UN MARCHÉ EN MUTATION
>>>> LE JEU SUR PC...

Alors que les consoles de salon de nouvelle génération s'installent et que les portables explosent, le marché du jeu PC continue à faire grise mine. La machine est même aujourd'hui concurrencée par les consoles dans des genres qui lui étaient jusqu'ici réservés tels le jeu de stratégie. Seul le jeu massivement multijoueurs reste... massivement joué sur PC. Il faut cependant prendre garde aux jugements hâtifs : le marché PC opère une profonde mutation et voit une partie importante de son business basculer en ligne.
Ventes de jeux en téléchargement, abonnements à des jeux en ligne, achat d'éléments de jeu supplémentaires sont autant de transactions que ne prennent pas en compte les chiffres du marché retail.
Et lorsqu'on sait que le PC préfigure généralement ce que les autres plates-formes vont connaître...

ELECTRONIC ARTS

Philippe Souze,
VP Directeur France et Benelux

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Le PC conserve une multitude d'atouts. Il reste la plate-forme de jeu la plus répandue en France (derrière le téléphone portable) loin devant les plus vendues des consoles. C'est une plate-forme en perpétuelle évolution technologique. L'interface « clavier/souris » reste la plus appréciée de beaucoup de joueurs pour les jeux de tir à la première personne et les jeux de stratégie en temps réel. La connectivité online est définitivement un atout essentiel et elle se traduit aussi bien à travers le jeu en réseau que par l'émergence des communautés essentielles, par exemple dans le cas des Sims.

FOCUS HOME INTERACTIVE

Cédric Lagarrigue, Directeur

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Lorsqu'on parle du succès des consoles, on parle surtout des consoles Nintendo alors que j'assimile davantage le public PC à celui des consoles de nouvelle génération. Si les consoles Nintendo ne rencontraient pas un tel succès, on peut être sûr que le PC ne serait pas autant décrié. Il faut rappeler que le format PC n'a pas accueilli de très gros titres cette année, ce qui ne l'a pas aidé à performer. La plupart des éditeurs ont concentré leurs développements sur les consoles next-gen, au détriment du PC qui a souvent profité de simples adaptations des titres consoles. Heureusement, les prochains mois s'annoncent plus fournis pour le PC avec des blockbusters exclusifs, tels les jeux Blizzard par exemple qui devraient redonner des couleurs au marché. Il ne faut pas oublier que le PC reste la plate-forme de l'innovation, comme par exemple dans la distribution digitale qui prend de plus en plus d'importance. Il ne faut pas s'arrêter aux chiffres du retail pour juger de la santé du marché du jeu PC.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Bien sur, les jeux massivement multijoueurs n'ont pas réellement évolué depuis des années, les principes de jeu sont un peu figés avec l'hégémonie d'un genre, le jeu de rôle massivement multijoueur. Si le public des jeux massivement multijoueurs est constitué en grande partie de hardcore gamers, il y a une place de choix aujourd'hui pour des univers plus accessibles destinés à ce nouveau public du jeu vidéo qui est arrivé à travers l'explosion du casual gaming ou du succès des consoles Nintendo. Des tentatives ont eu lieu il y a quelques années avec des jeux comme les Sims Online, mais peut être était-ce un peu trop tôt. Aujourd'hui le contexte est très favorable à l'émergence de ce type de jeux, le grand public joue, la majorité des gens disposent d'un ordinateur, d'une bonne connexion Internet tandis que les consoles sont connectées. Les succès de Second Life, Myspace ou Facebook montrent que les gens sont prêts à s'investir dans des univers virtuels ou des réseaux sociaux online. Il y a plusieurs projets en développement très prometteurs qui vont étoffer le genre, nous sommes très heureux d'être associés à l'un d'entre eux, Cities XL de Monte Cristo, le premier City Builder massivement multijoueurs qui fera beaucoup parler de lui au cours des prochains mois. Enfin, certains jeux gamers classiques vont aller de plus en plus vers du massivement multijoueurs, j'ai pour exemple le jeu TrackMania qui s'est transformé version après version en jeu massivement multijoueurs, avec sa communauté, sa persistance et son Web intégré qui apporte une interactivité entre les joueurs rarement vue jusqu'ici. Cette mutation a séduit sur PC un nombre incroyable de joueurs, nous avons atteint en un mois le million de joueurs sur la version gratuite tandis que des centaines de milliers jouent à la version payante TrackMania United (aujourd'hui Forever).

MICRO APPLICATION

Rémy Poirson,
Directeur marketing et Internet

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Le PC reste la plate-forme la plus répandue dans les foyers, loin devant n'importe quelle console. Il y a donc un important potentiel pour le jeu sur cette machine, qui reste la plate-forme de base pour le jeu. Des genres comme le jeu d'aventure, le jeu massivement multijoueurs ou encore la simulation ont toujours le PC comme machine de prédilection. La difficulté sur ce marché consiste aujourd'hui en une offre trop importante ; réduire le catalogue de jeux disponibles sur PC permettrait sans doute de rendre l'offre plus lisible pour le consommateur.

MICROSOFT FRANCE

Vincent Gaunet, Directeur commercial
Division grand public

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Notre label Games For Windows, soutenu par les plus grands éditeurs, a cette volonté de ré-insuffler de l'énergie et de la confiance dans le jeu PC, qui reste encore un réservoir de croissance important face à l'étendue des possesseurs de PC.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Le jeu FFXI est d'ores et déjà disponible sur Xbox 360, et nous attendons de nouveaux titres de ce genre sur la console prochainement.

ACTIVISION FRANCE

Michael Sportouch, Deputy general manager

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

La grande force du PC consiste en son aspect communautaire. Le PC reste la machine qui parvient le plus à créer des communautés de joueurs autour des jeux. Un titre comme World of Warcraft en est bien sûr l'exemple le plus frappant. Je pense que les gagnants de demain sur le marché du jeu PC seront les éditeurs qui sauront exploiter au mieux cet aspect.

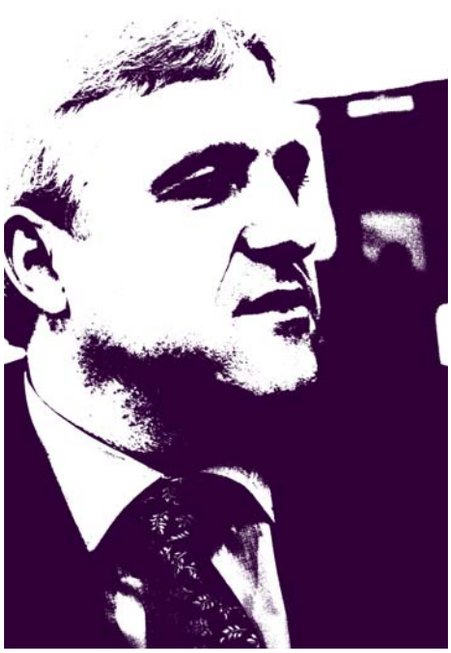
ANUMAN INTERACTIVE

Bruno Valenti, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

On constate que le PC est beaucoup plus implanté dans les foyers que la console de jeu. Il est également plus polyvalent. On ne peut donc pas vraiment comparer ces deux marchés. Même s'il est moins dynamique qu'auparavant, le marché du PC réalise néanmoins un chiffre d'affaires moyen d'un million d'euros par semaine. Mais il est vrai que ces résultats pourraient être optimisés avec des efforts plus conséquents de la part des éditeurs et des distributeurs. A l'heure actuelle, les acteurs du marché sacrifient la plate-forme PC au profit du marché de la console, mais il ne faut pas oublier que ces deux univers restent complémentaires (même si le phénomène de mode actuel tend à mettre plus en avant les produits sur console). Certains produits n'ont pas leur équivalence sur console et sont vendus moins chers sur PC. Je pense réellement que le PC est encore dynamique et qu'il reste un chiffre d'affaires non négligeable à réaliser sur ce marché. Sur le marché du PC, les éditeurs comme Anuman Interactive peuvent capter le consommateur sur le Web, via les produits en téléchargement, dans le cas où un produit ne serait pas en rayon. Je pense, par exemple, à un produit de niche ou un produit trop technique pour le mass market. Lorsqu'un produit n'est pas présent dans les linéaires, les ventes en téléchargement peuvent compenser cette absence.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?



C'est toujours une question de phénomène de mode ou de phénomène social. Sur environ 25 millions de foyers et 60 millions de consommateurs à cibler, il reste encore de la place pour les nouveaux entrants et les nouvelles opportunités.

ATARI FRANCE

Yves Blehaut, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Je ne crois pas qu'il faille enterrer trop tôt le PC. Cela me rappelle la question inverse qui était posée au début des années 90 par les experts qui prédisaient un écroulement des consoles compte tenu de la performance et du prix des produits PC. Le jeu sur PC doit trouver sa voie qui se situe pour moi bien évidemment liée au online mais aussi à la portabilité.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

C'est un faux débat, les MMOG peuvent tout aussi bien s'adresser aux gamers qu'au grand public. Il y aura de la place si l'on propose des produits au grand public et on est ici loin d'avoir épuisé les idées.

CODEMASTERS FRANCE

Luc Bourcier, Directeur général

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Le marché du PC a radicalement changé en quelques années. Il est désormais dominé par un type de produits, le MMO. Une orientation que Codemasters a su anticiper avec la

création de Codemasters Online dès 2003, une entité à part, chargée de l'édition de titres en ligne à fort potentiel. C'est le cas du Seigneur des Anneaux Online, le MMO avec la plus belle des licences qui soit dans le monde de l'heroïc fantasy, qui accumule chaque mois des milliers de nouveaux joueurs et de nouvelles récompenses. Rappelons qu'il a été élu meilleur MMO 2007 aux Etats-Unis (GameSpy Awards) et qu'il est à ce jour le seul MMO compatible DirectX 10 ! A la rentrée 2008, Codemasters Online lancera Le Seigneur des Anneaux Online : Les Mines de la Moria. Il s'agira de la première extension du jeu qui ouvrira les portes d'une nouvelle région très attendue par les fans. On touche là également une vraie force du monde PC face à l'univers console : les communautés y sont historiquement plus fortes et plus nombreuses.

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

Christophe Maridet, Directeur France & Benelux

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

60 % des français ont un PC et 46 % une connexion Internet haut débit. La base installée est importante mais le principal problème du PC est la mise à jour du hardware. Quelques franchises phare continuent à bien performer sur PC mais c'est un marché en forte régression (-7,9 % en volume en 2007 vs 2006 – source GfK)

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Le ticket d'entrée est très élevé mais encore une fois, l'innovation a toujours sa place sur le marché. Chez Disney nous travaillons sur des projets d'univers persistants qui passent par le site officiel disney.fr.

EIDOS INTERACTIVE

Florent Moreau, Directeur marketing France

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Il reste au PC les jeux de stratégie, les jeux les plus casuals, les jeux sur Internet, les modèles coréens, les jeux les plus sophistiqués techniquement et bien sûr les jeux massivement multijoueurs. Ces derniers n'existent vraiment que sur PC pour le moment et notre expérience plus que positive avec Age of Conan prouve que cette communauté de joueurs est très dynamique et vraiment importante.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Le succès mondial d'Age of Conan sur PC et les records qu'il a déjà battus, démontre qu'il reste de la place pour les nouveaux entrants. Il faut juste éviter de copier ce qui existe

déjà et prendre quelques risques supplémentaires. Bien sûr, ce n'est pas évident car se lancer dans un projet MMO est encore plus risqué que d'investir sur un nouveau jeu next-gen. Les coûts de développements sont énormes, la mise en place et la gestion des serveurs de jeu des communautés le sont aussi et jusqu'ici, les exemples de succès manquaient vraiment.

GOA

Rahim Attaba, Chef de produit Senior

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Oui je pense qu'il y a vraiment de la place pour les nouveaux entrants tels que Warhammer online, Age of Conan ou d'autres encore. Avec l'arrivée du MMO de Blizzard, le marché du jeu massivement multijoueurs a complètement explosé depuis quelques années. Ce qui va permettre à un titre de se démarquer et donc de se faire une place sur une marché très concurrentiel, ce sont plusieurs facteurs tels que la qualité du produit (nous avons affaire à des client très exigeants car ils vont payer un abonnement mensuel), un gameplay innovant, une licence avec une grande notoriété, un type de jeu différent du RPG classique avec du RTS ou du FPS… En ce qui

concerne les supports, le PC restera pendant quelques années le support de prédilection des MMO. C'est une plate-forme formidable pour ce type de jeu d'autant plus qu'il est plus facile de jouer à un MMO sur PC avec un clavier et une souris alors que la console se limite à un pad et un casque audio. Je pense que les modes multi-joueurs de certains jeux comme GTA IV vont permettre à terme aux consoles de s'imposer. Là encore, les développeurs vont devoir faire preuve d'audace et oser investir dans la production de jeux massivement multijoueurs spécialement conçus pour les consoles next-gen et non pas faire une adaptation de MMO existant. Ce qui est encourageant, c'est que certains studios ont annoncé des projets de MMO spécialement dédiés aux consoles next-gen.

KOCH MEDIA FRANCE

Eric Boccara, Marketing & Business development manager

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Les revenus sur PC se font de plus en plus via le online, sachant qu'en tant que machine plus ouverte, le PC est souvent

précurseur. Si les ventes en boîtes sont à la baisse, le business online se développe avec les abonnements en ligne à des MMO, l'achat d'éléments de jeux ou encore la publicité dans les jeux. L'intérêt du PC est que l'on n'est pas dépendants d'un « first party » et que les innovations vont plus vite. C'est une plate-forme qui dispose encore d'un très important potentiel de développement. Et puis je pense par exemple que dans le domaine de la compétition, le PC reste la machine de prédilection pour de nombreux joueurs.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Tout à fait, il y a de la place pour plusieurs acteurs, même s'il est actuellement dominé par un titre. Un fort potentiel de développement existe sur ce segment car les joueurs sur le titre leader vont chercher de la nouveauté un jour ou l'autre. De plus, il y a toujours de nouveaux entrants sur ce marché que l'on peut capter. Des titres comme Guild Wars de NCsoft et Dofus d'Ankama prouvent aujourd'hui qu'il est possible de rencontrer de jolis succès en misant sur l'originalité.

KONAMI FRANCE

Hans-Jürgen Kohrs, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Une qualité graphique bien plus impressionnante, l'avantage du clavier et de la souris pour la maniabilité pour certains types de jeux (FPS, MMORPG), une architecture évolutive… mais le tout à un coût qui limite ces avantages à une cible fortunée. Il est certain que pour les joueurs ne possédant qu'un PC de moyenne gamme pourraient faire le pas vers la console, surtout que certains genres qui étaient propres au PC font de plus en plus leurs apparitions sur consoles.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Ces titres lient les consommateurs financièrement et au niveau du temps de jeu sur des périodes extrêmement longues. L'investissement nécessaire pour créer et maintenir un tel produit est important.

En cas de succès, le retour sur investissement est hors-norme, en cas d'échec les conséquences aussi.

MIDWAY FRANCE

Antoine Seux, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Ce qui manque cruellement au PC aujourd'hui, ce sont des titres exclusifs ou au moins qui proposent des fonctionnalités spécifiques à cette plate-forme. Il faut éviter le « copier-coller » des jeux sur consoles. Et puis, force est de reconnaître que les consoles affichent un prix fixe et une facilité d'utilisation que l'on ne retrouve pas sur le PC.

MINDSCAPE

Jean-Pierre Nordman, Président directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Le parc des PC reste très important ; les familles utilisent les PC pour toutes applications y compris les jeux. Là encore, il faut des titres adaptés à la spécificité des la plate-forme. Chez Mindscape, les jeux Casual comme Zuma, Bejeweled, Autour du

Monde en 80 jours sont de très grands succès ; enfin, le PC est la plate-forme Internet par excellence : Mission Equitation sur PC est un très gros succès, renforcé par « Mission Equitation online » qui compte plus de 55 000 inscrits, 30 jours après son lancement officiel !

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Il y a encore beaucoup d'opportunités et nous n'en sommes qu'au début ; il a de nombreuses possibilités avec de nouvelles expériences de jeu : Mission Equitation Online en est un exemple et dès le mois de juin, les accros du foot pourront participer au championnat européen de World Of Soccer sur Internet.

NINTENDO FRANCE

Stephan Bole, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Le jeu sur PC marque le pas en Europe (même s'il reste fort en Allemagne), comme dans le monde entier. Y compris sur des « bastions » de marchés comme la Corée où le jeu sur PC (en particulier le jeu en réseau) a régné en maître absolu ces dernières années, la vitesse de déploiement spectaculaire des

consoles de jeux vidéo est en train de redistribuer les cartes. Au Japon, il n'y a pas de marché du jeu sur PC.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Le succès impressionnant de World Of Warcraft et son business model font rêver beaucoup d'éditeurs mais il faut regarder la réalité en face : seuls quatre MMORPG se sont vendus à plus d'un million d'exemplaires dans le monde, quand plus d'une centaine de jeux sur consoles ont dépassé ce chiffre au cours des trois dernières années. Il ne faut pas oublier que plus de 50 % des abonnés à WoW sont Chinois. Les barrières à l'entrée pour concurrencer ce titre sont colossales ! Des spécialistes de ce marché ont récemment estimé qu'il faudrait investir 100 millions de dollars en développement pour concurrencer WoW ! Dans le même temps il est vrai qu'un MMORPG simple, accessible à tous et réellement grand public reste à inventer. Il pourrait voir le jour sur une console de jeu…

NOBILIS FRANCE

Arnaud Blacher, Managing director

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

C'est un marché qui souffre beaucoup. Les joueurs occasionnels que l'on trouvait autrefois principalement sur PC ont tendance à migrer vers la Nintendo DS et la Nintendo Wii. C'est aussi sur PC que le piratage des jeux est de loin le plus développé. Il s'agit également d'un marché où l'offre est pléthorique et où les consommateurs ont souvent des difficultés pour s'y retrouver. On a aussi le problème du prix des jeux et de l'impact psychologique négatif que des baisses successives, rapprochées et fortes ont sur le consommateur… Le segment du jeu PC affiche une baisse continue mais on observe tout de même l'essor de certaines catégories, comme les jeux massivement multijoueurs ou les titres à petits prix.

SEGA FRANCE

James Rebours,
Directeur général Europe du Sud

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Certaines catégories de jeux continuent à rester très spécifiques au PC, comme les jeux de stratégie ou les jeux de management, voire certains FPS qui connaissent de bien plus fortes ventes sur PC. La tendance n'est a priori pas à un changement, surtout si l'on considère que le parc de machines est toujours plus grand et qu'il existe pour celles-ci une offre de jeux budget à très bas prix quasiment sans équivalent sur consoles.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

Trois facteurs sont essentiels dans ce segment de jeux : des coûts de développements et de « gestion » importants, une notion de seuil minima de joueurs abonnés (effet de seuil) et une écrasante prédominance des jeux de rôle au niveau mondial (plus de 95 % de PDM). Tout cela a pour effet de créer l'effet « Winner takes all »… avec le cas de World of Warcraft (plus de 60 % de PDM monde). Néanmoins, Sega fort de son succès avec Football Manager PC en mode offline, va lancer prochainement Football Manager Live (FML) pour rassembler une communauté de fans, impatients de pouvoir mettre en rivalité leur talent de manager de club. Il reste de la place pour de nouveaux concepts dans cet univers, même si les risques sont élevés.

SONY COMPUTER EUROPE

Georges Fornay, Vice-President Europe

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Il faut se méfier des jugements hâtifs. Rappelez-vous que l'on donnait la console comme morte face au PC au milieu des années 90… Le vrai problème du PC est qu'il ne propose pas une expérience de jeu homogène à cause des multiples configurations existantes sur le marché. C'est d'ailleurs une problématique que rencontre également la Xbox 360, puisque par exemple toutes les machines ne sont pas équipées d'un disque dur. Comme sur PC, cela incite les développeurs à « tirer vers le bas » leurs projets pour s'adresser au plus large parc installé possible.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

C'est une catégorie qui se doit de faire partie de l'offre disponible sur consoles de jeu, si l'on souhaite proposer un catalogue complet de genres à nos consommateurs. Le jeu massivement multijoueurs a sans aucun doute un bel avenir sur consoles de jeu.

THQ FRANCE

Rary Domelly, Directeur général

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Depuis maintenant quelques années, le marché du jeu sur PC est en plein changement. Si l'on se base sur les données de GfK, le marché est en baisse continue depuis plusieurs années. Mais ces données ne prennent pas en compte les ventes dématérialisées, qui ne cessent de progresser sur cette machine. Si l'on additionne les ventes physiques et les téléchargements, le marché du jeu PC est en croissance. Lorsque l'on pense au parc installé de PC en France et le taux de connexions haut débit à Internet, il paraît évident qu'il y a un très fort potentiel sur cette machine si on sait comment aborder ce marché. Le online sera la futur du jeu sur PC.

UBISOFT

Geoffroy Sardin, Directeur général France

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

On peut dire qu'aujourd'hui, les jeux de qualité se vendent bien sur PC. Certains éditeurs ont clairement délaissé cette plate-forme dans le sens où ils proposent de simples portages de titres disponibles également sur consoles next-gen. Il y a pourtant un très important potentiel sur PC, comme le succès des Sims nous le prouve. Les jeux massivement multijoueurs tiennent aussi une place importante sur cette plate-forme. Pour faire un succès sur PC, il est important de jouer la différenciation. Comme pour toute autre machine, on trouve des aficionados du PC qui sont très sensibles aux particularités des versions des jeux mises au point pour leur plate-forme. C'est la raison pour laquelle nous avons lancé Assassin's Creed sur PC plus tard que les versions consoles. Cette version comprend d'ailleurs des bonus supplémentaires. Nous avons

procédé à une relance marketing à l'occasion de cette parution sur PC et cette version s'est classée comme la meilleure vente PC du mois d'avril.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

C'est un genre qui a sa place aussi bien sur PC que sur consoles. La connectique du PC avec clavier et souris rend tout de même l'expérience à ce jour plus évidente que sur consoles. Le fait qu'il s'agisse d'un type de jeux que l'on pratique généralement seul chez soi fait qu'il correspond plus à un mode d'utilisation PC qu'à la console, généralement plus conviviale.

VIVENDI GAMES

Thomas Painçon, Directeur marketing

Que reste-t-il au jeu sur PC face aux consoles ?

Le dernier grand atout du PC consiste en son aspect connecté. Le genre du jeu massivement multijoueurs est en effet le dernier bastion qui reste une exclusivité au PC face aux consoles. En dehors de ce domaine, les titres exclusifs à l'ordinateur se font de plus en plus rares et les revendeurs s'apprêtent à fortement réduire la taille du linéaire dédié au jeu PC. Je pense que c'est la première fois que le jeu PC traverse une crise de cette ampleur. On risque d'observer un cercle vicieux dans le sens où des linéaires réduits entrainent moins de ventes et donc à terme une désaffection des éditeurs. Tout cela peut constituer une bonne opportunité pour la dématérialisation du jeu sur PC et accélérer le business de la vente par téléchargement. Lorsqu'on voit le succès d'une plate-forme comme Steam, on se dit qu'il est vraiment en train de se passer quelque chose dans ce domaine.

Jeux massivement multijoueurs : y-a-t-il de la place pour de nouveaux entrants sur le marché ?

World of Warcraft représente aujourd'hui environ 70 % de parts de marché dans le monde sur le segment. Il y a bien sûr toujours des opportunités sur ce secteur mais il faut savoir que le prix du ticket d'entrée est très élevé. Lorsqu'un éditeur s'engage dans ce genre, il ne peut s'agir d'un « one shot » cela doit être un projet à long terme. Le joueur, qui doit payer un abonnement mensuel, est d'autant plus exigeant. Pour le moment, nous n'avons pas de projets sur consoles dans ce domaine.