

IF36 - Soutenance finale

Avatar, le maître du R

Analyse du catalogue de jeux Steam



Hoang-Viêt LE - Florian LOPITAUX - Paul LASSASSEIGNE - Jules PERRIN

Introduction

C'est quoi Steam ?

- C'est une plateforme de distribution de jeux en ligne lancée par **Valve** en 2003
 - Elle représente **+ de 75% du marché des jeux distribués sur PC**
 - Catalogue avec **+ de 140 000 jeux**
- Aujourd'hui, le monde du jeu vidéo va mal



Problématiques

Quels sont les facteurs et les tendances influant les prix ?

Les jeux indépendants obtiennent-ils de meilleures évaluations que les jeux fait par des studios ?

Qu'est-ce qui peut expliquer le succès d'un jeu en termes de popularité ?

Quelle est la tendance des jeux sortis récemment ?



Datasets

Source

**NewbieIndie
GameDev**

Nb jeux

140 000

Date

**Octobre
2024**

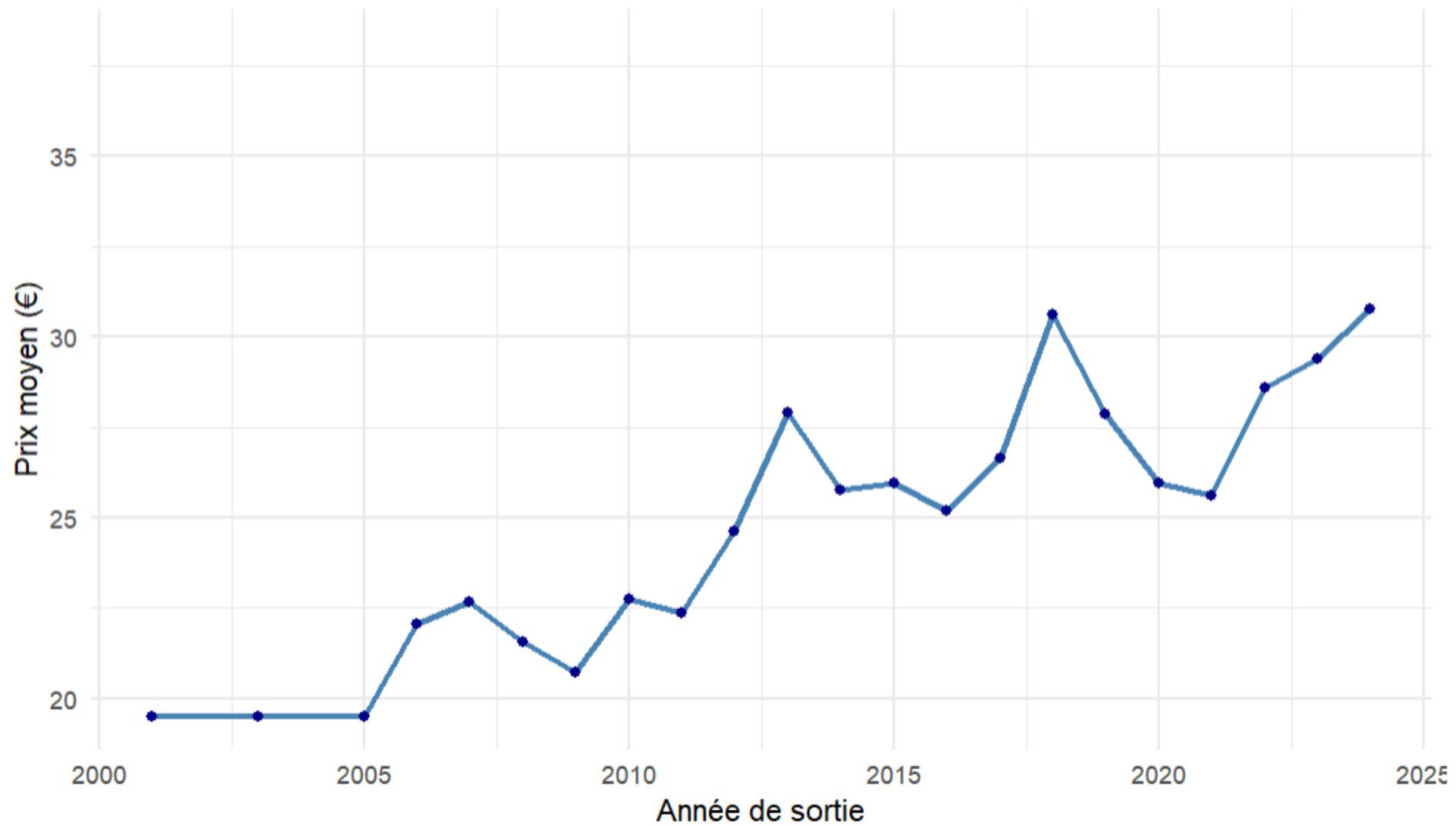
Voici ceux que nous avons retenus :

- **games.csv** : regroupe les métadonnées des jeux
- **steamspy.csv** : fournit des données issues de SteamSpy
- **tags.csv** : répertorie les tags attribués à chaque jeu
- **reviews.csv** : contient des informations sur les avis des joueurs
- **categories.csv** : liste les catégories officielles Steam associées aux jeux

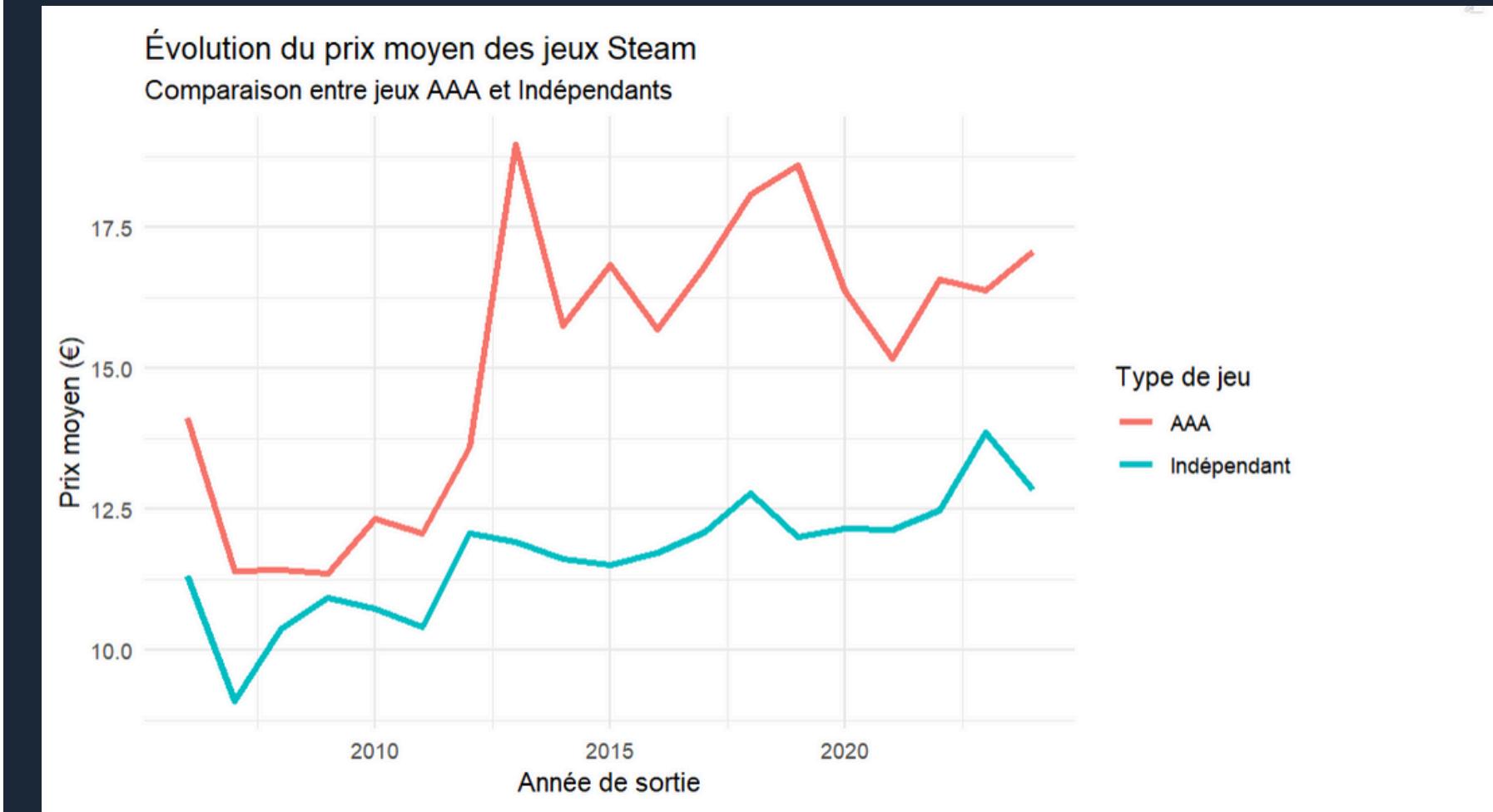


Quels sont les facteurs et les tendances influant les prix ?

Évolution du prix moyen des jeux Steam par année

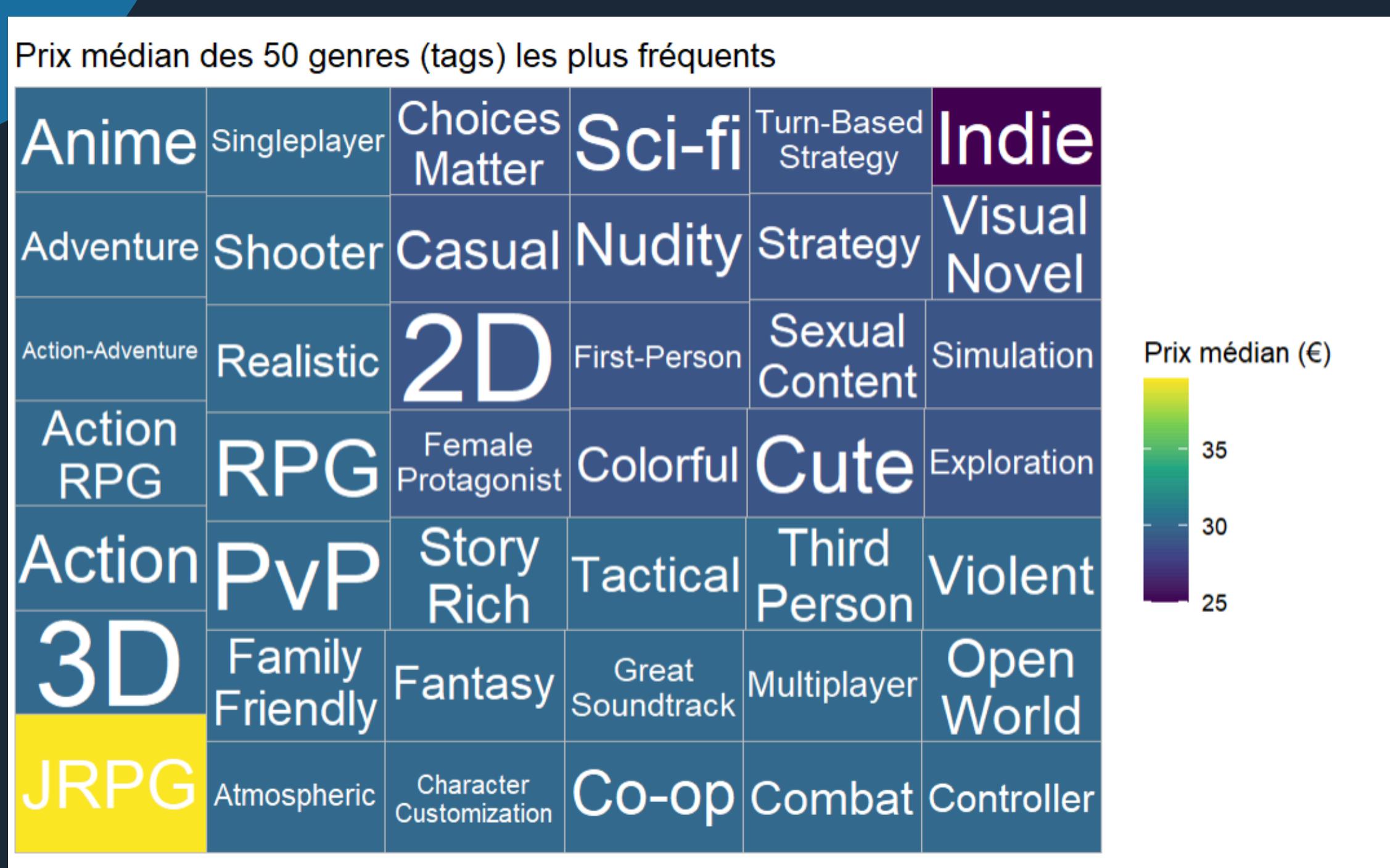


Évolution du prix moyen des jeux Steam
Comparaison entre jeux AAA et Indépendants



L'évolution des prix dans le temps

Quels sont les facteurs et les tendances influant les prix ?



Les facteurs étudiés

- langues disponibles
 - corrélation avec la géographie des studios
- les studios de développement
- les genres de jeu

Les différences de prix entre les genres de jeux

Qu'est-ce qui peut expliquer le succès d'un jeu en termes de popularité ?

Différentes questions sur les jeux les plus populaires :

- Qu'est-ce qu'il peut expliquer le succès d'un jeu en terme de popularité ?



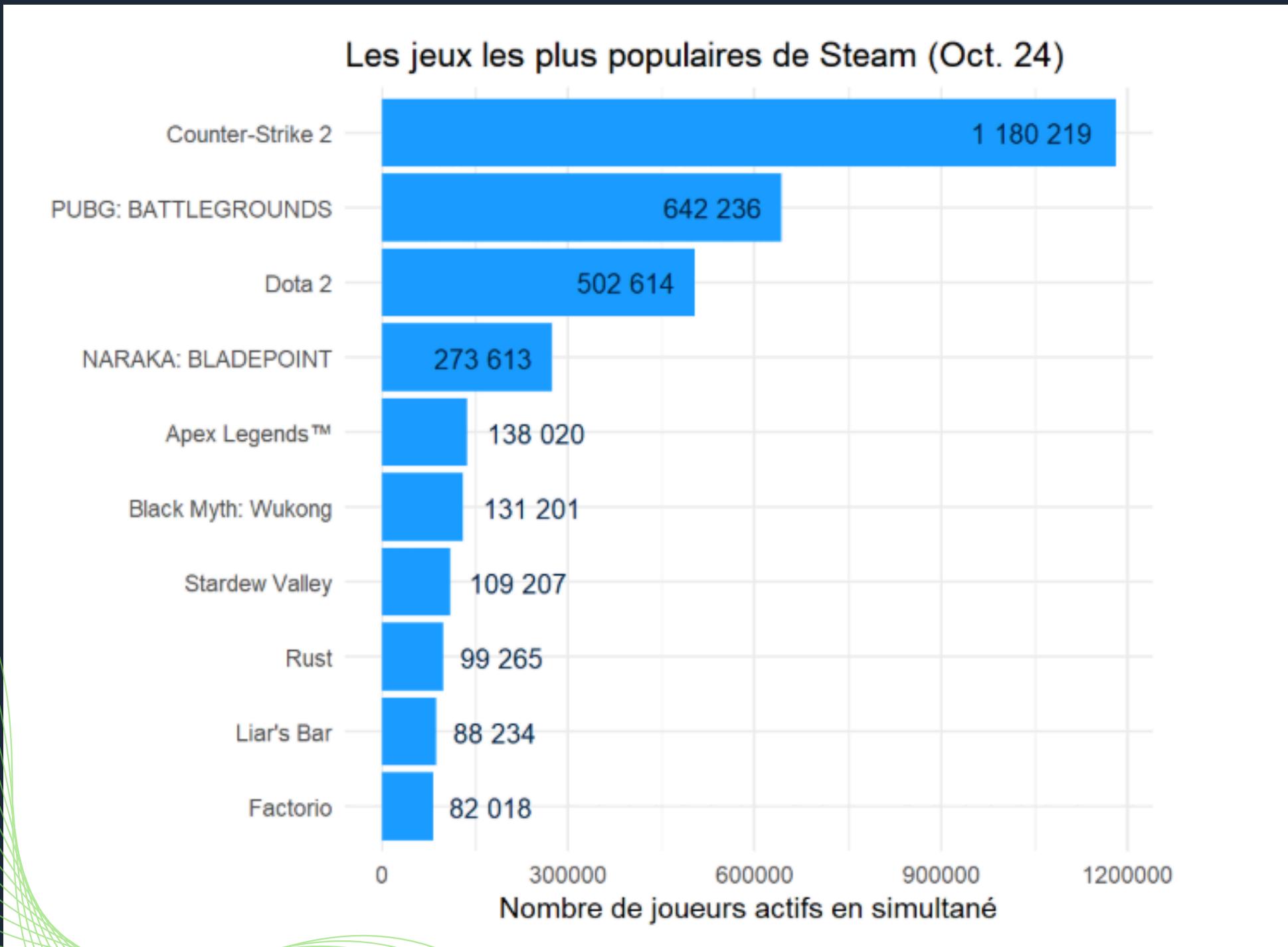
Liar's Bar, jeu sorti en Oct. 24



Dota 2, un classique de Steam

Qu'est-ce qui peut expliquer le succès d'un jeu en termes de popularité ?

Raisons de la popularité d'un jeu



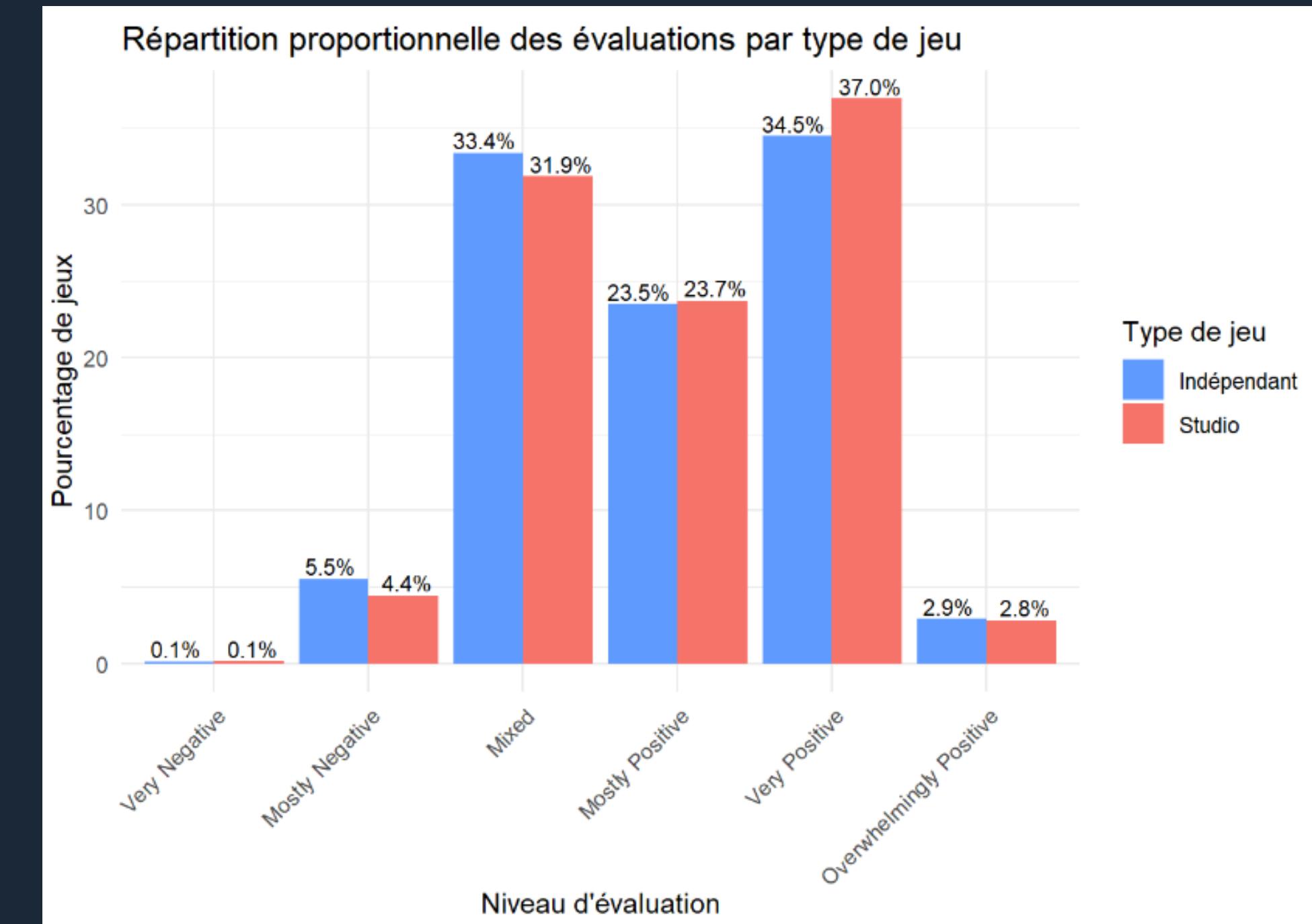
- Trouver l'origine de la popularité des jeux :
 - Jeux sortis récemment (ou contenu additionnel)
 - Jeux en ligne avec une forte base de joueurs
 - Accès gratuit au jeu (F2P)

Source d'information sur les jeux :
[SteamDB](#)

Les jeux indépendants obtiennent-ils de meilleures évaluations que les jeux fait par des studios ?

- Quelle est la différence entre un jeu studio et un jeu indépendant ?
- Préparation des évaluations
- Comment obtenir les 2 types de jeux ?

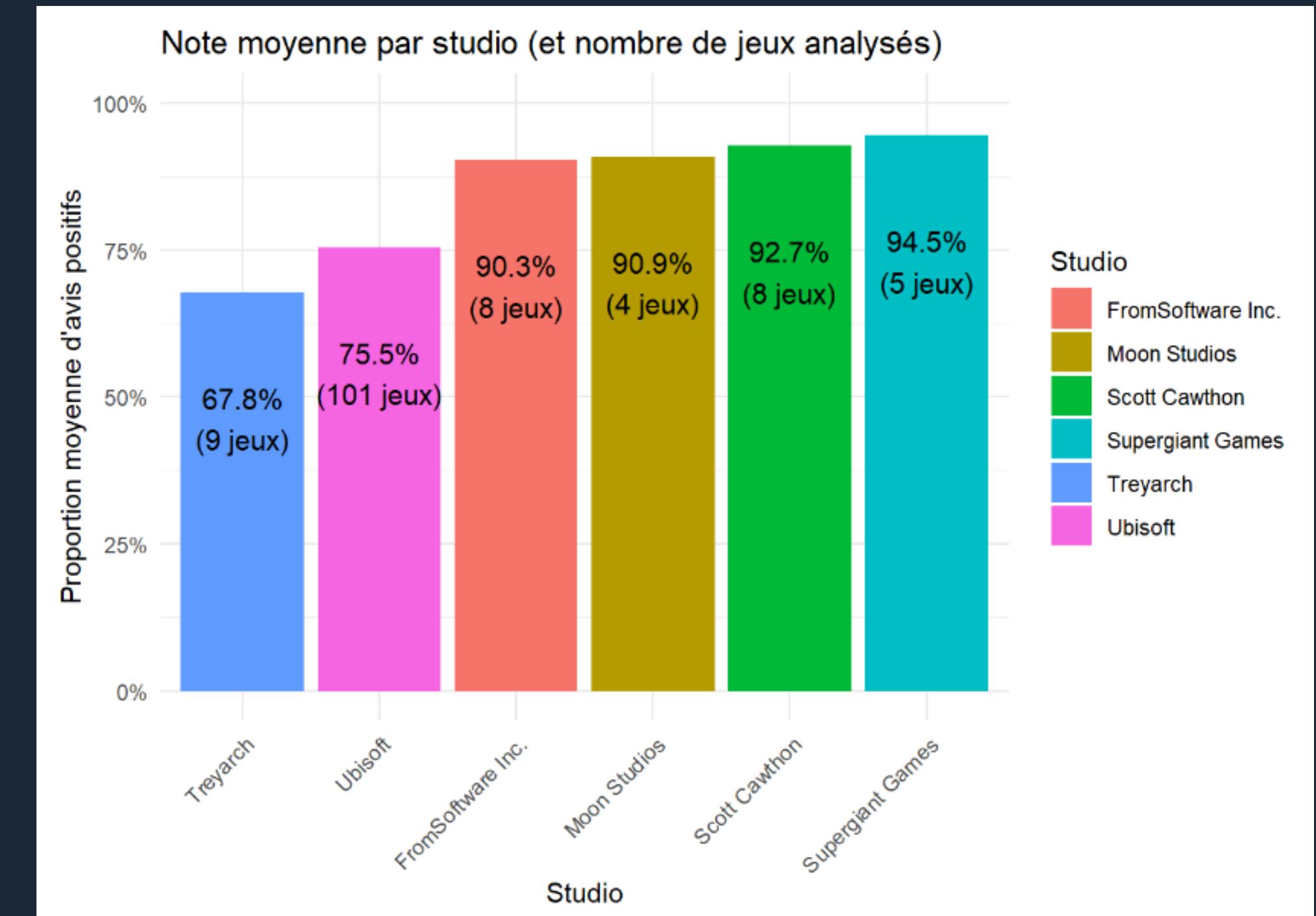
-> Analyse du résultat



Les jeux indépendants obtiennent-ils de meilleures évaluations que les jeux fait par des studios ?

- Focus sur un cas plus précis, avec 6 studios des 2 types

-> Analyse du résultat



Tableau

Une approche différente...



Avantages :

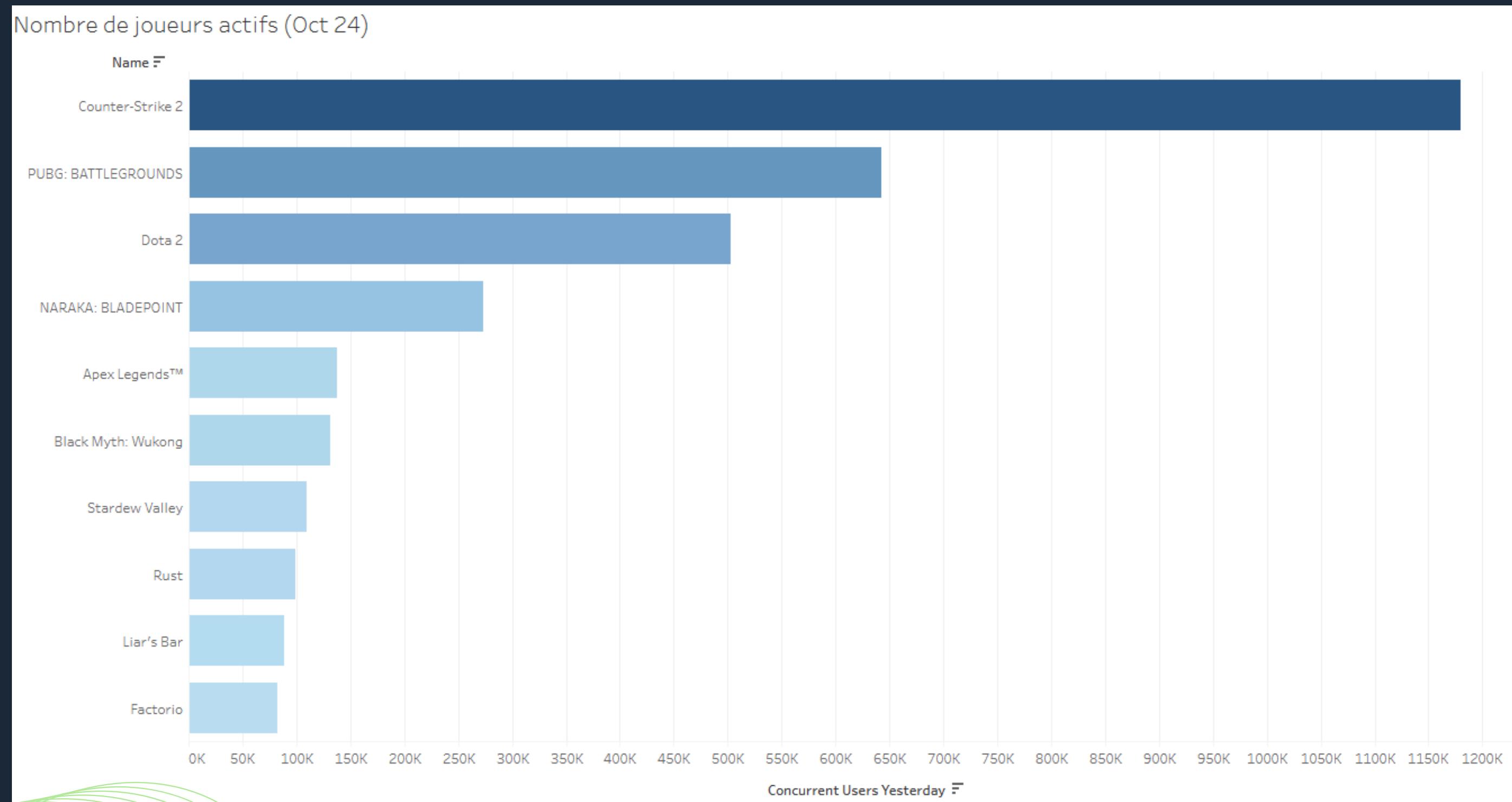
- Une approche plus visuelle et “no-code”
- La création de visualisations et de dashboards interactifs est très rapide et simple

Limites et contraintes :

- Service payant
- Export limité (juste PDF et PNG)
- Pas de traitements complexes sur notre jeu de données (utilisation de la fonction mutate de R)

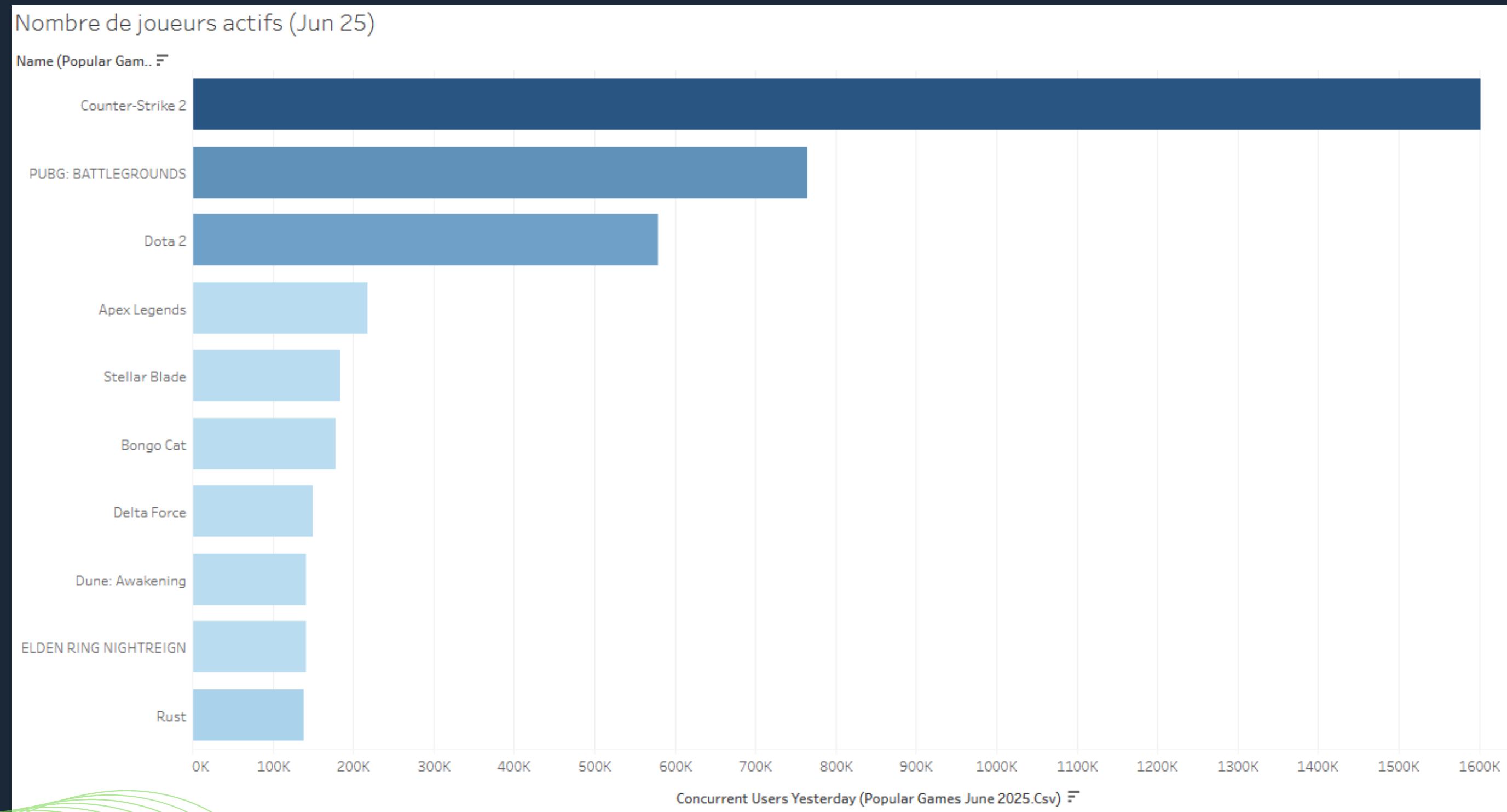
Tableau

Top 10 des jeux les plus populaires sur Steam (Oct. 24)



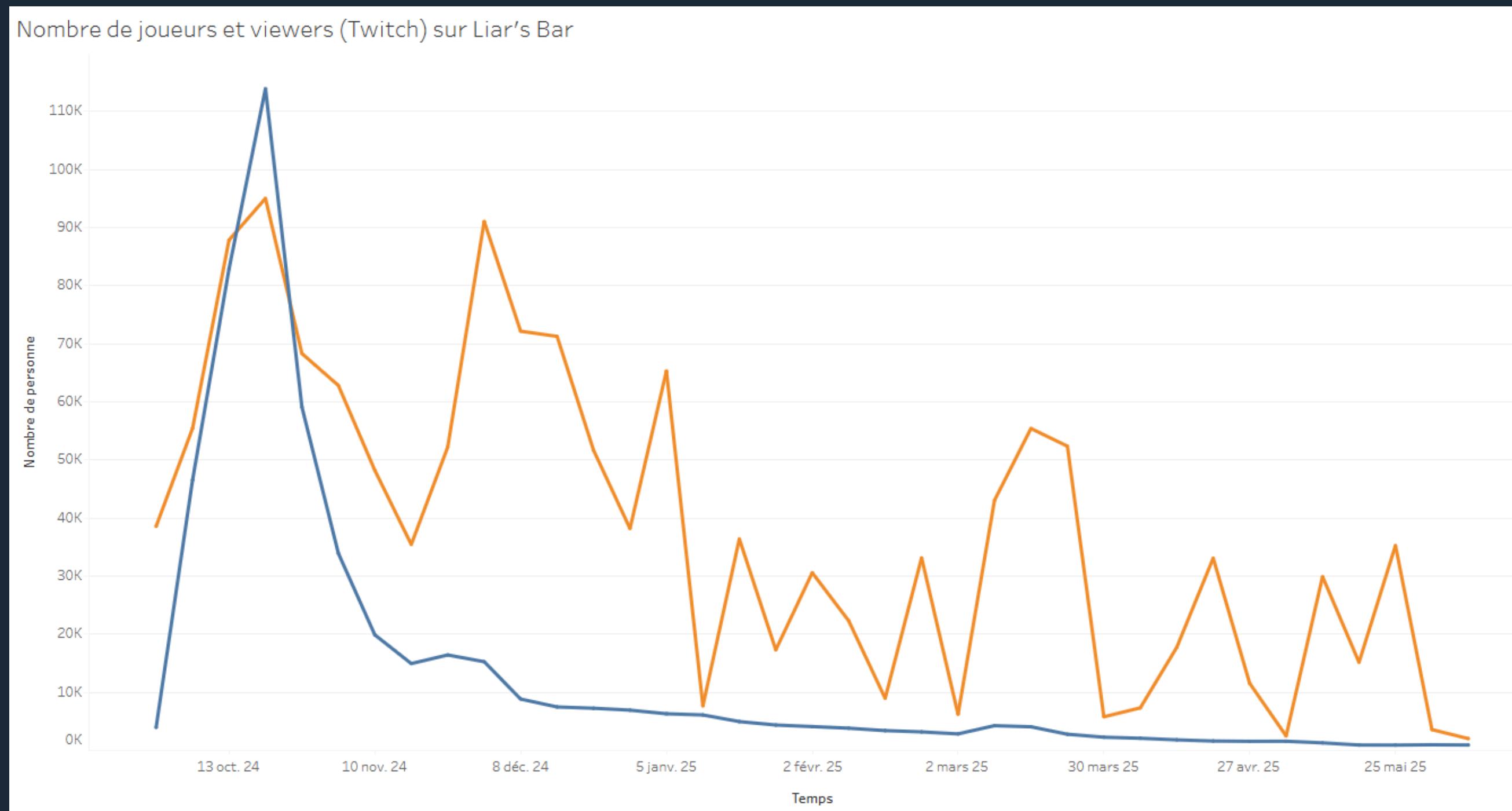
Tableau

Top 10 des jeux les plus populaires sur Steam (Jun. 25)



Tableau

Nombre de joueurs et viewers sur Liar's Bar



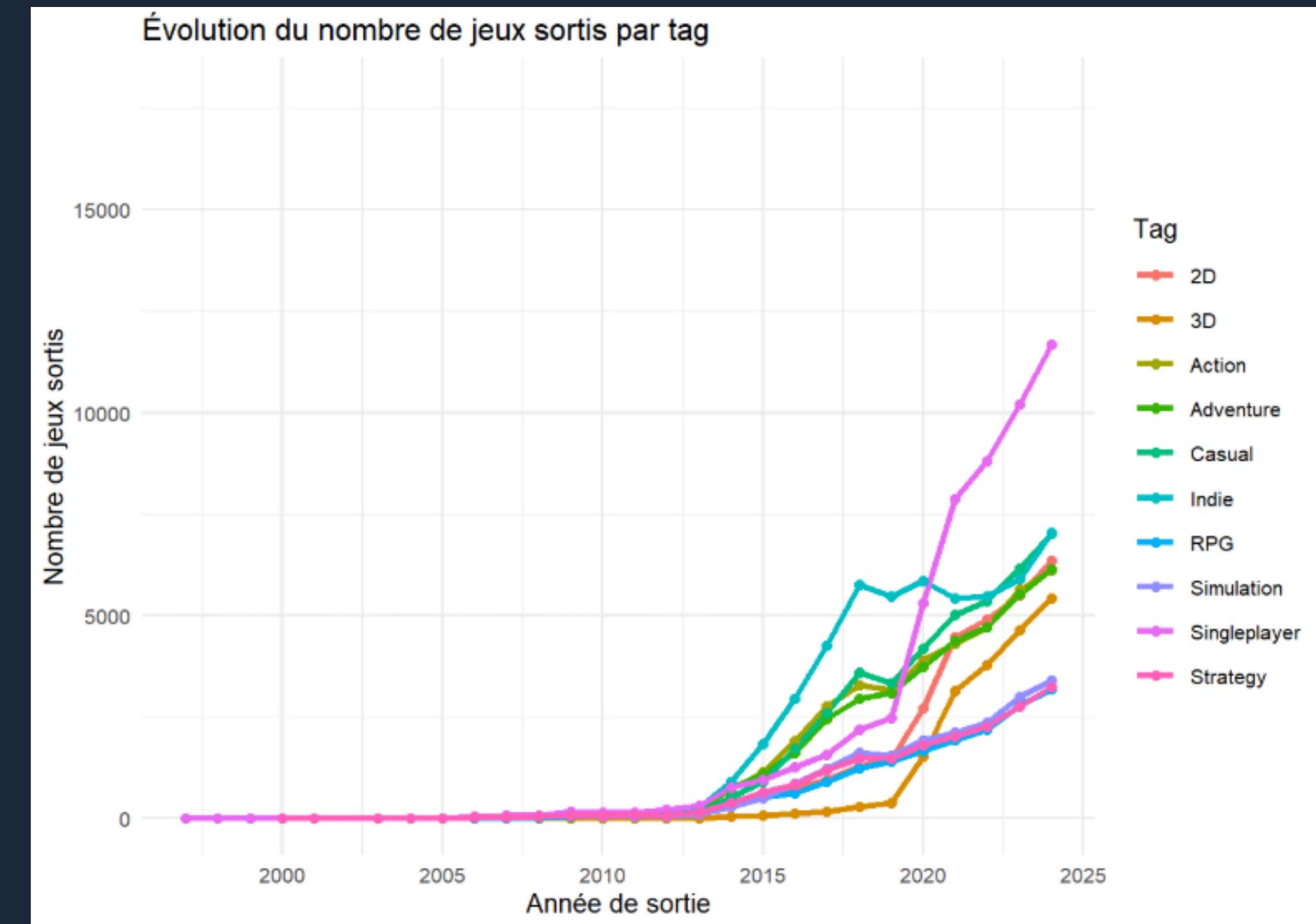
Limites

Manque d'historique utilisateur

Certains champs imprécis

Uniquement steam

Problématique : Quelle est la tendance des jeux sortis récemment ?



Poursuite

Dataset

Compléter le dataset existant

- Trouver d'autres datasets
- Créer/enrichir notre dataset

Elargir le dataset

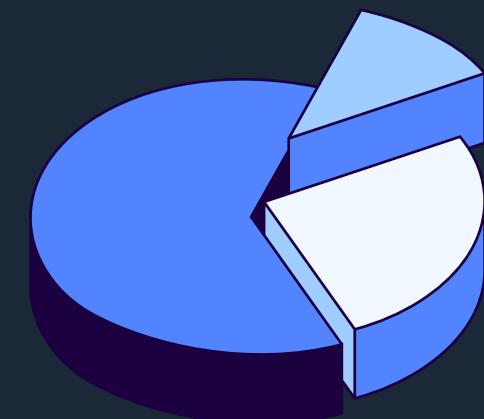
- Se pencher sur d'autres plateformes
- Prendre d'autre sources (média, site de jeux vidéos)



Analyse

Compléter nos analyses

- Mettre en concurrence les plateformes
- Différencier les plateformes sur certains jeux
- Trouver de nouvelles problématiques à explorer



Conclusion