

Note sur les différentes versions du tableau de bord

Dans la version du tableau de bord que vous trouverez dans ce dossier, étant donné que mes ensembles de données externes intégrés à la recherche étaient très volumineux, j'ai dû effectuer un échantillonnage à 5 % sur certaines données (notamment celles concernant la totalité des jeux sur Steam jusqu'en 2025, `dim_jeu_2025`) afin de pouvoir téléverser le fichier.

Par conséquent, les données pourraient différer des captures d'écran ou des résultats que vous trouverez ici pour cette raison.

De plus, la taille optimale d'affichage du tableau de bord est fixée à 1600 x 900 pixels. Il est donc recommandé de l'ouvrir en plein écran pour une visualisation correcte.

Mieux encore, je vous recommande de consulter la version en ligne du tableau de bord, qui ne présente aucune limitation liée au volume de données.

Cliquez ici pour la version du tableau de bord en ligne:

<https://tinyurl.com/jeu-AAA>

Fait le 8 juillet 2025,
par **Giulia Governatori**
Business Intelligent Analyst
(giuliagovernatori@hotmail.com)



Accueil

Méthodologie

PESTEL

Plateformes

Politique

Économie

Socio-culturel

Technologie

Environnement

Évaluations

Gamers

Sondage

Recommandations

SWOT

Prévisions

Glossaire

Project *Triple A*:

Révéler l'Avenir des Jeux Vidéo en 2025

Nous présentons dans ce rapport une analyse stratégique complète afin de guider le lancement réussi de notre jeu vidéo AAA de type *Action-Aventure Sci-Fi* en 2025, à thématique écologique.

Nous nous appuyons sur une analyse PESTEL approfondie, un *Business Model Canvas* solide et une matrice *SWOT* précise. Le tout est accompagné d'un *glossaire* explicatif clair pour faciliter la lecture.

Un projet de **Giulia Governatori**,
Business Intelligence Analyst

Analyse faite entre le 19 Juin et 15 Juillet 2025



Presentation de la Méthodologie

Accueil

Méthodologie

PESTEL

Plateformes

Politique

Économie

Socio-culturel

Technologie

Environnement

Évaluations

Gamers

Sondage

Recommandations

SWOT

Prévisions

Glossaire

Project Triple A

Introduction (Slides)

Notebook EDA - Python

Méthodologie de Nettoyage des Données et
Modèle en Étoile Modulaire

Rapport de Méthodologie

Schéma de la base de données



- Accueil
- Méthodologie
 - PESTEL
 - Plateformes
 - Politique
 - Économie
 - Socio-culturel
 - Technologie
 - Environnement
 - Évaluations
 - Gamers
 - Sondage
- Recommandations
 - SWOT
 - Prévisions
 - Glossaire

PROJECT TRIPLE A:

Révéler l'Avenir des Jeux Vidéo en 2025



Objectif : Proposition d'un jeu vidéo AAA basé sur une analyse approfondie du marché

Client : UOI Games

Un projet de **Giulia Governatori**, BI Analyst
Analyse faite entre le 19 Juin et 15 Juillet 2025

Start



Accueil

Méthodologie

PESTEL

Plateformes

Politique

Économie

Socio-culturel

Technologie

Environnement

Évaluations

Gamers

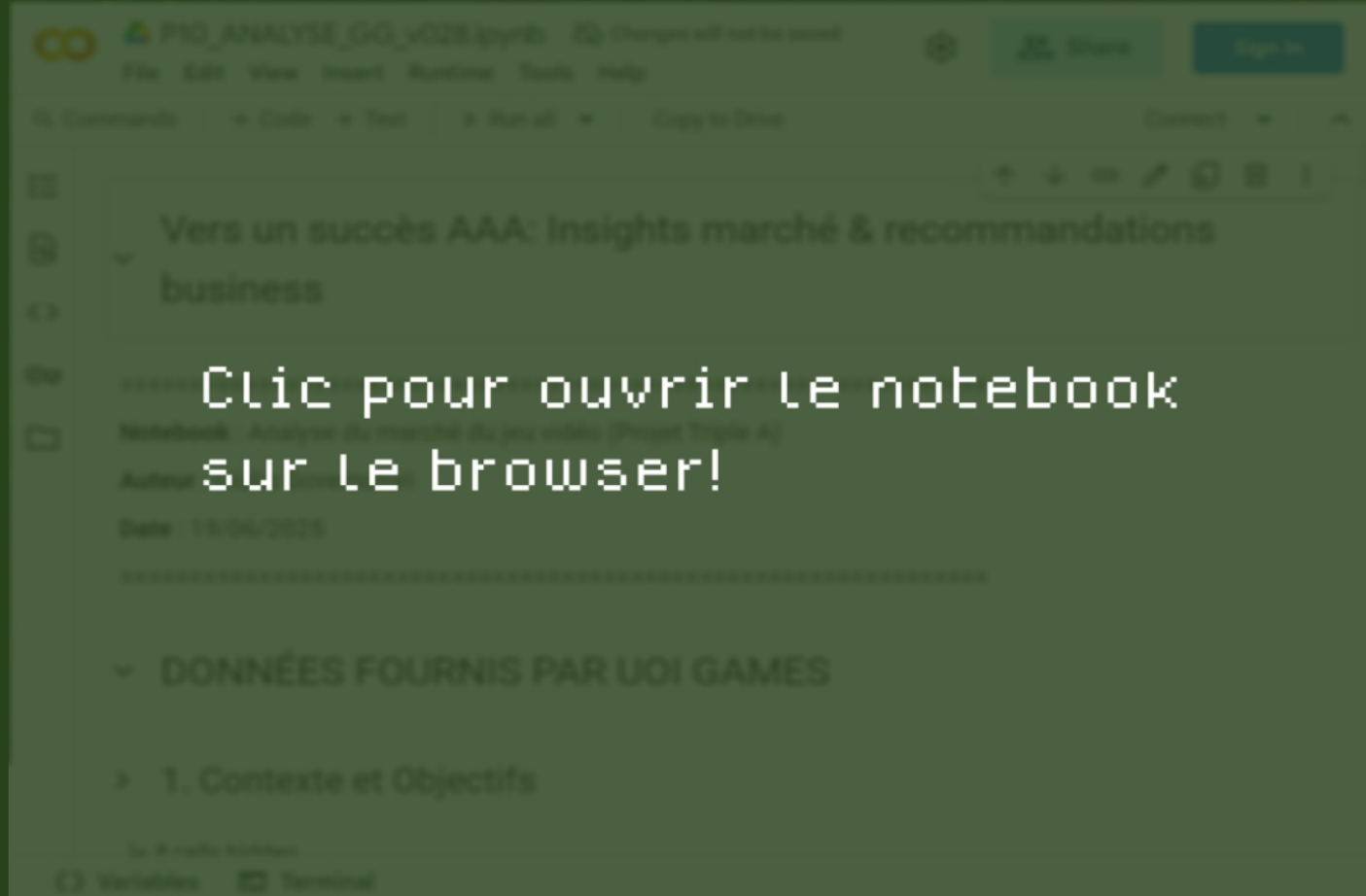
Sondage

Recommandations

SWOT

Prévisions

Glossaire



Clic pour ouvrir le notebook
sur le browser!

[Accueil](#)[Méthodologie](#)[PESTEL](#)[Plateformes](#)[Politique](#)[Économie](#)[Socio-culturel](#)[Technologie](#)[Environnement](#)[Évaluations](#)[Gamers](#)[Sondage](#)[Recommandations](#)[SWOT](#)[Prévisions](#)[Glossaire](#)

Méthodologie de Nettoyage des Données et Modèle en Étoile Modulaire

Nettoyage Préliminaire des Données (Power Query)

Dans une phase initiale, les données brutes ont été nettoyées et préparées en utilisant **Power Query**. Cette étape a assuré que les ensembles de données soient cohérents et de qualité avant l'analyse en Python. Les opérations effectuées incluent:

Suppression des colonnes inutiles ou vides

Les colonnes sans information significative ou complètement vides ont été éliminées de l'ensemble de données original, réduisant le bruit dans les données.

Gestion des erreurs et des types de données

Les valeurs reconnues comme des erreurs ont été remplacées par null (valeurs manquantes) pour éviter les incohérences. De plus, les types de données (formats de dates, nombres, texte) ont été corrigés pour l'uniformité.

Séparation des champs composés

Les colonnes contenant des listes de valeurs (par exemple, genres multiples, plateformes supportées, noms de développeurs ou d'éditeurs concaténés) ont été séparées en champs distincts pour chaque élément. Cela permet d'analyser chaque attribut séparément sans conflits.

Dédoublonnage préliminaire et normalisation

Des tables distinctes ont été créées pour les entités clés comme **les Genres, les Plateformes, les Développeurs et les Éditeurs**, éliminant les doublons et assurant la cohérence des noms. Par exemple, pour les plateformes, l'utilisation des majuscules/minuscules a été uniformisée et les noms équivalents ont été standardisés (comme "Switch" standardisé en "Nintendo Switch"). De même, pour le Page 1 / 7
clature cohérente a été choisie (par exemple, "Role-Playing" converti en "RPG"). Ces transformations améliorent la cohérence des



Note: si vous avez des difficultés avec le vocabulaire, ou voulez aller voir les sources, n'hésitez pas à consulter le Glossaire!

Analyse PESTEL (2025)

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

Analyse PESTEL (2025)

Politique & Légal

Europe

Les tensions géopolitiques et les réglementations redessinent l'environnement du marché. Les sanctions de l'Union européenne liées à la guerre Russie-Ukraine restreignent désormais la vente de consoles de jeu vidéo et d'équipements associés vers la Russie (16e paquet de sanctions – Reuters).

De plus, le **Digital Markets Act (DMA)** est entré en vigueur, imposant des règles strictes aux grandes plateformes numériques (Apple, Google, etc.) afin d'assurer un marché plus équitable ([Commission européenne](#)). Cela pourrait affecter les modes de distribution des jeux (ex. app stores, services cloud).

L'**AI Act**, en cours de finalisation, exigera à partir de 2025 que les contenus générés par IA soient identifiables, en particulier lorsqu'un utilisateur interagit avec une IA (ex. dialogues de PNJ). Même si la plupart des IA dans les jeux sont considérées « à faible risque », une utilisation orientée joueur (comme les dialogues génératifs) pourrait déclencher des obligations de transparence ([Digital Strategy – UE](#)).

À l'international, la Chine limite toujours le temps de jeu des mineurs à 3 heures par semaine ([SCMP](#)), ce qui illustre l'impact fort des politiques publiques sur le public vidéoludique — bien que notre cible soit européenne, cette tendance de fond est à surveiller.

France

En France, le climat réglementaire est à la fois **favorable** et **exigeant**. Le gouvernement soutient les projets AAA via le **Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV)** couvrant 30 % des dépenses de production, plafonné à 6 millions € par an et par société (CNC).

En parallèle, la régulation sur les **loot boxes** reste stricte : bien qu'elles ne soient pas interdites, elles sont surveillées par l'**ANJ** (Autorité nationale des jeux) et la **DGCCRF**. Certains modèles peuvent être assimilés à des jeux de hasard si les récompenses sont revendables ou si les probabilités ne sont pas affichées clairement ([DLA Piper](#)).

Tous les jeux commercialisés doivent respecter la classification **PEGI**, reconnue officiellement en France. Vu notre contenu sci-fi/action, une classification **PEGI 16+ ou 18+** est à anticiper.

Enfin, le respect du **RGPD** est une obligation légale majeure. Toute mauvaise gestion des données personnelles peut entraîner des amendes pouvant aller jusqu'à **4 % du chiffre d'affaires mondial**. Par exemple, Ubisoft a déjà été visée par des plaintes pour collecte excessive de données par l'organisation **NOYB** ([Mac4Ever](#)).

Notre projet devra donc intégrer dès la conception une stratégie **privacy by design**, surtout si nous utilisons des IA génératives collectant des données ou des fonctionnalités en ligne.

Économique

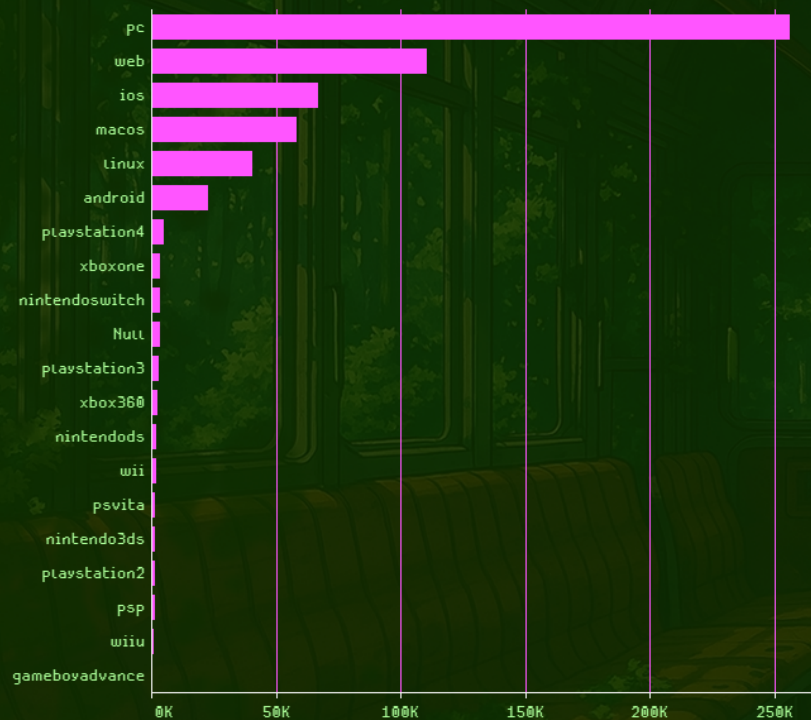
Le marché mondial du jeu vidéo reprend une croissance modérée après la pandémie. Après une légère baisse en 2022, le secteur a rebondi à environ **189 milliards de dollars** en 2023, soit un **croissance de +8,8% par an** ([Reuters](#)). Cette croissance, plus lente que pendant la période du confinement, est stabilisée par une demande constante malgré



Plateformes & Consoles

La plateforme **Steam/PC** est aujourd'hui la plus pertinente pour lancer (et rentabiliser) notre futur titre AAA.

Plateformes supportées par les jeux (2016-2022)



Jeux publiés en 2016 - 2022

Données extraites du fichier "All_public_VideoGame_2022", fourni par UOI Games. Cette visualisation présente les plateformes ciblées par les jeux publiés entre 2016 et 2022, permettant d'identifier les tendances de support par écosystème.

Comparaison stratégique:

Steam vs autres plateformes de jeux

Steam présente un avantage net sur les autres plateformes (consoles et cloud) en termes d'utilisateurs et de potentiel économique:

- **Utilisateurs** : Steam atteint un pic record de **40 millions de joueurs simultanés** en janvier 2025, contre ~124 millions mensuels pour PlayStation Network (2025) et seulement ~30 millions au total pour tous les services cloud en 2022. Quotidiennement, **69 millions de joueurs** utilisent Steam.
- **Engagement élevé** : Steam possède un taux d'utilisation très régulier, alors que les plateformes cloud rencontrent encore des freins techniques (latence, réseau instable), avec seulement ~50 % d'adoption réelle chez les joueurs connaissant ces services.
- **Monétisation supérieure** : Le marché PC (principalement Steam) représente un chiffre d'affaires annuel de **plus de 40 Mds \$** en 2024, contre environ 2,5 Mds \$ pour le cloud gaming en 2022.
- **Fiabilité à long terme** : Lancé en 2003, Steam est stable et bien établi, contrairement au secteur cloud, encore émergent et marqué par l'échec récent de Google Stadia en 2023.

Ces éléments justifient pleinement une stratégie centrée sur Steam pour maximiser audience, revenus et stabilité à court et moyen terme. Sources : blog.udonis.co, advanced-television.com, backlinko.com, entrepriseappstoday.com.

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

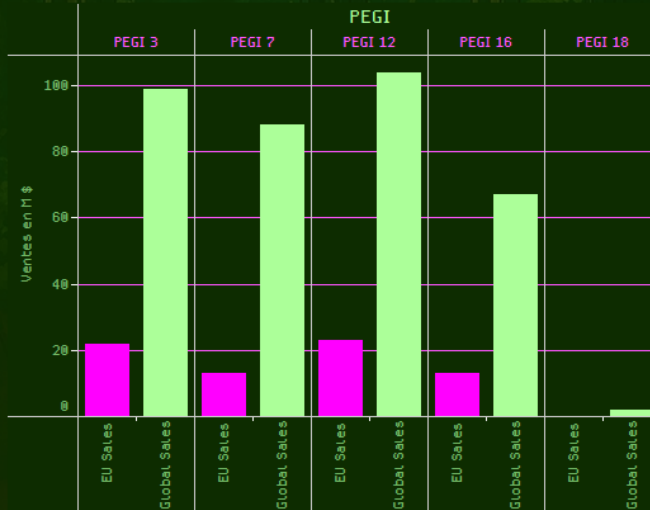
EU Normes UE

Classification PEGI

La classification PEGI est un système européen auto-régulé d'évaluation des contenus vidéoludiques, utilisé dans **plus de 35 pays européens**, supporté par la Commission européenne comme modèle d'harmonisation des critères d'âge et de protection des mineurs <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX%3A52008DC020?>

La Commission appelle les États membres à intégrer ce système dans leurs réglementations nationales, à renforcer la vérification de l'âge pour les jeux en ligne, et à sensibiliser les parents via un code de conduite paneuropéen <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX%3A52008DC020?>

1. Impact de la classification PEGI sur les ventes



Seuls **12%** des données des ventes sont classés par l'ESRB: ici sont considérés **52.330** données sur 440896 totale du dataset "All_publish_VideoGame_2022". La répartition suivante est donc une indication et non une statistique exhaustive.

FR Réglementations nationales – France

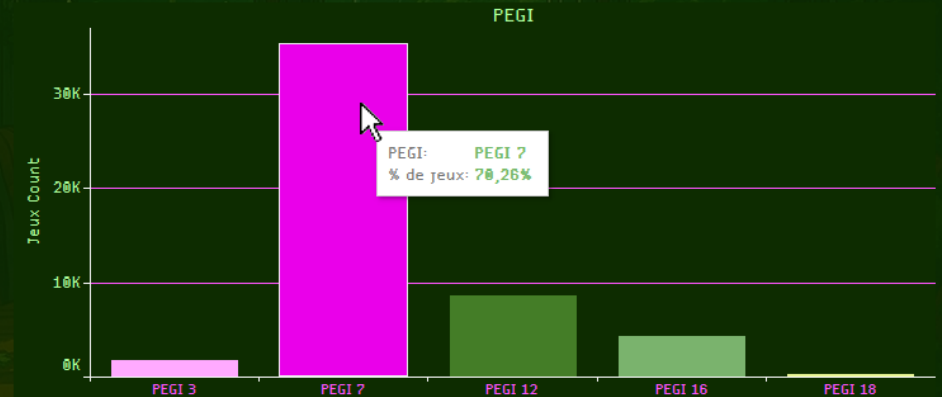
Loi SREN (Sécurité et Régulation des Espaces Numériques), promulguée février 2025, introduit un cadre réglementaire pour les **JONUM** (Jeux à Objets Numériques Monétisables, type NFT / play-to-earn).

- Définition juridique claire (objets monétisables non échangeables contre de l'argent légal),
- Réseau de contrôle associant ANJ et DGCCRF,
- Expérimentation de 3 ans jusqu'à novembre 2025,
- Sanctions contre la publicité illicite jusqu'à 100 000 €, pouvant atteindre 5 % du chiffre d'affaires <https://www.twobirds.com/fr/insights/2025/france/loi-sren-nouvelle-definition-et-nouveau-regime-pour-les-jeux-a-objets-numeriques-monetisables-jonum>.

Monnaies virtuelles intégrées aux jeux : réponse ministérielle (mai 2025) souligne l'attention portée à la transparence des prix, la protection des consommateurs (notamment jeunes), et la coopération DGCCRF-ANJ pour encadrer micro-transactions et loot boxes <https://www.senat.fr/questions/base/2025/qSE0250102723.htm>

eSport en France : la loi pour une République numérique (7 octobre 2016) a créé un statut de **joueur professionnel salarié**, encadrant notamment l'emploi des mineurs (16 ans+) en équipes pro <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/strategie-esport-2020-2025>

2. Répartition PEGI jeux 2000 - 2020

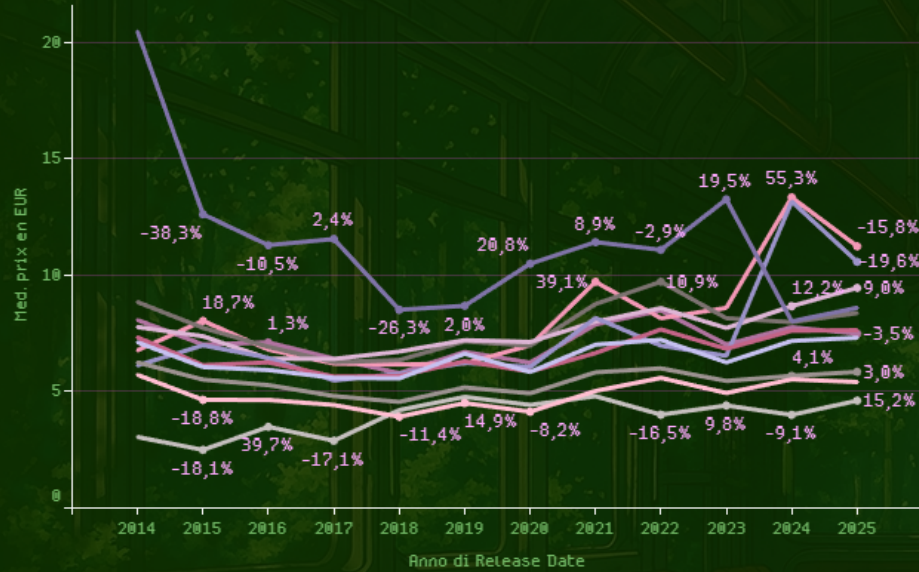


Économie du marché



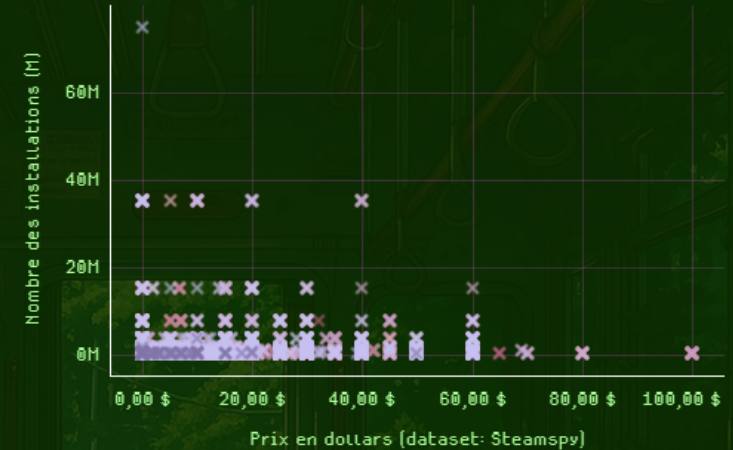
- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

1. Évolution des prix des jeux vidéos par genre (sur Steam)



Annee: 2014 2025

2. Corrélation prix / jeu installé sur Steam



Dans la corrélation avec les prix [données de "Steam and Steam Spy raw", Kaggle], nous avons exclu les prix supérieurs à 100 \$, car il s'agit des bundles ou de logiciels.

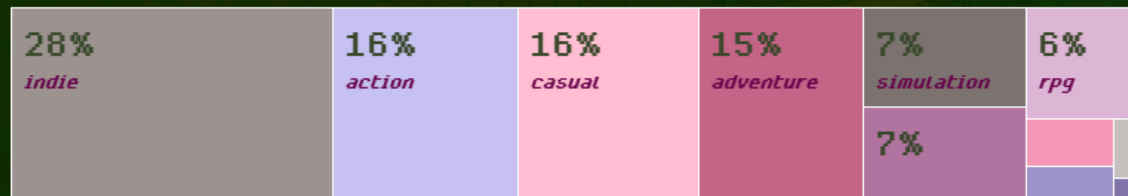
Owners: 75.000.000

Prix: 99.99 \$

Annee: 2025

3. Distribution des sorties par genre (Steam)

Genre:



Les données du treemap sur la distribution des sorties par genre viennent du dataset: "Steam Games Dataset 2025", Kaggle.

4. Taux de change EUR / USD (30/06/2025)

EUR 1 = USD 1.172

Source: https://www.ecb.europa.eu/stats/policy_and_exchange_rates/euro_reference_exchange_rates

5. Prix moyen d'un jeu vidéo en 2025

7,89 \$ = 7,18 €

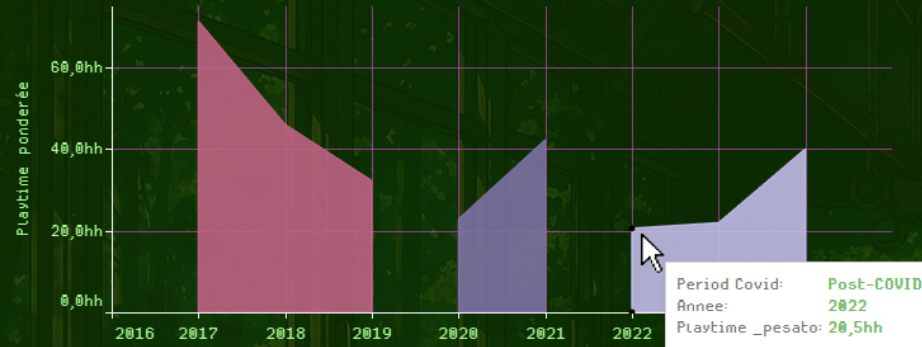
Le prix moyen est le prix moyen des jeux vidéo 2025 du dataset "Steam Games Dataset 2025", Kaggle.



Évolution socio-culturelle des joueurs

«Les joueurs passent-ils plus ou moins de temps à jouer depuis la fin du COVID ?»

1. Temps de jeu moyen par joueur



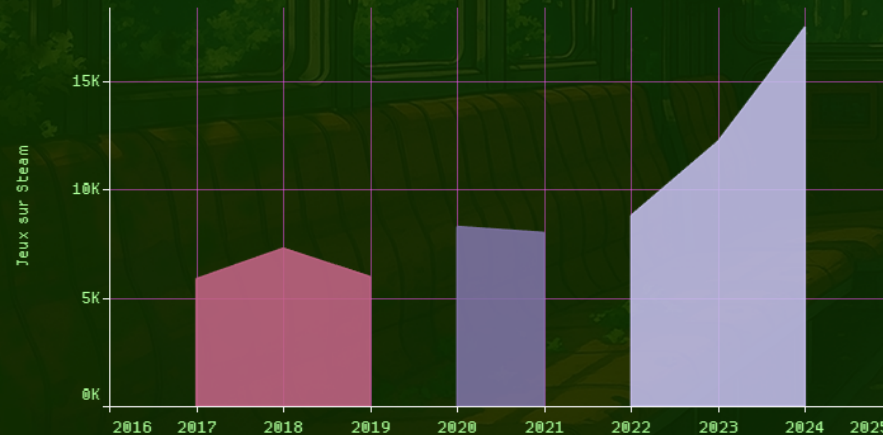
Comment lire le *Playtime pondéré* ?

$$\frac{\sum_{\text{jeu}} (\text{temps de jeu moyen par jeu} \times \text{nombre estimé de possesseurs})}{\sum_{\text{jeu}} (\text{nombre estimé de possesseurs})}$$

Si, par exemple, l'on considère tous les joueurs possédant au moins un jeu sorti en 2021, chacun y a consacré en moyenne environ 41 heures. Cette valeur représente donc une moyenne par utilisateur détenteur, et non par jeu unique ou pour l'ensemble complet des jeux Steam. De plus, elle ne prend pas en compte les jeux *free-to-play* non référencés par *Steam Spy*, ni les jeux dont le nombre de propriétaires est estimé de manière imprécise (nouveau titres récents ou bundles), impliquant une marge d'erreur possible.

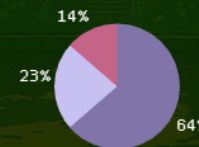
L'utilisation d'une moyenne pondérée par le nombre de possesseurs élimine le biais fréquent des moyennes simples (où les jeux indépendants très joués par peu d'utilisateurs fausseraient les résultats).

2. Évolution des sorties de jeux sur Steam



Périod: ■ COVID ■ Post-COVID ■ Pré-COVID

3. Depuis le COVID-19, votre temps de jeu a-t-il changé? (sondage personnel)



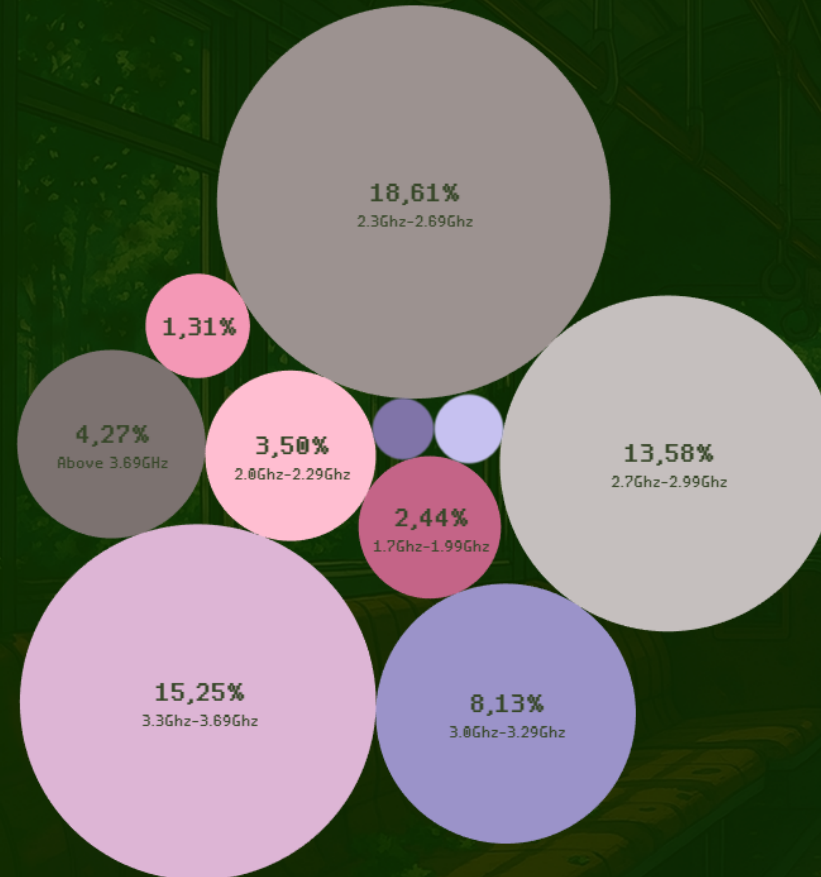
Réponses:
■ Je joue autant qu'avant
■ Je joue moins qu'avant
■ Je joue plus qu'avant

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie**
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

1. Sondage Steam (Avril 2022) : Comparaison des composants et des types d'OS



Métrique:

CPU
Cores
CPU
Display
FreeHD
OS version
OS Type
Video Card
RAM

2. Catégorie principale par métrique

Metric Name	Category Name	Percentage
Cores	4 cores	33,73%
CPU	2.3Ghz-2.69Ghz	18,61%
Display	1920 x 1080	67,17%
FreeHD	100GB-249 GB	25,84%
OS	Windows 10 64 bit	73,55%
RAM	16 GB	50,59%
Video Card	Others - Video Card	10,67%



Environnement & ESG

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

1. Top 5 jeux ESG plus joué

<i>WolfQuest: Anniversary Edition</i>	4.033
<i>Caves of Qud</i>	2.374
<i>BROK the Investigator</i>	2.245
<i>Eco</i>	1.839
<i>Power & Revolution 2019 Edition</i>	1.723

Ce classement présente les 5 jeux vidéo étiquetés « éco » issus du dataset « Steam Games 2025 », ordonnés selon le temps moyen passé par les joueurs (average_playtime_forever). Pour consulter une description détaillée du jeu, les évaluations disponibles, son prix et d'autres indicateurs clés, survolez les éléments du graphique. Utilisez les filtres « Eco-tag » et « Genre » afin d'affiner les résultats selon vos besoins d'analyse.

Genre

(ALL)

Eco Tag

- (ALL)
- clean energy
- climate change
- eco
- global warming
- green energy
- pollution

2. Taux de jeux éco vs non éco

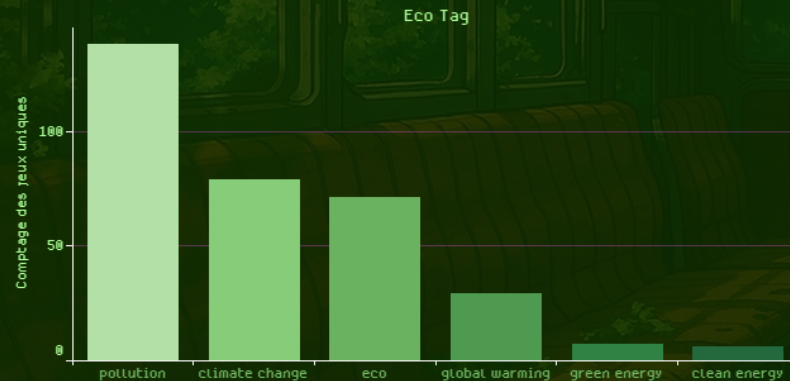
Année:

1997 2025



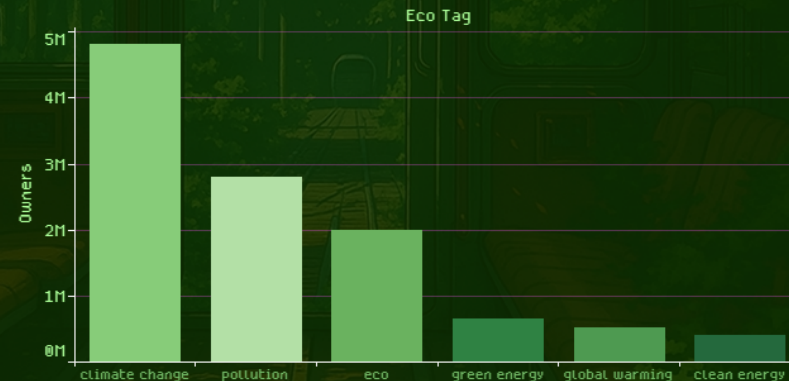
Cette visualisation montre la proportion de jeux identifiés comme traitant de thématiques environnementales (écologie, pollution, énergies renouvelables, changement climatique, etc.) par rapport à l'ensemble des titres analysés. Les pourcentages sont calculés dynamiquement à partir d'un champ booléen (eco) attribué manuellement sur la base des appid. Source: "Steam Games Dataset 2025".

3. Répartition des jeux ESG



Dans le dataset «Steam Games Dataset 2025», nous avons créé la dimension dim_eco_tag en sélectionnant les jeux dont le nom, les descriptions (courtes et détaillées), les avis ou la section "About the game" contenaient des mots-clés liés à l'écologie (ceux visibles sur le graphique), afin de quantifier l'offre actuelle de jeux à thème écologique.

4. Préférences des utilisateurs (ESG)

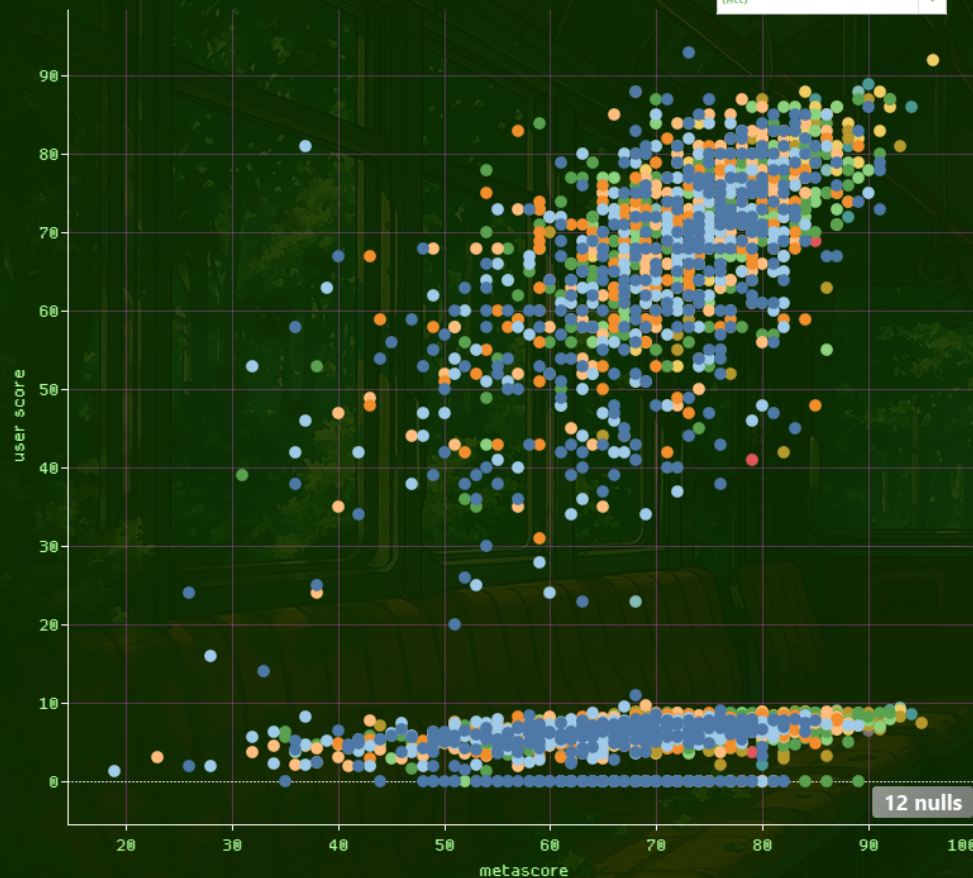


Le nombre de joueurs (owners) est estimé en prenant la moyenne entre la borne basse et la borne haute de l'intervalle fourni. Source: datasets: "Steam Games Dataset 2025" e "Steam and Steam Spy raw", Kaggle.

Évaluations: Metacritic vs Users



1. Accord ou divergence entre critiques et joueurs (Les couleurs correspondent à différentes tranches de Owners)



2. Jeux par tranche de Metascore



3. Top 5 jeux: Critiques

Name	RP
Baldur's Gate 3	1
BioShock Infinite	2
Half-Life: Alyx	3
METAL GEAR SOLID V: THE PHANT...	4
Hades	5

4. Top 5 jeux: Users

Name	RP
Baldur's Gate 3	1
Half-Life: Alyx	2
Hades	3
BioShock Infinite	4
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTO..	5

5. Note moyenne par genre

meta score

70,58

user score

27,47

Genre:

[ALL]

6. Jeux populaires mal notés

Company of Heroes 2	75000000	2,1
No Man's Sky	75000000	3,3
PAYDAY 2	35000000	3,8
Fallout 4	75000000	5,5
War Thunder	35000000	5,8
Dead by Daylight	15000000	5,9

Ce tableau met en lumière les jeux les plus populaires sur Steam (par nombre de possesseurs) avant reçu de mauvaises notes, soit de la presse (*Metascore* < 60), soit des joueurs (*User Score* < 6). Un phénomène parfois dû à des attentes élevées, des bugs ou une déception post-lancement.

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

Profil et évolution des joueurs



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

Joueurs par tranche d'âge et jeux préférés

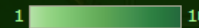
Favorite Game Genres	Nb personnes par âge					
	-18	18-21	22-25	26-29	30-33	33+
Action/Adventure	8	10	5	10	5	4
Casual	2	10	5	5	5	3
First-Person Shooter	9	9	9	3	5	5
Horror	7	8	9	2	7	2
Puzzle/Strategy	7	7	6	5	10	6
Role-playing	6	8	9	7	5	1
Simulation	7	8	8	9	10	
Sports	5	3	7	7	5	7

Visualisation des profils démographiques des joueurs avant répondu à l'enquête. Les couleurs indiquent la proportion de chaque groupe par rapport au total.
 La tranche 26-33 ans semble également active, possiblement en lien avec une hausse de l'engagement vidéoludique observée pendant la pandémie, notamment chez les jeunes adultes confinés ou en télétravail.

Sexe:

Location:

Nb users:



Nb users:



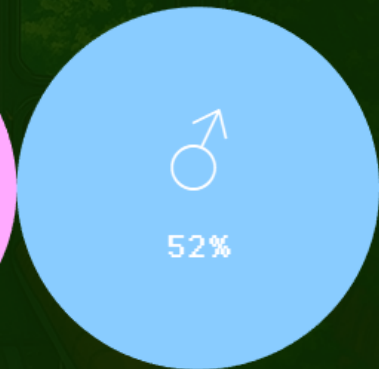
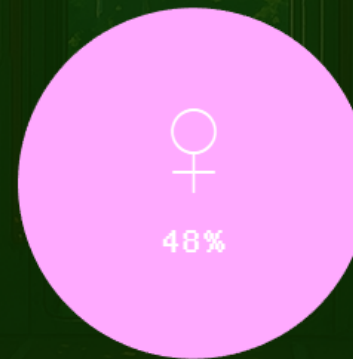
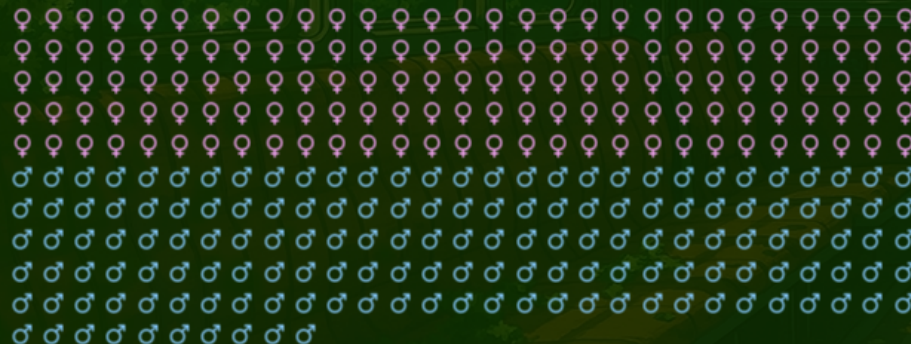
Dépenses mensuelles par appareil & genre

Primary Gaming Device	-1€	1-5 €	5-10 €	+10 €
All	8	13	12	12
Console (PlayStation, Xb..)	15	15	11	6
Mobite	13	10	13	9
Mobite, Console	10	16	8	7
PC	6	10	5	12
PC, Console	15	6	10	12
PC, Mobite	13	14	8	11

Cette visualisation met en lumière les habitudes de consommation des joueurs selon leur plateforme de prédilection.

Répartition des joueurs selon le genre

Type de jeu:



Nouveau Sondage Utilisateurs



Nb Réponses: 22

Âge: [ALL] Plateforme: [ALL]

Seriez-vous intéressé par un jeu où l'intelligence artificielle rend chaque personnage (non jouable) unique, capable d'adapter ses réactions et d'influencer l'évolution de votre aventure?

Oui 55%

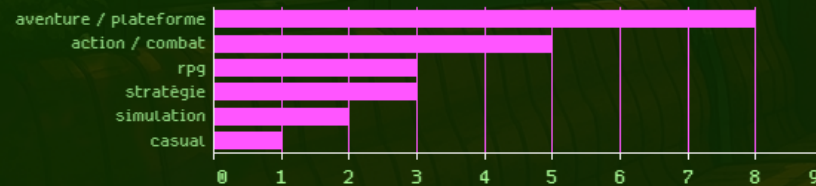
Aimez-vous les jeux vidéo du genre Action-Aventure avec un univers de Science-Fiction? Oui 50%

Préférez-vous solo ou multijoueur?

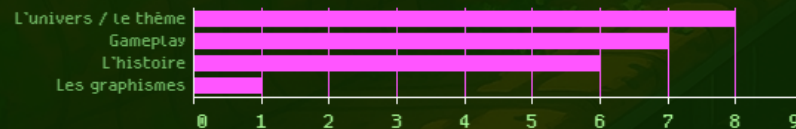
Je joue principalement en solo 68%

Êtes-Vous Sensible À La Présence De Thèmes Écologiques Ou Environnementaux Dans Un Jeu Vidéo? Oui 50%

Quel(s) genre(s) de jeu jouez-vous le plus souvent?



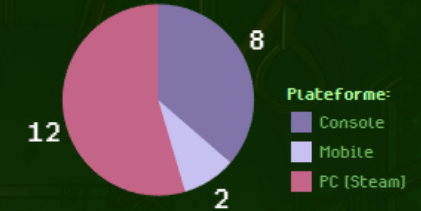
Qu'est-ce qui vous attire le plus dans un jeu vidéo?



Qu'est-ce qui pourrait vous freiner à acheter un jeu comme celui-ci? (plusieurs réponses possibles)

Le prix 11
Une complexité trop élevée 7
La durée de jeu trop courte 6
La présence d'IA générative 12
Le thème écologique 2
Je préfère les jeux multijoueurs 1

Quelle est votre plateforme principale pour jouer aux jeux vidéo?



Combien d'heures jouez-vous en moyenne par mois?

45% Entre 10 et 20 heures
27% Plus de 20 heures
18% Moins de 5 heures
9% Entre 5 et 10 heures

Note: toutes les réponses proviennent d'un sondage personnel que j'ai proposé à des joueurs de ma connaissance en France.

Combien seriez-vous prêt(e) à payer pour un tel jeu: un jeu Action-Aventure en solo sur PC à la pointe de l'IA, forte immer



Quelle importance accordez-vous à la qualité de la narration (scénario, dialogues, choix interactifs) dans un jeu vidéo?



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire



Note: si vous avez des difficultés avec le vocabulaire, ou voulez aller voir les sources, n'hésitez pas à consulter le Glossaire!

Recommandations business

1. Qui voulons-nous toucher?

- Joueurs PC sur Steam âgés de **25 à 34 ans**, un groupe particulièrement actif qui joue régulièrement plus de **10 heures par mois**.
- Ils préfèrent des expériences en **solo** avec une histoire bien écrite et immersive.
- Ils disposent généralement d'un équipement moyen (GPU RTX 3060, CPU 4 cœurs), parfait pour faire tourner confortablement notre jeu.
- Ils sont sensibles au prix, à la qualité narrative, et ont une certaine méfiance envers l'IA générative trop envahissante.

2. Notre idée de jeu AAA

- **Genre**: Jeu d'action-aventure en solo, situé dans un univers de science-fiction avec un fort message écologique.
- **Durée du jeu**: environ **30 à 40 heures** de campagne solo.
- **IA comportementale**: les personnages (PNJ) s'adaptent à vos choix, mais cette fonctionnalité peut être facilement désactivée pour rassurer ceux qui préfèrent une expérience plus classique.
- **Écologie**: le scénario aborde des thèmes liés à l'environnement et aux défis climatiques, sans être moralisateur.

3. Combien coûtera le jeu?

- **Édition Standard**: **49,99 €** – un prix volontairement plus bas que la plupart des gros titres actuels.
- **Édition Deluxe** (bande-son, livre d'art, objets cosmétiques): **64,99 €**.
- **Promo de lancement**: –10 % durant les deux premières semaines pour encourager les précommandes.

4. Comment allons-nous le lancer?



Note: si vous avez des difficultés avec le vocabulaire, ou voulez aller voir les sources, n'hésitez pas à consulter le Glossaire!

Analyse SWOT du marché

Comment interpréter cette SWOT : mettre en regard notre concept AAA avec la réalité du marché

Cette analyse SWOT ne s'intéresse pas à deux entités séparées, mais évalue notre proposition de jeu face aux forces, faiblesses, opportunités et menaces issues de l'étude de marché (PESTEL, données Steam, Metacritic, ventes historiques, enquêtes utilisateurs). L'objectif est de confirmer que notre concept exploite les tendances favorables tout en anticipant les risques externes et internes.

- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

Analyse SWOT (2025)

Introduction:

Forces

- ✔ Concept original: action-aventure SF, thème écologique et PNJ animés par IA – un créneau quasi inexploré.
- ✔ Histoire riche + prix « doux » (49,99 €) alignés sur les attentes des joueurs PC 25-34 ans.
- ✔ Aides publiques: crédit d'impôt jeu vidéo français (30 %, plafond 6 M€) et marché en croissance.
- ✔ Optimisé pour PC milieu de gamme / Steam Deck: RTX 3060-4060 en tête du parc Steam.

Faiblesses

- ✘ Nouvelle licence sans notoriété: gros effort marketing indispensable.
- ✘ Dépendance à l'IA générative, encore jeune et parfois mal perçue.
- ✘ Ressources plus limitées que les grands studios: risque de retard ou de coupes.
- ✘ 100 % solo: pas de revenus multijoueur récurrents si la durée de vie déçoit.

Opportunités

- Marché vidéoludique toujours en hausse (+2,8 % à 189 Md \$ en 2024).
- Soutiens institutionnels (CIVJ) + nouvelles règles DMA qui ouvrent les stores ; 62 % des studios adoptent déjà l'IA.
- Forte visibilité possible via streamers (ex. Z Event 2024: 580 k spectateurs) et storytelling « green ».
- Public sensible aux enjeux écologiques: peu de concurrents sur ce thème.

Menaces

- ⚡ Concurrence AAA/indé pléthorique, budgets dépassant souvent 200 M \$.
- ⚡ AI Act & méfiance joueurs: risque de review-bombing si l'IA déçoit.
- ⚡ Inflation des coûts de développement + pouvoir d'achat incertain.
- ⚡ Facteurs géopolitiques (sanctions, guerre) pouvant impacter certains marchés.



Accueil

Méthodologie

PESTEL

Plateformes

Politique

Économie

Socio-culturel

Technologie

Environnement

Évaluations

Gamers

Sondage

Recommandations

SWOT

Prévisions

Glossaire

Prévisions financières 2026–2028 pour le projet jeu AAA

Hypothèses de base

- **Budget global cible:** ~30 M€ au total, dont ~25 M€ pour le développement et 5 M€ pour le marketing (soit ~20% du budget en marketing, en ligne avec les pratiques recommandées ([300mind.studio](#))).
- **Prix de vente moyen:** ~52 € par unité (après promotions et mix éditions Standard/Deluxe). On suppose une distribution essentiellement digitale (Steam, PS5/XS), sans coûts de boîte physique ni royalties externes (nouvelle IP).
- **Calendrier de sortie:** Démo jouable prévue en T1 2026, lancement du jeu complet sur PC (Steam) en **fin 2026** (T4). Portage **console (PS5/XS)** prévu en **T3 2027** (sortie décalée ~9 mois après la version PC).
- **Stratégie DLC post-lancement:** 2 DLC payants planifiés à ~6 mois et ~12 mois post-sortie (courant 2027). Chaque DLC est vendu ~9,99 € et vise à prolonger l'engagement et les revenus du jeu sur sa première année ([askagamedev.tumblr.com](#)).
- **Maintenance & support:** Coûts d'exploitation continue ~1,5 M€ par an à partir du lancement (serveurs, cloud, support, mises à jour correctives, licences middleware, etc. ([300mind.studio](#))). En 2026 (sortie en fin d'année), on anticipe une fraction (~0,5 M€) pour le démarrage des serveurs et le support post-launch immédiat.
- **Demande et conversions attendues:** **Wishlist** Steam initiale visée ~250 000 utilisateurs avant lancement. Taux de conversion estimé ~20% sur la première année ([reddit.com](#)), soit ~50 000 ventes PC attribuables à cette base d'intéressés. (Beaucoup d'autres ventes pourront venir de joueurs non wishlist, via le marketing et le bouche-à-oreille.)

Tableau de prévisions financières 2026–2028

Les prévisions détaillées par année sont présentées ci-dessous. Les coûts et revenus sont exprimés en **millions d'euros (M€)**, et les ventes en **nombre d'unités** (copies du jeu vendues). Les postes sont ventilés par phase (développement, marketing) et par plateforme si nécessaire.

Poste	2026	2027	2028
Coûts de développement – Préproduction	4,0	0,0	0,0
Coûts de développement – Production	15,0	0,0	0,0



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire

Glossaire détaillé

- **AAA**
Jeu à très gros budget et haute qualité développé par un grand studio
- **Action-Aventure Sci-Fi**
Genre combinant action exploration et science-fiction technologies avancées univers futurists
- **ANJ Autorité Nationale des Jeux**
Autorité française de régulation des jeux d'argent et de hazard
- **Bilan carbone**
Mesure des émissions totales de gaz à effet de serre générées par une activité ou un produit
- **Break-even Point mort**
Seuil à partir duquel les revenus couvrent tous les coûts sans perte ni bénéfice
- **Business Model Canvas BMC**
Outil de gestion permettant de structurer les aspects clés d'un modèle économique clients valeur canaux revenus
- **CIJV Crédit d'impôt jeu vidéo**
Dispositif fiscal français offrant un crédit d'impôt sur les dépenses de production de jeux vidéo
- **Cloud gaming**
Jeu vidéo accessible en streaming sans matériel puissant requis côté joueur
- **Crédit d'impôt**
Avantage fiscal accordé par l'État pour encourager certaines activités économiques comme les jeux vidéo
- **Dataset**
Ensemble structuré de données généralement sous forme de tableaux
- **DLC Downloadable Content**
Contenu additionnel téléchargeable pour un jeu vidéo
- **DMA DSA Digital Markets Act Digital Services Act**
Réglementations européennes sur les grandes plateformes numériques
- **DGCCRF**
Administration française en charge de la concurrence de la consommation et de la répression des fraudes



- Accueil
- Méthodologie
- PESTEL
- Plateformes
- Politique
- Économie
- Socio-culturel
- Technologie
- Environnement
- Évaluations
- Gamers
- Sondage
- Recommandations
- SWOT
- Prévisions
- Glossaire



	Colonne	Type de données	Clé	Description
dim jeu	ID_jeu	object	PK	Identifiant RAWG du jeu
	name	object		Titre complet du jeu
	metacritic	Int64		Score Metacritic (0-100)
	released	datetime64		Date de sortie officielle
	playtime	Int64		Durée moyenne de jeu (heures)
	esrb_rating	string		
	title_clean	object	FK	Clef de jointure textuelle normalisée
dim jeu 2025	jeu_id	object	PK	Clé surrogate
	appid	object		Identifiant Steam
	name	object		Titre complet du jeu
	release_date	datetime64		Date de sortie Steam
	genres	object		Genre principal Steam
	tags	object		Liste de tags Steam
	price	float64		Prix catalogue
	detailed_description	object		Description du jeu détaillée.
	about_the_game	object		Autres informations sur le jeu
	short_description	object		Description du jeu courte.
	reviews	object		Évaluations et commentaires
	eco	bool		Jeux ESG (oui / non), sur la base de la présence des eco_tag dans ses descriptions, reviews et info
	average_playtime_forever	Int64		Heures moyennes jouées (total)
	title_clean	object	FK	Clef de jointure textuelle
dim genre	genre_id	object	PK	Clé surrogate
	genre	object		Nom du genre
dim editeur	editeur_id	object	PK	Clé surrogate
	publisher	object		Nom de l'éditeur

