UOI Games

Alexandre Duvernay
18 octobre 2024

PROJET 10

Analysez une demande business et identifiez les segments du marché les plus pertinents

Sommaire

--

01 Le contexte

02 SWOT & PEXEL

03 Analyse des tendances actuelles

04 Les futures tendances et perspectives

05 Analyse du ou des segments

06 Recommandations stratégiques

01 – Le contexte

--

L’entreprise UOI Games spécialisée dans le jeu vidéo souhaite trouver une **opportunité business** en développant son **premier jeu triple A**. Le développement d’un jeu triple A est long et couteux et fait intervenir beaucoup d’équipes tant dans la création que la commercialisation.

Pour prendre de bonnes décisions, l’entreprise souhaite comprendre les **tendances du marché du jeu vidéo**.

01 – Le contexte

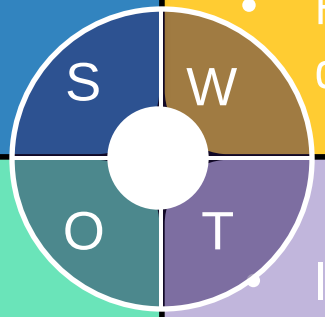
Jeu AAA

Un **jeu triple A** (ou jeu AAA) est un jeu qui bénéficie de **budgets très importants**, aussi bien pour son développement que pour sa promotion. Gros budgets, grande qualité de production, **large distribution** (multiplateformes et distribution mondiale) et attentes élevées des consommateurs tant en termes de qualité, de gameplay que de contenus.

Les jeux AAA représentent souvent **les plus gros lancements** de l'industrie du jeu vidéo.

02 – SWOT

Marché du jeux vidéo



FORCES

- Croissance continue du marché
- Adoption des modèles d'abonnement et de microtransactions

FAIBLESSES

- Hausse des couts de développement
- Fragmentation des app stores compliquant la distribution

OPPORTUNITÉS

- Expansion du cloud gaming
- Avancées en réalité virtuelle (VR) et augmentée (AR)

MENACES

- Impact des crises économiques
- Problème de diversité et d'inclusion

02 – PESTEL

Marché du jeux vidéo

P	Politique	Les tensions géopolitiques, comme entre les États-Unis et la Chine, peuvent perturber la chaîne d'approvisionnement des consoles.
E	Economique	L'inflation et les crises économiques réduisent le pouvoir d'achat, impactant notamment les jeux mobiles.
S	Social	La pandémie a accru la consommation de jeux vidéo, tandis que le streaming de jeux connaît une forte croissance.
T	Technologique	L'IA, les graphismes 3D et le cloud gaming transforment l'industrie et optimisent l'expérience et le développement.
E	Ecologique	L'industrie prend conscience de son impact environnemental et tente de réduire son empreinte énergétique.
L	Legal	Les réglementations sur la propriété intellectuelle et les droits des consommateurs sont cruciales pour éviter les litiges.

03 – Analyse des tendances actuelles

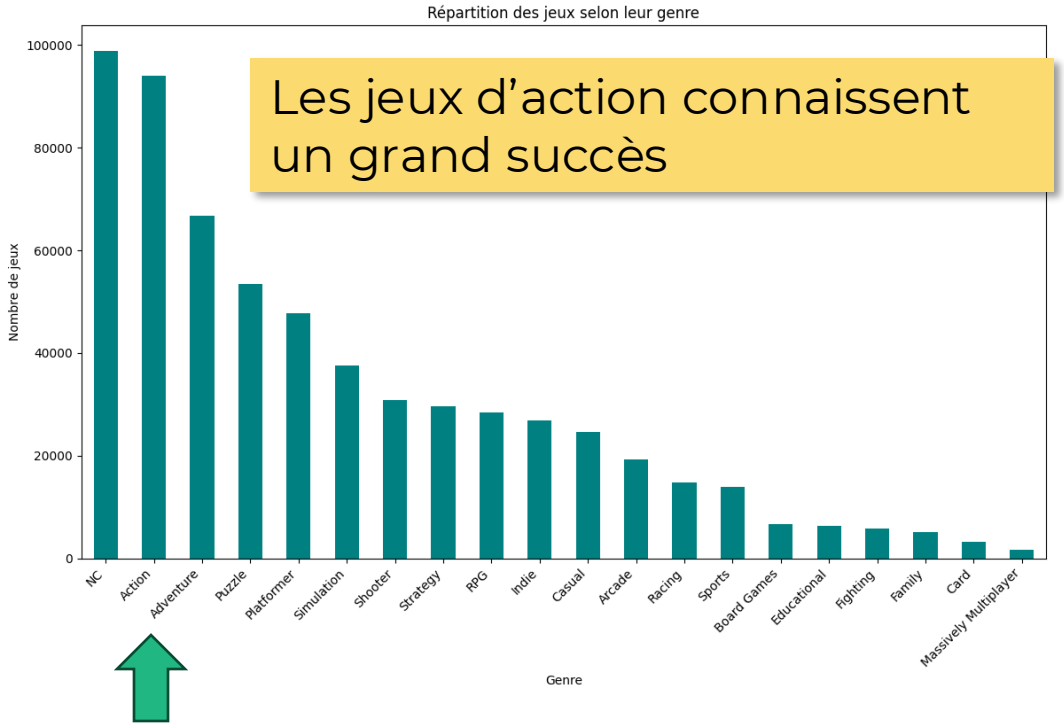
Croissance des jeux vidéos

Un marché du jeu vidéo en croissance constante

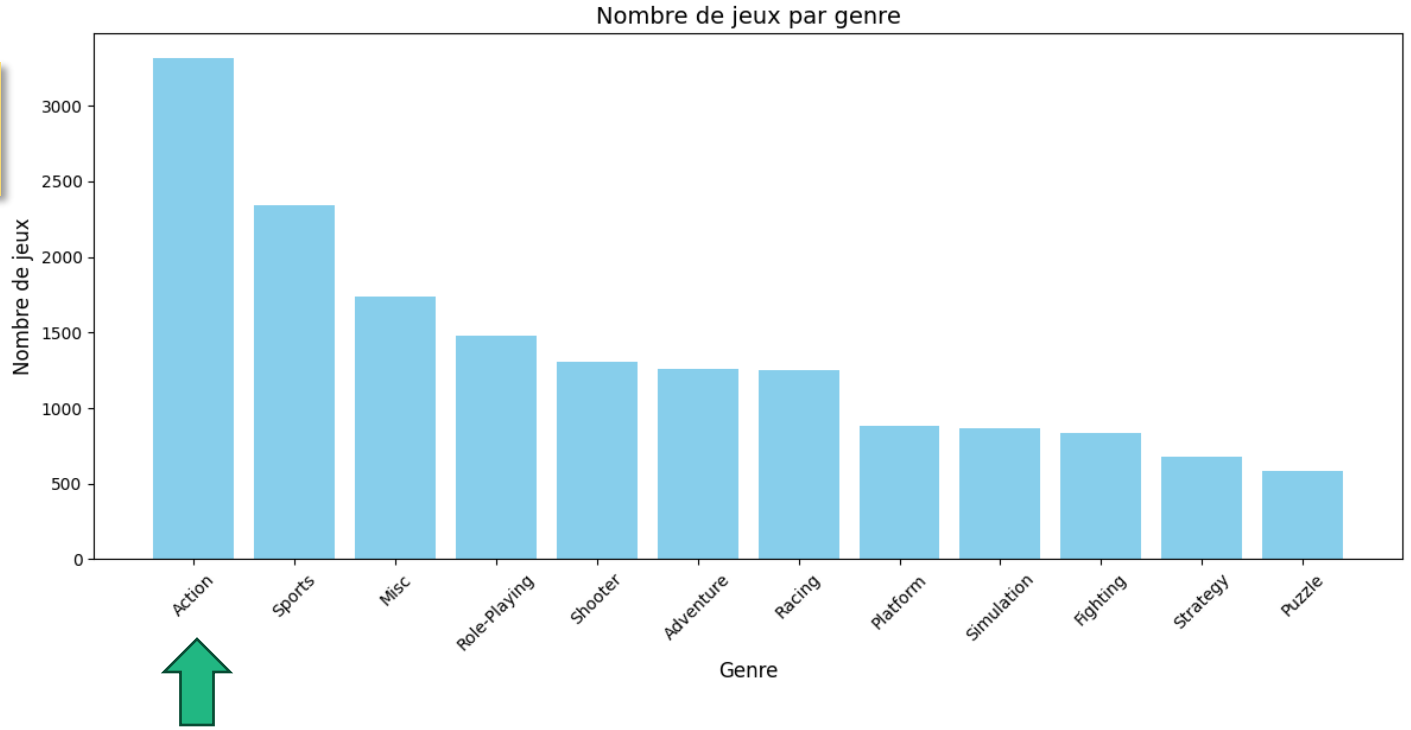
Nombre de jeux sortis par année (source : All_publish_VideoGame_2022.xlsb)

03 – Analyse des tendances actuelles

Typologie de jeux vidéos



Les jeux d'action connaissent un grand succès

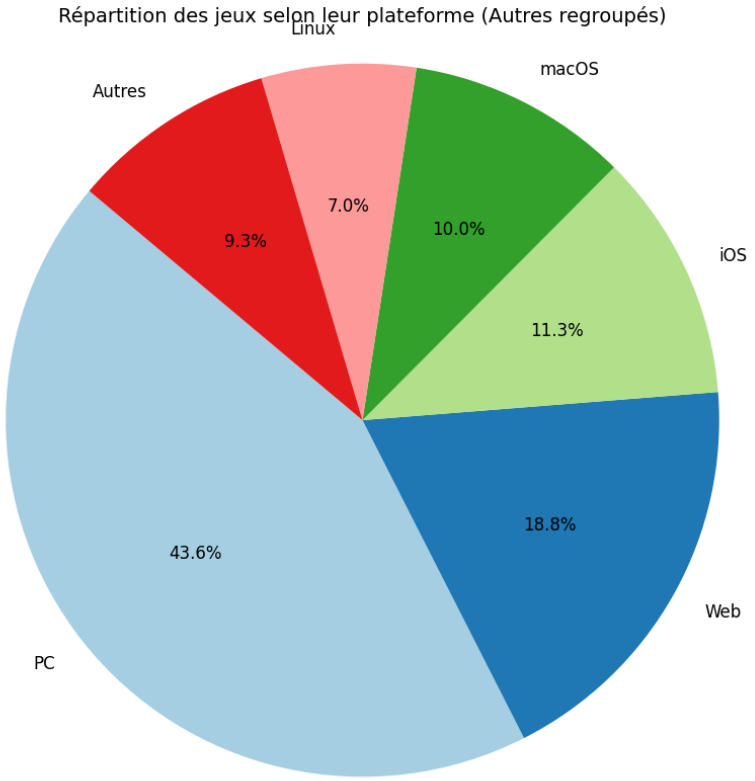


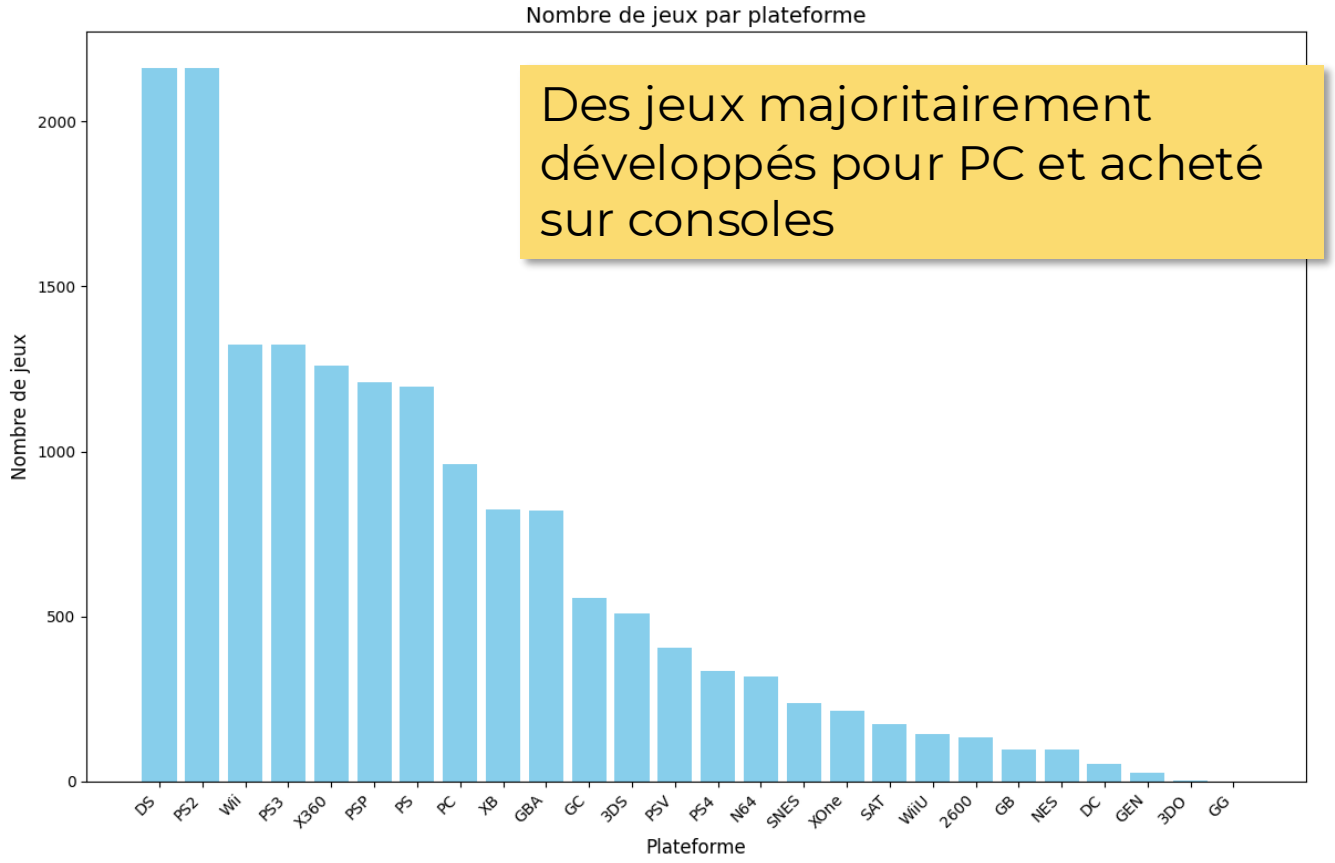
source : All_publish_videoGame_2022.xlsb

source : VideoGame_sales_1980-2016.xlsb

03 – Analyse des tendances actuelles

Plateformes utilisées





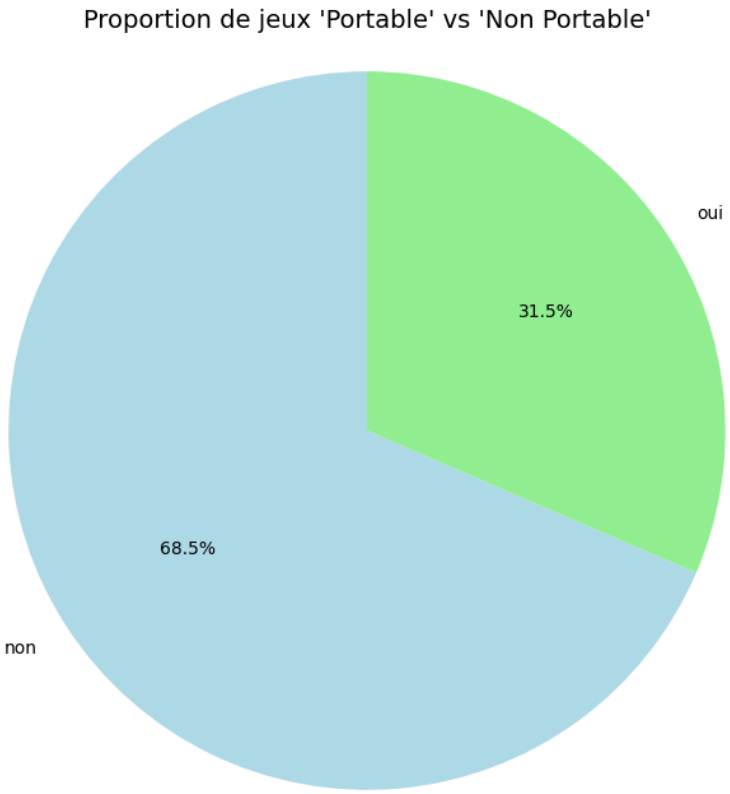
Des jeux majoritairement développés pour PC et acheté sur consoles

source : All_publish_videoGame_2022.xlsb

source : VideoGame_sales_1980-2016.xlsb

03 – Analyse des tendances actuelles

Portabilité



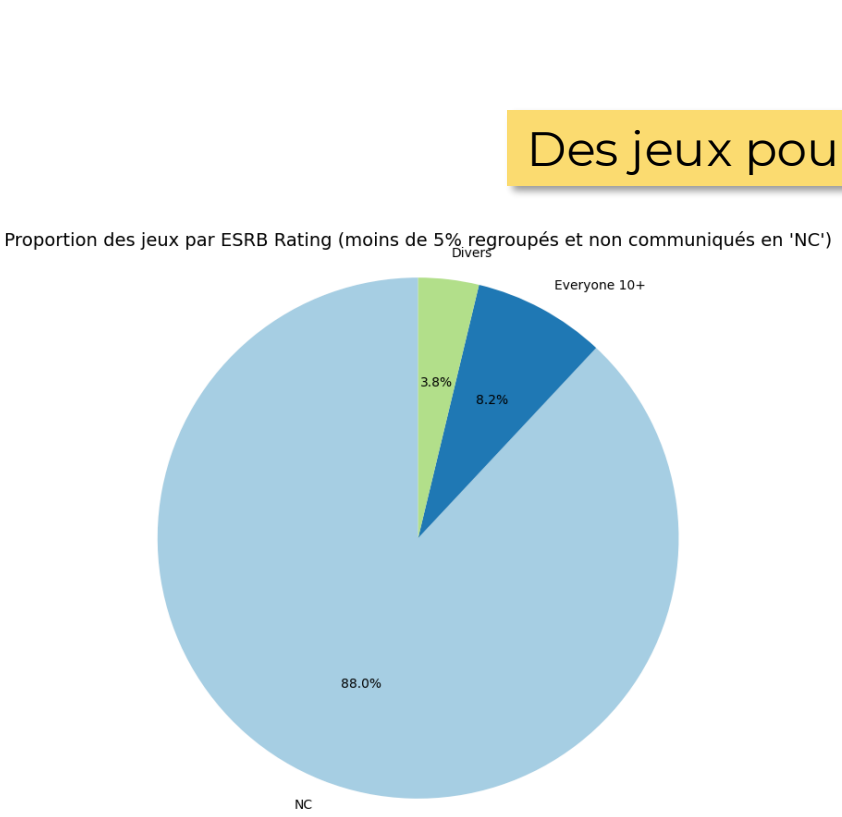
Des jeux portables dans presque 1/3 des cas

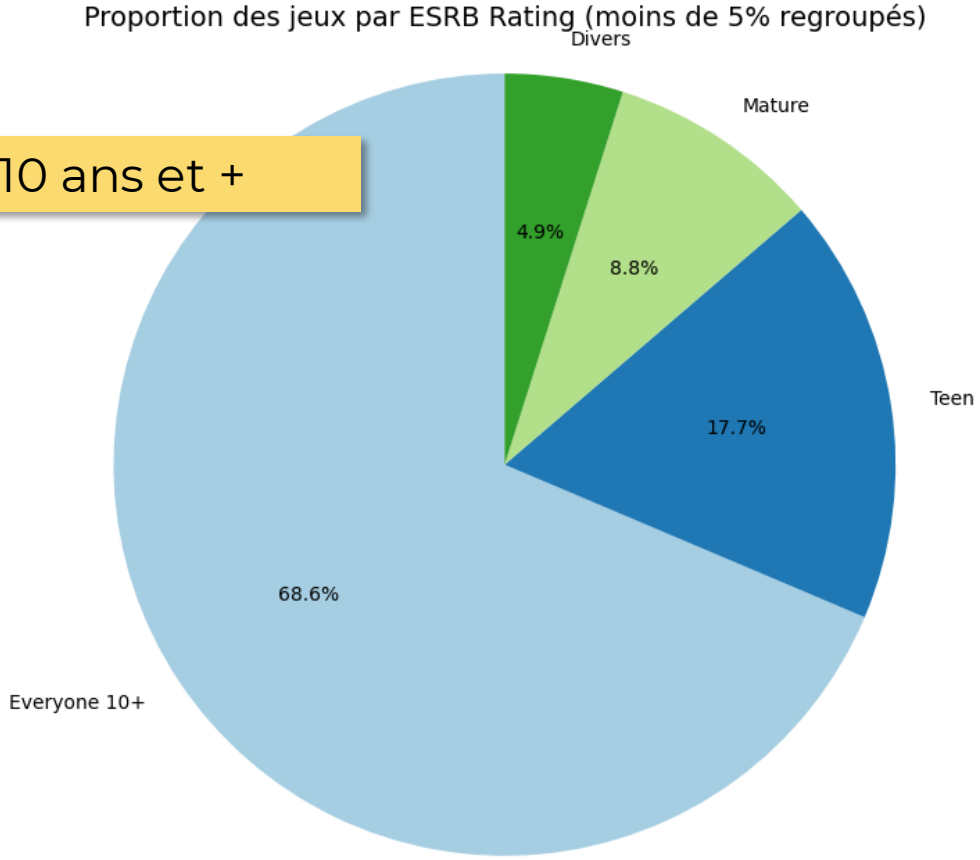
source : All_publish_videoGame_2022.xlsb

03 – Analyse des tendances actuelles

Age de la cible

Des jeux pour les 10 ans et +



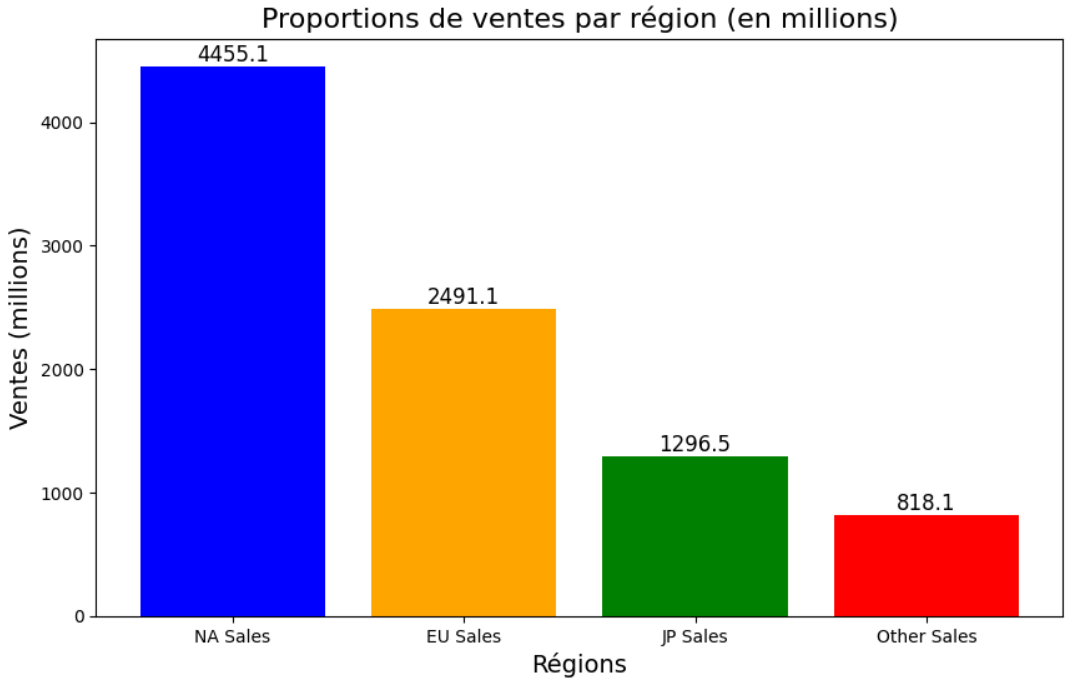


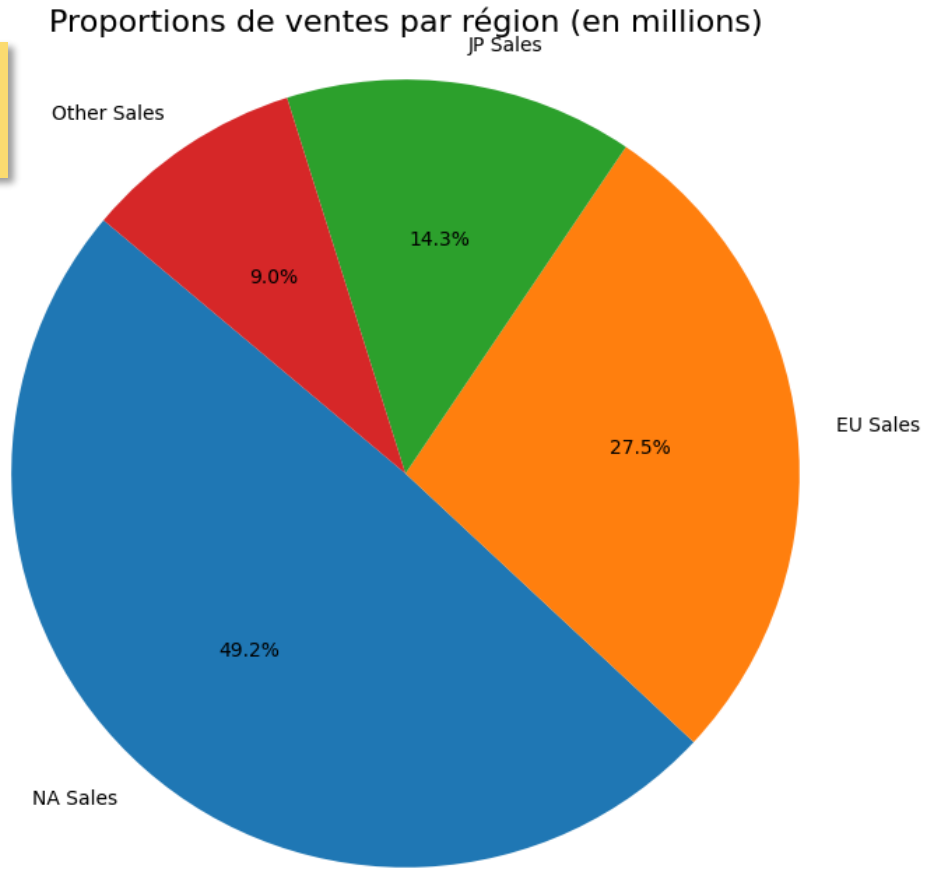
source : All_publish_videoGame_2022.xlsb

03 – Analyse des tendances actuelles

Région

NA, EU et JP représentent 91% des ventes



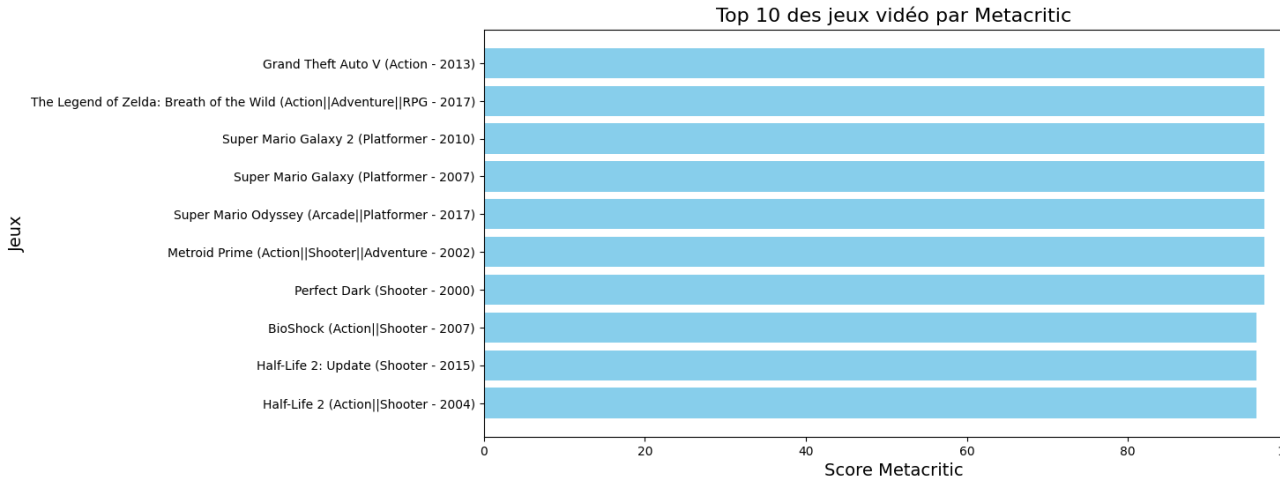


source : VideoGame_sales_1980-2016.xlsb

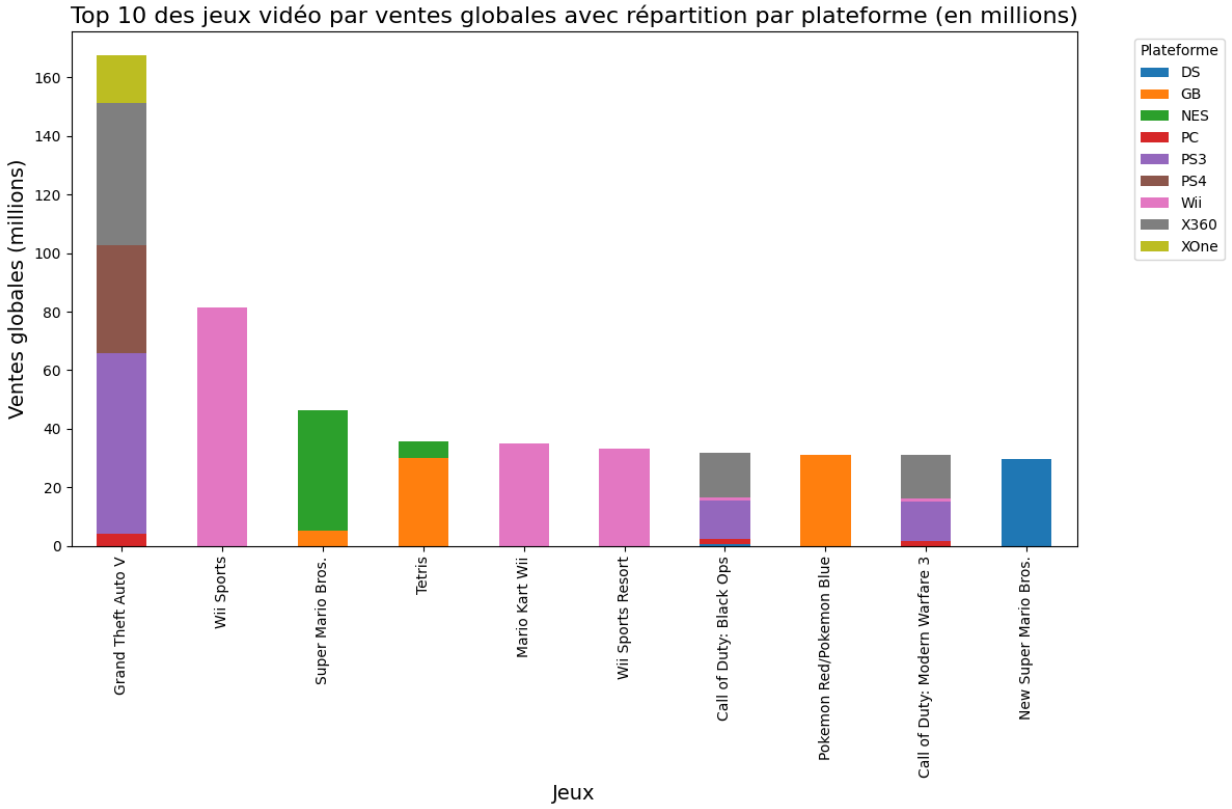
03 – Analyse des tendances actuelles

Top 10

GTA V champion des ventes



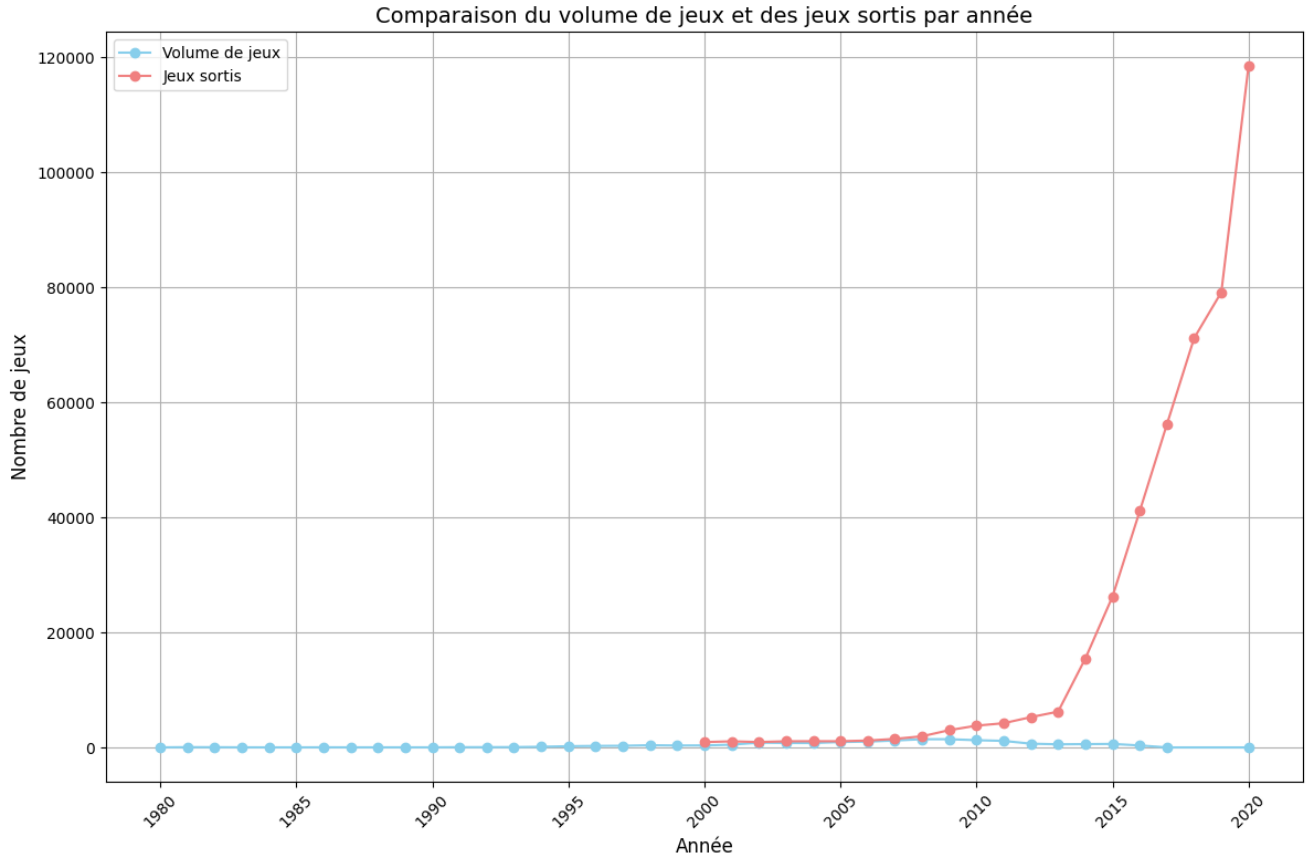
source : All_publish_videoGame_2022.xlsb



source : VideoGame_sales_1980-2016.xlsb

04 – Les futures tendances et perspectives

Modèle économique



Décorrélation entre les jeux produits et les jeux vendus

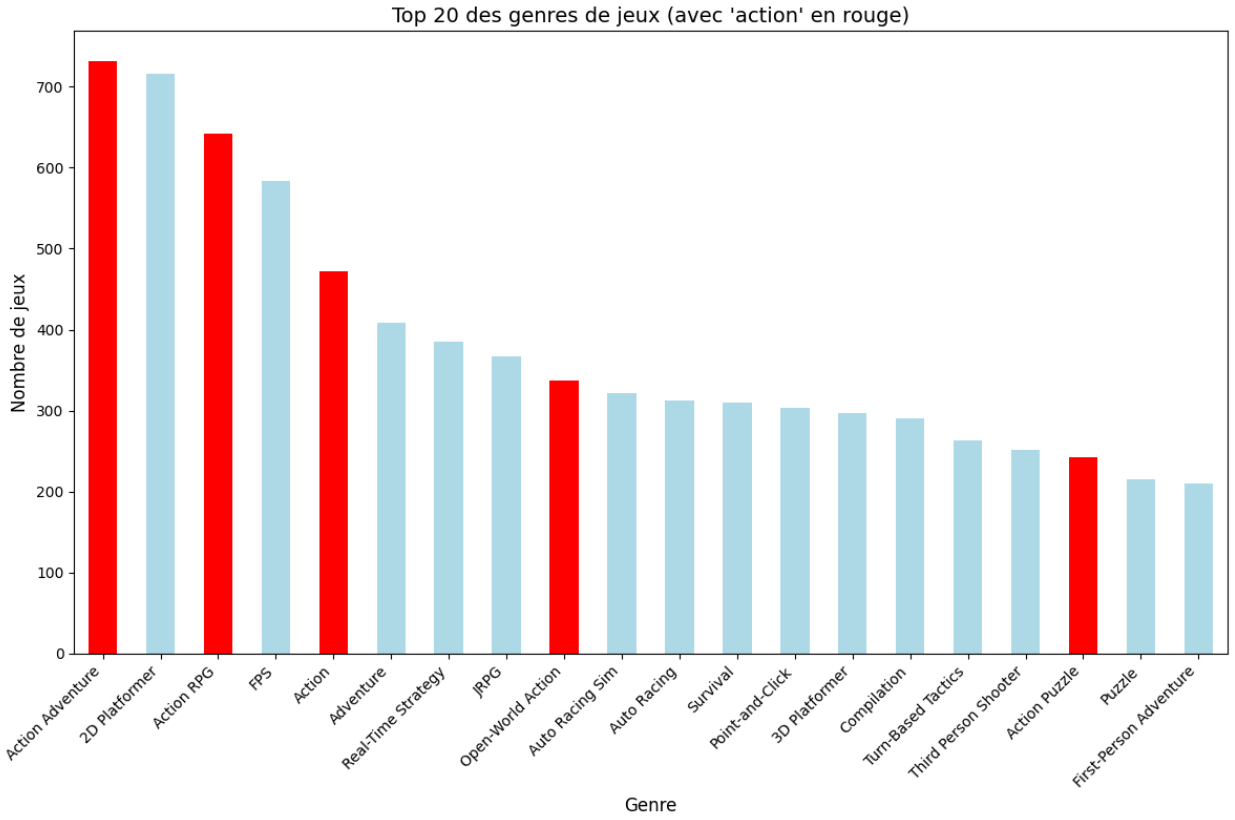
Évolution du modèle économique

- Cloud gaming
- Abonnements
- Microtransactions

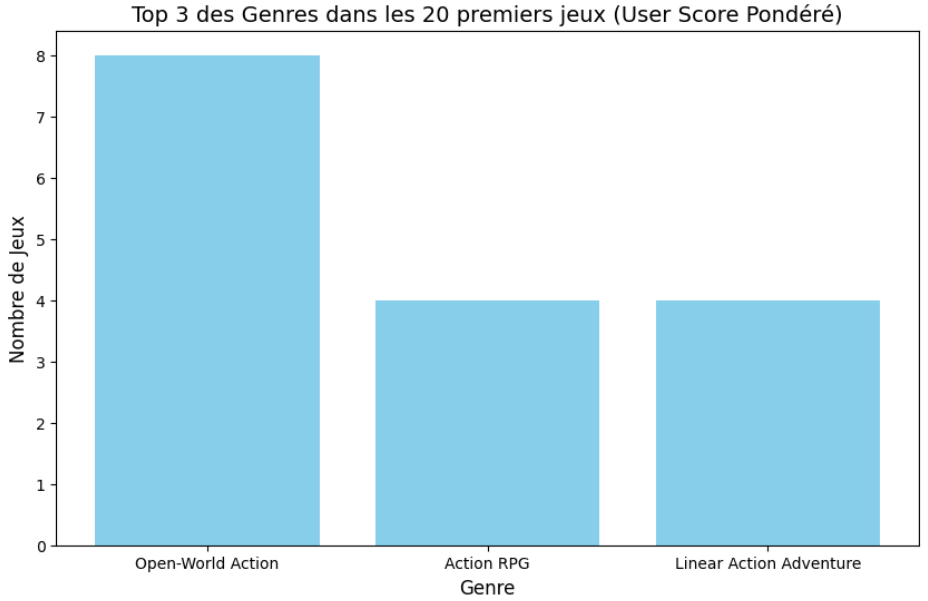
source : All_publish_VideoGame_2022.xlsb) xlsb / VideoGame_Sales_1980-2016.xlsb

04 – Les futures tendances et perspectives

Genre



Genre action / aventure / RPG

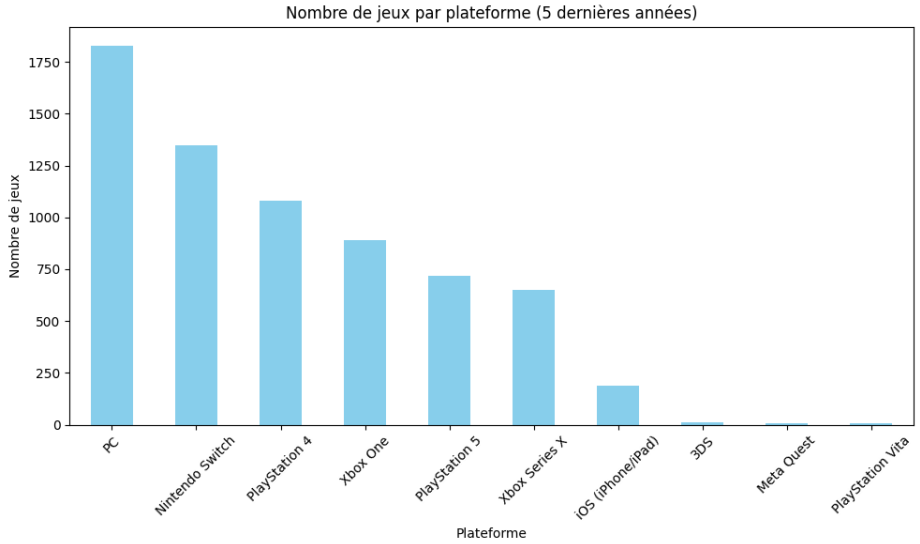


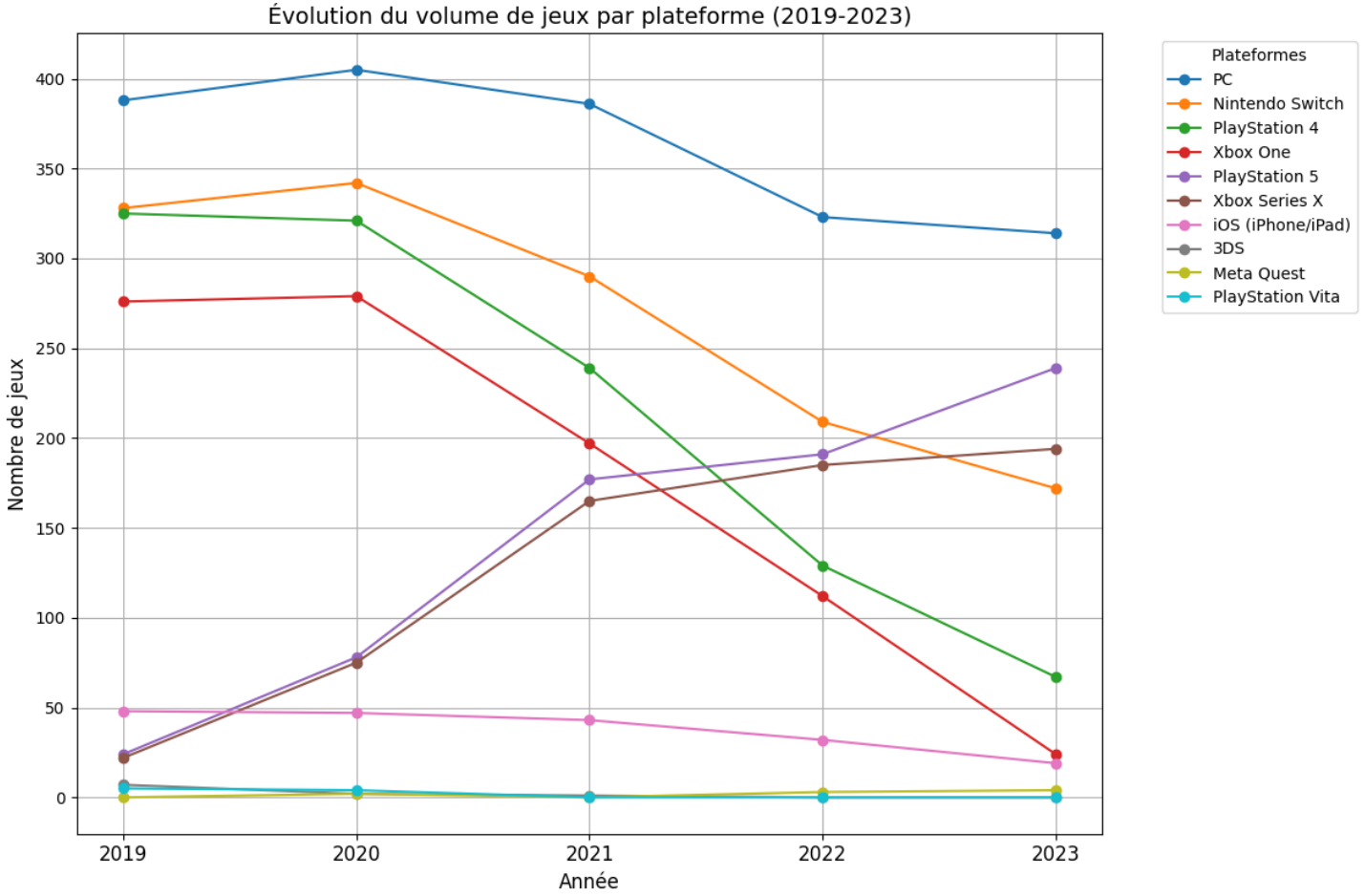
source : All_video_games(cleaned).csv (Kaggle)

04 – Les futures tendances et perspectives

Plateforme

PC / Playstation 5 / Xbox series X



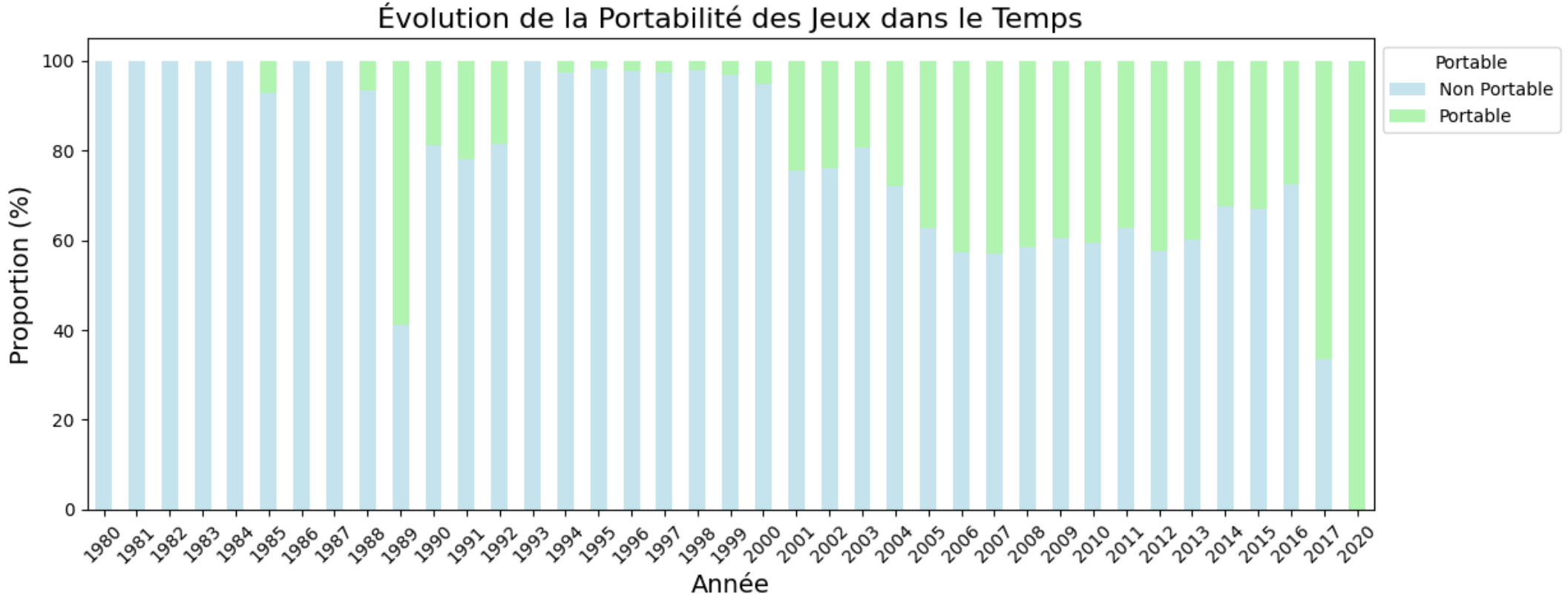


source : All_video_games(cleaned).csv (Kaggle)

04 – Les futures tendances et perspectives

Portabilité

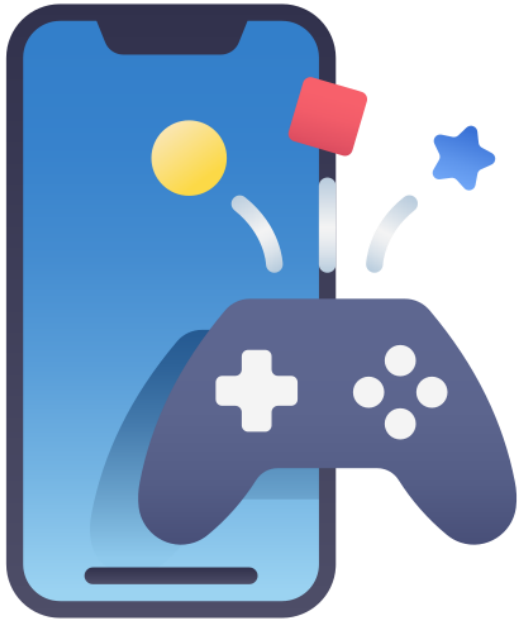
Des jeux (trans)portables



source : VideoGame_sales_1980-2016.xlsb

05 – Analyse du ou des segments

Un jeu d’action / aventure multiplateforme



Genre

❖ Action / aventure

Style

❖ Monde ouvert / Réalisme / Multi-protagonistes / Immersif

Plateformes

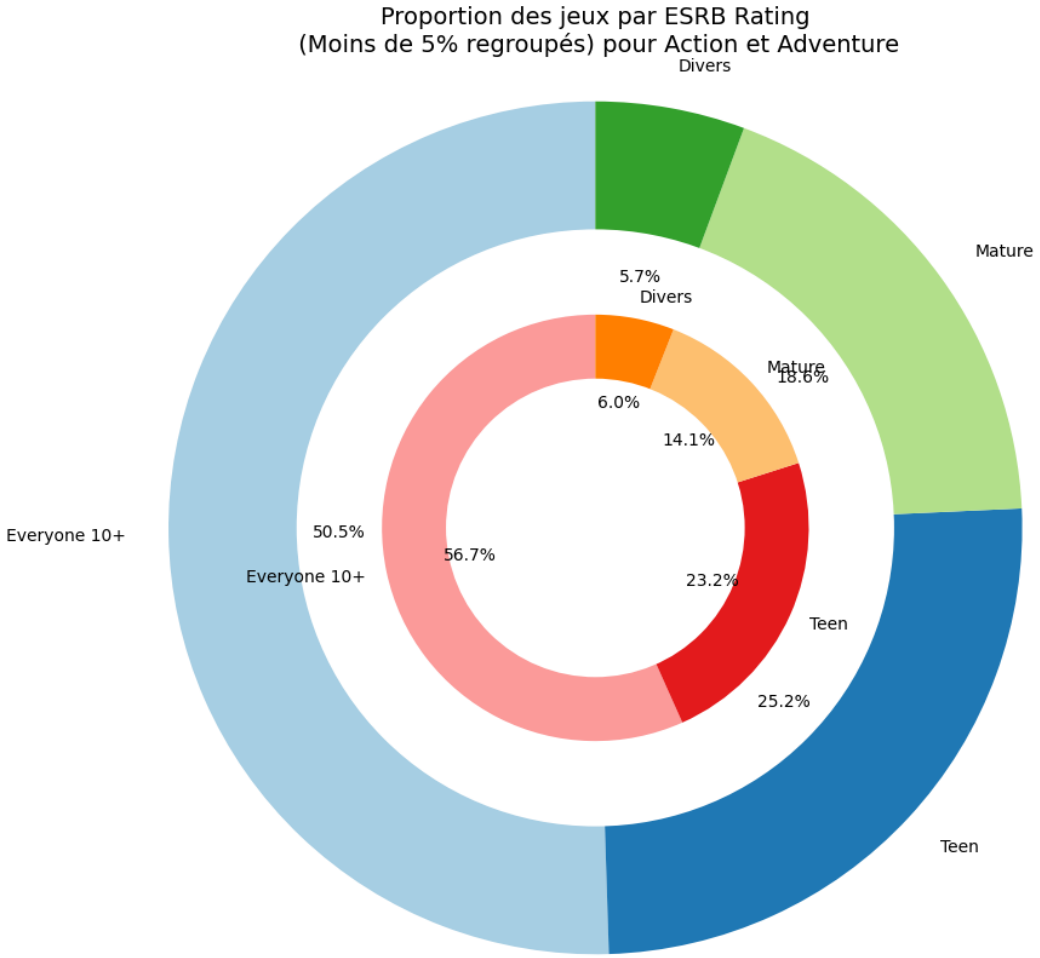
❖ PC / Playstation 5 / X box series X / Mobiles

Région

❖ NA, EU et JP

05 – Analyse du ou des segments

Un jeu d'action / aventure - Age



Des jeux pour les ados (10+) dans plus de 75% des cas

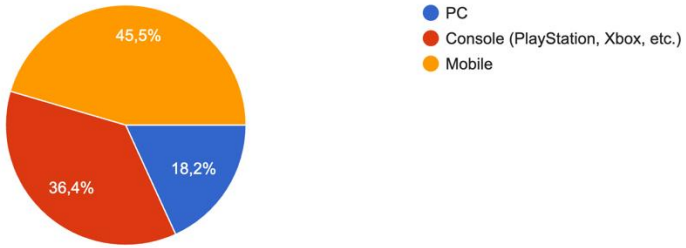
source : All_video_games(cleaned).csv (Kaggle)

05 – Analyse du ou des segments

Enquête auprès de la cible (Adolescents de 15/16 ans)

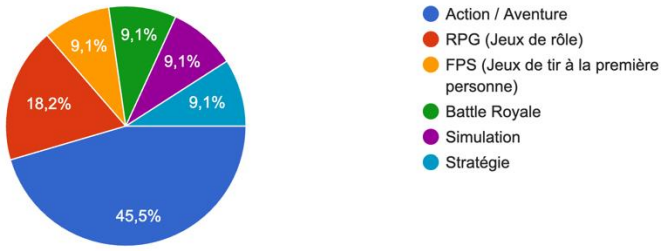
1 - Quelle est votre plateforme de jeu principale ?

11 réponses



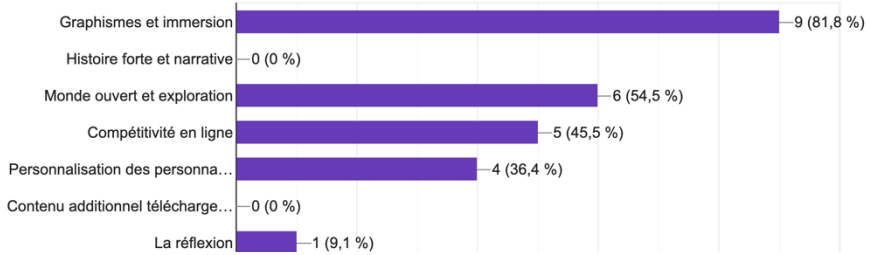
2 - Quels genres de jeu préférez vous ?

11 réponses



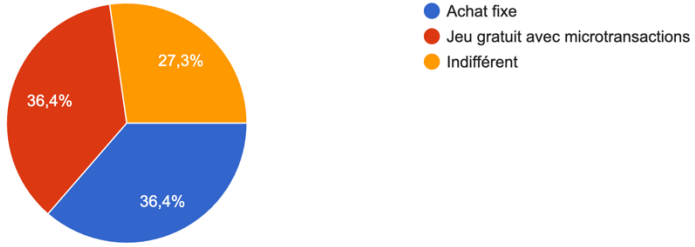
3 - Quels sont les éléments que vous appréciez le plus dans un jeu ? Plusieurs choix possibles

11 réponses



4 - Préférez-vous acheter un jeu avec un prix fixe ou jouer à un jeu gratuit avec des microtransactions ?

11 réponses



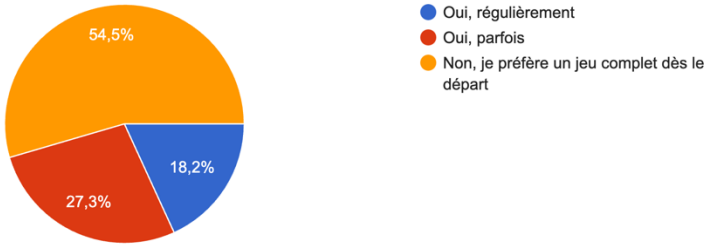
source : Formulaire « Vos préférences de jeu » (Google Form) – 10/2024

05 – Analyse du ou des segments

Enquête auprès de la cible (Adolescents de 15 / 16 ans)

5 - Êtes-vous prêt à acheter du contenu supplémentaire après le lancement d'un jeu (contenu téléchargeable, skins, etc.) ?

11 réponses

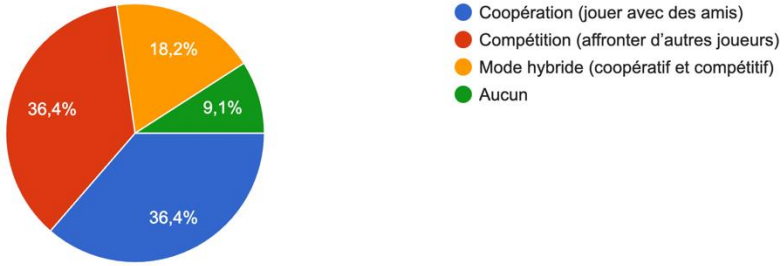


6 - Quel est votre niveau d'intérêt pour un mode multijoueur dans un jeu ?

11 réponses

7 - Quels types de modes multijoueurs préférez-vous ?

11 réponses



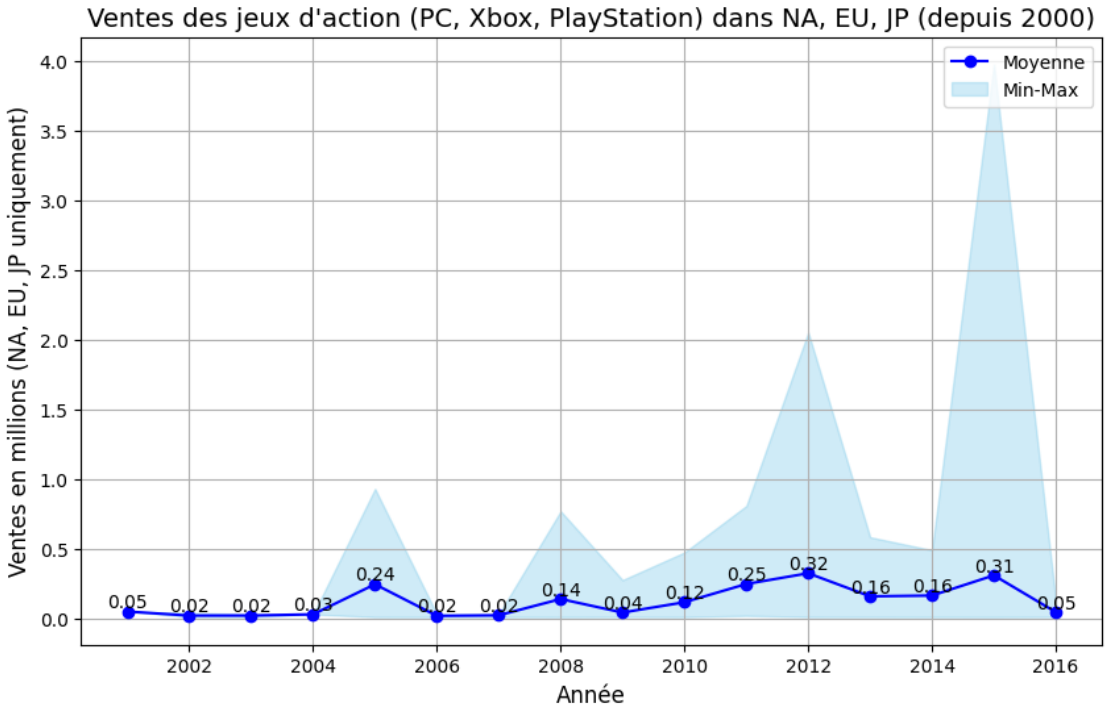
source : Formulaire « Vos préférences de jeu » (Google Form) – 10/2024

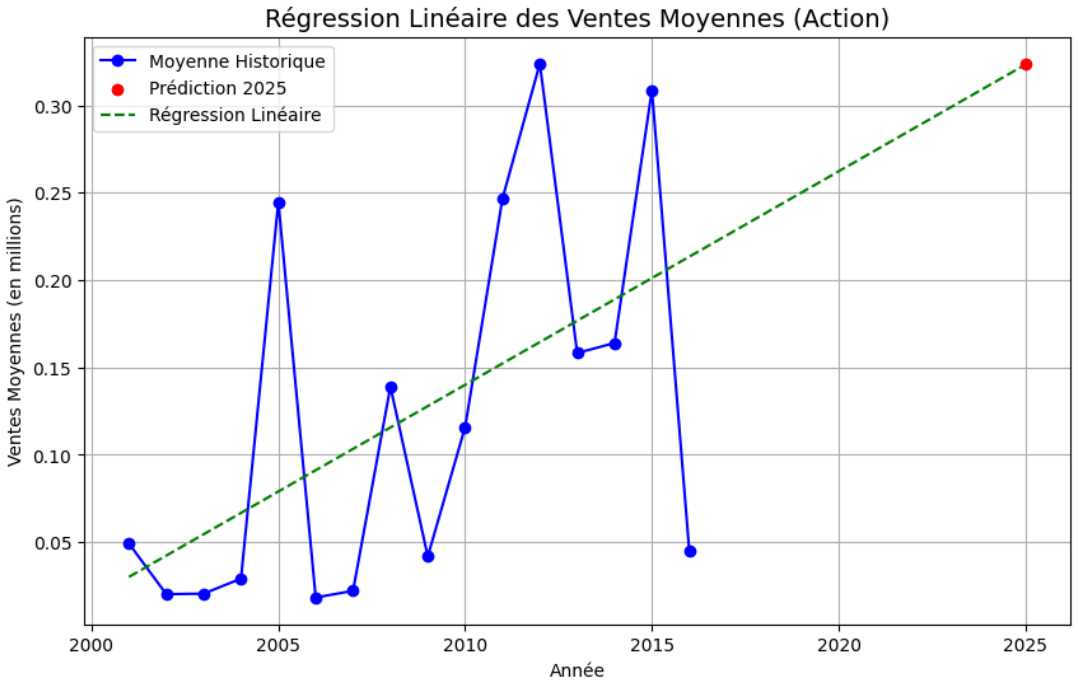
06 – Recommandations stratégiques

Prévision des ventes

```
Ventes moyennes prévues pour 2025 : 0.32 millions
R² du modèle : 0.2863
Erreur quadratique moyenne (MSE) : 0.0079
Erreur quadratique moyenne racine (RMSE) : 0.0889
Erreur absolue moyenne (MAE) : 0.0712
Erreur absolue moyenne en pourcentage (MAPE) : 127.6792%
```

320k en 2025



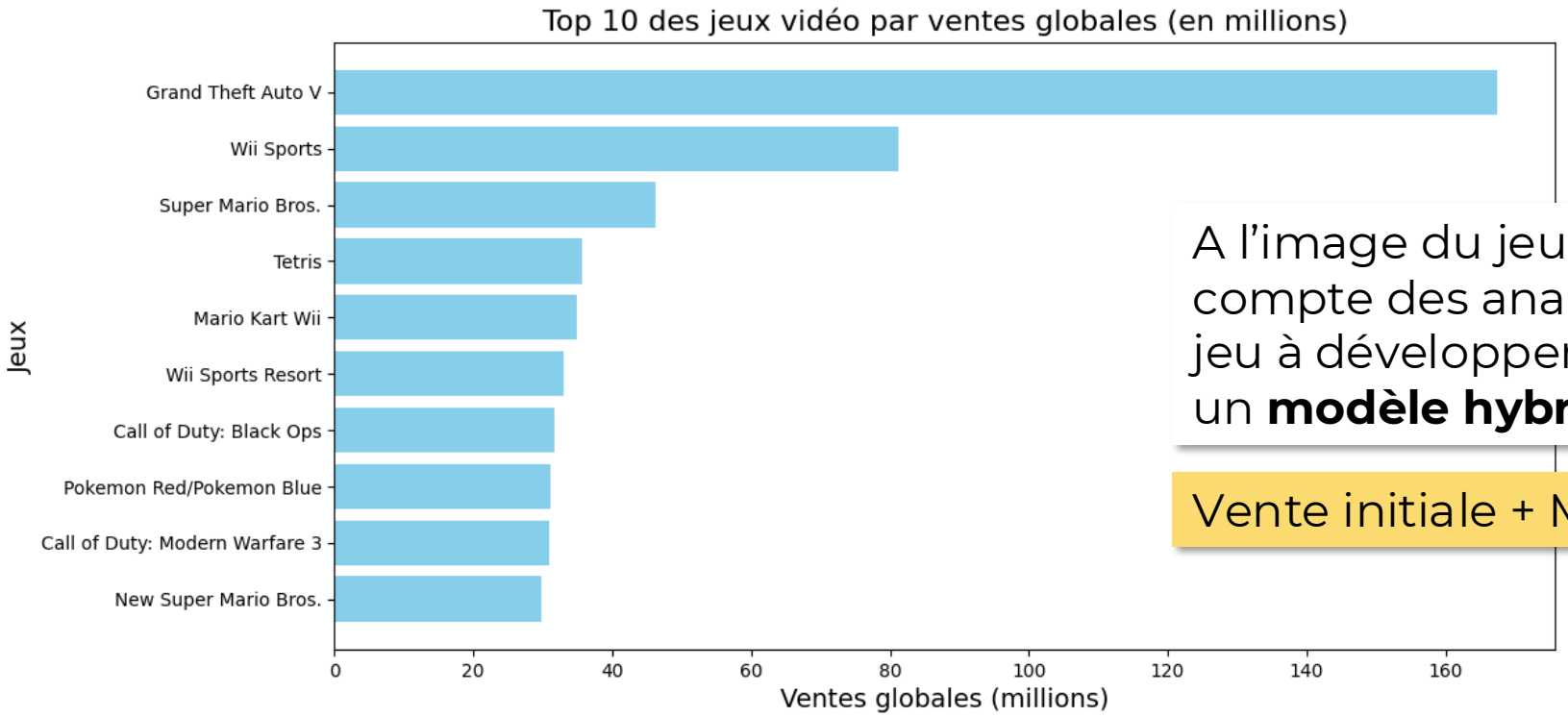


source : All_video_games (from Kaggle)

Considérer d'autres variables qui pourraient influencer les ventes, comme les campagnes marketing, les tendances du marché, les périodes de sortie, ou les changements dans les plateformes de jeu.

06 – Recommandations stratégiques

Modèle économique



A l'image du jeu **GTA V** et en tenant compte des analyses précédentes, le jeu à développer pourrait reposer sur un **modèle hybride.**

Vente initiale + Microtransactions

Annexes des slides

--

Sources des données

- All_publish_VideoGame_2022.xlsb (OpenClassrooms)
- VideoGame_Sales_1980-2016.xlsb (OpenClassrooms)
- Vente de console_2022.xlsx (OpenClassrooms)
- All_video_games(cleaned).csv (Kaggle*)
- Formulaire « Vos préférences de jeu » (Googel Form**)

Outils de traitement

- Notebook Python
- Librairies : Panda, Numpy, Matplotlib Pyplot, Scikit-Learn Linear Regression

* https://www.kaggle.com/datasets/beridzeg45/video-games
** https://docs.google.com/forms/d/1OYCF-qdNJz9ANsO5oW8FXL4NSP4mWvE2CR_nsUD8mqs/edit#responses

Merci pour votre écoute ☺