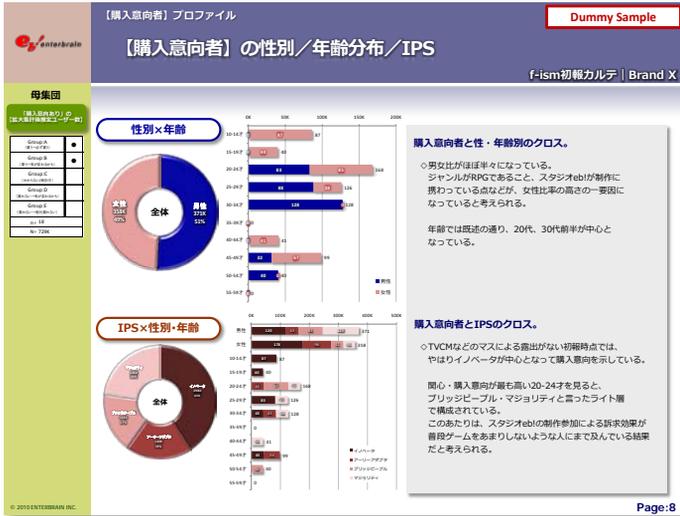




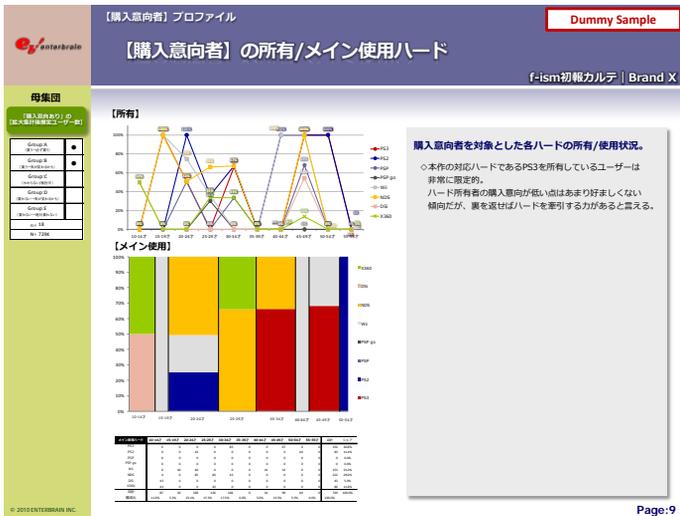
# ★アウトプットサンプル★



## 購入意向者のデモグラフィックス属性の把握

◇ここでは、購入意向者をデモグラフィックス属性により分解して図示しています。

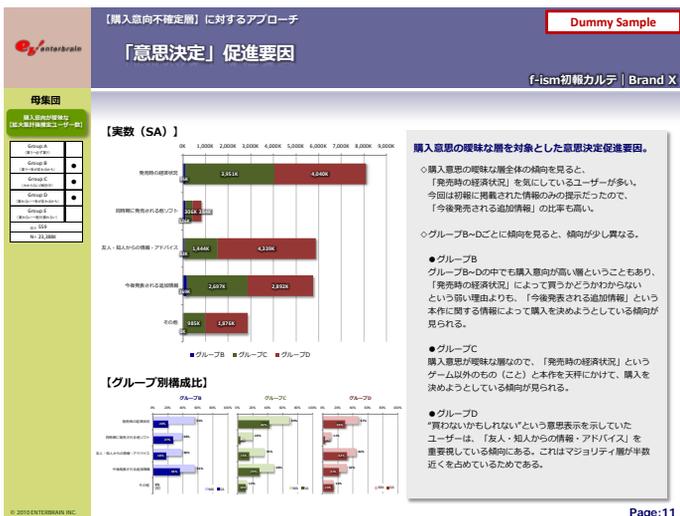
◇一般的な【年齢×性別】のクロス他、ゲーム先行性・ゲーム関与度に関する指標である【IPS(Innovative Power Segment)】とのクロス集計を行うことにより、対象タイトルの購入意向者がどのような特性を持っているかという傾向がわかりやすくとめられています。



## 購入意向状況所有/使用ハード状況

◇このページでは、購入意向者が所有しているハードとその中でメインで使用しているハードを確認しています。

◇後者のメイン使用ハードについては「モザイク図」というグラフを使い図式化することによりセグメントによるハードの勢力図(分布傾向)がひと目でわかるように工夫されています。



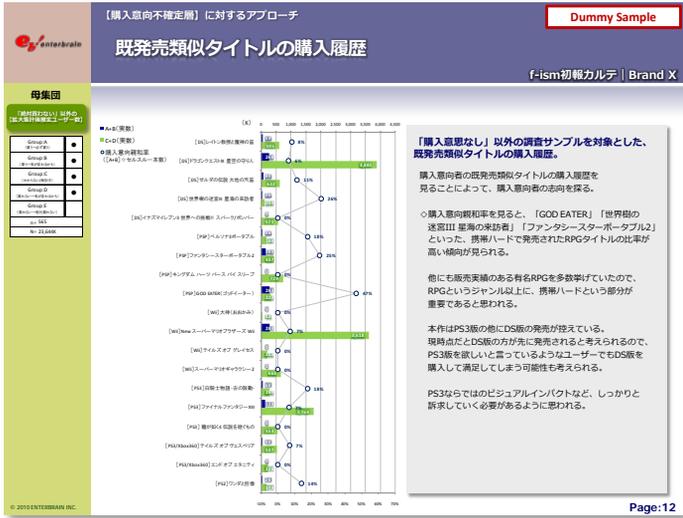
## 「購入意向曖昧層」の意思決定促進要因の検証

◇このページでは「グループB/C/D」のユーザー群、すなわち現状では購入意向が曖昧な層を対象に、どういう要件が最終的な意思決定を促進するのかということを探しています。

◇「経済状況」「競合タイトルの有無」「周囲からの情報提供」「(今後出てくる)追加情報」といった要素が意思決定に与える影響度をまとめています。

◇全体表示に加え、グループB/C/Dそれぞれのユーザー別のグラフも表示し、ユーザー属性による傾向差を把握できるようになっています。

# ★アウトプットサンプル★

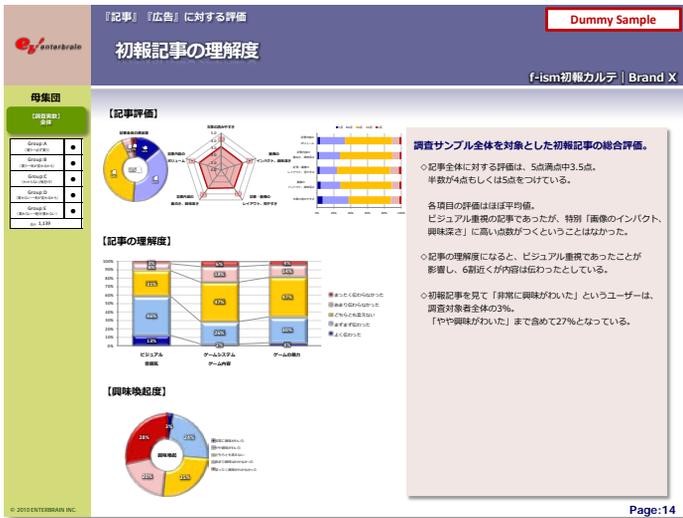


## 類似タイトルとの関連性および競争力の把握

◇ここでは、過去に発売された類似タイトルの購入経験の有無を確認することにより、対象タイトルとの相関関係や競争力を把握しています。

◇活用方法としては、例えば既に実績のある(成功体験を持つ)類似タイトルと関連度が高いということになれば、実際に展開されたマーケティングやプロモーションの内容を把握することで有効な示唆が得られるということが考えられます。また、同時にそのタイトルの続編の発売が予定されている場合には、できる限り発売時期のバッティングは避けなければなりません。

◇このようにベンチマークタイトルとの比較を行うことにより、より具体的な戦略立案がイメージしやすくなります。

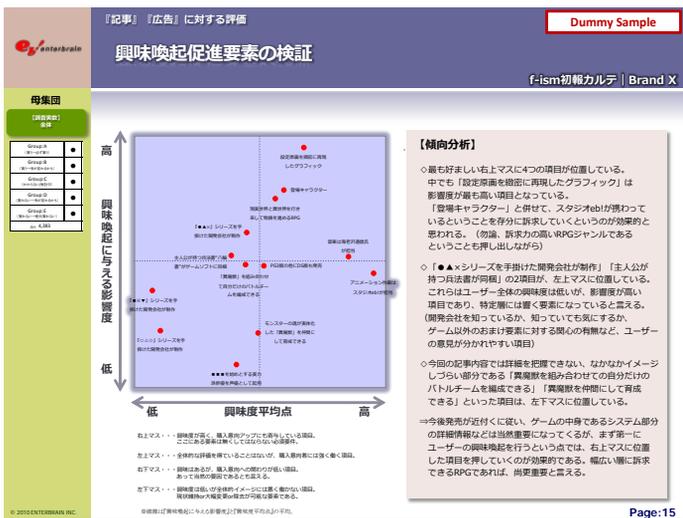


## 初報記事に対する理解度の検証

◇ここでは、初報記事そのものの効果検証をしています。

◇記事の要素別評価とそれが対象タイトルの理解促進に与えた影響を確認することで、記事の有効性が把握できます。

◇今後の記事展開の方向性を見極める上でも、非常に有力な検討材料になります。



## ゲーム要素別の重要度検証

◇このページでは初報記事に掲載された内容から対象タイトルのセールスポイントとして考えられるゲーム要素を抽出し、それぞれの要素のユーザー評価と、それらが興味喚起に与える影響度をプロットし、多変量解析を行います。

◇今後の記事展開において重点的に訴求すべきポイントやマーケティング展開におけるキーメッセージを決定するための非常に有効なヒントとなります。