|  |
| --- |
| On peut remarquer que plus de la moitié des jeux de cette liste sont du genre Action (53%), suivit par RPG (12%), Stratégie (9%) et Aventure (8%).  Afin de réussir notre prochaine vente, il serait intéressant de choisir comme genre principal Action, ce qui aurait donnerai un public plus large. Et de choisir un 2ème genre moins recherché afin de se sortir de l'ordinaire et d'augmenter le nombre de personne qui nous suivrai pour nos prochains jeux. (J’ai retiré les genres Casual, Family, Indie qui sont plutôt un public cible ou la taille du studio) |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Row Labels** | **Jeu par genre** | **Pourcentage** |
| Action | 207 | 53% |
| Adventure | 32 | 8% |
| Arcade | 7 | 2% |
| Fighting | 8 | 2% |
| Platformer | 8 | 2% |
| Puzzle | 4 | 1% |
| Racing | 16 | 4% |
| RPG | 46 | 12% |
| Shooter | 12 | 3% |
| Simulation | 4 | 1% |
| Sports | 12 | 3% |
| Strategy | 36 | 9% |
| **Grand Total** | **392** | 100% |

## Choix du genre principal du prochain jeu :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |
| **Row Labels** | **Moyenne metacritic** | **Min. Metacritic** | **Max. Metacritic** |
| Adventure | 92,3 | 88,0 | 97,0 |
| Arcade | 89,0 | 88,0 | 90,0 |
| Educational | 92,0 | 92,0 | 92,0 |
| Fighting | 92,0 | 91,0 | 93,0 |
| Platformer | 90,2 | 88,0 | 94,0 |
| Puzzle | 90,7 | 89,0 | 96,0 |
| Racing | 89,0 | 89,0 | 89,0 |
| RPG | 91,5 | 88,0 | 99,0 |
| Simulation | 89,0 | 89,0 | 89,0 |
| Sports | 92,0 | 92,0 | 92,0 |
| Strategy | 89,5 | 89,0 | 90,0 |
| **Grand Total** | **91,0** | **88,0** | **99,0** |
| Pour donner des idées pour le 2ème genre de notre prochain jeu, voici un graphique où l’on peut voir que certains genres comme RPG ou Aventure peuvent avoir une très grande différence entre les plus petites et les plus grandes notes. Ce qui donne une indication qu'il serait bon de les éviter. (J’ai retiré Casual, Family, Indie qui sont plutôt un public cible ou la taille du studio et MMO qui est déraisonnable et certainement voué à l’échec pour un petit studio indé) | | | | |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## Choix du 2ème genre du jeu, pour marquer les esprits

## D’autre indice pour aider au choix du 2ème genre du jeu

Dans ce graphique on peut voir que les jeux shooter et stratégie sont très majoritairement sur PC, ce qui en fait certainement des mauvais choix comme 2ème genre, si l’objectif est de marquer les esprits, sortir de l’ordinaire. Il pourrait donc être intéressant de se diriger plutôt sur des genres moins retrouvables sur PC. Mais il faut faire attention à ne pas développer un jeu qui n’est pas sur PC, ça pourrait être une révolution ou un échec total. C’est un gamble que nous ne pouvons pas nous permettre.