

ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS

INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS
DE DATOS



Manuel José López Muñoz

INDICE

01

INTRODUCCIÓN (PAG 2)

- Descripción general de la base de datos
- Géneros más populares
- Editores más comunes
- Notas adicionales

02

VENTAS GLOBALES Y DISTRIBUCIÓN REGIONAL (PAG 5)

- Análisis descriptivo
- Desglose de ventas por regiones: NA y EU
- Desglose de ventas por intervalos

03

VENTAS SEGÚN CALIFICACIONES DE CRÍTICOS (PAG 9)

- Correlación entre las ventas y las calificaciones
- Juegos mejor calificados y su desempeño en ventas

04

ANÁLISIS POR GÉNERO DE VIDEOJUEGO (PAG 12)

- Desglose de Ventas por Género
- Desglose de Ventas por género y categoría
- Desglose por género a través de los años

05

ANÁLISIS POR PUBLISHER (PAG 19)

- Resumen general
- Desglose Temporal:
- Electronic arts
- Activision + Activision Blizzard
- Nintendo



INTRODUCCIÓN

Este informe presenta un análisis detallado del dataset que nos ha proporcionado, enfocado en entender las ventas y tendencias en el mundo de los videojuegos. Nuestro objetivo es ofrecer insights claros que le ayuden a tomar decisiones estratégicas.

1.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA BASE DE DATOS:

TOTAL DE VIDEOJUEGOS ANALIZADOS

Se han analizado un total de 7.973 títulos, lo que nos brinda una muestra considerable para entender tendencias y patrones en la industria.

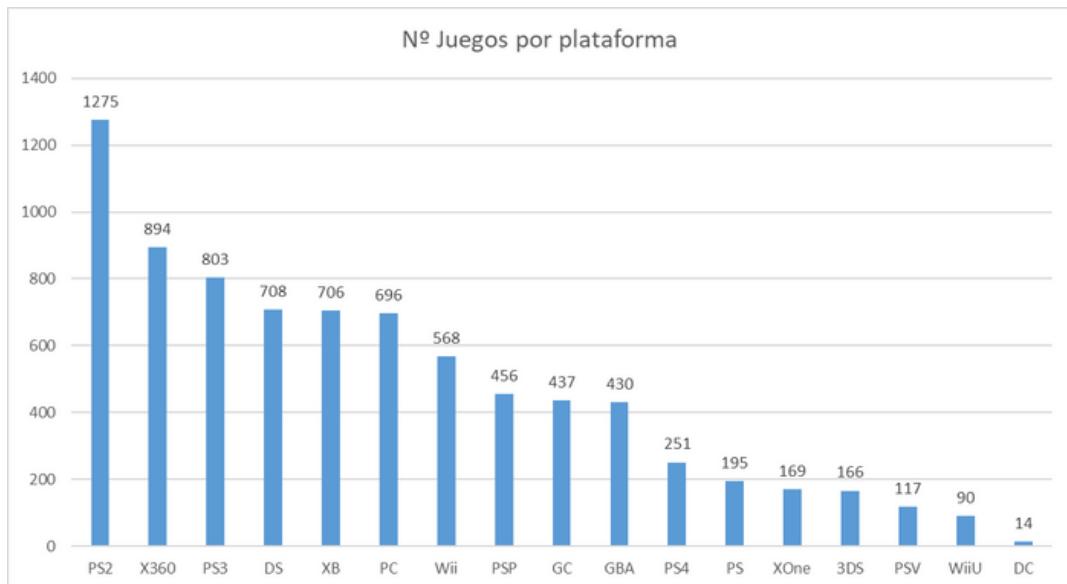
RANGO DE AÑOS CUBIERTOS

El período de tiempo que abarca este estudio va desde el año 1996 hasta 2016, proporcionando una visión detallada de dos décadas en la evolución de los videojuegos.

Nota: Debido a inconsistencias y la percepción de datos incompletos entre los años 1985 a 1994, estos han sido excluidos del análisis que se presenta en este informe.

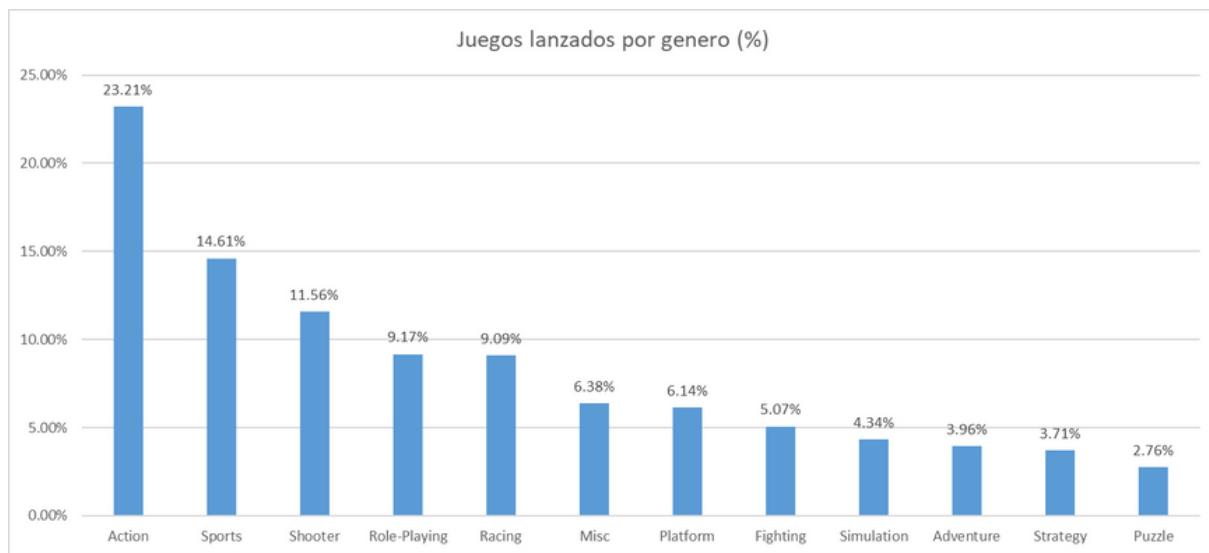
PLATAFORMAS ANALIZADAS

Se puede apreciar una diversidad notable en las plataformas durante estos años, siendo la PS2 la plataforma con la mayor cantidad de lanzamientos.. Las plataformas específicas incluidas en nuestro dataset son: PC, Playstation (PS, PS2, PS3, PS4), DS, Dreamcast, GBA, GC, PSP, PSV, Wii, WiiU, Xbox 360 (X360) y Xbox One (XOne).



1.2. GÉNEROS MÁS POPULARES

A lo largo de estas dos décadas, los géneros de videojuegos que han dominado en términos de juegos lanzados son: Acción, deportes, shooter, rol y carreras.



Estas cifras reflejan las tendencias generales de la industria durante este período, donde los juegos de acción y deportes han sido particularmente populares entre los jugadores.

1.3. EDITORES MÁS COMUNES

Los editores con mayor presencia en términos de ventas globales en este período son: Electronic Arts (1.017 juegos lanzados), Nintendo (309), Activision (562), Sony Computer Entertainment (348) y Take-Two Interactive (293).

A pesar de que Electronics Arts (EA) lidera la lista en términos de ventas y destaca por ser el editor con más juegos lanzados al mercado, es importante señalar que la eficiencia de Nintendo es notable al considerar que ha logrado una cuota de mercado cercana con casi tres veces menos lanzamientos.

Electronic Arts, con sus numerosos lanzamientos, ha diversificado su portafolio y ha abarcado una amplia gama de géneros y plataformas, lo que le ha permitido capturar una gran cuota de mercado. Sin embargo, la estrategia de Nintendo, que parece ser más centrada en títulos exclusivos y de alta calidad, también ha demostrado ser altamente efectiva.

Entonces, mientras que EA ha seguido una estrategia de "cantidad" (con una diversificación en múltiples géneros y plataformas y un modelo de negocio que a menudo implica secuelas y series), Nintendo ha apostado más por la "calidad", con títulos icónicos, innovación y una fuerte conexión emocional con su base de fans.

Ambas estrategias tienen sus méritos y han demostrado ser exitosas en términos comerciales, pero es evidente que Nintendo ha logrado un rendimiento impresionante con menos juegos en el mercado. Por lo tanto, en lugar de afirmar el "dominio" de Electronic Arts en la industria, sería más preciso decir que ambos editores han tenido un impacto significativo en la industria, pero a través de diferentes enfoques y estrategias.

1.4. NOTAS ADICIONALES

Con el propósito de segmentar y categorizar nuestros datos de ventas globales de manera eficiente, se optó por establecer intervalos con amplitudes diferentes que mantienen una relación multiplicativa clara. La base de esta relación, designada como b , se fijó en 0.7. La elección de esta base permite que las amplitudes de los intervalos se adecúen a múltiplos específicos de b , facilitando así su interpretación y análisis posterior. Estos, nos permiten clasificar los juegos en función de su desempeño comercial de la siguiente forma (en millones de ventas globales).

B - [0 a 0.7] - Su amplitud corresponde a 1 b , lo que se traduce en una amplitud de 0.7

BB - [0.7 a 2.45] - La amplitud de este intervalo es 2.5 b , es decir, 1.75.

A - [2.45 a 5.95] - Con una amplitud de 5 b , su extensión es de 3.5.

AA - [5.95 a 12.95] - Este intervalo tiene una amplitud de 10 b , lo que equivale a 7

AAA - Más de 12.95 millones - El intervalo más amplio, su amplitud está definida por 32 b , o 22.4, con un "extra" de 0.17 para adecuar el rango final, totalizando una amplitud de 22.57.

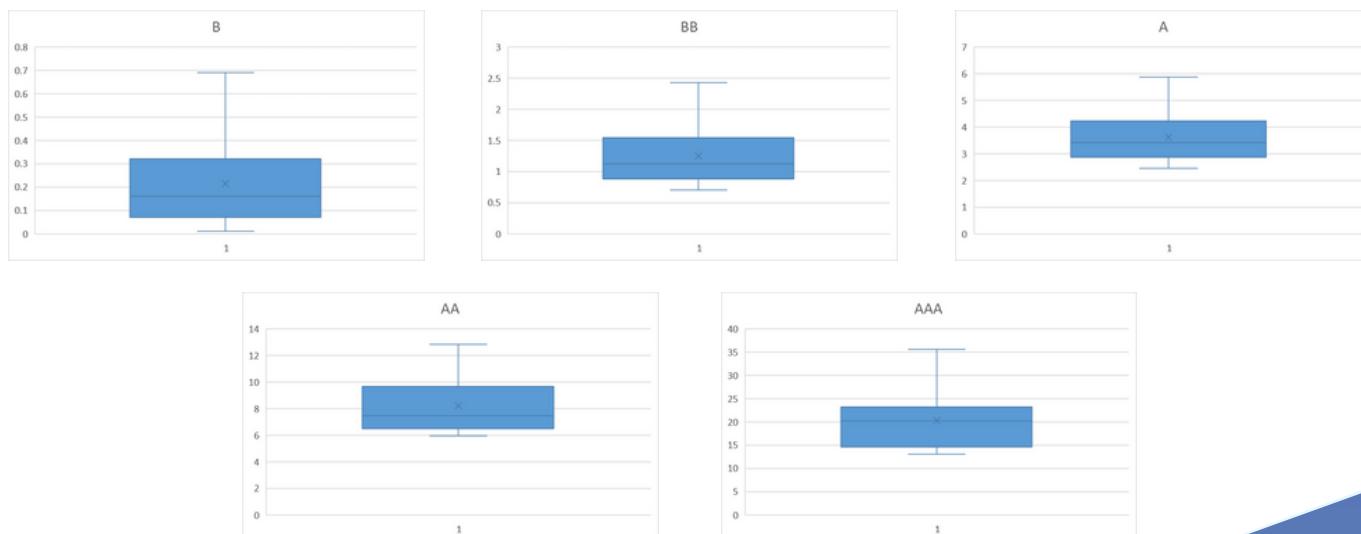
La adopción de esta estructura y relación multiplicativa no solo brinda una organización coherente y lógica de los datos, sino que también asegura que cada intervalo es representativo de su segmento, evitando la inclusión de valores atípicos. A través de esta metodología, se garantiza que los intervalos abarquen el rango completo desde 0 hasta 35.52 de manera eficaz y estructurada.

La división de intervalos por venta separa la siguiente cantidad de juegos:

- **Juegos B:** 6065
- **Juegos BB:** 1477
- **Juegos A:** 329
- **Juegos AA:** 80
- **Juegos AAA:** 23

Adicionalmente, es necesario mencionar el caso de "Wii Sports". Este título con unas ventas globales de 82.53 millones, es un valor atípico dentro del conjunto de datos, por lo que será excluido a partir de ahora en el análisis, ya que, la información que aporta solo es relevante para medir los editores más populares y la eficiencia de estos. En otros análisis como el género, puede ensuciar los datos y dar como resultado conclusiones poco representativas.

Es importante señalar que este juego se incluyó como un paquete con la consola Wii, una de las más exitosas de Nintendo, lo que, sin duda, incrementó considerablemente su cifra de ventas



VENTAS GLOBALES Y DISTRIBUCIÓN REGIONAL

2.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Se ha realizado el análisis descriptivo de las ventas, dividiendo los juegos en categorías, como se ha indicado anteriormente.

Los resultados son los siguientes:

Categoría B

La categoría B presenta una dispersión significativa en los datos, tal como lo reflejan los coeficientes de variación: 93.27% para NA, 124.88% para EU y 82.50% para el mercado global. Dada la proximidad de la media al valor 0, es común encontrar coeficientes de variación elevados, ya que pequeñas fluctuaciones en los datos pueden traducirse en porcentajes altos.

Las medias obtenidas para los distintos mercados son 0.121 para NA, 0.0576 para EU y 0.214 para el mercado global. Con el objetivo de corroborar la representatividad de estas medias, se consideró la mediana, una medida de posición más robusta. Estas medianas están situadas en 0.09 para NA, 0.03 para EU y 0.16 para el mercado global. Adicionalmente, es relevante mencionar que la moda en todos los mercados se encuentra entre 0 y 0.1, lo que indica que los juegos en esta categoría tienden a vender menos de 100.000 unidades.

Para NA, EU y el mercado global, los valores de asimetría son 1.3321, 2.0978 y 0.9235 respectivamente. Estos valores positivos sugieren que los datos presentan un sesgo hacia la derecha, con una cola extendida en esta dirección. Específicamente, el coeficiente de asimetría para el mercado global, al estar más cerca de 0, insinúa una distribución ligeramente más equilibrada.

Con valores de curtosis de 1.5884 para NA, 5.8671 para EU y -0.1667 para el mercado global, se puede inferir que los datos para NA y EU están más concentrados alrededor de la media, mientras que el mercado global muestra una distribución más aplanada en comparación con una distribución normal.

Categoría BB

Dentro de la categoría BB, las ventas promedio se sitúan en 0.651 millones para NA, 0.3705 en EU y 1.246 para el mercado global. El grado de dispersión es representado por coeficientes de variación del 56.09% en NA, 69.39% en EU y 36.26% en el contexto global.

A diferencia de la categoría B, la representatividad de la media en esta categoría es más certera. Este argumento se ve respaldado al considerar que la media supera levemente a la mediana (0.59 para NA, 0.34 para EU y 1.12 para el mercado global), lo que apunta hacia una leve asimetría positiva. Los coeficientes de asimetría, siendo 1.0148 para NA, 0.8463 para EU y 0.8292 para el mercado global, corroboran esta observación.

En cuanto a la curtosis, NA presenta un valor de 1.4836 y EU de 0.8954, lo que sugiere, al igual que en la categoría B, colas más pesadas que las de una distribución normal. En contraste, el mercado global tiene una curtosis de -0.2796, lo que indica colas más ligeras en comparación con una distribución normal.

Categoría A

Las ventas en la categoría A tienen un promedio de 1.772 millones en NA, 1.1539 millones en EU, y 3.6212 millones a nivel global mientras que el coeficiente de variación es de 42.98% en NA, 53.11% en EU y 25.32% a nivel global. Dado que las medias en esta categoría están más alejadas de 0 en comparación con las categorías anteriores, los coeficientes de variación son intrínsecamente más bajos, lo que fortalece la confiabilidad y representatividad de las medias para esta categoría. La mediana, además, se posiciona en 1.76 para NA, 1.11 para EU y 3.4 a nivel global, valores que se mantienen notoriamente cercanos a las medias.

En cuanto a la asimetría, los coeficientes son de 0.3075 en NA, 0.4173 en EU y 0.6976 en el contexto global. Estos valores positivos indican una ligera cola a la derecha de la distribución. Se destaca que, a diferencia de la categoría BB, en esta ocasión, la asimetría en NA es menor que en EU.

Finalmente, en el ámbito de la curtosis, NA presenta un valor de 0.1518, EU de 0.3797, y el mercado global un -0.5918. Estos valores revelan que, si bien en EU tenemos colas moderadamente pesadas, el mercado global tiende a una distribución un tanto más aplanada en comparación con una distribución normal.

Categoría AA

La categoría AA destaca como uno de los peldaños más altos en éxito de ventas. Para esta categoría, las ventas promedio se manifiestan como 3.6528 millones en NA, 2.7485 millones en EU y 8.1893 millones a nivel global. Observamos coeficientes de variación de 44.61% para NA, 46.77% para EU y 24.11% a nivel global. Estos valores indican una menor dispersión en NA y EU en comparación con la categoría anterior, pero mantienen una mayor concentración en el mercado global. Las medianas se posicionan en 3.51 para NA, 2.54 para EU y 7.445 a nivel global, manteniéndose cercanas a las medias, lo que refuerza la idea de una distribución bien equilibrada.

El coeficiente de asimetría presenta valores de 0.3764 en NA, 1.0014 en EU y 0.8685 en el contexto global, lo que indica una cola ligeramente pronunciada hacia la derecha de la distribución, especialmente en el mercado de EU.

Respecto a la curtosis, NA tiene un valor de 0.0979, EU un 1.5080, y el mercado global presenta un -0.3762. Lo que nos dice que, mientras NA y el mercado global tienden a una distribución más aplanada, EU muestra una tendencia hacia colas más pesadas en comparación con una distribución normal.

Categoría AAA

En la categoría AAA, se encuentran los títulos que han dejado marca en la industria de los videojuegos. Los datos reflejan que para NA, la media es de 9.40, mientras que para EU es de 6.49 y alcanza un 20.27 para el mercado global. El coeficiente de variación es de 37.45% para NA, 43.09% para EU y 33.58% para el mercado global. Esto indica una dispersión moderada entre las ventas. La mediana es de 9.01 en NA, 5.73 en EU y 20.15 a nivel global.

Al observar el coeficiente de asimetría, encontramos valores de 0.44 para NA, 0.24 para EU y 0.83 para el mercado global. Esto señala una ligera tendencia hacia ventas más altas que el promedio en el mercado global, mientras que en NA y EU las distribuciones están ligeramente inclinadas hacia el lado derecho. La curtosis, es de -0.51 para NA, 0.20 para EU y -0.36 para el mercado global. Estos valores sugieren que las distribuciones en NA y el mercado global presentan colas más ligeras que una distribución normal, mientras que en EU, la distribución es ligeramente leptocúrtica, es decir, presenta colas más pesadas y un pico más agudo.

2.2. DESGLOSE DE VENTAS POR REGIONES: NA Y EU

Las ventas en NA y EU alcanzaron su punto máximo en 2008 y 2009 respectivamente. Curiosamente, esto coincide con la crisis financiera global, sugiriendo que, a pesar del contexto económico, la industria de los videojuegos continuó floreciendo.

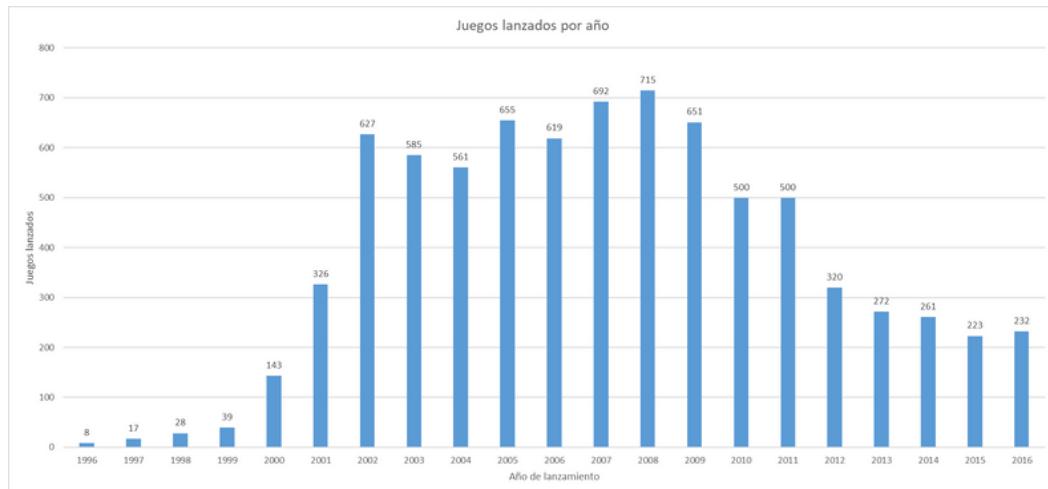


Existen varios factores que pudieron afectar al crecimiento del año 2000, como son:

- A finales de la década de 1990 y principios de la de 2000, el acceso a Internet se generalizó, lo que permitió las actualizaciones de juegos, los modos multijugador en línea y las descargas digitales.
- Aumentó considerablemente la potencia gráfica.
- Dispositivos móviles: A finales de la década de 2000 y principios de la de 2010, el auge de los smartphones y tablets dio lugar a un nuevo segmento de juegos móviles

A partir de 2009, se observa una tendencia decreciente en las ventas, lo que podría atribuirse a diversos factores, entre ellos el auge de los juegos móviles "free to play", las plataformas digitales de juegos y la crisis económica global.

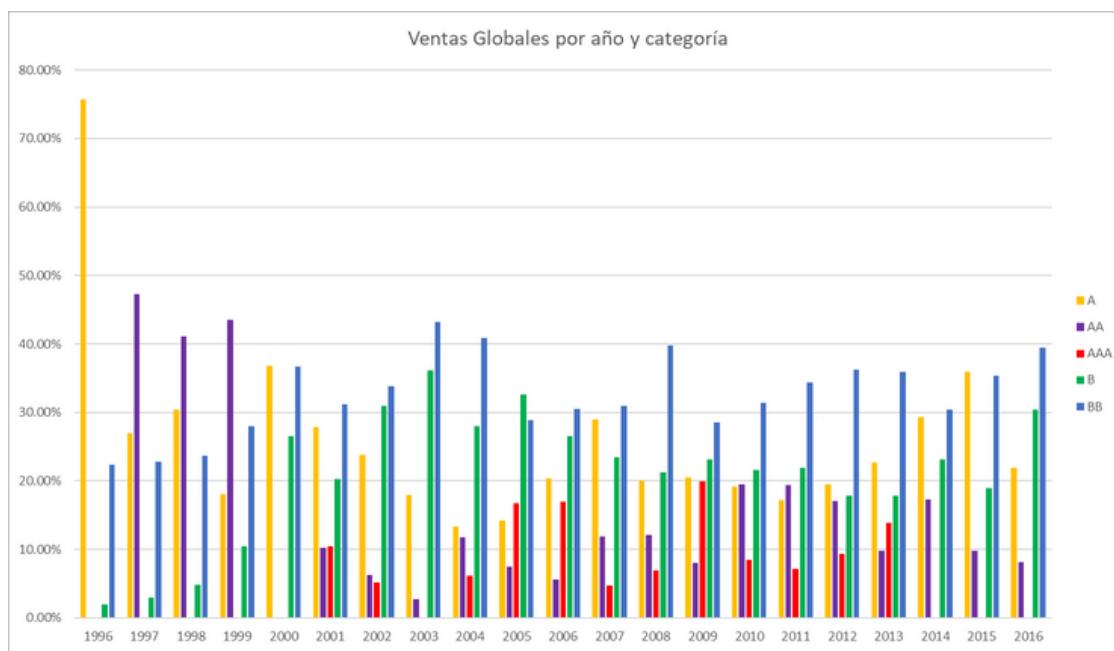
El número de juegos lanzados también tuvo un pico en 2008. Tras ese año, se aprecian caídas notables en 2010 y 2012. Curiosamente, mientras que el número de lanzamientos ha ido en concordancia con las ventas, en 2016 se observa una anomalía: los lanzamientos aumentaron respecto a 2015, pero las ventas siguieron una tendencia bajista.



2.3. DESGLOSE DE VENTAS POR INTERVALOS

Inicio Dorado (1996-1999): Los primeros años, en especial 1996 tuvieron títulos con ventas considerable, como se puede ver en el gráfico, un 75.77% de los juegos en la categoría "A". Esto creció en 1997 y 1998, con un repunte notable en la categoría "AA" alcanzando 47.25% y 41.13%, respectivamente. Esto sugiere que mientras los videojuegos seguían siendo populares, algunos títulos lograron destacarse aún más en términos de ventas.

Inundación del Mercado (2000-2003): Al avanzar hacia el año 2000, hay una notable presencia en las categorías "B" y "BB", particularmente en 2003, donde juntas suman casi un 80% del mercado. Esta tendencia podría ser indicativa de una saturación del mercado, con una mayor cantidad de juegos disponibles pero con menos títulos alcanzando las cifras más altas de ventas.



Resurgimiento de los Éxitos (2004-2010): Este período marca un cambio interesante. A partir de 2004, se observa un aumento en las ventas de las categorías superiores "A", "AA" y "AAA". Es especialmente notable en 2005 y 2006, donde la categoría "AAA" muestra su presencia con 16.68% y 16.98%, respectivamente. Esta tendencia sugiere que, durante estos años, hubo títulos que no solo tuvieron buen rendimiento en ventas sino que dominaron el mercado.

Diversificación en el Mercado (2011-2016): En esta fase, las categorías se distribuyen más uniformemente, con ninguna categoría mostrando un dominio claro sobre las demás. Sin embargo, vale la pena señalar que en 2015, la categoría "A" tuvo un repunte significativo, llegando al 35.89%. Mientras que para 2016, las categorías "B" y "BB" tuvieron un aumento, alcanzando 30.42% y 39.45%, respectivamente.

A lo largo de las dos décadas reflejadas en los datos, ha habido cambios significativos en las tendencias de ventas de videojuegos. Desde el auge inicial en la década de 1990, pasando por la saturación del mercado en la década de 2000, hasta la diversificación en la década de 2010, el mercado de videojuegos ha evolucionado de maneras interesantes. La categoría "BB" ha sido consistentemente prominente a lo largo de los años, indicando que siempre ha habido una base sólida de juegos que, aunque no alcancen ventas astronómicas.

VENTAS SEGÚN CALIFICACIONES DE CRÍTICOS

3.1. CORRELACIÓN ENTRE LAS VENTAS Y LAS CALIFICACIONES

Para la totalidad de juegos:

- Ventas Globales: 0.2804
- Ventas en NA (Norteamérica): 0.2759
- Ventas en EU (Europa): 0.2529

Analizando todos los juegos, existe una correlación positiva débil.

Para la totalidad de juegos:

- Ventas Globales: 0.2804
- Ventas en NA (Norteamérica): 0.2759
- Ventas en EU (Europa): 0.2529

Analizando todos los juegos en conjunto, existe una correlación positiva débil.

Para juegos categorizados como "B":

- Ventas Globales: 0.22054

Para juegos categorizados como "BB":

- Ventas Globales: 0.16657

Para juegos categorizados como "A":

- Ventas Globales: 0.69225

Para juegos categorizados como "AA":

- Ventas Globales: 0.56321

Para juegos categorizados como "AAA":

- Ventas Globales: -0.1933

En general la correlación es débil o moderada positiva, lo que indica una leve tendencia a vender más si la puntuación es alta.

3.2. JUEGOS MEJOR CALIFICADOS Y SU DESEMPEÑO EN VENTAS

Para los juegos categorizados como "AAA", que representan los juegos más vendidos, tenemos un coeficiente de correlación de -0.1933 con las Ventas Globales. Esta correlación negativa aunque muy débil, indica que, dentro de este grupo de juegos de élite, una puntuación más alta de los críticos tiende a relacionarse con ventas ligeramente menores. Esto puede deberse a que, dada la enorme popularidad y expectativas que rodean a estos títulos, hay otros factores determinantes de las ventas, como el marketing, la reputación previa de la franquicia o la fidelidad de la marca, que tienen un peso más relevante que las calificaciones.

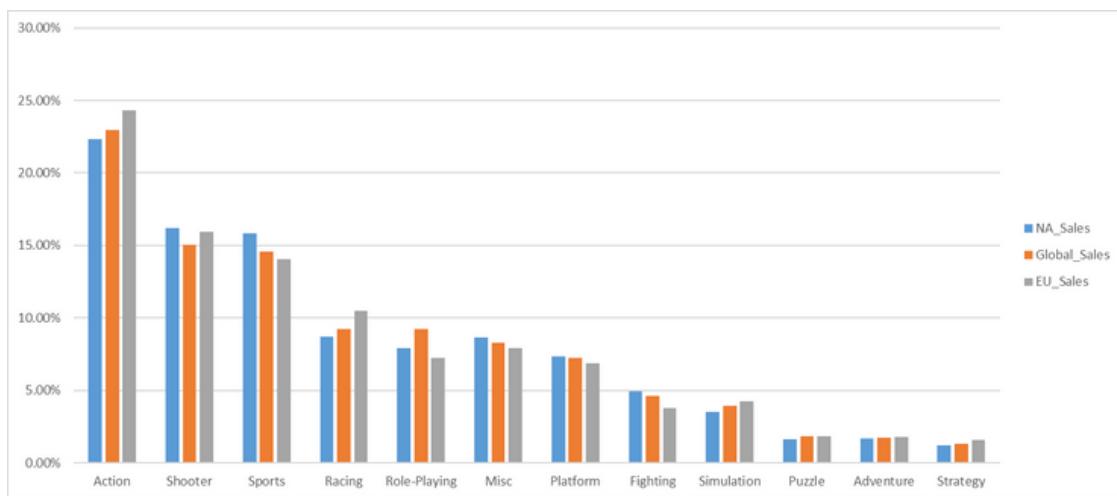
Por otro lado, para los juegos en la categoría "AA", que aunque tienen ventas significativas, no alcanzan los picos de los "AAA", el coeficiente de correlación con las Ventas Globales es de 0.56321. Esta correlación positiva moderada indica que, dentro de este grupo, una puntuación más alta de los críticos tiende a asociarse con mayores ventas. Por lo que, para juegos que no tienen el mismo nivel de reconocimiento o marketing que los "AAA", las reseñas y calificaciones de los críticos juegan un papel más significativo en influir en las decisiones de compra del público.

Esto sugiere que en juegos menos populares o conocidos, como los de la categoría "A" o "AA", las opiniones de los críticos pueden ser una herramienta crucial para ganar visibilidad y confianza entre los consumidores potenciales. Por otro lado, los juegos "B" y "BB" pueden no tener el mismo nivel de reconocimiento, por lo que incluso si reciben críticas positivas, no generan el mismo impulso en las ventas.

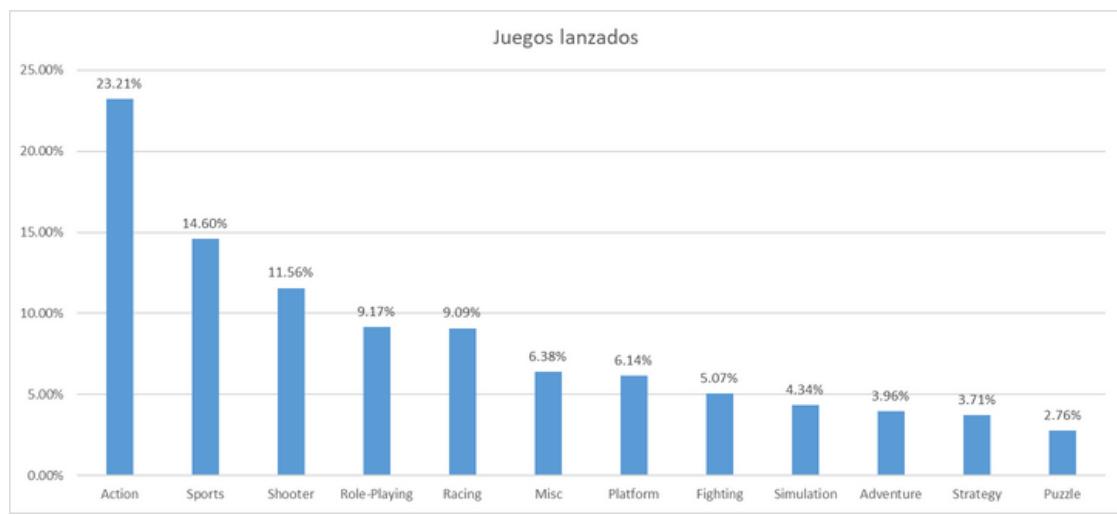
Por tanto en juegos en los que la visibilidad es más alta, las reseñas pueden aplicar un efecto multiplicador en las ventas, mientras que en juegos con poca visibilidad, al tener menor alcance, este multiplicador está limitado por el alcance mediático.

ANÁLISIS POR GÉNERO DE VIDEOJUEGO

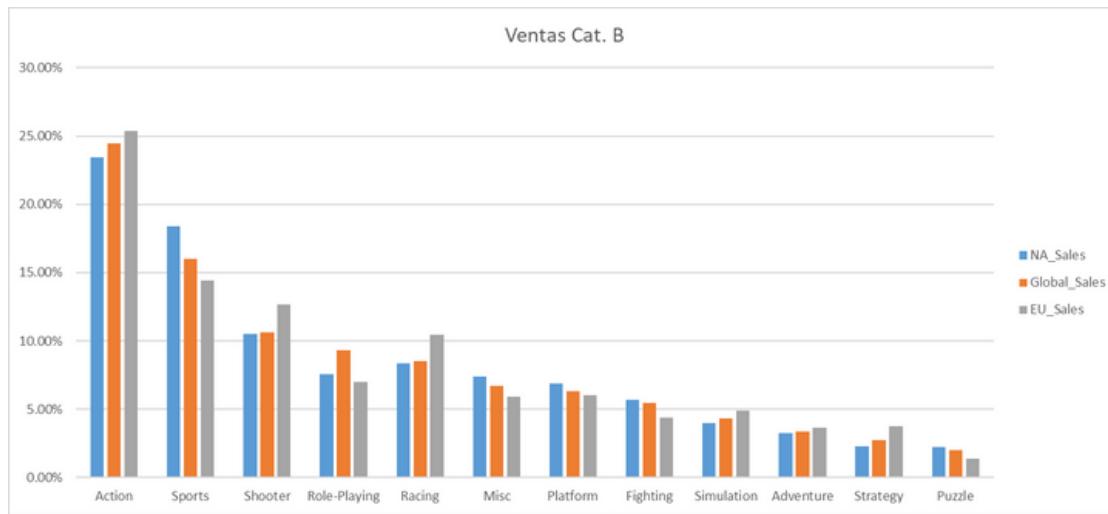
4.1. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO



El género "Action" lidera las ventas en todas las regiones, seguido de "Shooter" y "Sports". Es interesante observar que, aunque "Racing" y "Role-Playing" tienen un porcentaje de ventas similar, difieren en su popularidad según la región.



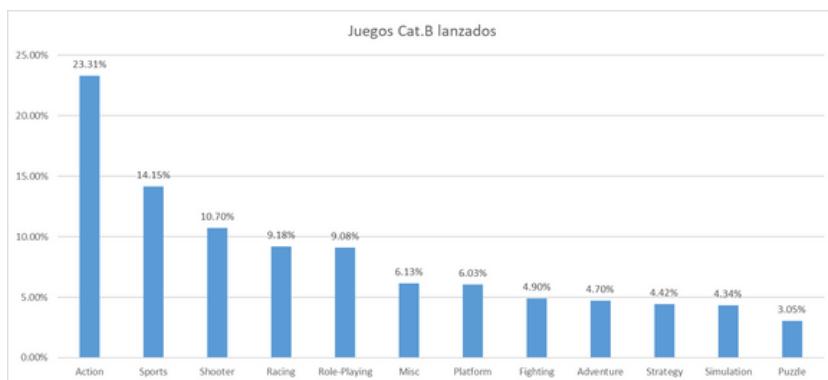
4.2. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO Y CATEGORÍA B



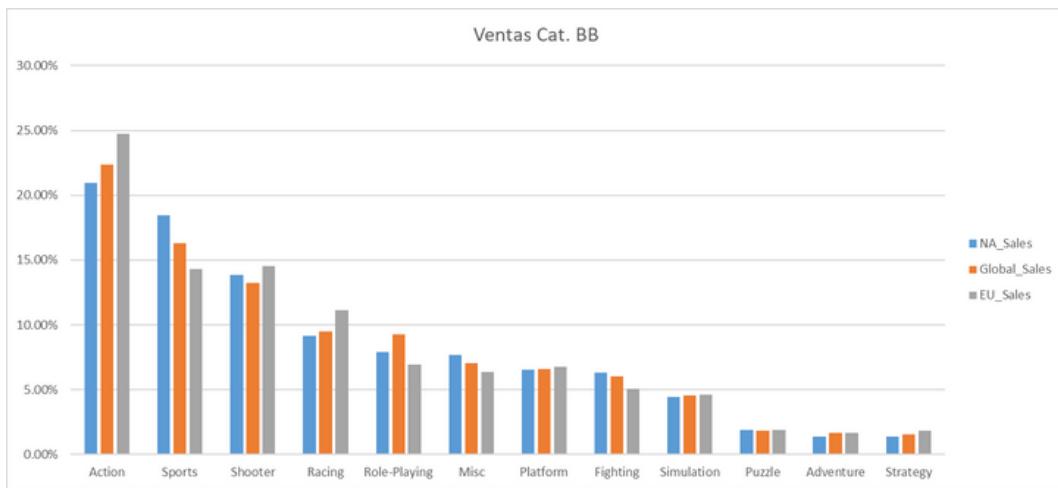
En la categoría B, el género "Action" domina tanto en términos de juegos lanzados como en ventas en todas las regiones, lo que refleja su popularidad indiscutible. Aunque representa el 23.31% de los juegos lanzados, logra superar esa proporción en ventas, alcanzando el 23.47% en NA, 24.49% a nivel global y 25.36% en EU. Por lo tanto, en promedio, los juegos de acción no solo son lanzados con mayor frecuencia sino que también tienen una recepción favorable en el mercado.

El género "Sports", aunque ocupa el segundo lugar en ventas en NA y a nivel global, presenta una proporción algo menor en juegos lanzados que en ventas, lo que podría indicar que existe un hueco en ese mercado. Por otro lado, existe una preferencia regional para los juegos "Shooter". A pesar de representar el 10.70% de los juegos lanzados, estos juegos tienen un rendimiento especialmente bueno en la región de EU, alcanzando el 12.69% de las ventas frente al 10.65% de NA.

Asimismo, aunque los juegos "Racing" y "Role-Playing" tienen proporciones similares en términos de lanzamientos, sus ventas varían. Mientras que los juegos "Racing" tienen una mayor preferencia en EU con un 10.46% de ventas, los juegos "Role-Playing" muestran una mayor popularidad a nivel global con un 9.35%.



4.3. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO Y CATEGORÍA BB

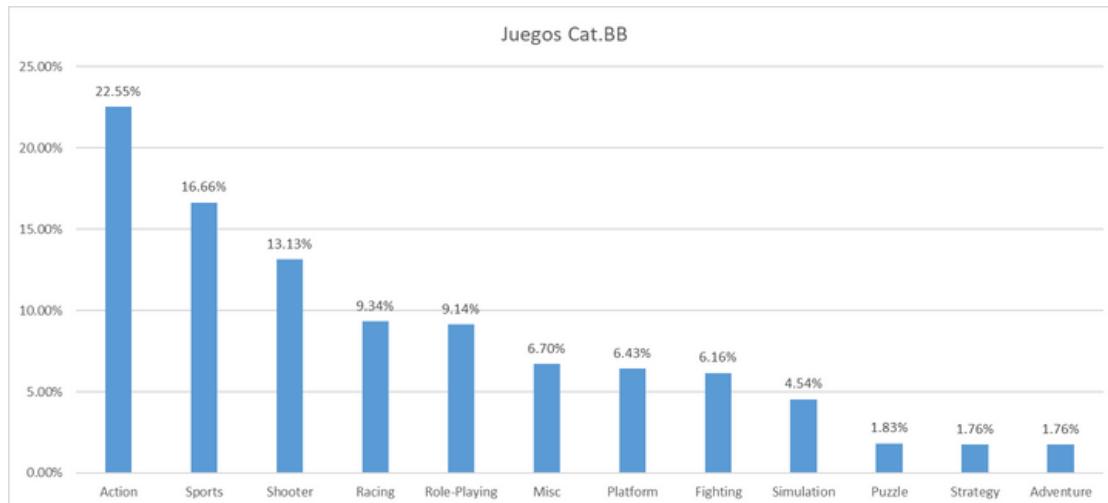


En la categoría BB, el género "Action" continúa su dominio, representando el 22.55% de los juegos lanzados y logrando un rendimiento aún mejor en ventas, con 20.98% en NA, 22.39% a nivel global y 24.75% en EU. Esto sugiere que el género "Action" es probablemente una apuesta segura para los desarrolladores y editores.

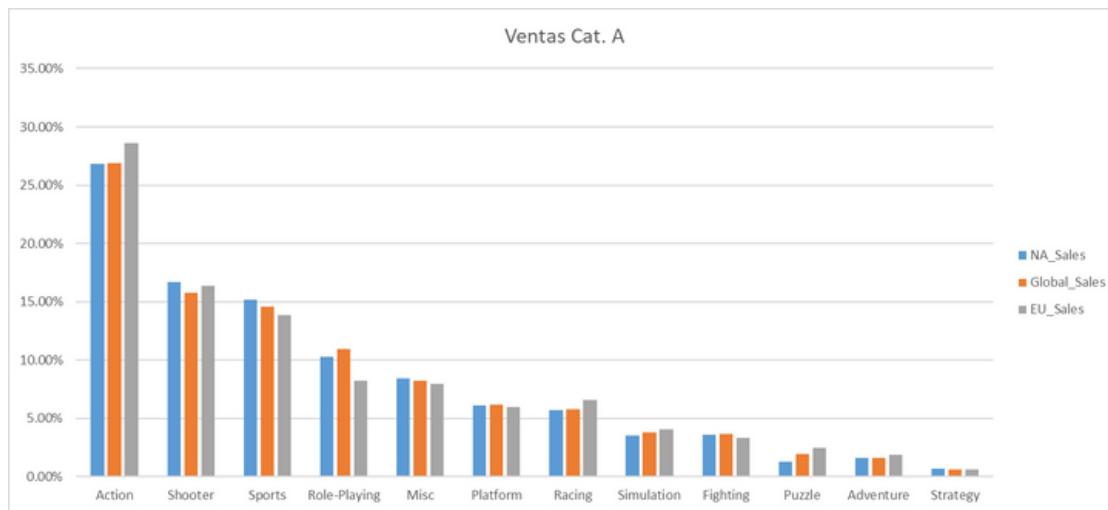
El género "Sports" sigue siendo un contendiente fuerte, ocupando el segundo lugar en ventas en todas las regiones. A pesar de representar el 16.66% de los juegos lanzados, supera esta cifra en NA con un 18.44% en ventas.

Por otro lado, los juegos "Shooter" muestran un rendimiento notable en la categoría BB. A pesar de representar el 13.13% de los juegos lanzados, estos juegos logran captar una proporción mayor de ventas, especialmente en EU con un 14.54%.

En cuanto a los juegos "Racing" y "Role-Playing", vemos variaciones en las proporciones de ventas en comparación con los lanzamientos. Mientras que los juegos "Racing" tienen una preferencia notablemente mayor en EU con un 11.15% de ventas, los juegos "Role-Playing" tienen una mayor popularidad a nivel global con un 9.26%, aunque en EU la proporción cae al 6.96%.



4.4. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO Y CATEGORÍA A

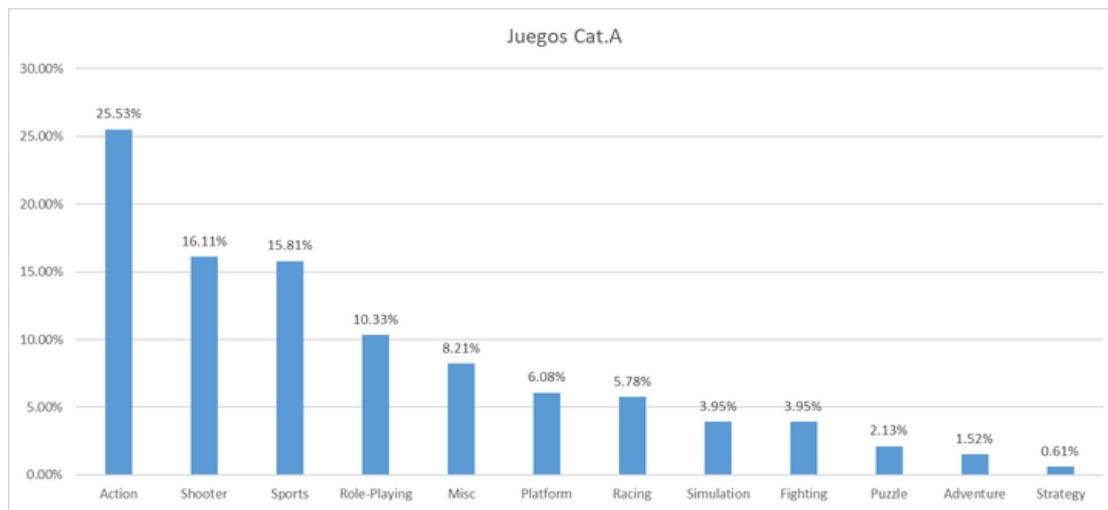


Dentro de la categoría A, el género "Action" se mantiene a la vanguardia en ventas en todas las regiones, representando el 26.83% en NA, 26.87% a nivel global y 28.59% en EU.

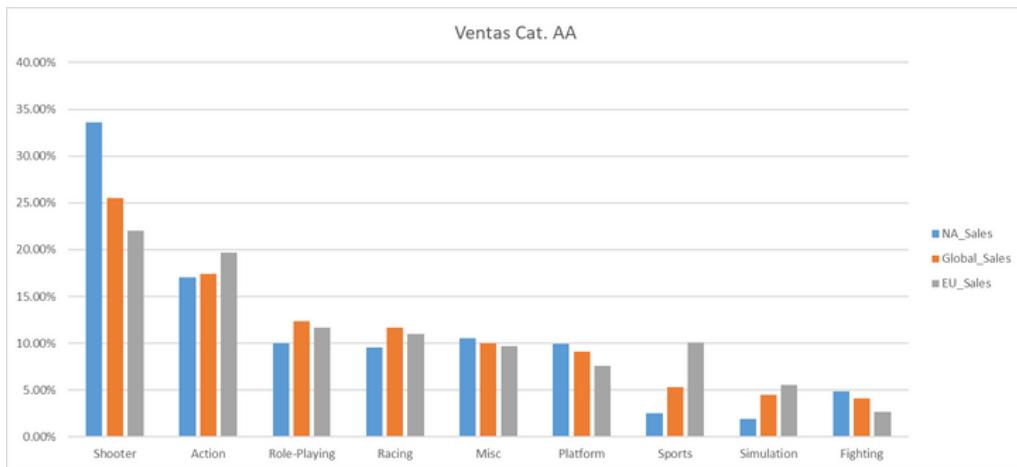
El género "Shooter" también muestra una presencia robusta, especialmente en EU con un 16.39% de ventas, ligeramente superior a NA con un 16.73%. A pesar de representar el 16.11% de los lanzamientos, el género "Shooter" logra una buena representación en ventas, lo que sugiere una demanda sólida y constante.

En cuanto a los juegos "Sports", vemos una ligera disminución en la proporción de ventas en EU con un 13.82%, aunque sigue siendo un género fuerte con un 15.15% en NA y 14.58% a nivel global.

Es interesante observar que el género "Role-Playing" tiene una representación en ventas del 10.30% en NA y 10.97% a nivel global, pero muestra una disminución notable en EU con un 8.23%. A pesar de esta variación, sigue siendo un género importante en la categoría A, representando el 10.33% de los lanzamientos.



4.5. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO Y CATEGORÍA AA



Dentro de la categoría AA, el género "Shooter" sigue dominando las ventas, especialmente en NA, donde representa el 33.62% de las ventas. A nivel global, esta cifra se encuentra en el 25.52%, y en EU es del 22.06%. A pesar de este dominio en ventas, es importante destacar que los juegos "Shooter" representan el 25.00% de los títulos lanzados en esta categoría.

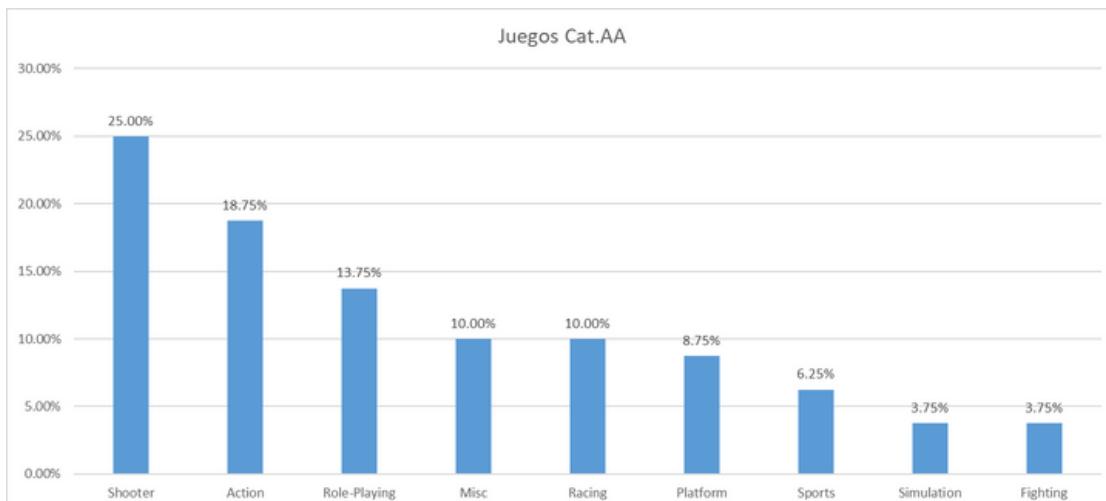
El género "Action", por otro lado, muestra cifras de ventas del 17.01% en NA, 17.42% a nivel global y 19.71% en EU. Estas cifras son coherentes con el 18.75% de juegos lanzados bajo este género.

Por otro lado, "Role-Playing" se destaca en ventas, especialmente a nivel global y en EU, con porcentajes de 12.33% y 11.66% respectivamente. Es notable mencionar que este género tiene una representación de 13.75% en términos de juegos lanzados.

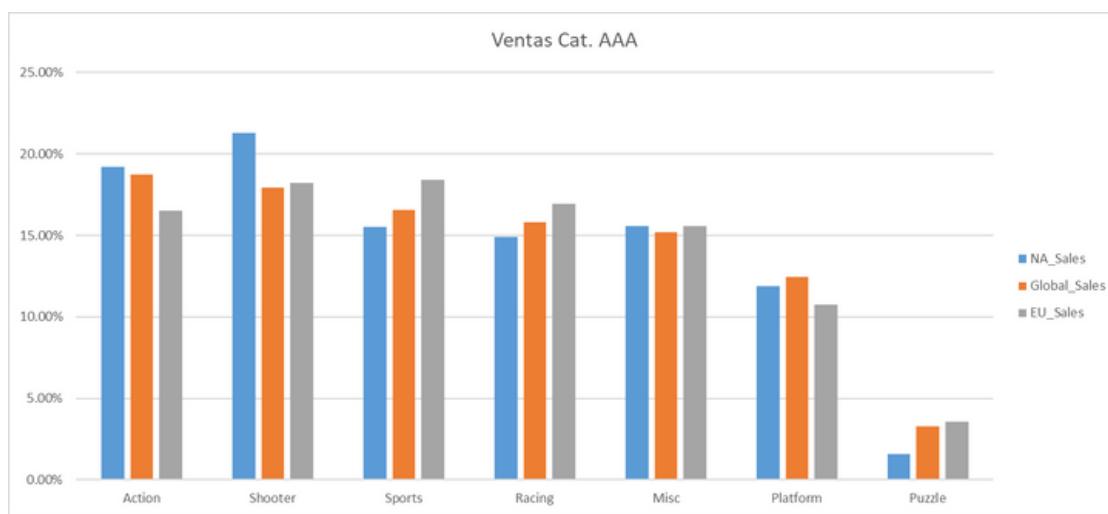
En cuanto al género "Racing", se aprecian ventas del 9.59% en NA, 11.70% a nivel global y 10.98% en EU, cifras que son consistentes con el 10.00% de juegos de "Racing" lanzados.

El género "Misc" representa el 10.55% de las ventas en NA, 10.03% a nivel global y 9.74% en EU, acorde con el 10.00% de juegos de este género lanzados.

A pesar de que el género "Sports" solo ha lanzado un 6.25% del total, sus ventas en EU son sorprendentemente altas, alcanzando el 10.08% del total. En comparación, en NA esta cifra es de apenas 2.49%. Esto refleja una clara preferencia regional por los juegos deportivos en Europa.



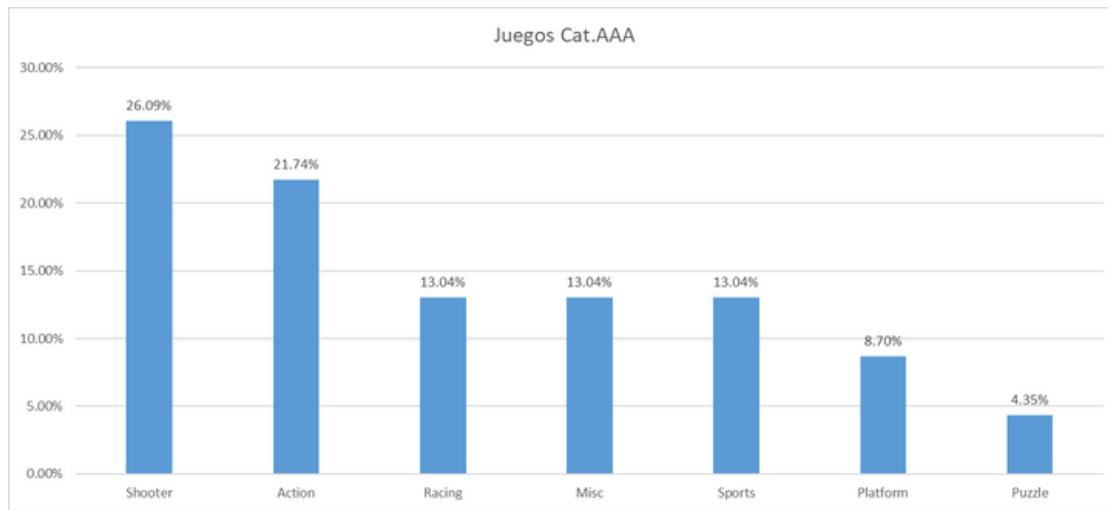
4.6. DESGLOSE DE VENTAS POR GÉNERO Y CATEGORÍA AAA



En la categoría "AAA", el género "Shooter" mantiene una fuerte presencia en ventas en todas las regiones, con un 21.30% en NA y cerca del 18% tanto a nivel global como en EU. Por otro lado, el género "Action", siendo el segundo género más lanzado con un 21.74%, muestra cifras de ventas del 19.20% en NA, 18.74% a nivel global y 16.50% en EU. A pesar de tener un número notable de juegos lanzados, las ventas están ligeramente por debajo de este porcentaje.

El género "Sports" destaca particularmente en EU, con ventas del 18.38%, a pesar de que representa el 13.04% de los juegos lanzados. Esto indica una clara preferencia por los títulos deportivos en la categoría "AAA" en la región europea.

El género "Racing" muestra un rendimiento sólido en ventas en todas las regiones, alcanzando el 14.91% en NA, 15.81% a nivel global y 16.96% en EU, a pesar de que los juegos lanzados bajo este género representan el 13.04%.



4.7. DESGLOSE POR GÉNERO A TRAVÉS DE LOS AÑOS

Entre 1996 y 2016, los juegos de acción lideraron las ventas globales con un 22,61%. Los juegos de deportes obtuvieron el 15,83% y los shooter el 14,83%. En Europa, los géneros de acción, deportes, shooter y carreras representaron el 65,40% de las ventas, con los juegos de carreras obteniendo un 10,29%, en comparación con el 8,58% en América del Norte. Los géneros de estrategia, puzzles y aventura representaron solo el 4,77% de las ventas globales. Hubo una divergencia entre los juegos de rol y otros géneros en términos de número de lanzamientos y ventas.

Al dividir los datos en intervalos de tiempo:

- **1996-2001:** Los géneros líderes en ventas fueron carreras y acción, seguidos de deportes y rol. Juntos, representaron el 65% de las ventas y el 59,49% de los lanzamientos. Estrategia, aventura y puzzles obtuvieron solo el 3,98% de las ventas.
- **2002-2006:** Acción y deportes representaron el 38,34% de las ventas. Shooter comenzó a ganar popularidad. Los juegos de rol vieron una disminución en ventas. Puzzle, aventura y estrategia juntos sumaron el 4,99% de las ventas.
- **2007-2011:** Acción mantuvo su liderazgo en ventas con el 21,33%, pero los shooter superaron a los juegos de deportes, 15,39% frente a 14,60%. Estrategia, aventura y puzzles sumaron el 5,88% de las ventas.
- **2012-2016:** Aunque los juegos de acción constituyeron el 33,33% de los lanzamientos, lideraron las ventas con el 32,74%. Shooter, siendo solo el 12,31% de los lanzamientos, representó casi el 24% de las ventas. Puzzles, estrategia y aventura representaron solo el 2,38% de las ventas en este periodo.

ANÁLISIS POR PUBLISHER

5.1. RESUMEN GENERAL

Líderes en ventas:

- Electronic Arts, Nintendo, Activision, y Sony Computer Entertainment representan el 55,27% de ventas globales.
- **Electronic Arts (EA)**: Aunque lanzó 1017 juegos, su participación en ventas es del 16,15%. EA adquirió estudios menores, pero no tuvo mucho éxito con las secuelas.
- **Activision**: Con 563 lanzamientos, obtuvo el 9,96% de ventas, superando la eficiencia de EA.
- **Nintendo**: Con solo 309 lanzamientos (incluyendo Wii Sports), tuvo una participación de ventas del 15,50%. Se enfocó en un público infantil y familiar, con menor competencia.

5.2. DESGLOSE TEMPORAL:

- **1997-2001**: Sony mantuvo la delantera con el 21,97% de ventas, diversificando géneros. EA ingresó con el 13,27%, y Activision y Nintendo alcanzaron el 6,83% y 6,51% respectivamente.
- **2002-2006**: Nintendo tomó la delantera con el 20,72% de las ventas, mientras que Sony cayó drásticamente. Activision mantuvo el tercer lugar con el 7,52%.
- **2007-2011**: Nintendo lideró con el 15,64%, seguido por EA (14,90%) y Activision (11,29%).
- **2012-2016**: EA lideró con el 17,02% de ventas. Activision, Take-Two Interactive y Nintendo siguieron con el 12,71%, 11,91% y 11,28% respectivamente. Ubisoft estuvo cerca con el 10,70%.

A continuación analizaremos algunos de los principales distribuidores.

ANÁLISIS POR PUBLISHER

5.3. ELECTRONIC ARTS

- **Juegos más vendidos:**

- "FIFA 15" tiene 18.91 millones de copias vendidas, siendo el juego más vendido.
- "Madden NFL 16" y otros títulos de FIFA también tienen ventas impresionantes.

- **Franquicias populares:**

- La serie "FIFA" se destaca, con muchas de sus versiones vendiendo en grandes números.
- "Madden NFL" y otros juegos deportivos de EA también han generado ventas impresionantes.
- Otras franquicias populares son, "Battlefield" o "The sims"

- **Ventas en Norteamérica vs. Europa:**

- En general, las ventas en Norteamérica superan a las de Europa en la mayoría de los juegos de EA.
- Algunos juegos, como "Battlefield" y "The Sims", podrían tener un equilibrio más cercano en ventas entre NA y EU (basado en tendencias observadas de dichas franquicias en el mercado).
- Algunos juegos, como "Madden NFL", tienen ventas significativas en Norteamérica pero más bajas en Europa, dada la popularidad del fútbol americano en NA.

- **Consistencia en franquicias:**

- Franquicias como "FIFA" y "Madden NFL" tienden a tener ventas consistentemente altas en la mayoría de sus entregas.

ANÁLISIS POR PUBLISHER

5.4. ACTIVISION + ACTIVISION BLIZZARD

Para este apartado hemos unido Activision y Activision-Blizzard ya que podemos considerarlo el mismo distribuidor actualmente.

- **Juegos más vendidos:**

- "Call of Duty: Modern Warfare 3" tiene 30.59 millones de copias vendidas, siendo el juego más vendido.
- "Call of Duty: Black Ops II", "Call of Duty: Black Ops", y "Call of Duty: Ghosts" también tienen ventas impresionantes.

- **Juegos menos vendidos:**

- Hay varios juegos con ventas bajas, algunos incluso con ventas de 1.36 millones de copias o menos, como "Tony Hawk's American Wasteland".

- **Franquicias populares:**

- La serie "Call of Duty" se destaca, con muchas de sus versiones vendiendo en grandes números.
- Otras franquicias notables incluyen "Guitar Hero", "Tony Hawk's Pro Skater", y "Spider-Man".

- **Ventas en Norteamérica vs. Europa:**

- En general, las ventas en Norteamérica superan a las de Europa en la mayoría de los juegos de Activision.
- Algunos juegos, como "Diablo III" y "Destiny", podrían tener un equilibrio más cercano en ventas entre NA y EU.
- Algunas entregas de "Call of Duty", tienen ventas significativas en Norteamérica pero más bajas en Europa.

- **Consistencia en franquicias:**

- Franquicias como "Call of Duty" y "Guitar Hero" tienden a tener ventas consistentemente altas en la mayoría de sus entregas.

5.5. NINTENDO

- **Juegos más vendidos:**

- "Wii Sports Resort" tiene 32.77 millones de copias vendidas, siendo el juego más vendido.
- "Mario Kart Wii" y "Wii Play" también tienen ventas impresionantes, con 35.52 millones y 28.92 millones respectivamente.

- **Juegos menos vendidos:**

- Hay varios juegos con ventas bajas, algunos incluso con ventas de 0.01 millones de copias o menos. Algunos ejemplos son "Electroplankton" y "Fast Racing Neo".

- **Franquicias populares:**

- La serie "Mario Kart" destaca, con todas sus versiones vendiendo en grandes números.
- Los juegos "Wii" como "Wii Sports", "Wii Play", "Wii Fit", y "Wii Party" también han generado ventas impresionantes.
- "Super Mario", "The Legend of Zelda", y "Pokemon" son otras franquicias que muestran números de ventas fuertes en varias de sus entregas.

- **Ventas en Norteamérica vs. Europa:**

- En general, las ventas en Norteamérica superan a las de Europa en la mayoría de los juegos.
- Sin embargo, hay excepciones notables, como "Wii Sports Resort", donde Europa tuvo casi tantas ventas como Norteamérica.
- Juegos con ventas equilibradas entre regiones: Algunos juegos, como "Super Smash Bros. Brawl" y "Super Mario Galaxy", tienen un equilibrio más cercano en ventas entre NA y EU.
- Juegos con ventas desequilibradas entre regiones: Algunos juegos, como "Kirby Squeak Squad", tuvieron ventas significativas en Norteamérica pero muy bajas en Europa.

- **Consistencia en franquicias:**

- Franquicias como "Super Mario", "The Legend of Zelda", y "Pokemon" tienden a tener ventas consistentemente altas en la mayoría de sus entregas, demostrando la popularidad y longevidad de estas series.