



# Relatório de Análise de Vendas de Videogames

Análise Completa do Mercado Global de Games (1989-2018)

Dataset: 1.210 jogos analisados

## 1. Visão Geral do Dataset

**Período Analisado:** 1989 a 2018 (29 anos de dados)

**Total de Registros:** 1.210 jogos

**Plataformas:** 23 diferentes

**Gêneros:** 18 categorias

**Publishers:** 84 editoras

**Desenvolvedores:** 400 diferentes

## 2. Métricas Principais

VENDAS GLOBAIS TOTAIS

1.815M

milhões de cópias

SCORE MÉDIO

7.54

avaliação crítica

VENDA MÉDIA

1.50M

por jogo

## 3. Distribuição de Vendas por Região

**América do Norte:** 835.43M (46.0%)

Europa: 634.92M (35.0%)

Outras Regiões:

215.47M (11.9%)

Japão:

128.88M

(7.1%)

**Análise Regional:** A América do Norte domina o mercado com quase metade das vendas globais, seguida pela Europa. O Japão, apesar de sua importância cultural na indústria, representa apenas 7.1% das vendas.

## 4. Top 10 Gêneros por Vendas

Posição	Gênero	Vendas (Milhões)	Participação
1º	Shooter	460.97	25.4%
2º	Action	371.13	20.5%
3º	Sports	247.92	13.7%
4º	Role-Playing	182.95	10.1%
5º	Racing	151.93	8.4%
6º	Fighting	79.25	4.4%
7º	Platform	71.04	3.9%
8º	Action-Adventure	60.45	3.3%
9º	Misc	56.31	3.1%
10º	Adventure	54.52	3.0%

## 5. Top 10 Publishers

Posição	Publisher	Vendas (Milhões)
1º	Activision	272.39
2º	Electronic Arts	240.05
3º	Rockstar Games	167.32
4º	Ubisoft	121.05
5º	EA Sports	114.02
6º	Sony Computer Entertainment	102.45
7º	Bethesda Softworks	67.52
8º	Konami	56.42
9º	Nintendo	55.76
10º	Capcom	49.18

## 6. Análise de Correlações

### Principais Descobertas:

- **Vendas Regionais:** As vendas na América do Norte (0.916) e Europa (0.929) têm forte correlação com vendas globais
- **Score vs Vendas:** Correlação moderada de 0.370 entre avaliação crítica e vendas globais
- **Mercado Japonês:** O Japão mostra correlação mais fraca (0.264) com vendas globais, indicando preferências únicas
- **Tendência Temporal:** Correlação quase nula (-0.039) entre ano e score crítico

## 7. Evolução Temporal das Vendas

O mercado apresentou crescimento significativo de 2005 a 2011, com pico em **2011 (220.94M)**. Principais marcos:

- **Era de Ouro (2007-2011):** Período de maior crescimento, com vendas superiores a 150M por ano
- **Pico Absoluto (2011):** 220.94 milhões em vendas
- **Declínio Gradual (2012-2018):** Redução progressiva das vendas físicas

## 8. Insights Estatísticos

### Distribuição de Vendas:

- **Mediana:** 0.71M cópias por jogo
- **25% dos jogos:** Vendem menos de 0.35M
- **75% dos jogos:** Vendem menos de 1.58M
- **Campeão Absoluto:** 20.32M cópias (maior venda registrada)

### Plataforma Dominante:

Xbox 360 (X360) aparece 261 vezes no dataset, sendo a plataforma mais representada

### Desenvolvedor Mais Presente:

Capcom lidera com 40 títulos no dataset

## 9. Conclusões e Recomendações

**Mercado de Shooters e Action:** Estes gêneros dominam o mercado com 46% das vendas combinadas. Publishers devem focar nestes segmentos para maximizar retorno.

**Importância da América do Norte:** Com 46% do mercado global, estratégias de marketing devem priorizar esta região.

**Qualidade vs Vendas:** A correlação moderada (0.37) entre score crítico e vendas sugere que marketing e franquia são tão importantes quanto qualidade.

**Declínio das Vendas Físicas:** A queda após 2011 reflete a transição para distribuição digital, não necessariamente um declínio do mercado.

**Oportunidades no Japão:** A baixa correlação com mercado global indica oportunidades para jogos específicos desta região.

---

Relatório gerado automaticamente a partir de análise de dados

Dataset: 1.210 jogos • Período: 1989-2018 • 23 Plataformas • 18 Gêneros