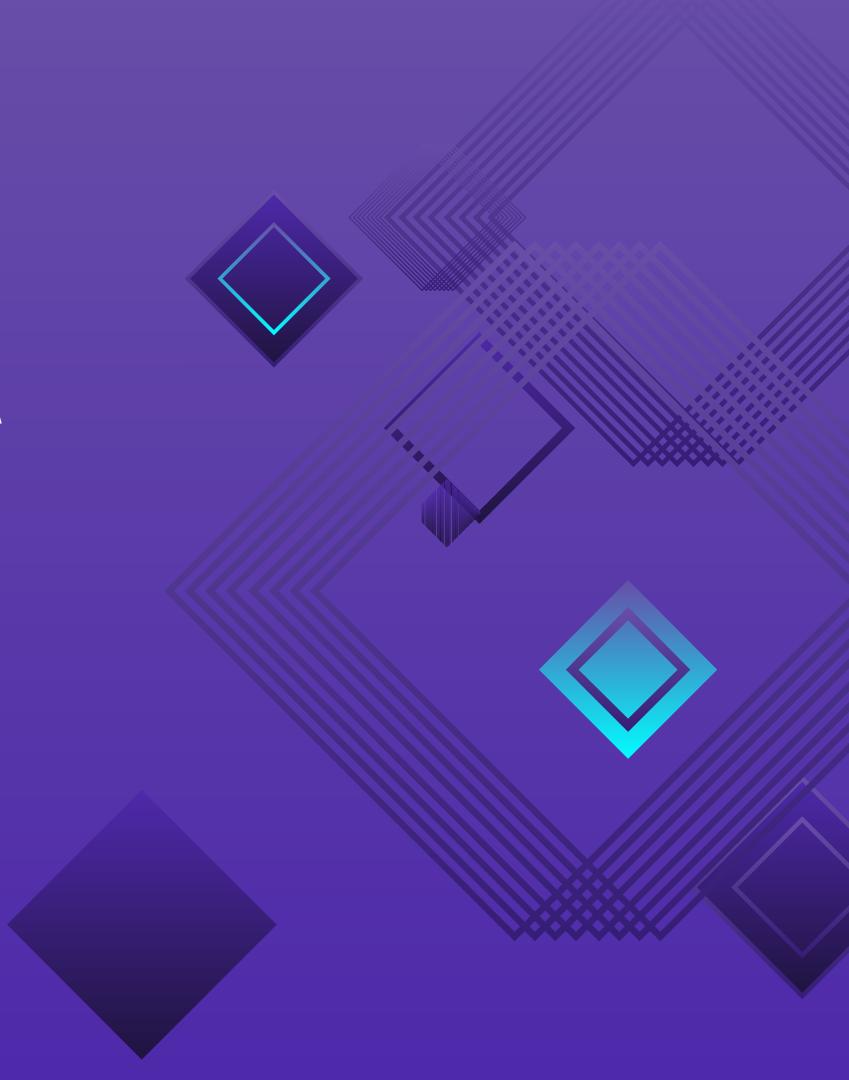


JEU TRIPLE A UOI GAMES

Ajouter le LOGO



Sommaire

01

Le contexte

02

La matrice SWOT

03

Analyses des tendances

04

Les futures tendances
et perspectives

05

Analyses du ou des
segment(s)

06

Recommandations
stratégiques

01

Le
contexte

Projet de jeu AAA

- UOI Games cherche à marquer un grand coup dans l'univers du jeu vidéo en créant son premier jeu AAA
- Il s'agit d'un fort investissement, il y a donc nécessité de bien étudier le marché afin de le cibler au mieux

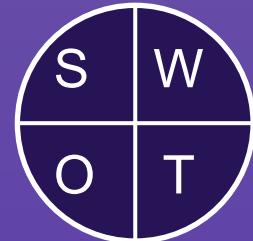




02

La matrice SWOT

Matrice SWOT



Forces

- marché large et résilient en croissance
- Fort engagement communautaire des joueurs
- Innovation technologique réduit les coûts de production
- Vaste écosystème d'abonnement qui facilite découverte

Faiblesses

- Fragmentation réglementaire(protection des mineurs)

Opportunités

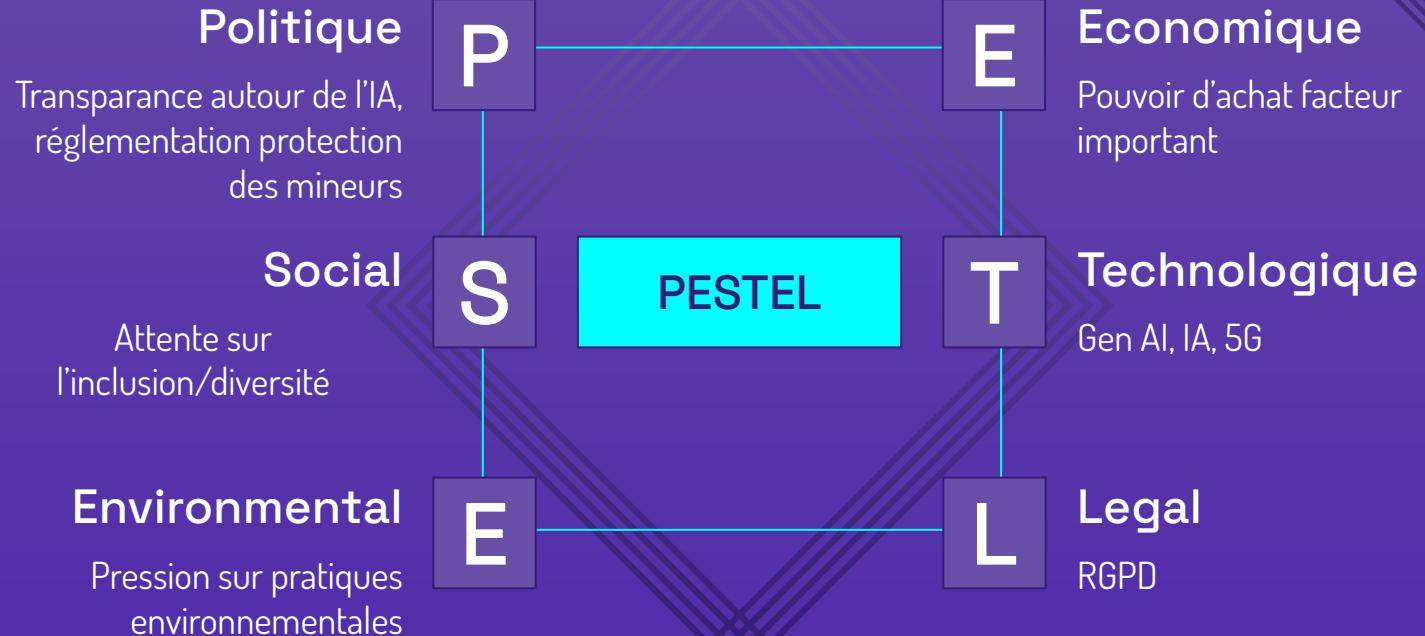
- Réduction coûts grâce à IA générative
- Innovation technologique -> amélioration gameplay
- Monétisation via abonnement hybride

Menaces

- Controverse autour de l'IA
- Concurrence féroce
- Concurrence des plateformes médias
- Marché volatile

Business Plan

En option





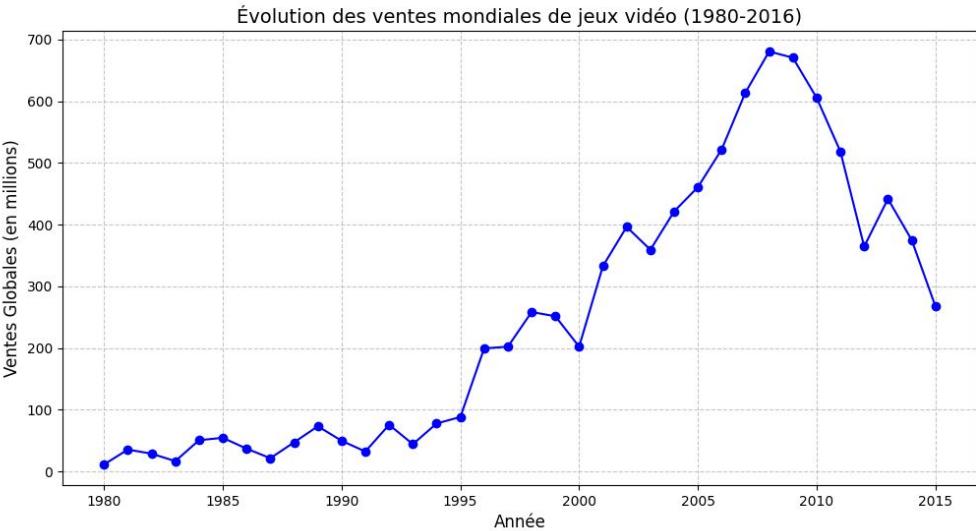
03

Analyses des
tendances
actuelles

Tendances actuelles

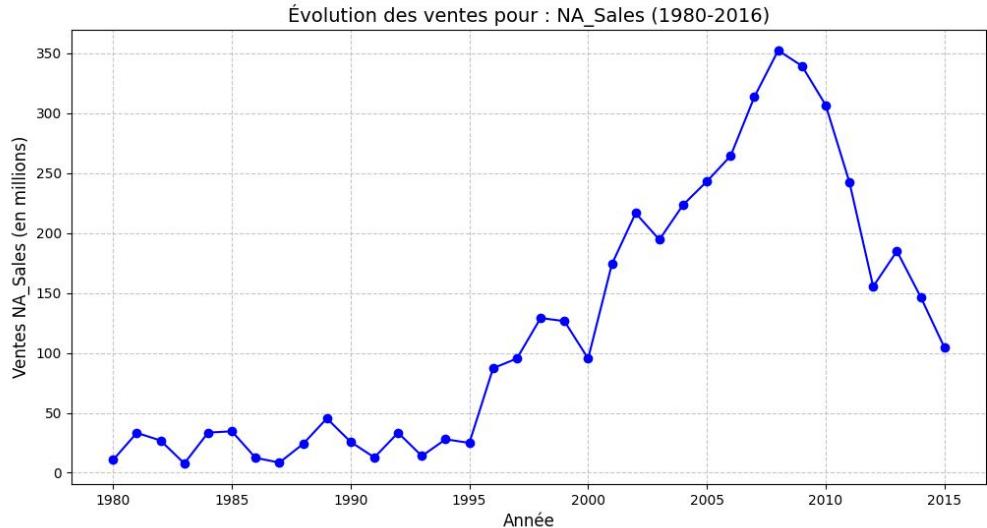
- Croissance 3,4% du marché global du jeu vidéo entre 2024 et 2025
 - Montée en puissance du segment PC
 - Hybridation des modèles (Mobile + PC/Autres consoles)
 - Crise structurelle du marché triple A
-
- <https://www.escapistmagazine.com/fr/jeux-video-2025-les-faits-et-chiffres-qui-bousculent-lindustrie/>
 - https://www.blockchain-ads.com/fr/post/games-market-trends?utm_source=chatgpt.com
 - <https://www.gamesindustry.biz/bleszinski-aaa-is-a-neurally-un可持续-model>

Tendances mondiales



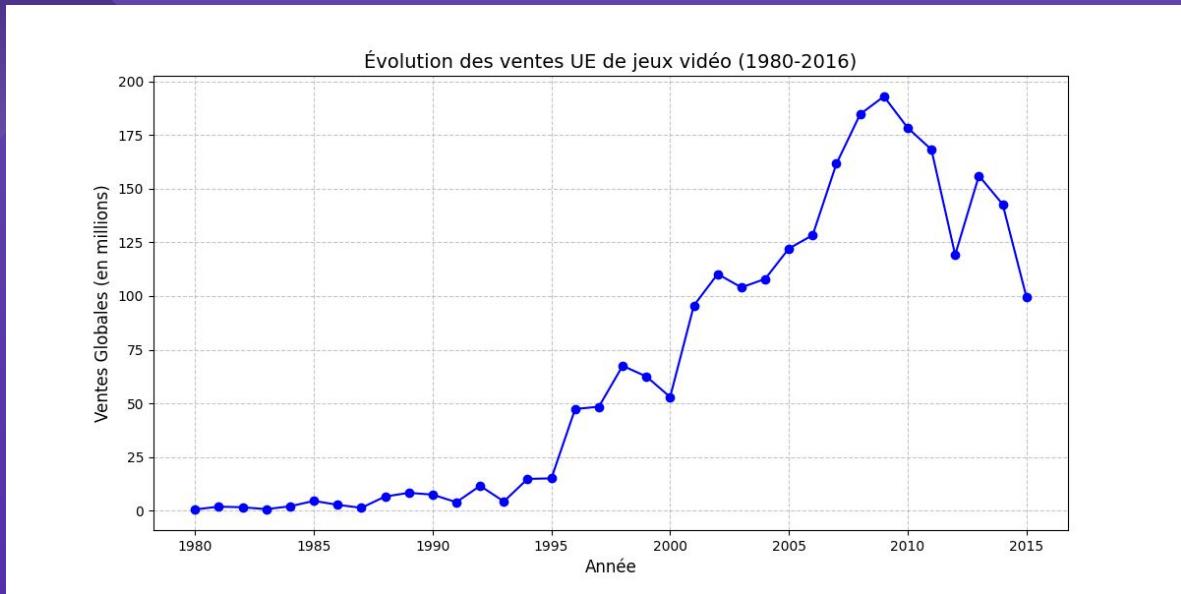
Source : Ventes jeux vidéos, 1980-2016

Tendances en Amerique du Nord



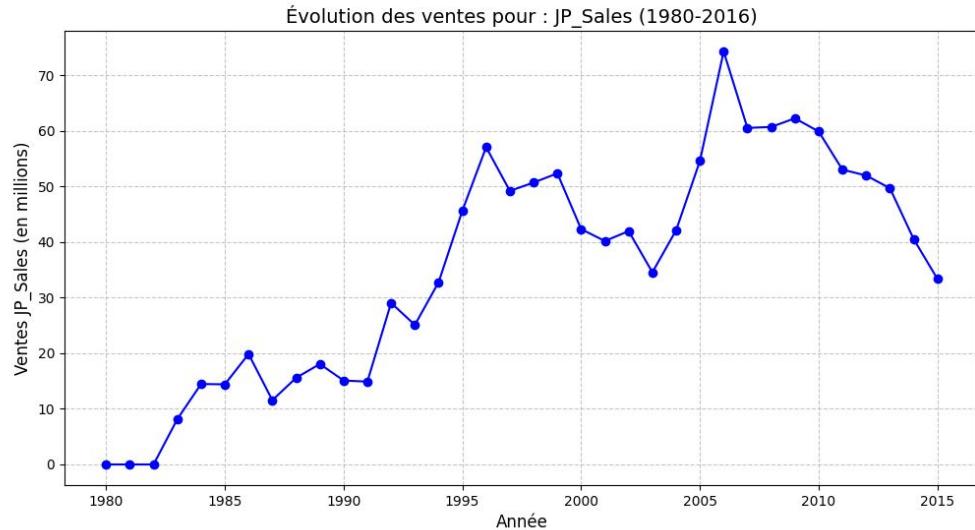
Source : Ventes jeux
videos, 1980-2016

Tendances en Europe



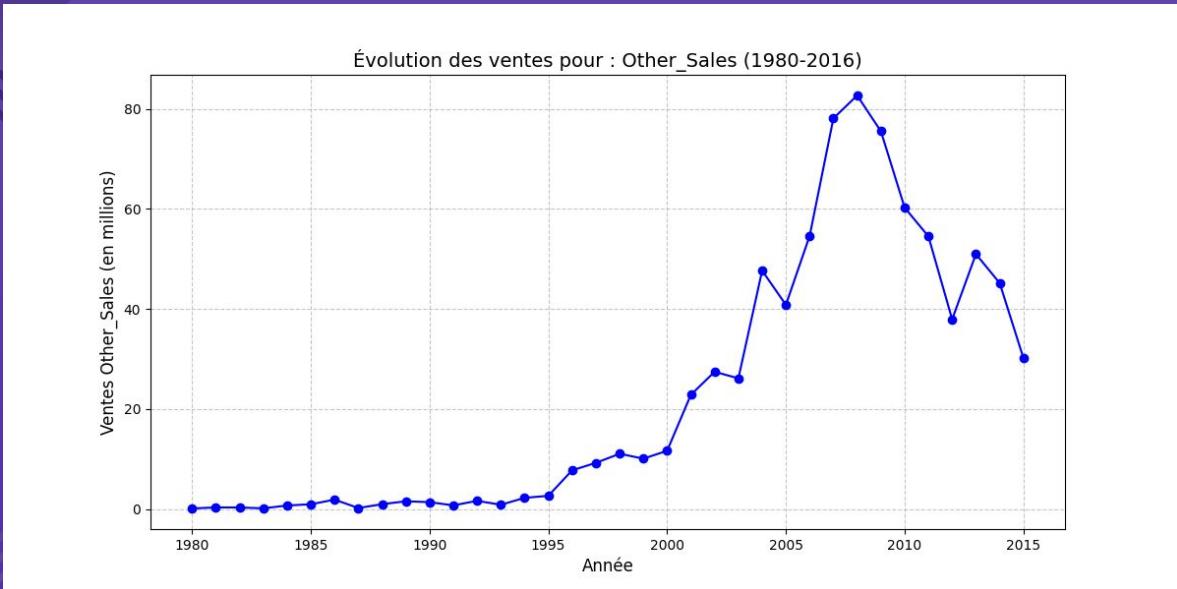
Source : Ventes jeux
vidéos, 1980-2016

Tendances au Japon



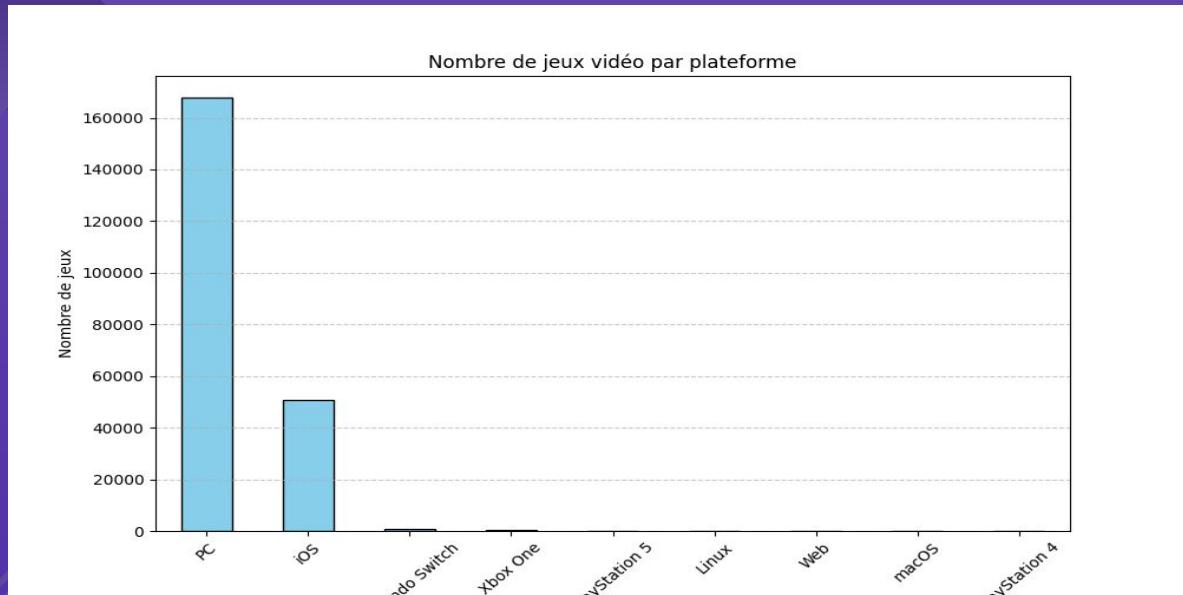
Source : Ventes jeux vidéos, 1980-2016

Tendances dans les autres pays



Source : Ventes jeux vidéos, 1980-2016

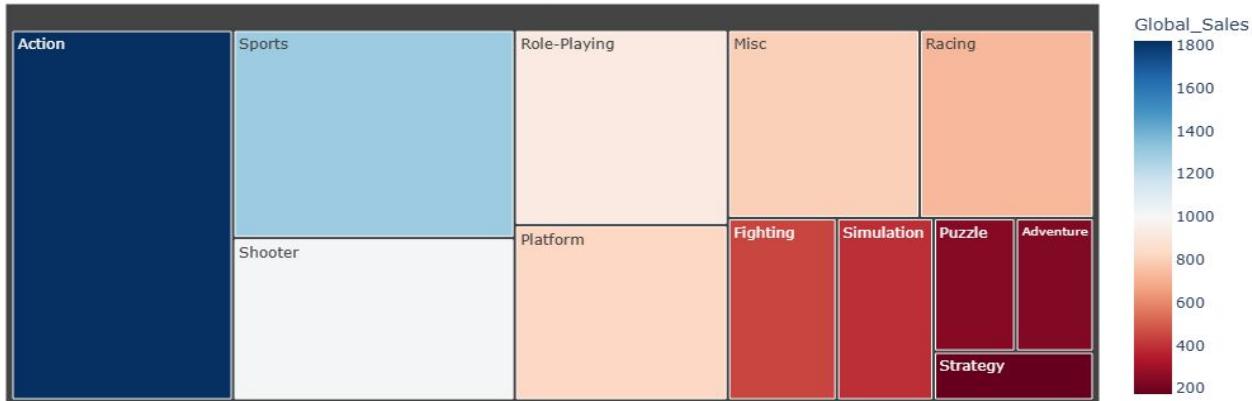
Tendances sur les plateformes



Source :
AllPublishVideosGames
2022

Tendances sur les genres

Parts de Marché Mondiales par Genre (1980-2016)



Source :
Ventes jeux
videos,
1980-2016

04

Les futures
tendances et
perspectives

Tendances futures

- Industrie en mutation structurelle portées par les innovations
- Cloud Gaming en croissance
- IA générative utilisée comme outil industriel pour réduire cycles de production
- Remakes et reboots au cœur de la stratégie des éditeurs
- Généralisation des modèles hybrides

Source : Newzoo, GDC, BPI France, AFJV

- <https://www.bpifrance.fr/nos-actualites/le-jeu-video-une-industrie-inspirante-et-porteuse-de-croissance>
- <https://www.glodomtec.com/en/News/info.aspx?itemid=2221>
- https://afjv.com/news/11831_nostalgie-retrogaming-remasters-jeux-video.htm
- <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2024>



05

Analyses du
ou des
segment(s)

Analyses du segment client

39 ans

Âge moyen du joueur régulier

70 %

25-45 ans jouent au moins une fois par jour

25-45 ans

Est le segment qui achète les jeux premium à leur sortie

Sources : Sell, Etudes Newzoo, Game Sales Data

Analyses du segment client

Segment visé : 25 - 40 ans

- Population qui a grandi avec les jeux vidéos -> quête de nostalgie
- Bon pouvoir d'achat

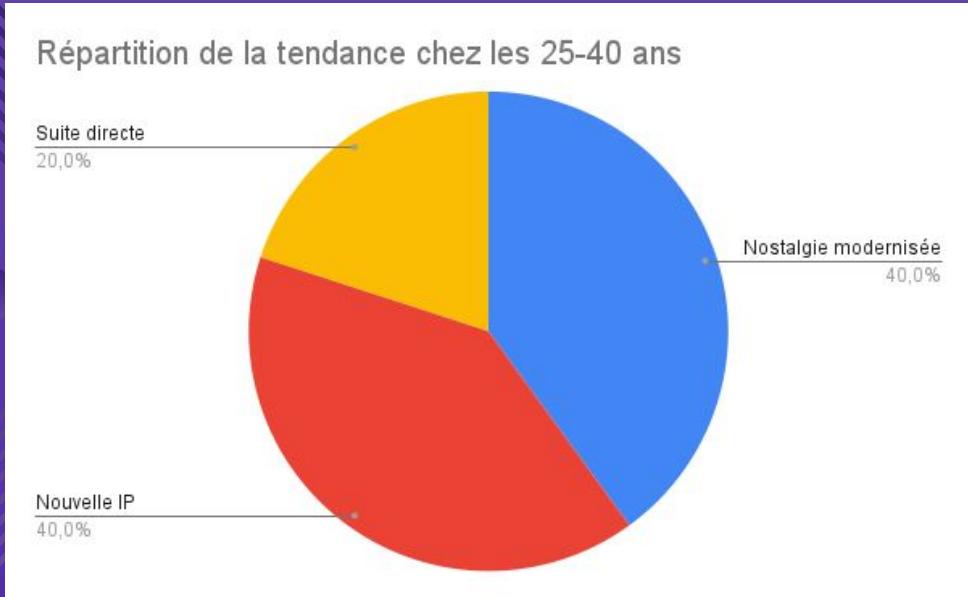
Sources : Sell, ESA

hdf

https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_octobre_2024_0.pdf

<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/05/Essential-Facts-2024-FINAL.pdf>

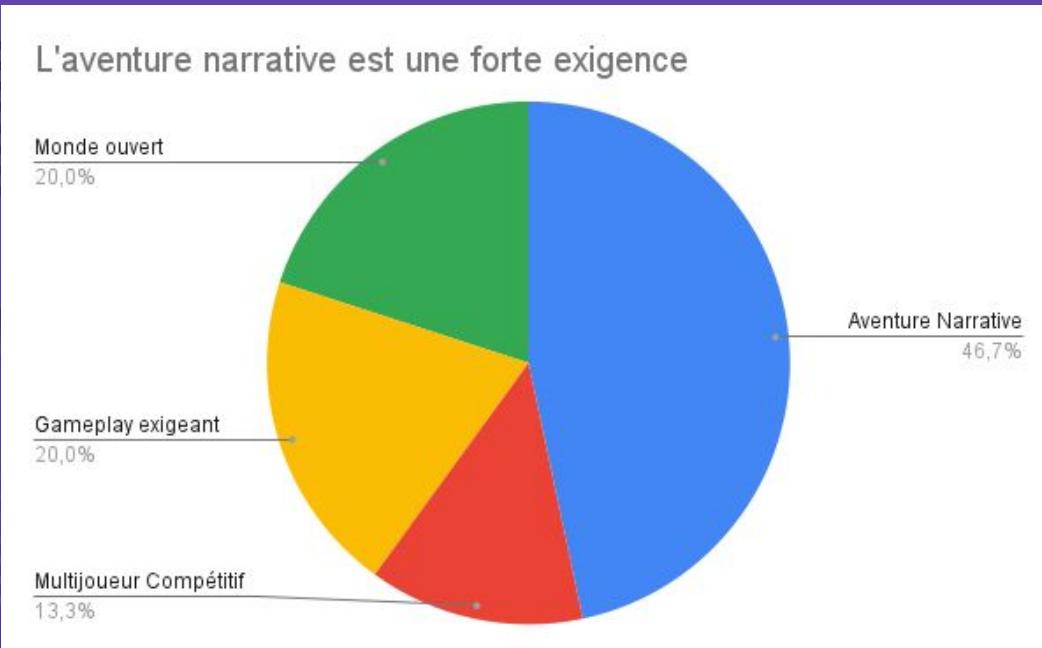
Analyses du segment produit



Nouvelle nostalgie et
Nouvelle IP sont plébiscités

Source : Sondage auprès de
15 personnes (25-40 ans)

Analyses du segment produit



L'aventure narrative est une forte exigence

Source : Sondage auprès de 15 personnes (25-40 ans)

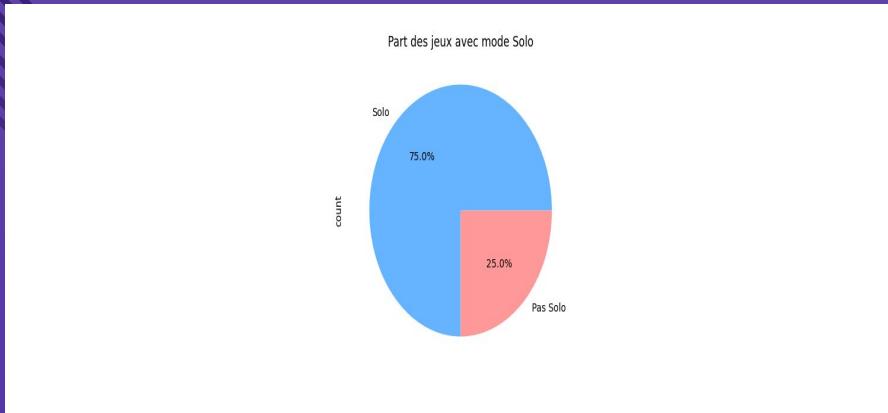
06

Recommandations
stratégiques

Recommandation produit

- Créer un jeu d'action
- Forte aventure narrative avec un bon gameplay
- Jeu multiplateforme (PC, consoles microsoft, sony etc.)

Recommandation produit



- Miser sur un jeu solo

Source : Données API
Steam

Persona

Name

Jack Wilson

Age

33 years

Occupation

Employee

Spanish

60%

English

100%

Italian

70%

Video Games

100%

Footing

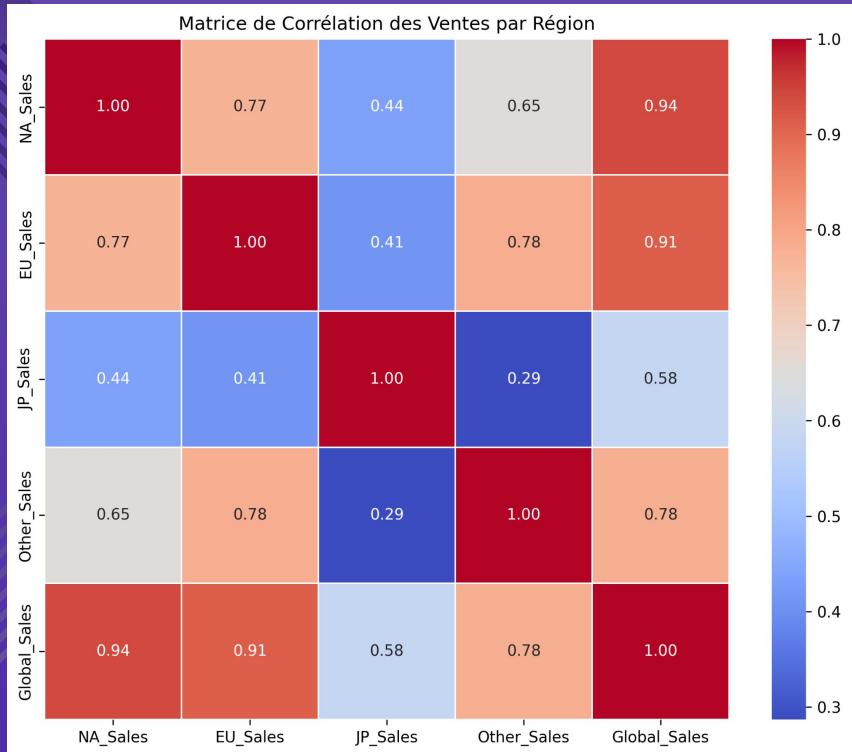
80%

Read

70%



Recommandation marketing

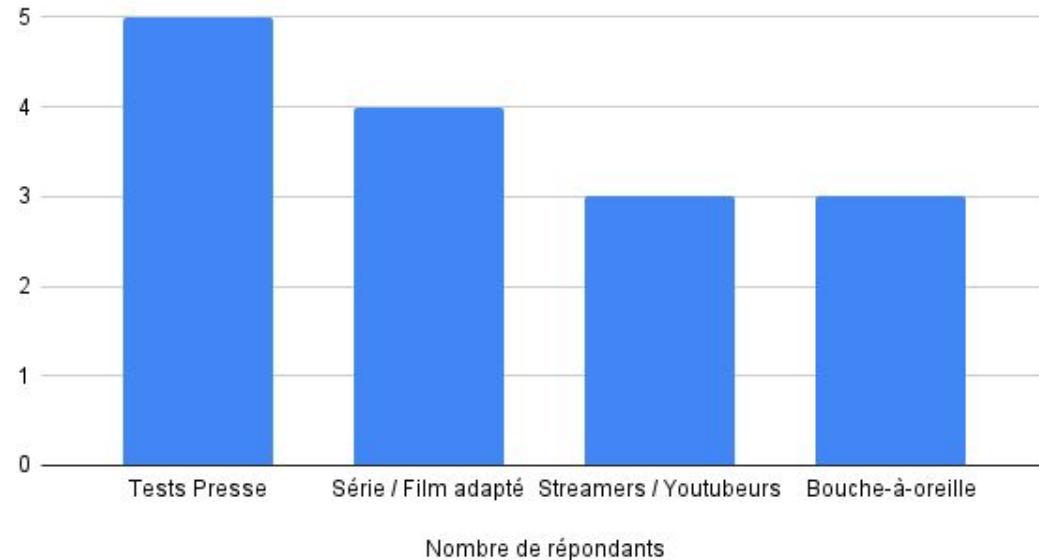


- Une stratégie marketing similaire est possible entre les marché Nord-Américains et Européens
- Il conviendra d'adopter une autre stratégie pour le marché Japonais

Source : Ventes jeux vidéos, 1980-2016

Recommandation marketing

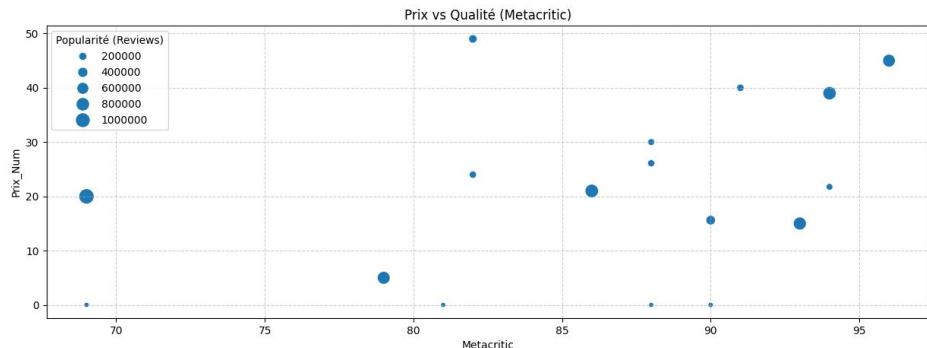
Les test presse sont le facteur d'achat le plus impactant



- Miser sur les tests presse qui sont un grand facteur d'influence sur l'achat
- Créer un univers autour cinématographique autour du jeu

Source : Sondage auprès des 25-40 ans

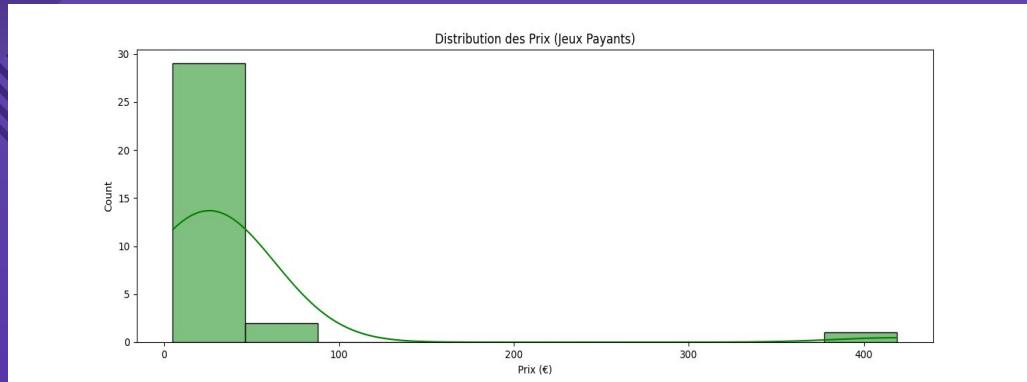
Recommandation marketing



- Le jeu ne doit pas forcément être cher -> Les jeux les mieux notés ne sont pas forcément les plus chers

Source : Données API
Steam

Recommandation marketing



- Placer le prix du jeu aux alentours de 50-60€

Source : Données API
Steam

Recommandation marketing



En plus des marchés matures (Amérique du Nord, Europe), il faut aussi viser les marchés émergents comme le Brésil et l'Inde

Projections financières année 1

Marché	Unités vendues	CA
Amérique du Nord	800 000	\$ 40 000 000
Europe	600 000	\$ 30 000 000
Brésil	200 000	\$ 10 000 000
Inde	150 000	\$ 7 500 000
Autres	250 000	\$ 12 500 000

Projections pour un jeu à
un prix de 50\$

Projections financières

Marchés matures

USA, Canada,
Europe



70%

Marchés émergents

Brésil, Inde et autres



30%

Annexes des slides

