

Novembre
2008

gameloft

**The Mobile Gaming
Market**

L'iPhone: nouvelle console de jeux ?

Gameloft: 1^{er} éditeur de jeux iPhone

- Gameloft: leader du jeux vidéo sur mobile et 1^{er} éditeur de jeux vidéo sur l'iPhone
 - 6 jeux au lancement de l'App Store (juillet 08)
 - 11 jeux disponibles dont 3 dans le top 10 des applications téléchargées
 - Une vingtaine de jeux disponibles d'ici fin décembre
- Une offre variée pour un public large :

ASPHALT 4
ELITE RACING



gameloft



gameloft

gameloft

Nouvelle ère du jeu mobile

- Fruit du redynamisme du marché : l'iPhone a pallié au manque d'innovation depuis 18 mois pour lever les freins liés à la limite technologique des terminaux
- Ouverture du marché : toute l'industrie s'organise pour participer à la rupture (Nokia NGage, Google Android, Blackberry Wallet, Samsung....)
- 3 innovations majeures pour redéfinir la jouabilité sur mobile et proposer des jeux de la qualité des consoles portables
 - Ecran Tactile et Accéléromètre
 - Taille des développements : jeux 100 fois plus gros que les jeux vidéo mobiles traditionnels
 - Performances équivalentes : puissance de calcul, taille et résolution de l'écran, mémoire....



Rupture technologique et émulation du jeux vidéos sur mobile

gameloft

Redéfinition des standards de distribution

- La distribution dématérialisée avec l'ouverture des magasins en ligne : l'App Store révolutionne les modèles de distribution traditionnels
 - Asphalt 4: Elite Racing et Real Football 2009 : N° 1 des applications téléchargées payantes sur iTunes 3 jours après le lancement
- Un nouveau modèle de communication et de marketing: la qualité d'une application fait sa communication
 - Le poids du consommateur dans l'acte d'achat: mix entre classement, avis du jeu et éditorial des applications
- Poids du prix: 6 à 7 fois moins cher qu'un jeu console équivalent en pack

→ **Une mécanique en marche pour une distribution de masse**