

Match 3

“AWEM”

Secteur d'activité

Le secteur d'IT avance très rapidement de plus en plus des services et applications apparaissent et génère des millions de revenue, et l'industrie des jeux n'est pas une exception, quand la production des ordinateurs est devenue massive, le nombre des jeux vidéos a commencé de grandir rapidement et c'est devenu une nouvelle niche de marché. Et en ce moment cette niche peut être comparable aux autres activités qui génèrent un grand revenu, par exemple banking, finance, production des biens, IT etc... Donc une entreprise qui fait des jeux peut avoir de grandes perspectives.

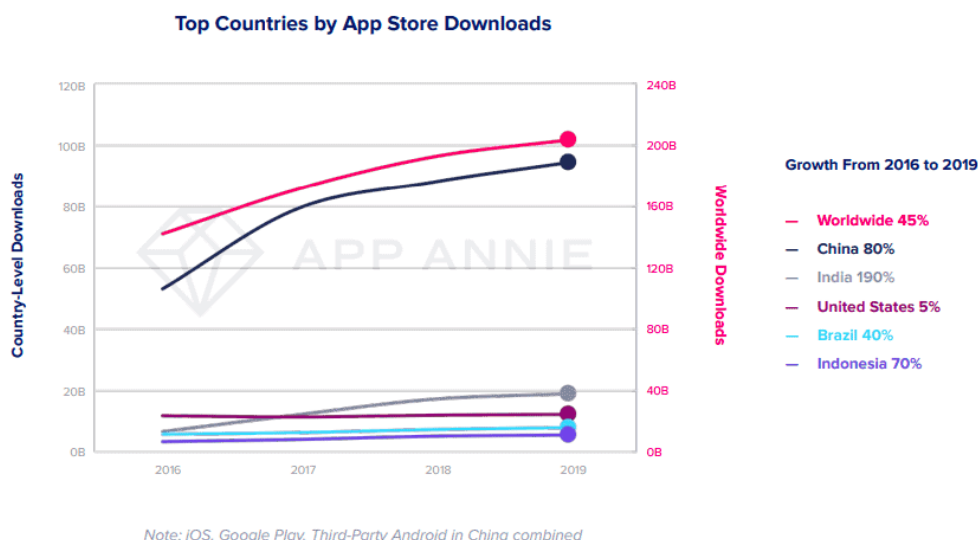
L'entreprise

C'est une entreprise qui fait des jeux vidéos pour android and ios platform. Cette entreprise a été crée en 2002. Les premiers 3 ans l'entreprise a utilisé le modèle shareware et était constituée des étudiants d'université qui voulaient apprendre à faire des jeux vidéos. Elle a fait sortir quelques simples arcade: Pacboy, Battleman, Star Defender, Bombardix, Xoid et Blade Master.

Star Defender 2 est sorti fin 2004 et les éditeurs étaient intéressés par sa qualité. Grâce à cela, les redevances du projet ont permis d'ouvrir une entité juridique en 2005. Et passez d'un appartement loué à un bureau et commencez développer des jeux à un niveau supérieur. En ce moment AWEM fait des jeux casual sur des plateformes mobiles, le principal projet qui apporte plus de revenus est le “Cradle of Empires”.

Analyse de Marché

En ce moment le développement des applications mobiles a une grande explosion car la plupart des gens utilisent plus le portable que l'ordinateur fixe. Le nombre de téléchargements d'applications mobiles chaque année est en augmentation constante. En 2019, il y a eu 204 milliards de téléchargements d'applications dans le monde (hors réinstallations et mises à jour d'applications). Il s'agit d'une augmentation de 45% par rapport à 2016.



Et comme c'est une entreprise de développement des jeux vidéos, alors il a été choisi de développer un jeu mobile. Il existe différentes catégories de jeux, mais les jeux les plus populaires sont des jeux casuels le problème des jeux casuels est leur stabilité il y a peu de jeux qui peuvent être joués pendant longtemps. Mais on peut remarquer que les jeux match 3 restent toujours dans le top des applications téléchargeables par exemple candy crush saga.

Candy crush est le jeu le plus téléchargeable dans tout l'histoire. En 2014, le jeu a été joué par plus de 93 millions de personnes et le chiffre d'affaires en trois mois, selon King(entreprise qui a créé candy crush), était de plus de 493 millions de dollars. Donc AWEM a décidé de faire un jeu similaire.