

MOBILE GAMING

Source: Casual Games Sector Report (2012)

Téléphone intelligent:

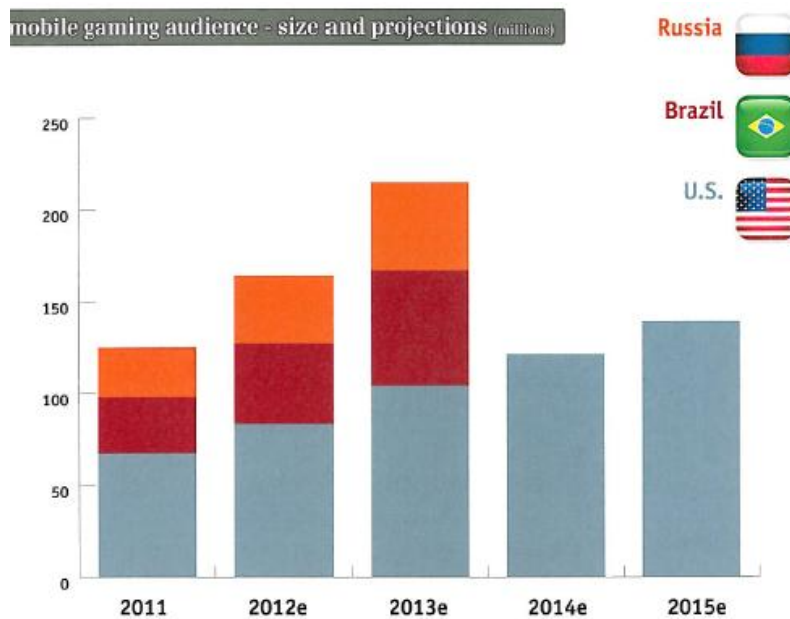
-Taux de pénétration du marché

- Taux global mondial : 15 %
- Chine (zones urbaines) : 35 %
- É-U : 31 %
- Russie : 25 %
- Inde (zones urbaines) : 23 %
- Turquie : 14 %

Jeux mobiles :

-iOS est le système qui domine actuellement les jeux mobiles (50 % des revenus sont générés par des appareils mobiles iOS), suivi par le système Android (30 % des revenus sont générés par des appareils mobiles Android).

-Audience des jeux mobiles et projection d'ici 2015 (voir graphique ci-dessous)



-Monétisation des jeux mobiles

- Modèles typiques :
 - Revenus de publicités
 - Micro transactions et vente de biens virtuels
 - Téléchargement payant
 - Inscription payante
 - Stratégie hybride
 - Téléchargement payant + micro transaction
- 3,5 % à 10 % des consommateurs de jeux mobiles gratuits se convertissent en consommateurs de jeux payants.
- La majorité des consommateurs de jeux dépensent entre 8 \$ (É-U) et 15 \$ (É-U) par mois.

Revenus :

