

# Template

## Service marketing



# Sommaire

01

Le contexte

02

La matrice SWOT

03

Analyses des tendances actuelles

04


Les futures tendances et perspectives

05

Analyses du ou des segment(s)

06

Recommandations stratégiques



“Il faut comprendre dès le départ que  
l’invention est un processus ; les choses ne  
se font pas du jour au lendemain.”

—Louis Foreman, PDG d’Edison Nation

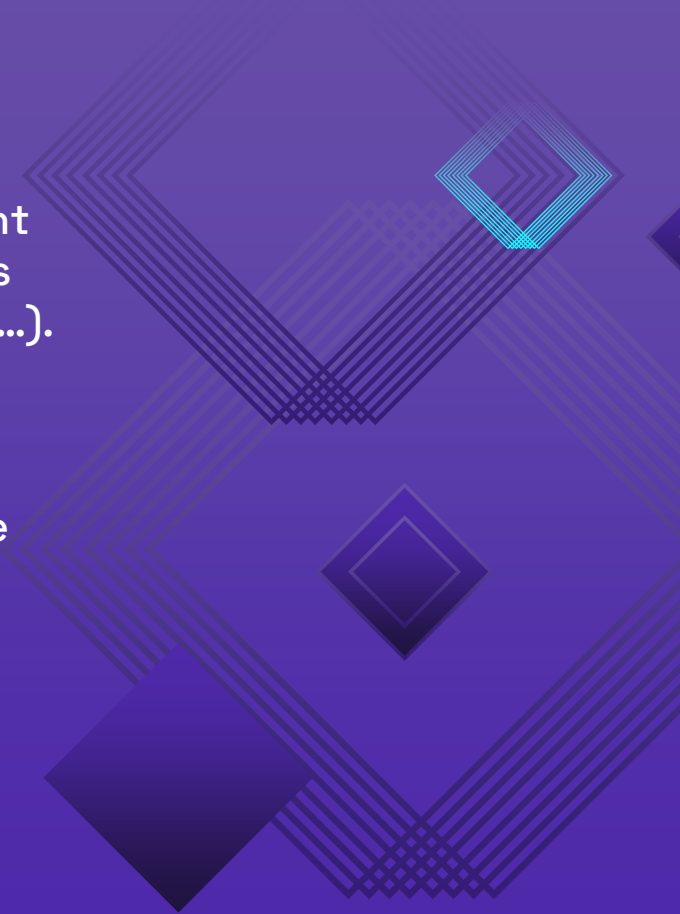


01

Le  
contexte

UOI Games, entreprise spécialisée dans le jeu vidéo, souhaite, développer son premier jeu vidéo triple A. Le secteur du jeu vidéo étant complexe, développement long et coûteux qui fait intervenir beaucoup d'équipes (développeur, animateur, scénariste, designer, testeur...). Il faut bien analyser le segment avant de confirmer le projet.

Ils font appel à nous pour les aider à mieux comprendre les tendances du marché du jeu vidéo. Analyser les tendances actuelles et émergentes du marché , les préférences des consommateurs et proposer une recommandation de jeu vidéo à lancer avec son écosystème.

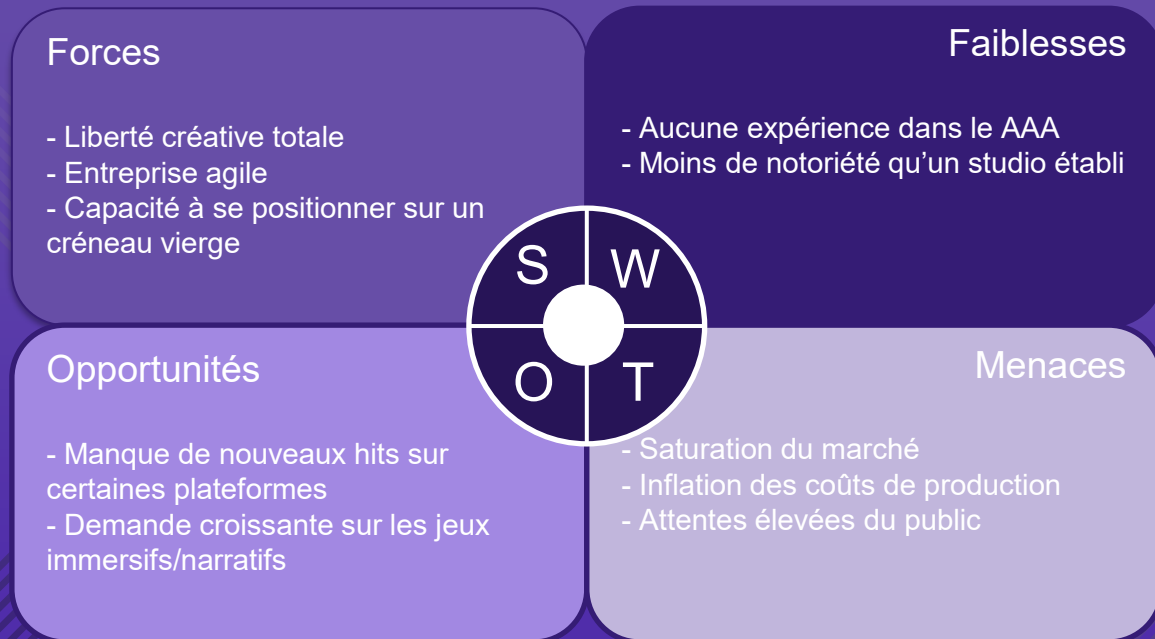




02

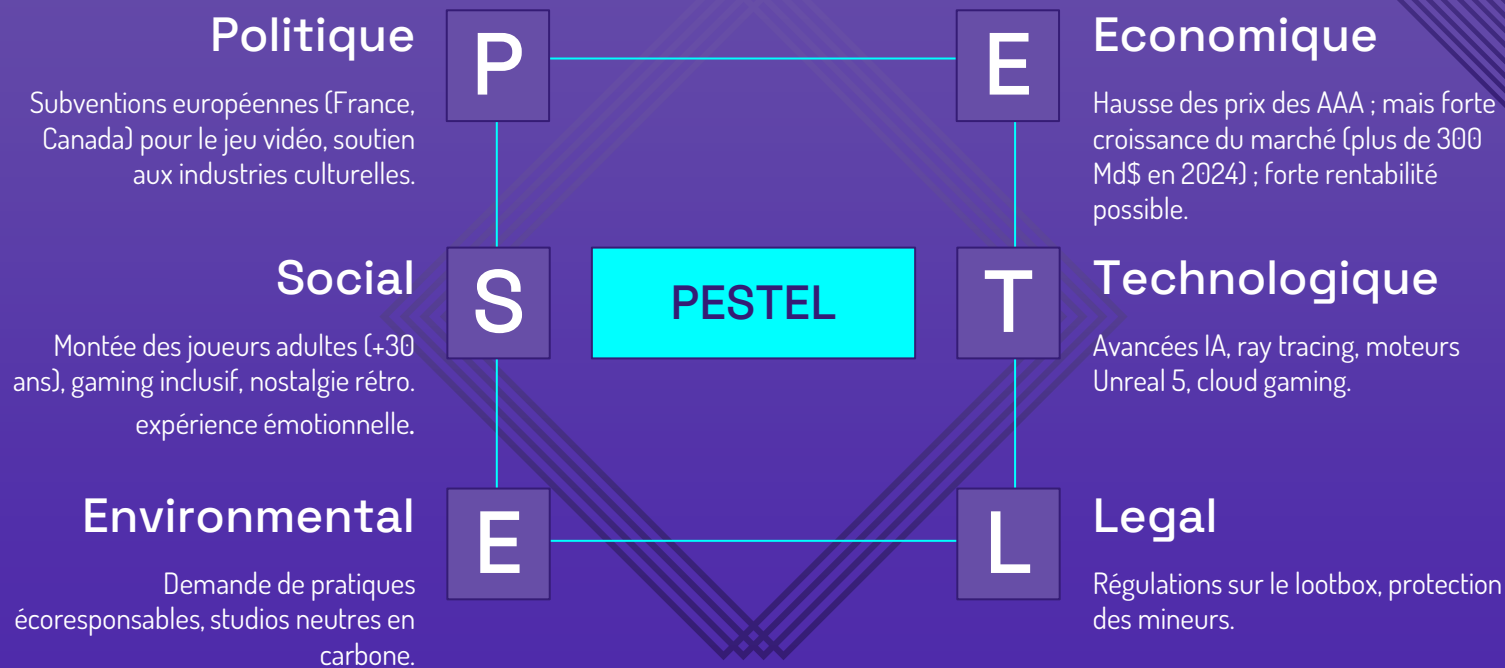
## La matrice SWOT

# Matrice SWOT



# Business Plan

En option





The background is a solid purple color. On the left side, there are several abstract geometric elements: a dark purple diamond shape in the top left corner, a series of parallel lines forming a diamond shape below it, and a large, multi-lined diamond shape at the bottom. In the center, there is a dark purple square containing the white text '03'. To the right of this square, the text 'Analyses des tendances actuelles' is written in white. The overall design is modern and minimalist.

03

Analyses des  
tendances  
actuelles



# Tendances actuelles\*

CA mondial (2024)	~188 Mds \$ — stabilité par rapport à 2023
Répartition plateforme	Mobile : 47% / Console : 30% / PC : 21% / Cloud : 2%
Joueurs dominants	18–35 ans / ~46% femmes / + diversité culturelle / 8–12h de jeu par semaine
Genres populaires	Action-Aventure / RPG / FPS / Sandbox / Simulation
Comportements clés	GaaS, multijoueur, narration forte, cross-play, contenu modifiable
Facteurs de succès	Univers immersifs / influenceurs / cross-plateforme / modèle hybride économique
Freins actuels	Lancements précipités / peu de contenu post-lancement / linéarité excessive
Répartition géographique	Asie-Pacifique (24%) / Amérique N (48%) / Europe (18%) / LatAm & MENA (10%)
Jeux tendances	AAA narratifs, jeux compétitifs, mobile F2P, cross-play, contenu communautaire

\* <https://www.statista.com/> ; <https://newzoo.com> ; <https://www.snjv.org> ; <https://steamcharts.com> / <https://steamdb.info>

The background is a solid purple color. On the left side, there are several decorative geometric elements: a large dark purple diamond shape in the top left corner, a series of concentric light blue diamonds, a small dark purple diamond, and a series of concentric light blue diamonds. In the bottom left, there is a large, faint, multi-lined diamond shape. The number '04' is displayed in a large, white, sans-serif font inside a dark purple square.

# 04

Les futures  
tendances et  
perspectives



# Tendances futures 2025-2030\*

Hyperpersonnalisation de l'expérience	IA générative : génération de quêtes, dialogues, assets en temps réel.
Explosion du Cloud Gaming	Réduction des barrières d'entrée (pas de console nécessaire). Soutenu par Microsoft , NVIDIA GeForce Now, et Amazon Luna.
Domination mobile avec hybridisation	Les studios AAA investissent sur mobile + cross-play (ex. Call of Duty, Genshin Impact). Marché mobile restera le plus gros contributeur de revenus (>45 %).
Convergence Jeu-Vidéo / Médias	Adaptations en séries/films (The Last of Us, Fallout) = explosion des ventes de jeux associés. Les jeux deviennent des franchises transmédia.
Communautés et Jeux "Sociaux"	UGC (contenu généré par les joueurs) + modes créatifs (ex. Roblox, Fortnite Creative). Croissance de l'économie des créateurs intégrée aux jeux.
Marché global prévu	>210 milliards \$ en 2027 (Newzoo). Hausse des budgets pour les AAA (jusqu'à 300 M\$ / titre).

\* <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report> ; <https://www.statista.com/topics/868/video-games/> ; [1 new message](#)

The background is a solid purple color. On the left side, there are several decorative geometric elements: a dark purple diamond shape in the top left corner, a series of parallel lines forming a diamond shape, 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 du  
ou des  
segment(s)

# Analyses du ou des segments

## **Segment ciblé**

**Âge** : 18–35 ans

**Genre** : Mixte(hommes, femmes, non-binaires → jeux inclusifs), mais focus sur le public féminin peu adressé dans les AAA

**Style de jeu** : Jeux narratifs à forte immersion (RPG/action-aventure)

**Plateforme** : PC, PS5, Xbox Series X, Switch

**Comportement** : Très connecté, suit les influenceurs, joue souvent en soirée/week-end



06

Recommandations  
stratégiques

# Recommendations

- Miser sur les RPG/Aventure Action narratifs avec coop possible ou monde ouvert
- Créer un jeu avec avatars personnalisables, narration modulable, diversité des personnages
- Prévoir un lancement multi-support (PC/PS5/Xbox). Switch pour une version adaptée (Lite / Cloud ?)
- Jeu premium avec extensions (DLC), ou modèle hybride (premium + cosmetics)
- Campagnes sur Twitch, TikTok, Reddit + collaboration avec créateurs (streamers inclusifs 18-35 ans)



# Annexes des slides:

-Qestionnaire

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScNCOFISwQSpMP0jveXhqE84KWNJ3nzkate2Nj5HV54famZYA/viewform?usp=header>

## Sources:

### Futures Tendances du Jeu Vidéo (2025–2028)

Newzoo – Global Games Market Report (2024 & Prévisions 2027) - <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report>

Statista – Gaming Industry Forecasts (2023–2028) - <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

### Sources de données externes utilisé pour l'analyse

Newzoo – Global Games Market Report 2024 (version gratuite) - Newzoo's Global Games Market Report 2024 [linkedin.com](https://www.newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report)

Steam Player Data – Kaggle - Steam Charts on SteamDB - <https://steamdb.info/charts/> -

<https://www.kaggle.com/datasets/jackogozaly/steam-player-data>

### Sources de référence utilisées :

#### Rapports de l'industrie du jeu vidéo :

GDC State of the Game Industry (Game Developers Conference)

IGDA Developer Satisfaction Survey (International Game Developers Association)

Newzoo Reports (tendances de production et budgets)

Statista (coûts moyens de développement et marketing)

Coût des jeux indépendants (Indie) - [Indie Game Development Cost: A Detailed Budget Guide](#)

Gaming Industry Report 2025: Market Size & Trends

#### Sources utilisées pour estimer les flux :

Benchmarks de coûts & revenus dans l'industrie du jeu vidéo :

Newzoo Global Games Market Report (2022, 2023)

Statista – Game Development Costs Worldwide

Gamasutra / Game Developer Survey : sur les budgets typiques de développement et de marketing

[illegible]

Étude des données internes (bases fournies) et  
externes (Kaggle, Steam, Newzoo...)  
Benchmark concurrents (ex: Hogwarts  
Legacy, Baldur's Gate 3)

- Définition du segment cible
- Étude des attentes 18-35 ans (questionnaires, focus groups)
- Analyse des tendances RPG/Action inclusifs

Proposition de valeur unique (ex: "*Narration inclusive + multijoueur immersif*")

**Business** : 5M ventes Year 1  
**Technique** : Cross-platform (PC/PS5/Xbox/Switch)  
Exploration et visualisation (Power BI)

## Week

1

2

CN

4

5

10

1

1



# Workshop #1

Validation des insights marché  
+ persona joueurs (ex: *attentes  
en narration inclusive*).



## Workshop # 2

Priorisation des features avec l'équipe  technique/artistique.





# Planning stratégique



## Mission

Créer une expérience vidéoludique inclusive et immersive qui répond aux attentes d'une génération de joueurs engagés, âgés de 18 à 35 ans.



## Objectifs

Lancer un jeu multiplateforme à fort potentiel narratif et coopératif, en phase avec les tendances du marché et les préférences du public cible.



## Vision

Devenir une référence indépendante dans le jeu narratif et multijoueur en proposant un titre original, accessible sur PC et consoles.



## Initiatives Clés

Analyser les données marché, tester les hypothèses via Power BI, co-crée un prototype centré utilisateur, et déployer une stratégie de lancement ciblée.

# 188 milliards \$

**Chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo en 2024**

Le marché du jeu vidéo pèse aujourd'hui plus lourd que le cinéma et la musique réunis

# Carte stratégique & tableau de bord

Perspectives	Strategic objectives	Strategic objectives
Financial	F1-Maximiser la rentabilité du jeu via un modèle hybride (achat + DLC/microtransactions)	F2-Optimiser les coûts de développement en priorisant une sortie multiplateforme contrôlée
Customer	C1-Offrir une expérience inclusive et immersive pour la cible 18-35 ans	C2-Accroître la satisfaction client en maintenant un haut score joueur (>80/100) sur les plateformes
Internal Process	I1- Réduire le time-to-market avec un pipeline de production agile	I2- Assurer la qualité à chaque étape avec des phases de test anticipées (QA, bêta ouverte)
Learning & Growth	L1- Développer une culture d'innovation (jeux narratifs + fonctions sociales)	L2- Former les équipes au suivi des KPIs marketing et post-lancement

# Impacte du risque

**Lancement prématuré /  
bugs majeurs**

Impact estimé : jusqu'à 45 % de  
pertes sur les ventes initiales

**45%**

**Dépassement de budget  
/ retards**

Impact estimé : 30-40 % de  
pertes de rentabilité

**30%**

**Mauvais ciblage du  
public / du segment**

• Impact estimé : 25-30 % de  
baisse de rétention ou d'achats

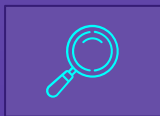
**25%**



Follow the link in the graph to modify its data and then paste the new one  
here. For more in  
fo, click here



# Strategie d'entreprise



## Benchmark

Une analyse des meilleures pratiques de studios concurrents (gameplay, business model, marketing) a permis d'identifier les leviers de succès dans le segment 18–35 ans.



## Analyse des écarts

En comparant nos ressources et notre positionnement aux leaders du marché, des écarts sont identifiés sur l'innovation narrative et la stratégie de contenu post-lancement.



## Roadmap

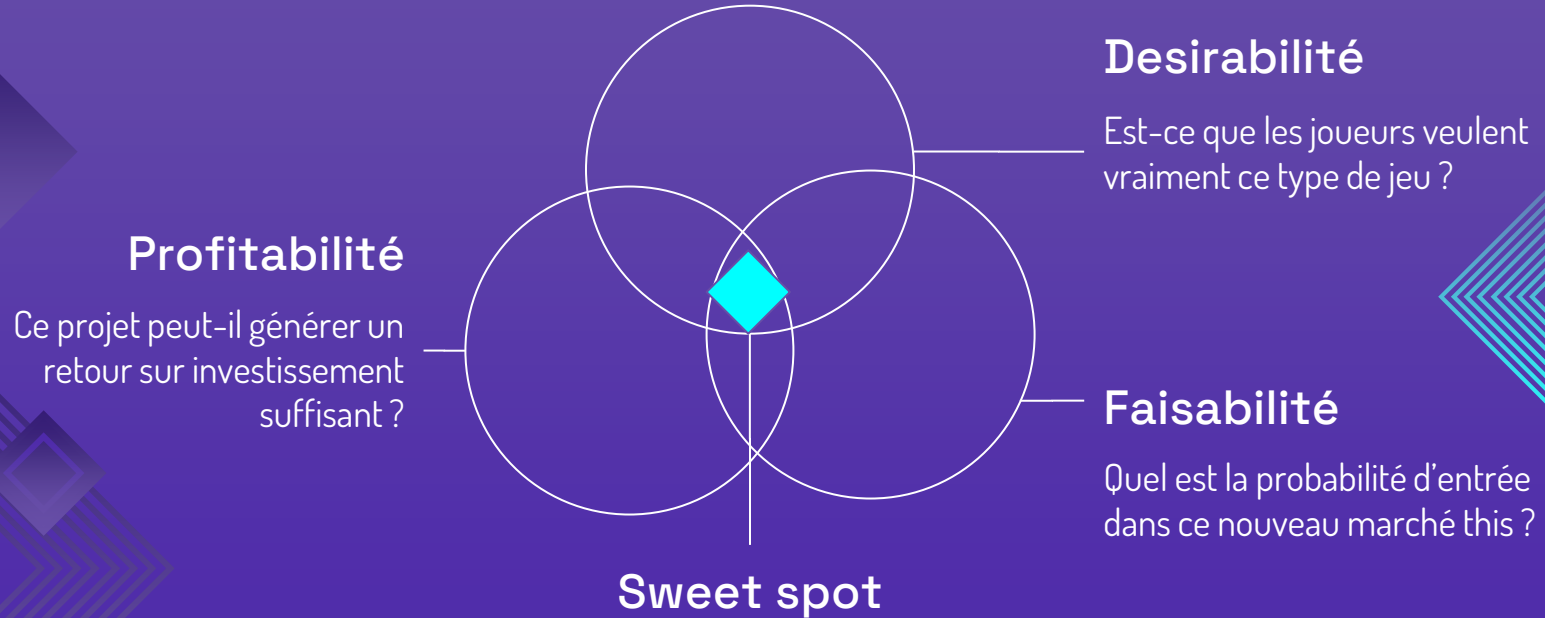
Le projet suivra une feuille de route structurée en 4 phases (pré-prod, dev, test, lancement) avec des jalons de validation alignés sur les attentes du segment cible.

# Facteurs clés du profit



	Description	Exemple
La situation	Les jeux vidéo les plus rentables combinent un fort taux de rétention joueur, une large accessibilité multiplateforme, et une stratégie de monétisation hybride (premium + DLC ou microtransactions).	Exemple : GTA V a généré plus de 8 milliards de dollars en combinant ventes initiales et revenus en ligne (GTA Online).
La complication	Toutefois, le marché est devenu plus saturé, les coûts de développement explosent, et les attentes des joueurs sont plus élevées que jamais.	Exemple : De nombreux jeux AAA récents (comme « Forspoken » ou « Redfall ») ont échoué commercialement malgré des budgets colossaux.
La question	la question stratégique qui en découle	Comment créer un jeu capable de se différencier, de fidéliser les joueurs et de rester rentable sur la durée, dans un environnement de plus en plus compétitif ?

# Decisions: marché, **produit**, compagnie



# Perspectives stratégiques



## Financière

Assurer la rentabilité du jeu via un bon équilibre entre coût de développement et revenus (ventes, DLC, microtransactions).



## Processus internes

Optimiser le cycle de production (planning, QA, post-lancement) pour éviter les retards et les bugs.



## Client

Répondre aux attentes du segment 18-35 ans avec une expérience immersive, inclusive et engageante.



## Apprentissage & innovation

Renforcer les compétences internes (moteur graphique, narration, UX) et intégrer les retours joueurs pour s'adapter.

# Analyse de rentabilité solide\*

Cout du projet

\$15M

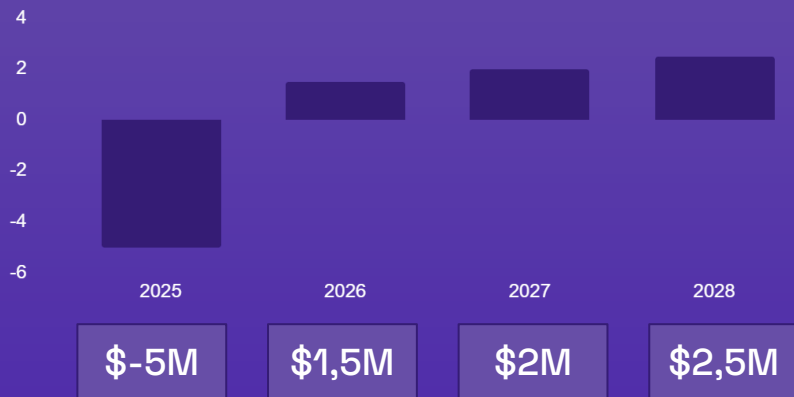
Tangible bénéfices

\$23M

Valeur actuelle net

\$2,11M

Flux trésorie (\$ million)



Follow the link in the graph to modify its data and then paste the new one here. **For more info, click here**

Impacte du changement

bas

Medium

Haut

Le projet devient rentable dès 2026, avec une croissance soutenue du cash flow. Le retour sur investissement est atteint avant fin 2028.

Manager

Julie

Sponsor

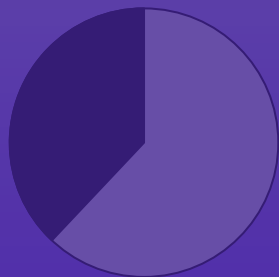
Sponsor Name

\*Newzoo – Q1 2025 update ; [newzoo.com+1newzoo.com+1reddit.com+1juegostudio.com+1](#) ; [rugames.com](#)

# Model Financier

## Investissement privé

Fonds de studios, business angels, éditeur ou coproducteur



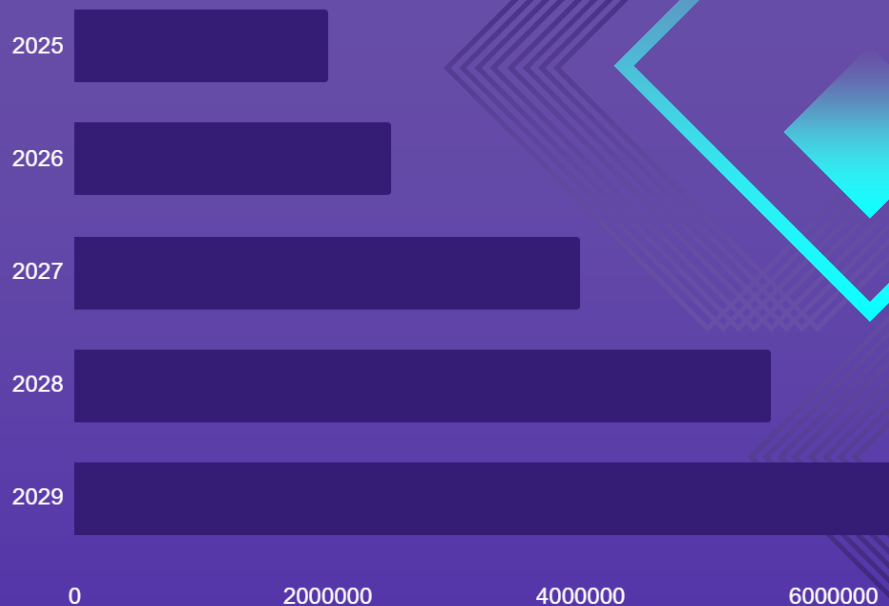
60%

## Subventions publiques

Aides CNC, EU Media, crédit d'impôt jeu vidéo (CIIJV), etc.



40%



## Investissement privé

Les investissements privés ont doublé entre 2025 et 2027, signe d'un intérêt croissant du marché.

# Sources

## Newzoo Global Games Market Report 2024 :

**Kevuru Games** (2023) :Mid-tier (AA) games often cost \$500 000 – \$5 million, RPGs from \$1 million up, FPS from \$10 million to \$200 million” [reddit.com+1ejaw.net+1kevurugames.com](#)

**URL** : KevuruGames.com – “How much does it cost to make a video game?”

## Sources financières :

**Newzoo** – Marché du jeu à 187,7 md \$ en 2024 [en.wikipedia.org+14newzoo.com+14linkedin.com+14](#)

**Reddit / Obsidian** – ~10 000 \$ par développeur/moi

**Kevuru Games** – Budget AA : 0,5–5 M\$; RPG dès 1 M\$; FPS 10–200 M\$ [kevurugames.com+1fr.wikipedia.org+1](#)

**Wikipedia** – Jeu multiplateforme : 18–28 M\$ en moyenne [juegostudio.com+1ejaw.net+1](#)

## Sources publiques (subventions)

### Fonds d’aide au jeu vidéo (FAJV) – CNC

Plafonnement à 50 % des dépenses de production, aide à la préproduction et production

[reg.gdconf.com+13cnc.fr+13cnc.fr+13](#)

### Bilan 2023 du CNC

Montant total des aides attribuées : 6,1 Mds € au secteur du jeu vidéo en 2023 [cnc.fr+3cnc.fr+3fr.wikipedia.org+3cnc.fr](#)

## Sources privées (autofinancement et co-investissements)

### GDC 2025 State of the Game Industry

56 % des développeurs déclarent autos financer leur jeu ou passer par des contrats de co-développement et d’édition

[spainaudiovisualhub.mineco.gob.es+10gdconf.com+10reg.gdconf.com](#)

[Sample Page - Video Games Market Report 2025](#)

# Réponses et arguments de soutien

Comment l'entreprise peut elle reduire ses couts de 10%?

Reduire les couts de \$750 mille par des ameliorations operationelles

Externalisation ciblée  
Économie estimée : ~ 300 000 \$

- Sous-traiter certaines tâches non stratégiques (design 2D, QA testing) à des studios spécialisés à l'étranger (Europe de l'Est, Asie).

Réduction du périmètre initial  
Économie estimée : ~ 250 000 \$

- Retirer ou repousser certaines fonctionnalités secondaires au post-lancement (ex : un mode coop secondaire ou contenu secondaire).

Optimisation des outils de développement  
Économie estimée : ~ 200 000 \$

- Utiliser des solutions middleware, moteurs gratuits (Unreal avec royalties) ou logiciels collaboratifs open source.



# Matrice des priorités

	Initiative	Impact			Effort
1	Réaliser une démo jouable pour investisseurs				Élevé
2	Mettre en place une campagne marketing communautaire (Discord, Twitter)	◆	◆	◆	Bas
3	Choisir et adapter un moteur de jeu performant (Unreal, Unity)	◆	◆	◆	Très élevé
4	Établir des partenariats de distribution (Steam, Epic, Sony)	◆	◆	◆	Élevé
5	Concevoir un prototype de gameplay différenciant	◆	◆	◆	Très élevé
6	Lancer une version alpha fermée avec retours testeurs	◆	◆	◆	Très élevé

# Analyse du jeu proposé

1

**Concept original :** *Action-RPG coopératif* dans un univers post-cyberpunk, où les joueurs incarnent des agents chargés de restaurer l'équilibre entre factions rebelles et IA incontrôlées.

2

**Gameplay collaboratif :** Missions scénarisées jusqu'à 4 joueurs, intégrant des choix narratifs à impact direct sur l'univers.

3

**Technologie & plateformes :** Développé sous **Unreal Engine 5**, compatible **PC, PS5, Xbox Series X et Switch** (version optimisée cloud).

## Eclipse Protocol

The logo for 'Eclipse Protocol' is displayed in a bold, green, sans-serif font. The word 'ECLIPSE' is on the top line and 'PROTOCOL' is on the bottom line, both centered within a dark green rectangular background.

4

**Business Model hybride :** Achat premium + contenu additionnel (DLC narratifs + pass cosmétique saisonnier).

5

**Inclusivité et accessibilité :** Personnalisation avancée, options de difficulté adaptative, univers non-genré.

6

**Positionnement marché :** Entre **Mass Effect** et **Destiny**, ciblant les joueurs 18-35 ans friands de narration et de coopération.

# Tableau de comparaison **concurrency**

Attributes	Cyberstrike	Shadow Horizon	Eclipse Protocol
Coût du projet	\$11M	\$7M	\$15M
Qualité	Moyenne	bonne	Bonne
Tranche d'âge	16-30	16-30	18-35
Reputation	moyenne	Moyenne	À construire (nouveau)
Localition	Canada	Suede	France

# Cible

Name

Alex Dupont

Age

27 years

Occupation

Cadre  
intermédiaire

Etat unis

45%

France

20%

Japon

10%



Adventure

40%

Narratif

35%

Cooperatif

25%

Les trois pays ciblés sont les États-Unis, la France et le Japon, principaux marchés pour les jeux RPG/coop sur consoles nouvelle génération, avec des joueurs engagés et culturellement réceptifs aux expériences narratives et artistiques.

Cette répartition vise à équilibrer intensité de jeu, profondeur scénaristique et interaction sociale.

# Mise en oeuvre & gestion du progrès

Gestion progression			
	Progression	Status	Commentaires
Préproduction	<div><div></div></div> 100%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Document de vision complet, pipeline défini
Prototype	<div><div></div></div> 100%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Version test jouable validée pour levée de fonds
Developpement initial	<div><div></div></div> 65%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Moteur et mécaniques de base fonctionnels, UI partiellement intégrée
	<div><div></div></div> 50%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
Contenu et asset	<div><div></div></div> 20%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Modélisation et intégration en cours, VO non finalisée
	<div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
Test interne	<div><div></div></div> 70%	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Campagne QA à peine entamée, premiers retours bugs
Communication strategie lancement			Teasers prêts, calendrier de com structuré

# Changement de strategie & de plan

	Changement	Taille du changement	Complexité
1	Refocus sur les marchés internationaux (USA, Japon)	Haute	Company
2	Ajout d'un mode coopératif en ligne	Extreme	Team/business
3	Passage à Unreal Engine 5 au lieu de Unity	Haute	Team/Division
4	Décalage du calendrier de sortie pour optimiser la qualité finale	Moyenne	Business/Company
5	Repositionnement visuel vers un style plus mature et réaliste	Moderée	Team
6	Intégration d'un consultant diversité & inclusion	Faible	Business/Team

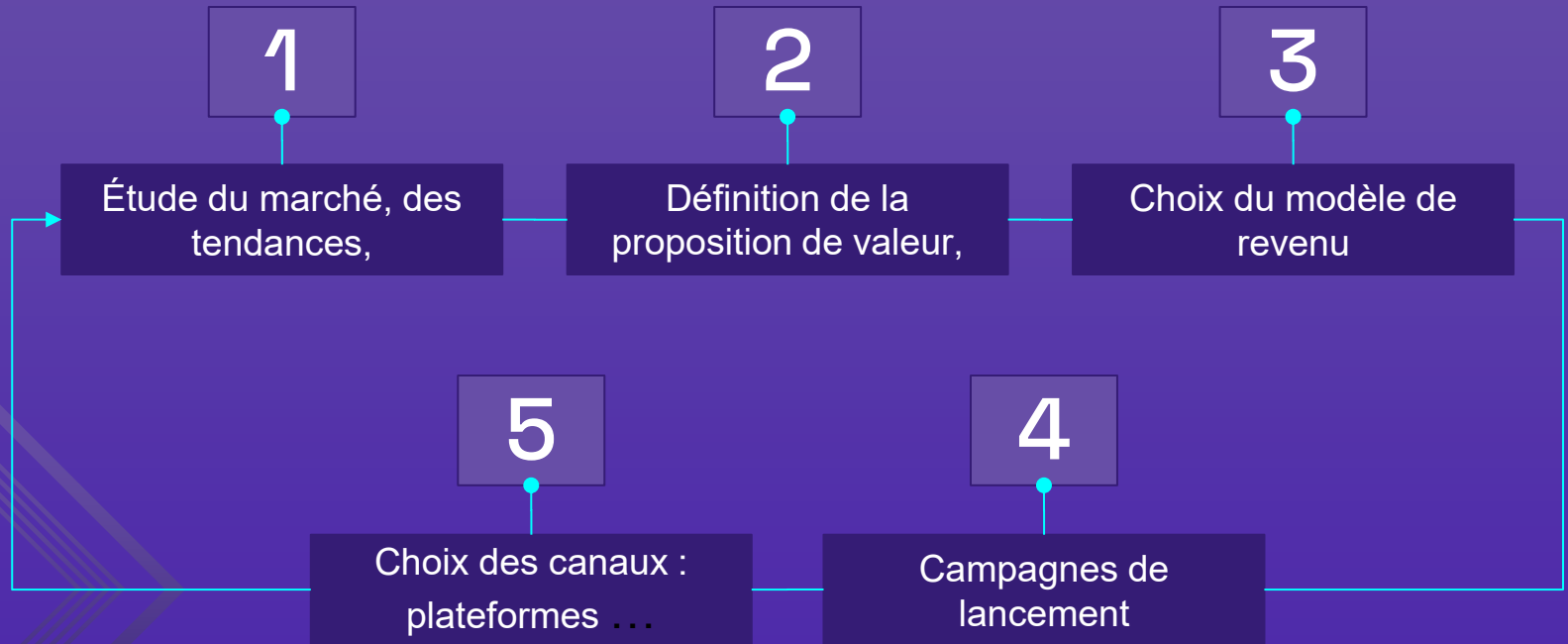
Size:

- Extreme
- Haute
- Moyenne
- Moderée
- Faible

Complexity:

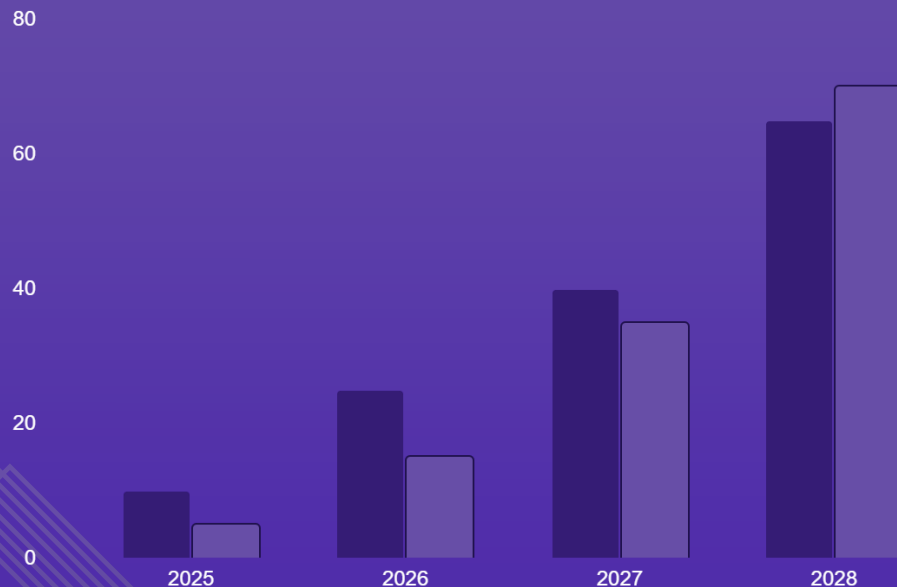
- Team
- Business
- Division
- Company
- Extreme

# Plan stratégique



# ”Eclipse Protocol«

*Action-RPG coopératif dans un univers post-cyberpunk\**



## Engagement

Mesure l'activité des joueurs sur les plateformes sociales et tests communautaires.

## Développement

Évalue la progression du jeu en pourcentage.

<https://www.statista.com/topics/868/video-game-industry/>

<https://steamdb.info/> ; <https://twitchtracker.com/>



**\$15M**

**Coût total du projet**

**\$3,5M**

**Budget marketing & lancement**

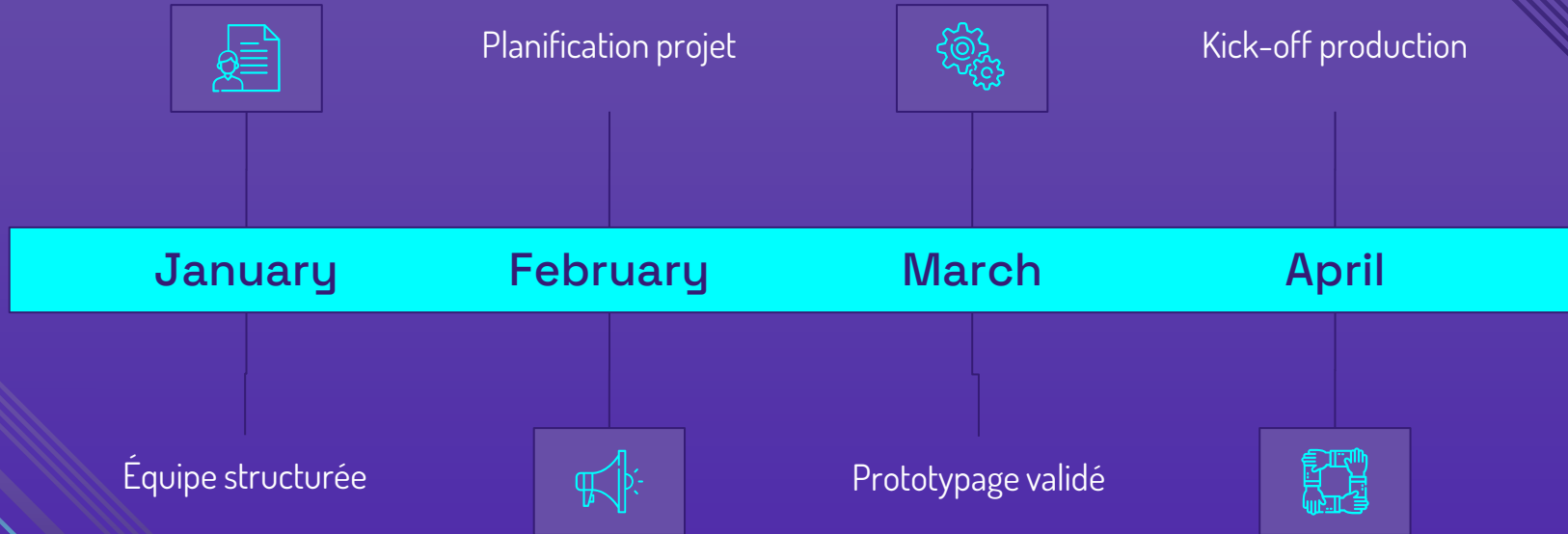
**\$40M**

**Revenus projetés sur 3 ans**

**\$10M**

**Bénéfice net attendu**

# Approche Managériale



# Alliances stratégiques



La stratégie d'implémentation internationale d'**Eclipse Protocol** repose sur un lancement simultané sur les marchés clés (États-Unis, France, Japon), soutenu par des campagnes localisées, des partenariats de distribution, et une traduction multilingue dès le jour 1.

# Top 10 des questions du **business plans**

1

Quel est le concept du jeu ?

2

Quel est le marché cible ?

3

Quel est le budget prévisionnel ?

4

Quel est le calendrier de production ?

5

Quel est le plan de financement ?

6

Quelle est la stratégie de monétisation ?

7

Qui compose l'équipe projet ?

8

Quels sont les principaux risques ?

9

Quelle est la concurrence ?

10

Quels sont les objectifs de vente et KPIs de succès ?