

Casual Gaming

Chauvière Benjamin – Vaquer Théo

Tables des Matières

- Qu'est-ce qu'un casual-game ?
 - Une définition de casual-game.
 - Caractéristiques des casual-games.
 - Différents types de jeu.
- Les différentes plate-formes de jeu.
- Qui sont les *Casual-Gamers* ?

Une définition de casual-game

- *Wikipédia :*
 - *Le terme casual-game fait référence à une catégorie de jeux vidéo ciblant un large public. Typiquement avec **des règles, et des mécanismes de jeu simples**, le rendant accessible au plus grand nombre. Ils ne requièrent aucune compétence particulière.*
- Les casual-games sont souvent des **jeux vidéo indépendants** ou amateurs à **petits prix ou gratuits** comparés aux jeux vidéo commerciaux traditionnels

Caractéristiques des Casual-Games

- Plusieurs facteurs peuvent aider à déterminer rapidement ce qu'est un casual-game, et sont le plus souvent communs à tous ces genres de jeux :
- Un **gameplay extrêmement simple** : aucune combinaison à connaître,

Jewel Quest – Big Fish



Caractéristiques des Casual-Games

- Un **gameplay extrêmement simple** : utilisable avec le moins de touches et boutons possibles,



Caractéristiques des Casual-Games

- La possibilité de **finir un niveau très rapidement**, et la possibilité de continuer une partie sans avoir à sauvegarder continuellement.



Chicken Invaders

Caractéristiques des Casual-Games

- A la manière d'un **jeu de société** ou de **défis simple** (pierre feuille ciseau, cache-cache), les casual games sont souvent aussi dédiés à l'**univers familial**, et au jeu **coopératif** rapide.
- Souvent en **2D**, ou alors avec des graphismes simples avec lequel on comprend rapidement le but à atteindre.



Turbo Subs

Différents type de jeux

- Le casual game s'adapte à la plupart des types de jeu, comme les **puzzles games, action/aventure, jeux de plate-forme, sport, stratégie, etc ...**
- On-line ou téléchargeable sur l'ordinateur
- Mono ou multi-joueurs.
- Plus ou moins évolués (du puzzle au jeu de stratégie) mais dont la partie reste rapide.

Les Différents Supports

- Plate-formes concernées :
 - Ordinateur, PC et autres.
 - Téléphones portables.
 - Consoles.
- Les principaux acteurs.
- Economie.

Ordinateur, PC et autres

- Les casuels games sont souvent **joués sur internet via les explorateurs web** utilisant pour la plupart la technologie Flash™ ou Shockwave™. Ces jeux en ligne, la plupart très simples et utilisant simplement le click de la souris comme unique façon de jouer, permettent d'être des candidats idéals à l'appellation casual game.
- Les jeux **plus élaborés** sont proposés en **téléchargement** leurs poids n'excèdent pas quelques Mo. Ils bénéficient de **graphismes plus fins**, le gameplay reste simple et intuitif.

Exemple de jeux PC

- Puzzles



Objets cachés : Agatha Christie - Death on the Nile



Azada - Abra Academy



Exemple de jeux PC

- Action et Arcade



Star Defender 4



Bonbon Quest - AstroAvenger



Téléphones portables

- Le téléphone portable reste essentiellement perçue comme **une plate-forme pour le jeu occasionnel** (du en grande partie a ses performances meme si elles s'améliorent rapidement),
- Les casual games sont **souvent utilisés** sur les téléphones portable comme le célèbre "Snake". Ils **offrent un gameplay simple et rapide à prendre en main**, critère essentiel pour un jeu mobile.
- Généralement **programmé en Java**, une grosse partie des titres disponibles sur téléphone sont des portages de jeux existant sur d'autres plate-formes (Sega, Konami, Thq ...).
- Les éditeurs exploitent ce filon en sachant qu'ils collent à la **tendance** en produisant ce que demandent les consommateurs.

Exemple de jeux portables



Tokio Hotel



Sims



Tamagotchi Angel



Juiced 2



Collapse



SimCity

Consoles

- Chaque console possède leurs casuels.
- Pour la génération en cours, Microsoft(xbox) et Sony(ps3, psp) n'ont pas développé une politique de casual sur leur console. Les « blockbusters » développés par ces firmes mettent en avant la puissance et la qualité de rendu réaliste de leur console.

- **Blockbusters xbox, ps3**



Halo 3

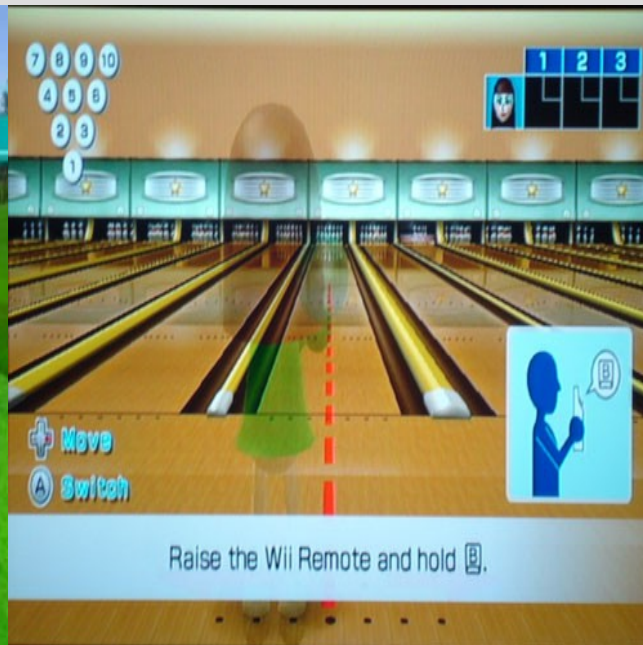


Uncharted: Drake's fortune

Nintendo (DS/Wii)

- La Wii est la seule à avoir misé essentiellement sur ce type de jeu pour séduire un plus large public.
 - Prix abordable (250 euros)
 - Puissance en retrait par rapport à la concurrence
 - Gameplay intuitif et innovant
 - Jeux adaptés

Jeux Wii/DS



Nintendo Wii

- De plus la Wii va mettre en ligne un service de jeux téléchargeables : WiiWare, qui accueillera des jeux pour des petits développeurs donc des jeux
- <moins ambitieux>
- <plus légers : petit prix petit contenu>
- On attend beaucoup de casual

Le casual : ça marche !

A tel point qu'[Electronic Arts](#) géant US avec Medal of Honor Heroes 2 propose son FPS habituel adapté aux casuels gamers, l'éditeur se tourne vers un nouveau casual-shooter du qui nous dévoilent une **jouabilité simple** et des **ennemis assez facilement identifiables** à leur croix géante sur la tête.

Medal of Honor dommage collatéral de la guerre des [consoles](#) ?



Quelques Acteurs

- Les acteurs de ce secteur sont **nombreux** et peuvent se décomposer globalement comme suit :
- Les développeurs de jeux
 - Big Fish Games,
 - www.zylom.com
 - www.gamehouse.com
 - www.popcap.com
 - www.reflexive.net
 - www.gamelab.com
- Les portails de jeux ou agrégateur :
 - AOL Games,
 - MiniClip,
 - MSN Games,
 - Yahoo! Games
- Les mini-sites de Marques (advergames)

Economie

- PC
 - Les “**casual games**” sont une tendance lourde du web d’aujourd’hui avec une estimation de plus de **2 milliards de \$** de chiffre généré juste aux U.S en 2007.
 - Plus de 150 millions de personnes jouent aux casuals games worldwide.
 - MSN Games : 14 million joueurs par mois ; 600 jeux,

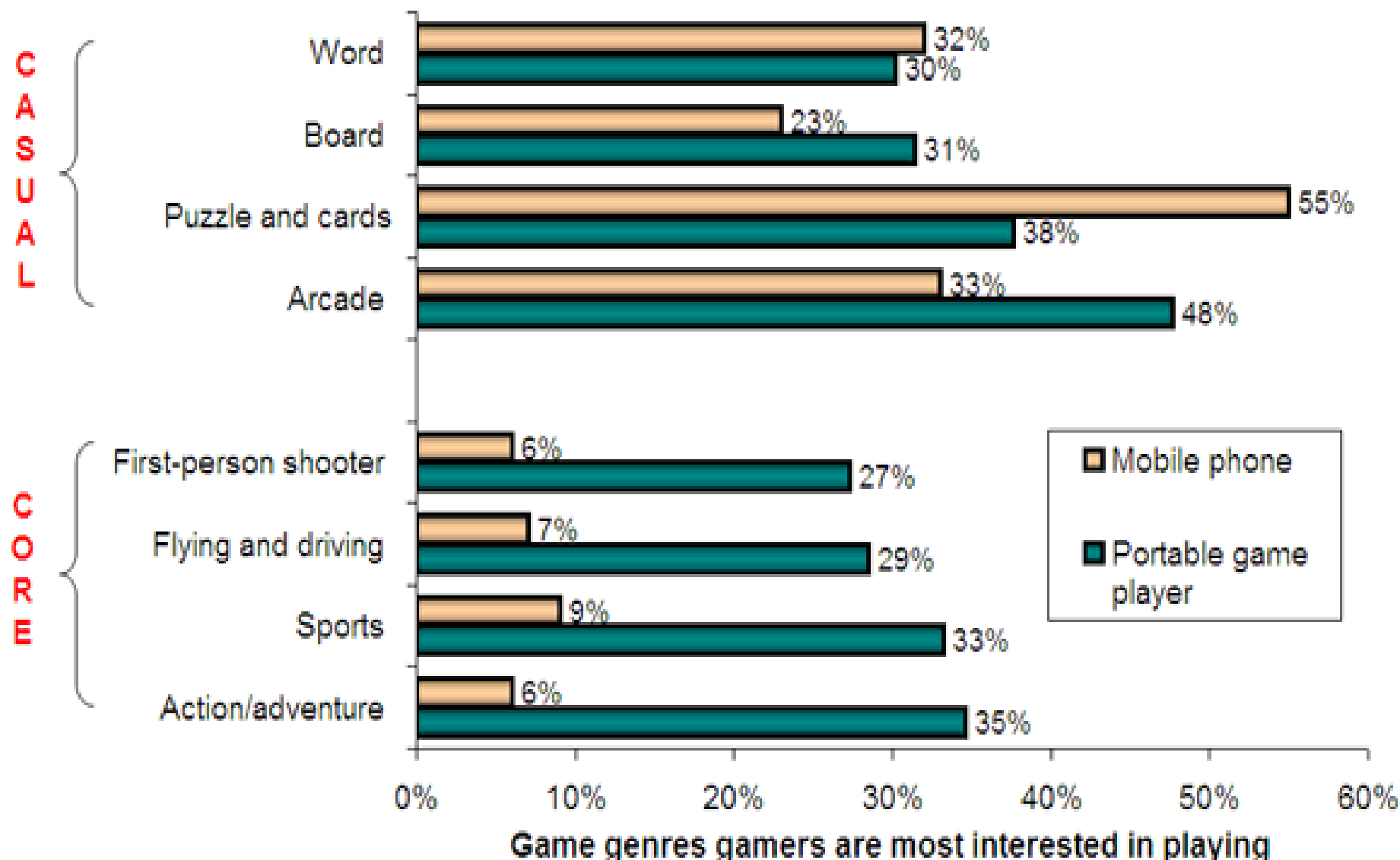
Economie

- Portables

- Moins de 10% seraient prêts à jouer à des jeux de type console (FPS, course, sport, action) sur leur téléphone
- 55% demandent des jeux de type « casual games » à savoir des puzzle games, des jeux de cartes, ou d'arcades,
- Un jeu coute entre 1 et 5 euros
- 5 Millions de jeux téléchargés en France en 2005
- Croissance du chiffre d'affaires 50 à 100% chaque année

Consumer Interest in On-the-go Gaming

(n=407 Internet users interested in playing games on a mobile/portable platform)



Source: *The New Frontier: Portable and Mobile Gaming*

© 2007 Parks Associates

Economie

- Consoles
 - Dès son lancement mondial il y a **moins d'un an**, en décembre 2006, la console Wii est en passe de battre tous les records de rapidité dans son assaut des salons planétaires. Et elle **dure** !
 - Effet boule de neige. C'est ce qui est en train de se produire avec la Wii, mais à une vitesse encore jamais atteinte. En moins d'un an, elle est devenue **la plus vendue des consoles «next-gen»**,

Economie

- Alors que nintendo n'avait pas été au beau jour depuis super nes (Nintendo 64, gamecube)
- **Quelques chiffres :**
 - **Wii** 20.64M
 - **Xbox** 16.71M
 - **PS3** 9.62M
 - **DS** 66.33M
 - **PSP** 30.76M

Economie : consoles

- Nintendo enchaîne les records *«Conséquence du succès mondial de la Wii et de la console de poche DS, Nintendo devient la **seconde entreprise** du Japon en termes de capitalisation boursière, derrière Toyota, mais devant des marques nationales aussi emblématiques que Mitsubishi et Honda»* .
- La flambée du cours Nintendo à la bourse de Tokyo : +116 % en un an ! (Sony Corporation 72%)

Combien ça Coute ?

- La création d'un jeu coûte en moyenne entre 10.000 et 40.000 euros pour des jeux simples mais peuvent aller jusqu'à plusieurs centaines de milliers d'euros.
- L'intégration d'un jeu sur une plate-forme coûte entre 1.000 et 4.500 euros la semaine, sachant que l'on peut espérer 7.000 à 10.000 visites par jour,
- Soit un coût moins élevé qu'une campagne de bannière traditionnelle (sachant que la réussite d'un jeu nécessite une campagne additionnelle).

Qui sont les *Casual-Gamers* ?

- **TOUT LE MONDE**
- de manière générale, les **femmes de plus de 30 ans** représentent la part la plus importante de joueurs
- tout le monde joue, jeunes et + de 55 ans
- Les joueurs de casual games ne se considèrent généralement pas comme des “hardcore gamers”,

Qui sont les *Casual-Gamers* ?

- Quand jouent-ils : **PARTOUT**
- au bureau, a la maison, le jour et la nuit
- entre deux activités pour se délasser 5 minutes
- pour s'exercer mentalement (cf succès du jeu Brain age de la Nintendo DS)
- pour s'améliorer sur des sujets (cf travel IQ)

La wii pour tous



futur

- Il y a donc profusion pour le moment de titres de type casual game,
- Les opinions divergent :
 - le futur du casual game est **en jeu solo** car la compétition n'y est que peu présente
 - compétition **multi-joueurs**
 - le casual gaming **mobile** remplacera le casual gaming **on-line**
- Globalement **les 3 axes se développeront en même temps, La clé du succès est peut être donc dans la convergence multi-canal des jeux** pour rendre les joueurs encore plus addictif quelque soit la période de la journée.
- Les investissements toujours plus important sur le casual game et le temps moyen passé on-line en constante augmentation sont des conditions de la réussite de ce secteur.

?

- Mais qu'en est-il des internautes jouant plusieurs heures quotidiennes aux échecs (casual gaming ou hard core gaming ?).