

hésiter pas a répondre ..

DE Economie du Jeux vidéo avec Sylvain SECCHI (2013-2014)

1. Donnez et détaillez 2 raisons de l'augmentation des coûts de développement d'un jeu vidéo sur les 30 dernières années.

Budget Pub + Equipe de Dev beaucoup trop grosse

2. Quel est le pourcentage de joueuses de jeu vidéo ? Entourez la bonne réponse. (environ 50%, 40%, 30%, 20%)
3. Le coût de développement moyen d'un jeu AAA se situe aux alentours de ? Entourez la bonne réponse. (millions d'euros, dizaine de millions d'euros, centaine de millions d'euros, milliard d'euros)
4. Quelle est la console de salon qui s'est le plus vendue sur la génération précédente ? Entourez la bonne réponse. (Xbox360, PS3, Wii)
5. Quel est le pourcentage de jeux First Party (du constructeur) dans le TOP 10 des jeux sur Wii ? Entourez la bonne réponse. (environ 30%, 50%, 70%, 100%)
6. Listez 3 licences qui se sont vendues à plus de 100 millions d'unités.

GTA, Super Mario, Pokémon, The Sims, Tetris

7. Quels sont les indicateurs clefs pour suivre l'évolution du succès d'un F2P ?

- Nombre d'utilisateur réguliers
- Temps moyen passé sur le jeu
- Taux de rétention
- Taux de transformation

– DAU : Daily Active Users

– ARPU : Average Revenue Per User (mois, année, etc)

– Acquisition : Acquérir de nouveaux joueurs

– Rétention : Conserver ces joueurs

– Transformation : Passer le palier où le joueur consomme

8. Citez et détaillez le business modèle Digital et donnez un exemple de jeu.

Diffusion numérique sur des plateforme comme steam ou l'appstore

My little Pony : Fighting is magic

9. Citez et expliquer les 3 types de prototypes

- Proto technique (démonstration d'un aspect technique "complexe" du jeu (e.g. l'evolution des créature dans spores))
- Proto artistique: démonstration des capacités de rendu/ambiance de jeu
- Gameplay : les fonctionnalités du jeu

10. Qu'est ce que le crowd-funding ?

Un moyen de vol... Financé un projet par la communauté sur la base d'une promesse (un jeu sur papier en somme). Les contributeur ont souvent des avantages symbolique . Cela permet d'être sûr que le jeu va plaire

Le crowd-funding est un système de financement participatif. Le projet est en partie financé par une communauté avec des montants individuels très variables. Il s'oppose au financement classique notamment par l'absence de contrepartie obligatoire (prise de part, remboursement).

11. Expliquez la notion de 0-1-100.

Relation au Free2Play,

Convaincre les radins (0€) de jouer

Convaindre ceux qui veulent bien dépenser 1€ en leur offrant des avantages significatif (attention au pay2win)

Proposer des contenu à haute valeur ajoutée pour ceux qui sont prêts à payer un max (100)

citation :

Et c'est un peu ce que Nicholas Lovell amène à penser en parlant de la règle "0-1-100" :

- Le jeu doit être agréable à jouer en dépensant 0€
- Dépenser 1€ dans le jeu doit être facile
- Dépenser 100€ dans le jeu doit être possible

fin citation

12. Listez et expliquez 2 nouvelles pratiques liées au développement du business modèle F2P.

- Équilibrage LIVE
- Marketing analytique
- Analyse pointue des comportements (tutorial)
- Adaptation temps réel de la puissance des machines et de la bande passante

13. Donnez les différences entre le développeur, éditeur et distributeur.

- Développeur : Créer le jeu (programmation, assets graphique, game design, protos, etc.)
- Editeur: Produit le jeu (participation au processus créatif, marketing, interaction avec le distrib...)
- Distributeur: Met le jeu en vente sur différents stores, retail ou digital (Fnac, Steam, etc.)

14. Répartition de l'argent d'un jeu vidéo sur les différents acteurs avec les pourcentages (Money Breakdown)

- Distributeur
- Publisher
- Consolier
- Licence
- Technologie
- Développeur (studio)
- Développeur (équipe)

1. Décrire l'évolution du prix des consoles.

Il a plutôt tendance à chuter à part pour Sony qui stagne

2. Donner 2 chiffres clés sur la génération des consoles actuelles.

3. Comment se porte l'industrie du JV en France ?

Très bien merci.

Secteur porteur mais très difficile, peu de jeux atteignent un seuil de rentabilité

4. Quelles sont les distributions d'argent générées par la vente d'un JV (qui ? % ?)

5. Expliquez 2 business Model.

6. Expliquez le paradoxe du Free2Play.

Le Paradoxe du Free2Play:

– Objectif : donner le sentiment aux joueurs que le jeu est équilibré même s'ils ne sortent pas leur CB (pour faire de l'acquisition et de la rétention) et aux joueurs qui la sortent, qu'ils vont être meilleurs après avoir payé (donc que leur achat a un impact sur l'équilibrage du jeu)

7. Expliquez Hard/Soft currency.

- Hard: argent réel. Le pigeon sort la CB et se fait plumer
- Soft: argent virtuel. Le chinois passe 250h à récolter la tune pour la revendre aux pigeons

8. Avantages/inconvénients d'un dev. Indépendant dans le cadre de la distribution ?

100% des revenus vont pour le développeur

Contraintes techniques

- Paiement localisé
- Sécurité
- Persistance

9. Expliquez 3 principaux types de prototype.

Gameplay :

Technologique :

Artistique :

10. 4 idées pour augmenter l'intérêt d'un éditeur de JV ?

11. Qu'est ce que le Crowd Founding ?

Les utilisateurs financent le développement des futurs jeux, mais sans aucun retour sur investissement ni garanties

12. Donnez 2 tendances actuelles de l'industrie des JV ?

- Retour des jeux hard core/perma death

13. Inventez une tendance de 2030.

Tout les jeux auront des poney parce que c'est 20% plus cool