

## Revue 2010

Source : GameFirst

- Microsoft
  - La vente des consoles XBOX 360 a augmenté de 38% vers la fin de septembre 2010 avec 2.8 millions d'unités vendues.
  - Les revenus ont été amplifiés avec le lancement de *Halo Reach* (mi-septembre) qui a généré des revenus de 200 millions dans les premières 24 heures
  - 10 jours après avoir lancé la Kinect, Microsoft rapporte avoir vendu plus d'un million d'unités à travers le monde.
  
- Viacom INC.
  - La division des jeux de Viacom Inc. aurait perdu environ 65 millions de dollars.
  - Suite à une diminution des profits de l'ordre de 59%, Viacom INC. a vendu sa division Harmonix à des investisseurs.
    - Harmonix est bien connu pour la franchise Rock Band
    - Le marché pour les jeux de musique a été saturé, ce qui a entraîné un déclin de l'intérêt porté par les consommateurs en 2010.
  
- Wild Tagent Games
  - Le lancement de Wild Tagent Games a créé un nouveau comportement au niveau des abonnements.
    - Wild Tagent Games permet aux *gamers* d'essayer gratuitement un jeu pendant plusieurs heures (plus longtemps que la norme) avant de l'acheter ou de s'abonner.
      - Cependant, il y a tellement de jeux F2P que malgré leur faible coût, les jeux payants sont défavorisés.
      - De plus, les jeux de Wild Tagent Games ne permettraient pas de sauvegarder leurs sessions.
    - Wild Tagent Games devra ainsi proposer un contenu non disponible ailleurs afin d'assurer son succès.

### Tendances 2011 pour l'industrie du jeu

Source : GameFirst et DFC

- Les jeux en ligne massivement multi joueur gratuit ont gagné en popularité. Selon un rapport de la DFC, ils gagneraient 35% par année. Ce type de marché devrait inonder le marché durant l'année 2011. Les consommateurs auront accès à plus grande variété de jeux, ce qui présentera un défi de marketing important pour les éditeurs.
- Les jeux en ligne massivement multi joueur gratuit gagneront de plus en plus le statut de jeu AAA.
- Il y aura de la compétition entre les jeux en ligne massivement multi joueur dû à l'augmentation de leurs nombres. Ceci entrainera un changement radical dans le modèle d'affaire et dans les revenus liés à ce type de jeux.
- Le nombre de *hardcore games* devrait augmenter sur appareil mobile. Ce marché est très prometteur étant donné la croissance de l'utilisation des réseaux sociaux et des applications mobiles au niveau du jeu.
- Des nouveaux logiciels seront développés et les outils de surveillance seront améliorés ce qui aura comme conséquence d'amener un changement notable quant à la protection en ligne.
- La distribution des jeux s'est diversifiée, en 2011 il est probable que la distribution numérique sera largement répandue ce qui offrira un accès rapide aux *gamers*. Ceci engendrera de nouvelles techniques de commercialisation.
- Avec la venue de nouveaux éditeurs et avec l'augmentation de nouveaux studios de jeux indépendants, il y aura de plus en plus de choix pour les consommateurs. L'augmentation de jeux en ligne fera en sorte qu'il sera difficile pour les éditeurs de choisir des titres. Les jeux spécifiques ou *niche game* seront probablement plus populaires. La taille de la maison d'édition ne devrait pas influencer la réussite d'un jeu.

## La langue anglaise dans le marché du jeu sur PC

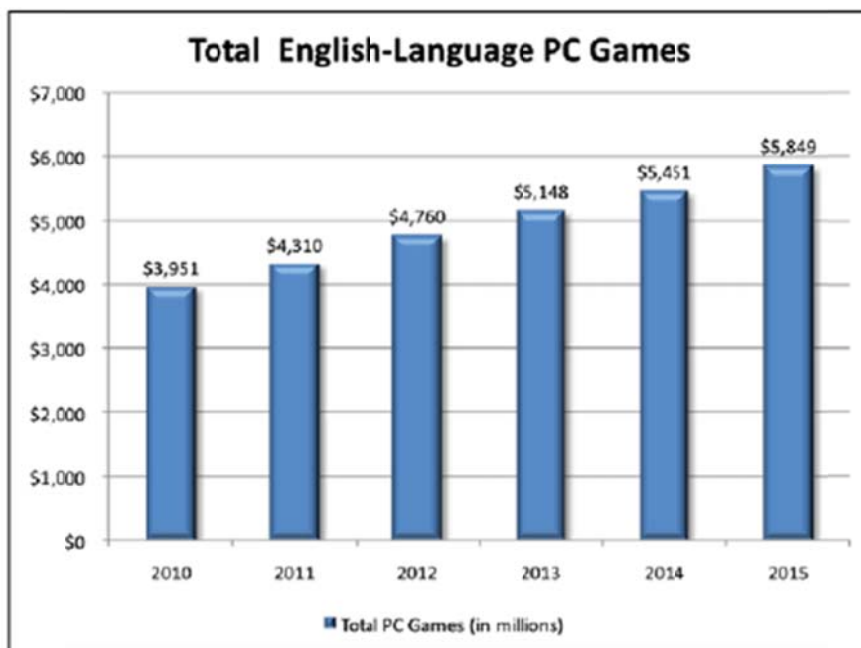
Source DFC

Les jeux sont de plus en plus distribués en ligne ce qui a pour conséquence de rejoindre un public plus large. Ainsi, une nouvelle façon de diviser le marché est de se baser sur le langage et non sur la performance par pays ou par région.

Faits :

- Les jeux en anglais sont accessibles à des consommateurs se trouvant beaucoup plus loin que le marché cible.
- Les É-U ne comptent que pour environ 62% du marché des jeux en anglais pour PC.
- Bien que la population en Angleterre, au Canada et en Australie soit plus petite que celle des É-U., ces pays dépensent la même somme par habitant pour les jeux.
- Il y a beaucoup d'anglophones et/ou de gens parlant bien l'anglais dans les pays du nord de l'Europe.

Prévisions :



<b>Forecasts for English-language PC Games</b>			
Year	U.S.	Others	Total PC Games
2010	\$2,452	\$1,498	\$3,951
2011	\$2,682	\$1,628	\$4,310
2012	\$3,007	\$1,753	\$4,760
2013	\$3,249	\$1,899	\$5,148
2014	\$3,463	\$1,987	\$5,451
2015	\$3,726	\$2,124	\$5,849