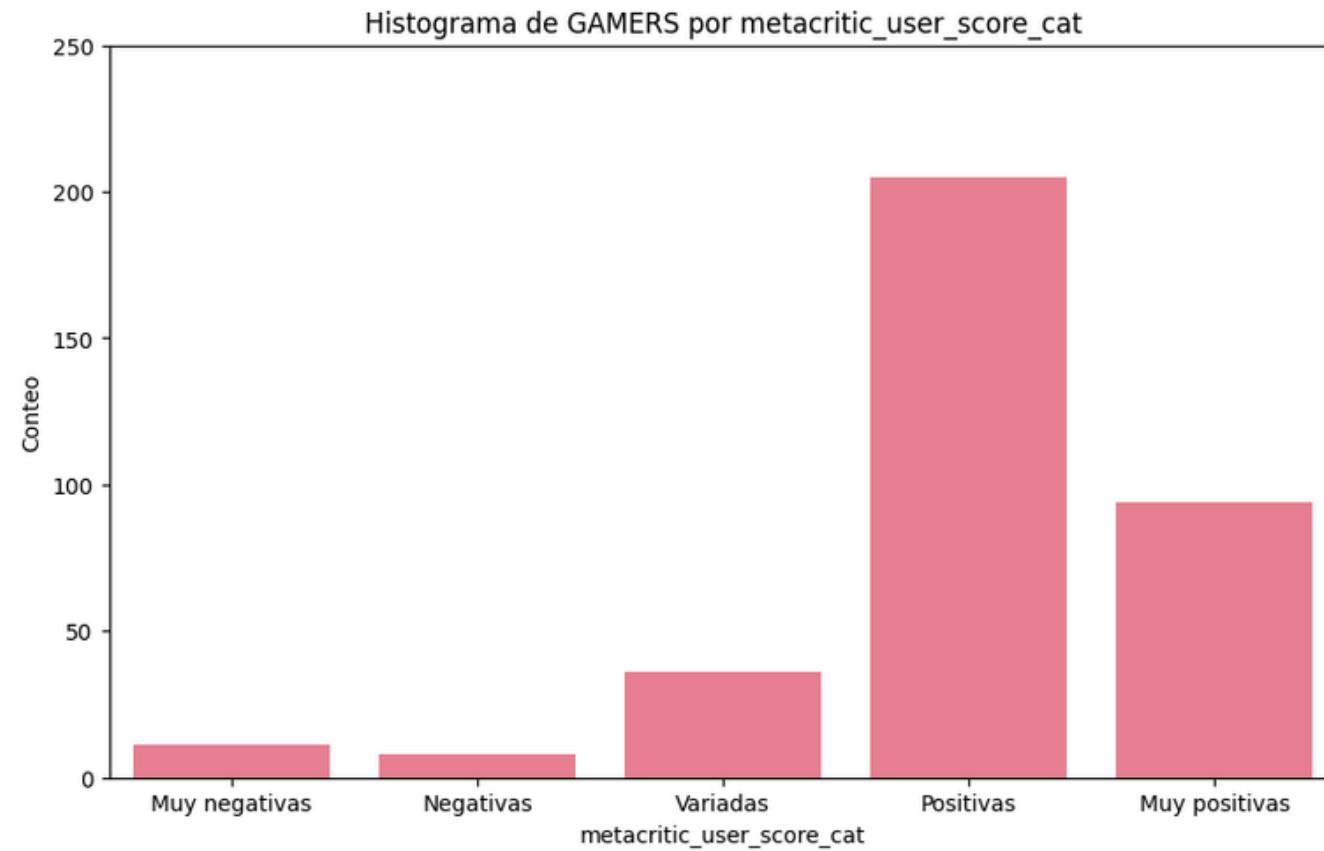
Los jugadores prefieren juegos que duren menos de 100 horas y eso influye en si los jugadores terminan o se acercan a completar el título.



Análisis de resultados

HIGHLIGHT 3

Los títulos con valoraciones "Positivas" tienen grandes números de jugadores. Entonces podemos tener una afirmación de que los jugadores aprovechan el servicio de Game Pass para jugar títulos muy bien valorados.



Conclusiones y estrategias

- Los jugadores con la suscripción de Xbox Game Pass sí aprovechan el servicio para jugar títulos muy populares por la comunidad aunque no necesariamente los terminan en un 100%.
- Si bien hay buenos juegos con larga duración, los jugadores prefieren juegos con una duración media de 30 horas.
- No todos los juegos son completados al 100% por los jugadores aunque sean títulos con altas valoraciones. Probablemente por el tiempo medio para completarlo, se enfocan en las historias principales (en el caso de juegos offline) o solo quieren jugar un rato.

Estrategias sugeridas

- Implementar estrategias de marketing para promover juegos con tiempos bajos pero alta valoración crítica.
- Enfocar esfuerzos en destacar títulos con alta participación y valor para los jugadores.

Gracias

