

# UOI Games

Etude de marché du jeu vidéo Triple A, stratégie et propositions



# Sommaire

01

Le contexte

02

Matrice SWOT et  
analyse PESTEL

03

Analyses des tendances  
actuelles

04


Les futures tendances  
et perspectives

05

Analyses des segments  
cibles

06

Recommandations  
stratégiques



“« Nous faisons tous des choix. Mais à la fin,  
ce sont nos choix qui font de nous ce que  
nous sommes » ”

—Andrew Ryan, fondateur de la ville sous-marine  
de Rapture / *BioShock* [2007]



01

Le  
contexte

## COMMENT TROUVER UNE OPPORTUNITÉ BUSINESS EN DÉVELOPPANT UN PREMIER JEU VIDÉO TRIPLE A ?

- Dans un marché ultraconcurrentiel quelles tendances actuelles et émergentes pouvons-nous dégager ?
- Quels sont les éléments stratégiques à prendre en compte ?
- Quels segments d'écosystème, de genres et de clientèle apparaissent les plus porteurs ?
- Quelle pourrait être une recommandation de jeu vidéo Triple A ?

*Un jeu vidéo AAA est un jeu à gros budget et de haute qualité, développé par des éditeurs majeurs avec de grandes équipes, utilisant des technologies avancées, bénéficiant d'une large campagne marketing et visant une diffusion mondiale sur plusieurs plateformes.*



# 02

Matrice  
SWOT et  
analyse  
PESTEL

# Matrice SWOT

## Forces

- Expériences de jeu immersives et de haute qualité
- Base de fans fidèles et passionnés
- Potentiel de revenus élevés
- Possibilité de créer des franchises durables

## Faiblesses

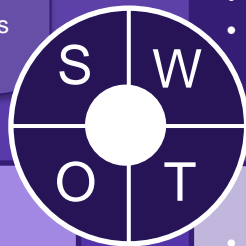
- Coûts de développement et de marketing très élevés
- Cycles de développement longs (3-5 ans en moyenne)
- Risque financier important
- Pression pour innover tout en répondant aux attentes des fans

## Opportunités

- Nouvelles technologies (Ray Tracing, SSD ultra-rapides)
- Marchés émergents (cloud gaming, réalité virtuelle)
- Monétisation à long terme (DLC, Season Pass, microtransactions)
- Expansion transmédia (films, séries TV, merchandising)

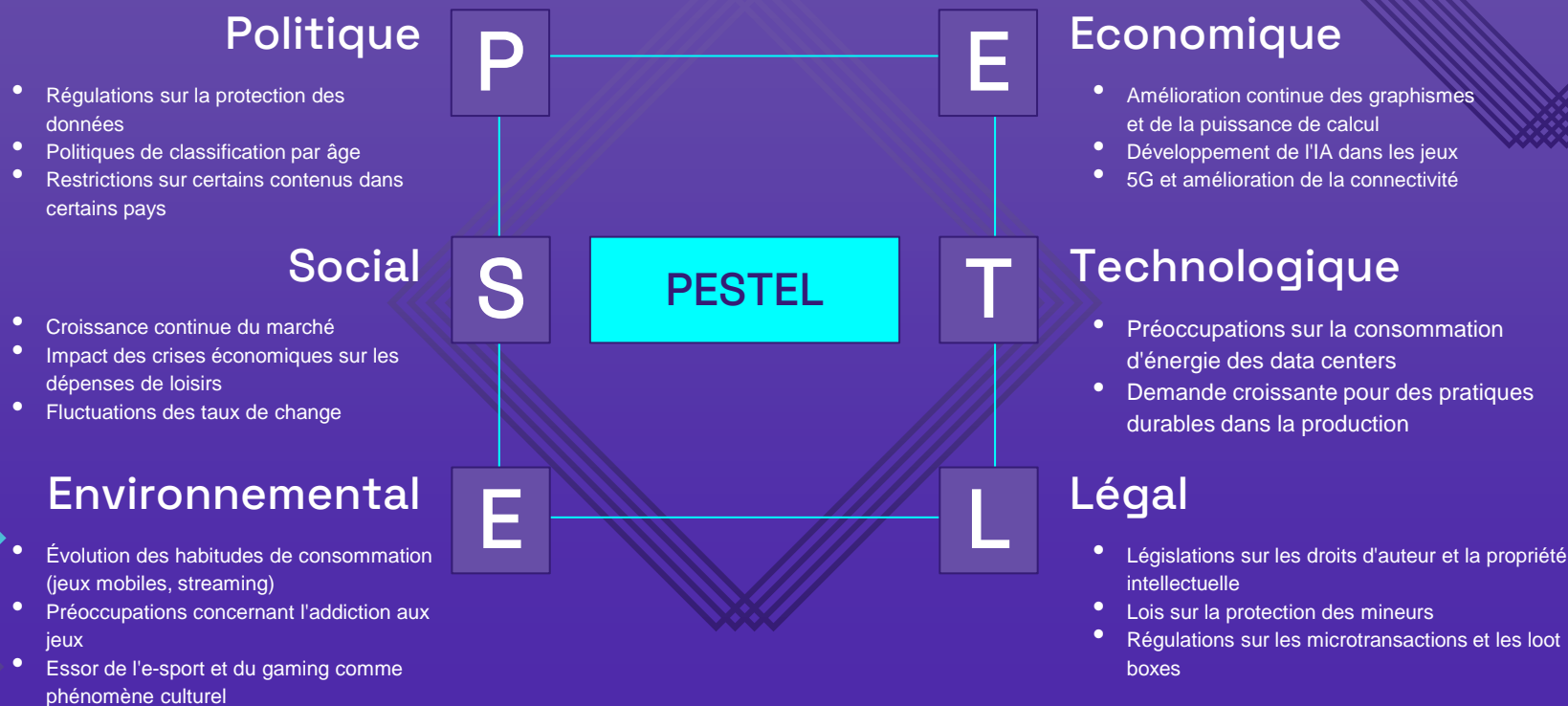
## Menaces

- Concurrence intense entre les grands éditeurs
- Attentes toujours plus élevées des consommateurs
- Risque de controverse (représentation, microtransactions)
- Piratage et revente de clés



En option

# Analyse PESTEL





The background is a solid purple color. On the left side, there are several decorative geometric elements: a large dark purple diamond in the top left corner; a series of concentric, slightly offset diamond outlines in a light blue/cyan color; a smaller diamond with a blue-to-purple gradient fill; and a series of parallel lines forming a larger diamond shape at the bottom. The number '03' is centered in a white box in the middle of the slide.

03

Analyses des  
tendances  
actuelles

**Essor du cloud gaming et des services d'abonnement** : les services comme Xbox Game Pass et GeForce Now gagnent en popularité, permettant l'accès à de nombreux jeux AAA sans matériel puissant.

**Importance croissante des expériences immersives** : les joueurs recherchent des graphismes toujours plus réalistes et des mondes ouverts vastes et détaillés. Les technologies comme la réalité virtuelle et la réalité augmentée continuent de se développer.

**Jeux cross-plateformes et accessibilité** : la demande pour des jeux jouables sur plusieurs plateformes (PC, consoles, mobile) est forte.

**Narration interactive et choix impactants** : les joueurs apprécient les jeux offrant une narration riche avec des choix qui influencent réellement l'histoire.

**Monétisation hybride** : les jeux AAA adoptent de plus en plus des modèles combinant vente initiale, microtransactions et contenu téléchargeable.

**Importance de l'engagement communautaire** : les joueurs veulent partager leurs expériences sur les réseaux sociaux et participer à des communautés en ligne.

**Attentes élevées en termes de qualité et de contenu** : les consommateurs s'attendent à des jeux AAA offrant des dizaines voire des centaines d'heures de contenu.

**Intérêt pour les univers persistants et évolutifs** : les jeux-services qui évoluent constamment avec du nouveau contenu sont appréciés.

Sources :


<https://www.studiomercier.com/actualite-paris/les-tendances-actuelles-dans-le-monde-du-jeu-video>

[https://afjv.com/news/11102\\_tendances-marche-jeux-video-2023-partie-2.htm](https://afjv.com/news/11102_tendances-marche-jeux-video-2023-partie-2.htm)



# 04

Les futures  
tendances et  
perspectives



**Adoption Généralisée de la RA et RV** : la RA et la RV devraient connaître une adoption plus large avec des avancées technologiques, rendant ces expériences plus accessibles. Les casques légers et les applications mobiles favoriseront cette tendance.

**Cloud gaming et modèles d'abonnement** : le cloud gaming, avec des services comme Xbox Game Pass, deviendra prédominant, permettant aux joueurs d'accéder à des jeux AAA sans avoir besoin de matériel coûteux. Les abonnements deviendront un modèle économique central.

**Jeux en direct et services continus** : les jeux en tant que service (GaaS) deviendront la norme, avec des mises à jour régulières et du contenu additionnel pour maintenir l'engagement des joueurs. Les attentes pour des expériences de jeu en constante évolution augmenteront.

**Personnalisation et IA** : l'IA jouera un rôle crucial dans la personnalisation de l'expérience de jeu, adaptant le gameplay et la narration en fonction des préférences des joueurs, ce qui permettra une immersion accrue.

**Expansion des jeux mobiles** : Les jeux mobiles continueront de croître en importance, avec des expériences de qualité comparable à celles des consoles, attirant un public plus large.

**Engagement communautaire renforcé** : l'interaction avec la communauté deviendra encore plus intégrée dans l'expérience de jeu, avec des fonctionnalités sociales avancées et des événements en ligne, renforçant le lien entre les joueurs.

Sources :

<https://www.rcb-informatique.fr/les-tendances-de-lindustrie-du-jeu-video-en-2024/>

[https://afjv.com/news/11102\\_tendances-marche-jeux-video-2023-partie-2.htm](https://afjv.com/news/11102_tendances-marche-jeux-video-2023-partie-2.htm)

<https://exactitudeconsultancy.com/fr/reports/38267/gaming-market/>

The background is a solid purple color. On the left side, there are several decorative geometric elements: a dark purple diamond shape at the top left, a series of parallel lines forming a diamond shape below it, a small cyan diamond with a white outline, and a larger cyan diamond with a white outline. At the bottom, there are several concentric diamond shapes formed by multiple parallel lines.

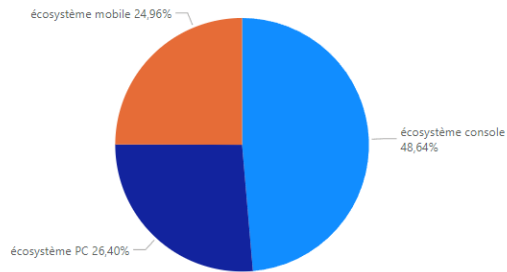
# 05

## Analyses des segments cibles

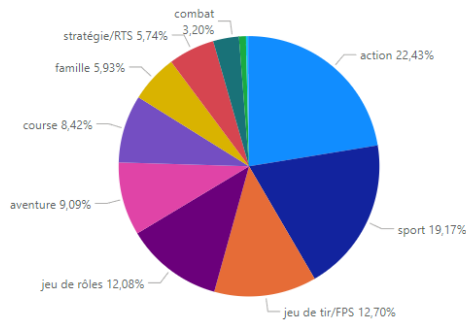
# Quels écosystèmes et genres choisir ?

Répartition du chiffre d'affaires en 2021

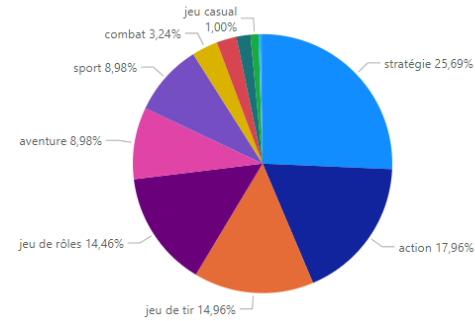
CA / Par écosystème



Répartition du CA consoles 2021 par genres



Répartition du CA PC 2021 par genres



Sources data brutes : SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs - 2022 -

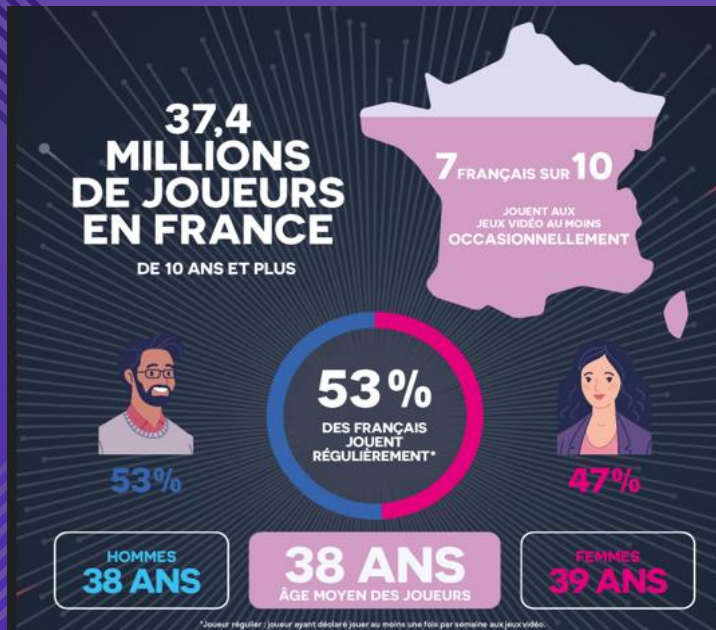
<https://www.sell.fr>

Le jeu à développer devrait concerner un maximum d'écosystèmes et au moins consoles et PC

Les genres de prédilection communs aux deux plateformes sont : action, jeu de tirs, jeu de rôles, aventure

# Pour quel public cible ?

Focus sur le marché français



Sources infographie : SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs – 2022 – <https://www.sell.fr>

# Pour quel public cible ?

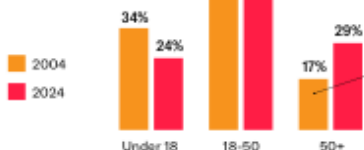
Focus sur le marché américain

## People of all ages play.

Adults and kids enjoy playing video games, and continue to play as they grow.

### Ages Of Players:

Among Total Players ages 5-90



In 2004, only  
**17%**  
of players were  
aged 50+

In 1999, this  
number was  
even lower at  
**9%**

### Players Are:



1% Selected Non-Binary/  
Prefer not to say



**29**

Average player  
age in 2004

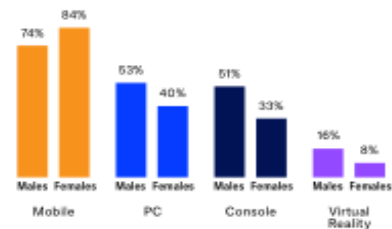


**36**

Average player  
age in 2024

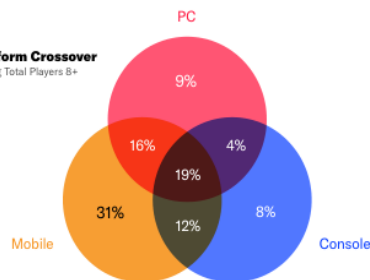
## Gaming Platforms Played By Gender:

Among Total Players 8+



## Platform Crossover

Among Total Players 8+





# Conclusions de l'analyse des segments cibles ?

## Plateformes ?

La plus grande diversité possible, consoles et PC sont le premier choix pour un jeu AAA

## Genres ?

Les genres porteurs des deux plateformes : action, jeu de tirs, jeu de rôles, aventure

## Public ?

Hommes et femmes entre 18 et 50 ans

Comment affiner ces choix ?

A travers la réalisation d'un sondage,,,

# Un sondage pour éclairer les choix

## Questionnaire proposé (via Google Form) :

1. Quel est votre âge ? a) Moins de 25 ans b) 25-30 ans c) 31-35 ans d) 36-40 ans e) Plus de 40 ans
2. Quelle est votre plateforme de jeu préférée ? a) PC b) console c) mobile ?
3. À quelle fréquence jouez-vous ? a) Tous les jours b) Plusieurs fois par semaine c) Une fois par semaine d) Quelques fois par mois e) Rarement
4. Quel genre de jeux préférez-vous ? a) Action b) Jeu de tir c) Jeu de rôles d) Aventure e) Autre
5. Combien de temps passez vous en moyenne sur une session de jeu ? a) Moins de 5 minutes b) 5-15 minutes c) 15-30 minutes d) Plus de 30 minutes
6. Quel est le facteur le plus important pour vous dans un jeu ? a) Graphismes b) Jouabilité c) Histoire d) Aspect social (multijoueur) e) Prix (gratuit ou payant)

*Il conviendrait d'envoyer ce questionnaire à au moins 100 personnes pour obtenir des résultats plus significatifs statistiquement.*



06

Recommandations  
stratégiques



**Vision claire et ciblée** : définissez une vision artistique et narrative cohérente, tout en identifiant précisément votre public cible pour adapter le gameplay et le contenu.

**Équipe compétente** : assemblez une équipe pluridisciplinaire composée de développeurs, d'artistes, de designers, etc., chacun apportant son expertise.

**Planification rigoureuse** : établissez un calendrier détaillé avec des jalons précis, utilisez des outils de gestion de projet pour suivre l'avancement et anticipez les risques.

**Choix technologique judicieux** : sélectionnez un moteur de jeu adapté à vos besoins et aux plateformes visées, en tenant compte des contraintes techniques.

**Conception ludique soignée** : créez un gameplay équilibré, immersif et offrant une rejouabilité élevée. Testez régulièrement et intégrez les retours des joueurs.

**Marketing efficace** : mettez en place une stratégie de marketing robuste pour générer du buzz et attirer les joueurs. Communiquez régulièrement avec votre communauté.

**Soutien financier solide** : assurez-vous d'un financement suffisant pour couvrir l'ensemble du développement et les éventuels imprévus.

**Post-lancement** : prévoyez des mises à jour régulières, du contenu additionnel et un suivi de la communauté pour prolonger la durée de vie de votre jeu.



### **Genre et style :**

compte tenu des tendances actuelles, un RPG d'action en monde ouvert serait un bon choix. Ce genre permet de combiner une narration profonde, un gameplay varié et un monde immersif.

### **Caractéristiques clés :**

- Un monde ouvert vaste et détaillé
- Un système de combat fluide et profond
- Une narration non linéaire avec des choix impactants
- Des graphismes de pointe utilisant les dernières technologies
- Un mode photo élaboré pour encourager le partage sur les réseaux sociaux
- Un mode multijoueur coopératif pour 2-4 joueurs

### **Monétisation :**

- Prix de base : 69,99€ (standard pour les jeux AAA)
- Edition Deluxe numérique : 89,99€ (avec contenu cosmétique exclusif)
- Season Pass : 29,99€ (pour les futurs DLC)
- Microtransactions cosmétiques (sans impact sur le gameplay)

### **Stratégie de lancement :**

- Campagne marketing intensive 6 mois avant la sortie
- Bêta fermée pour les précommandes
- Partenariats avec des streamers et Youtubeurs influents
- Sortie simultanée sur toutes les plateformes

# Suggestion de jeu Triple A

Titre : « Echoes of Eternity »



**Concept** : un RPG d'action en monde ouvert se déroulant dans un univers de science-fiction où la technologie et la magie coexistent. Le joueur incarne un "Timeweaver", capable de manipuler le temps et de voyager entre différentes époques pour empêcher une catastrophe imminente.

## Caractéristiques principales :

- Monde ouvert massif avec plusieurs époques explorables
- Système de combat mélangeant armes futuristes et pouvoirs magiques
- Choix moraux impactant l'histoire et le monde du jeu
- Système de crafting élaboré permettant de créer des équipements uniques
- Mode photo avancé avec manipulation du temps
- Mode coopératif permettant à 4 joueurs d'explorer le monde ensemble

*Sources suggestion proposée : Claude 3.5 Sonnet - Anthropic*

5 millions d'unités

**Ventes première année**

350 millions d'euros

**Revenu estimé (première année)**

*Revenus additionnels (DLC, microtransactions) : 100 millions d'euros sur 3 ans*

150-200 millions d'euros

**Coût de développement estimé**

40-60%

**Marge bénéficiaire potentielle**

Sources :

<https://www.julien-tellouck.com/combien-coute-creeer-jeu-video-pourquoi-cher>

<https://fr.statista.com/themes/9063/le-marche-du-jeu-video/>

*Ces prévisions supposent un lancement réussi et une réception critique positive. Il est important de noter que le marché des jeux AAA est très compétitif et que même des jeux de haute qualité peuvent parfois sous-performer en raison de divers facteurs (concurrence, timing de sortie, etc.).*

# Addenda financier





## Coût de développement estimé : 150-200 millions d'euros

Justification :

1. Coûts de développement (environ 60-70% du budget) :
  - Équipe de développement : 200-300 personnes pendant 3-5 ans
  - Salaires : 50-70 millions d'euros
  - Technologie et licences : 10-15 millions d'euros
  - Motion capture et voix : 5-10 millions d'euros
2. Marketing et distribution (environ 30-40% du budget) :
  - Campagne publicitaire mondiale : 40-60 millions d'euros
  - Relations publiques et événements : 10-15 millions d'euros
  - Distribution physique et numérique : 5-10 millions d'euros
3. Frais généraux et imprévus (environ 10% du budget) :
  - Locaux, équipement, assurances : 10-15 millions d'euros
  - Réserve pour imprévus : 10-15 millions d'euros

Le coût de développement élevé est typique des jeux AAA modernes, avec des exemples comme "Red Dead Redemption 2" ou "Cyberpunk 2077" ayant des budgets similaires ou supérieurs.

## Recettes estimées : 350 millions d'euros (première année)

Justification :

1. Ventes unitaires : 5 millions d'unités

- Prix moyen de vente : 70 euros
- Revenu brut : 350 millions d'euros

2. Répartition des revenus :

- Part des plateformes (30%) : 105 millions d'euros
- Revenu net pour l'éditeur : 245 millions d'euros

3. Revenus additionnels (sur 3 ans) : 100 millions d'euros

- DLC et extensions : 70 millions d'euros
- Microtransactions : 30 millions d'euros

Analyse :

- Les ventes de 5 millions d'unités sont une estimation conservatrice pour un jeu AAA réussi. Des hits majeurs peuvent atteindre 10-20 millions d'unités ou plus.
- Le prix de 70 euros reflète la tendance récente d'augmentation des prix pour les jeux AAA sur les nouvelles consoles.
- Les revenus additionnels via DLC et microtransactions sont devenus une part importante du modèle économique des jeux AAA.

## Rentabilité potentielle

- Revenus totaux (3 ans) : 450 millions d'euros
- Coûts totaux : 200 millions d'euros (estimation haute)
- Profit potentiel : 250 millions d'euros

Il est important de noter que ces chiffres sont des estimations et que le succès réel peut varier considérablement. Un jeu AAA qui ne rencontre pas son public peut facilement devenir déficitaire, tandis qu'un succès majeur peut générer des revenus bien supérieurs aux estimations.

Facteurs influençant ces estimations :

- Qualité du jeu et réception critique
- Concurrence au moment du lancement
- Efficacité de la campagne marketing
- Tendances du marché et situation économique globale

Ces estimations soulignent pourquoi le développement de jeux AAA est considéré comme un investissement à haut risque mais potentiellement très rentable dans l'industrie du jeu vidéo.