

Projet

Data Visualisation

Analyse de la productions de jeux, et des
tendances populaires au fil du temps

Lien GitHub : <https://github.com/michael-attal/Charts3D>

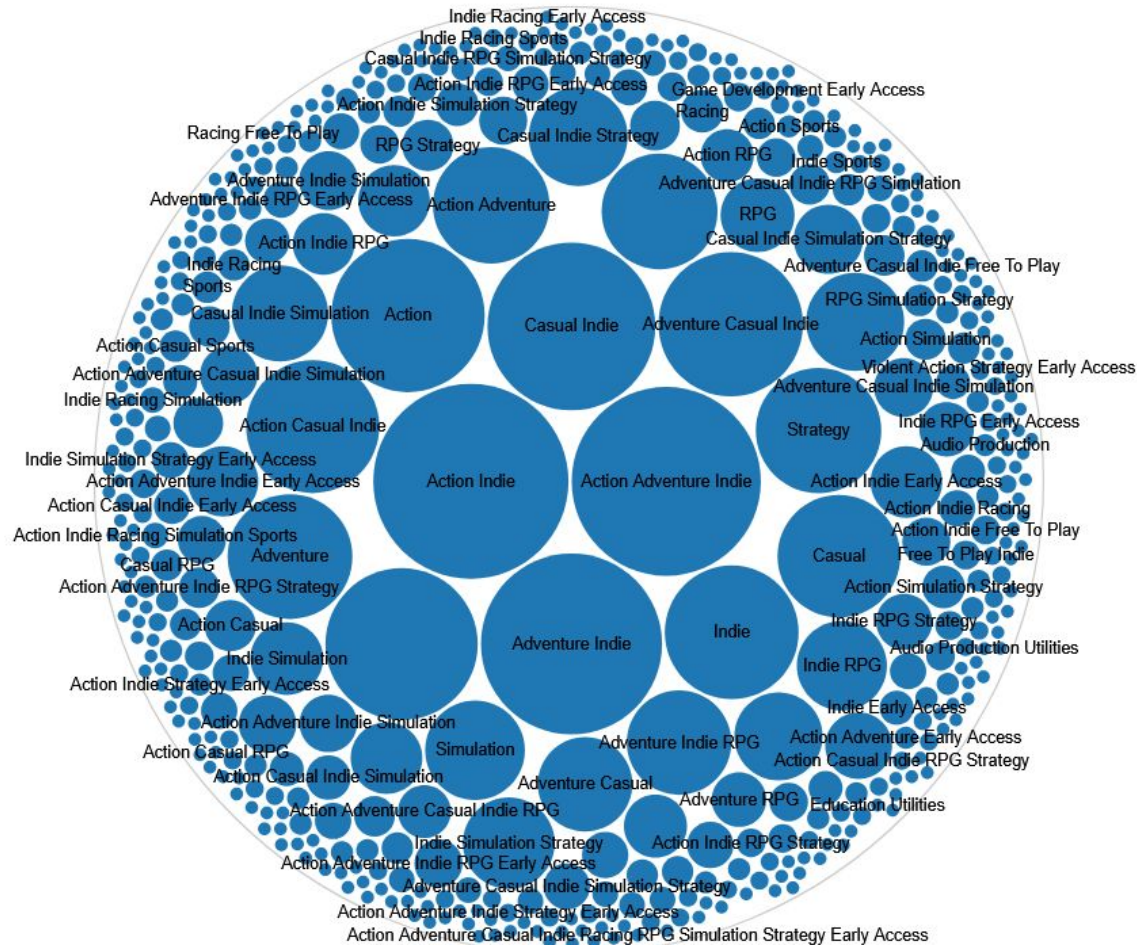
Michaël ATTAL - Sacha TOUTUT

Idée de Base

L'industrie du Jeu Vidéo est souvent régie par des tendances populaires: Des genres de jeux génère plus de trafic que d'autre dépendamment des sorties populaires les plus récentes.

L'exemple récent le plus évident est le nombre de sortie de "Souls-Like" depuis la sortie de "Elden Ring".

L'objectif de ce projet serait donc de présenter une manière créative et intuitive de visualiser ces tendances et leur échelle, en analysant les sorties de jeux sur la plateforme "Steam".



Graphique

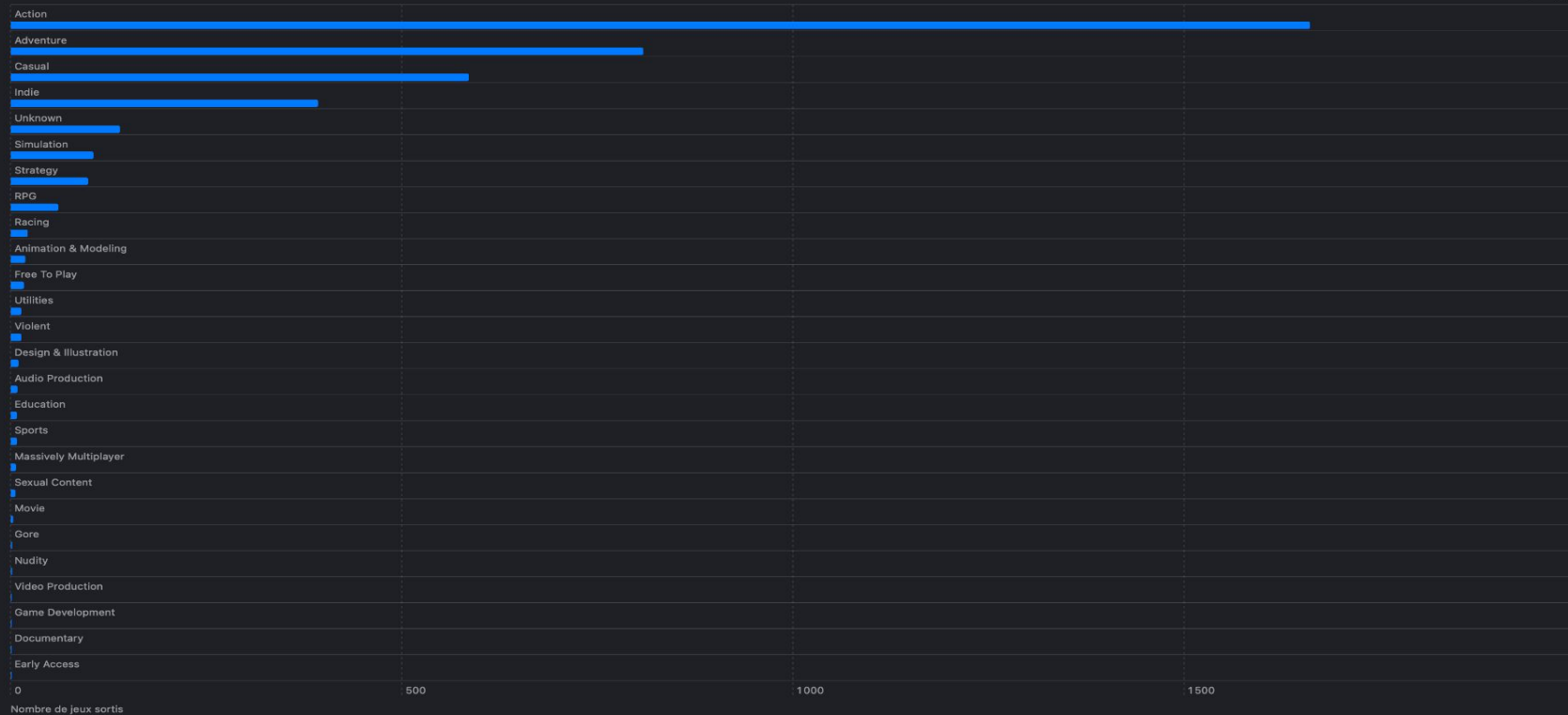
Sorties par année

Répartition des genres

Free-to-play vs Payant

Période : Début 1998 → Fin 2025

Genre principal



Objectifs: Plateformes

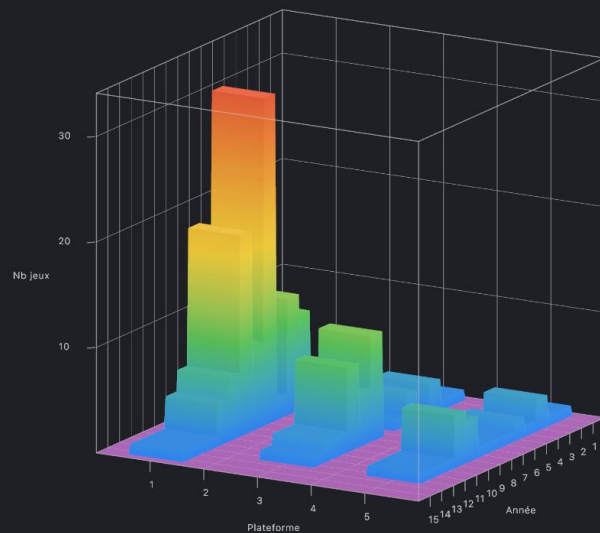
Le premier graphique que nous souhaitons mettre en place a pour rôle de représenter l'accessibilité sur différentes plateformes des jeux au fil du temps

Les trois axes représentent donc:

La Plateforme principale

L'Année

Le nombre de jeux sortis sur cette plateforme, cette année

Type d'analyse **Par plateforme/année** Sorties par genre/annéeForme **Cubique** Vague Vagues arrondies[Voir plus](#)

Année: 1998 1999 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2017 2020 2024

Axe X : Plateforme 1=Windows, 3=Mac, 5=Linux

Axe Y : Nb jeux (total 100)

Axe Z : Année 1998 → 2024 (total 15)

[Zoom sur une année](#)

Objectifs: Genre

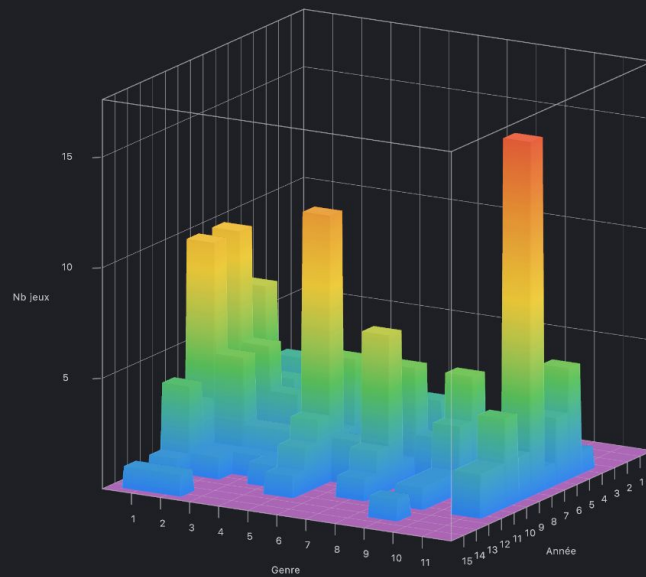
Le second graphique, lui, représentera l'évolution des tendances de genre dans l'industrie au fil des années.

Les trois axes représentent donc ici:

La Catégorie générale

L'Année

Le nombre de sorties de la même catégorie récentes

Type d'analyse Par plateforme/année **Sorties par genre/année**Forme **Cubique** Vague Vagues arrondies[Voir plus](#)

Axe X : Genre Liste : ["Action", "Adventure", "Casual", "Free To Play", "Indie", "Massively Multiplayer", "RPG", "Racing", "Simulation", "Sports", "Strategy"] Total 13
Axe Y : Nb jeux (total 100)

Année: 1998 1999 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2017 2020 2024

Axe Z : Année 1998 → 2024 (total 15)

Graphs complémentaires en 2D

Nous avons également mis à dispositions d'autres graphs complémentaires en 2 dimensions.

Ceux-ci représentent:

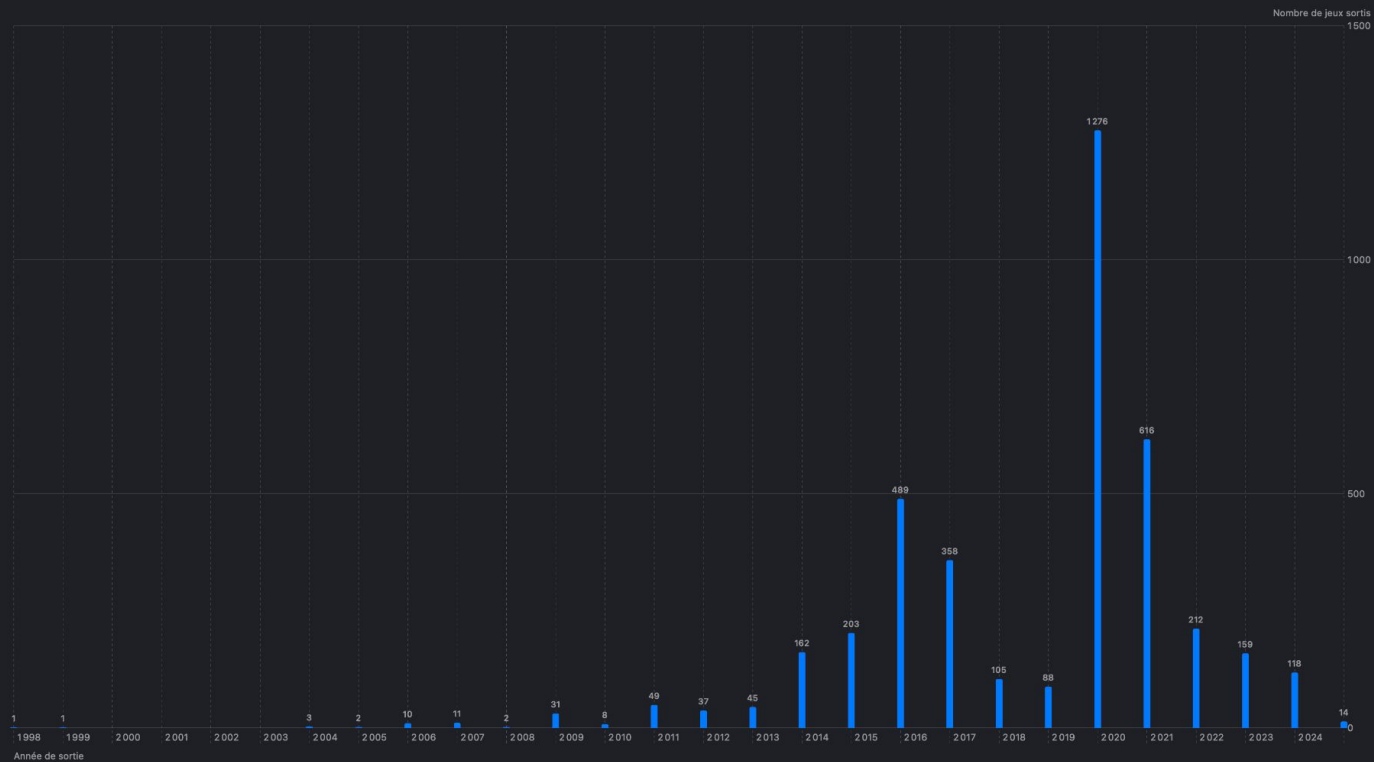
- Le nombre de sorties par années
- La répartition des genres sur le dataset
- Le nombre de sorties de jeux gratuits comparés aux jeux payants

Graphique

Sorties par année

Répartition des genres

Free-to-play vs Payant



Graphique

Sorties par année

Répartition des genres

Free-to-play vs Payant

Nombre de jeux
1500