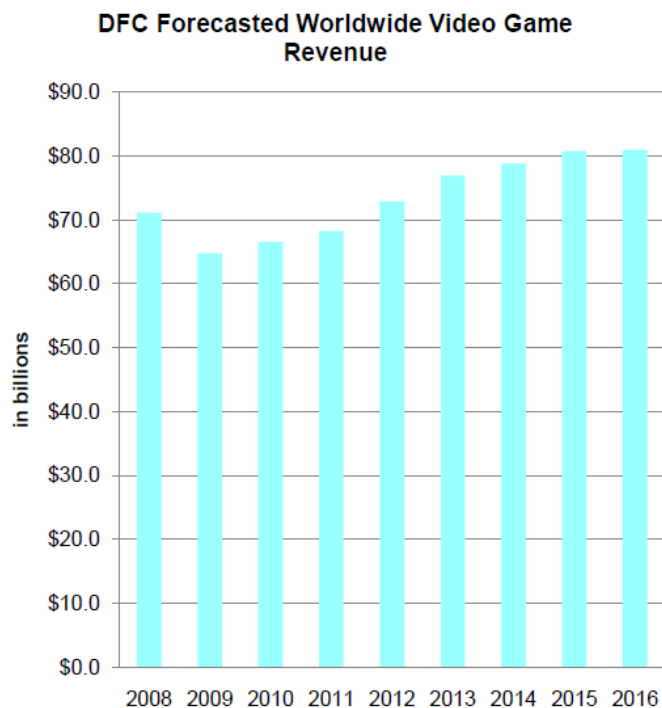


**Holiday Season Video Game Trends 2011**  
(Source: DFC Intelligence)

## 1) Vue d'ensemble du marché

### Point important concernant le graphique ici-bas:

- Les logiciels pour consoles, les logiciels pour PC, les logiciels pour appareils mobiles et l'équipement pour consoles ont été pris en compte dans les revenus (voir graphique ici-bas).
- La vente de jeux pour PC a augmenté, mais pas assez pour compenser le déclin de la vente de consoles de jeux.
- La vente d'équipement pour appareils mobiles est bonne, cependant la vente de logiciels pour appareils mobiles est au ralenti.
- Le marché de l'Asie croît rapidement, mais il est dominé par des compagnies asiatiques.
- Clés pour la croissance du marché:
  - Avoir une bonne compréhension des multiples plateformes, des marchés émergents, et des nouveaux modèles d'affaires basés sur l'usage en ligne.

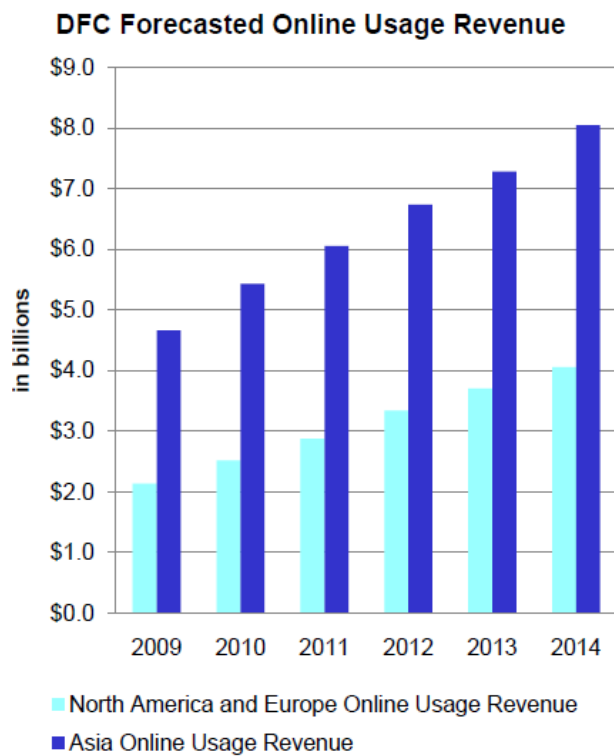


## 2) Les jeux en ligne

L'utilisation en ligne génère beaucoup de revenus, surtout en Asie

### Points concernant le graphique ici-bas:

- Les revenus incluent les inscriptions, les items virtuels payants.
- Les revenus n'incluent pas les jeux téléchargés en rabais, ni les spéciaux venant avec les *DLC expansion packs*.



### 3) Vente de consoles:

System	DFC Forecast 2011 vs 2010	First 9 Month Performance
PS3	7%	Below
X360	-9%	On Track
Wii	-14%	On Track
DS	-30%	Below
PSP	-33%	Above
3DS	N/A	On Track

### 4) Nouveaux modèles VS modèles établis

- Modèles établis :
  - Faire le lancement d'un jeu à une période de l'année appropriée
    - Temps des fêtes :
      - Bon : les gens dépensent
      - Mauvais : beaucoup de compétition
- Nouveaux modèles :
  - Le lancement est moins important, ce qui importe est la performance continue du jeu
  - Les jeux à succès durent des années durant.
  - Le marché de la console est saturé et il peut être risqué de lancer une nouvelle PI
  - Les jeux sociaux (Facebook, Yahoo, etc.) permettent d'être testé durant une longue période et de se bâtir une audience.

### 5) Conclusions

- La vente de jeux est indépendante du temps des fêtes et des magasins
- Pour les plateformes émergentes, payer durant toute la durée de l'usage serait la clé
  - Très efficace pour des titres à succès, cela maintient un bassin d'utilisateurs sur une longue période
- Les appareils mobiles sont en voie de dominer les créneaux de distribution.
- Les nouvelles plateformes et les marchés émergents n'ont pas encore le dernier mot sur les commerces bien établis.

- Le marché des consoles souffre de ses propres défauts, qui causent un ralentissement cyclique inévitable.
- Le fait d'ouvrir de nouveaux marchés et de nouvelles plateformes aux consommateurs ne peut être bénéfique qu'à long terme pour l'industrie.