

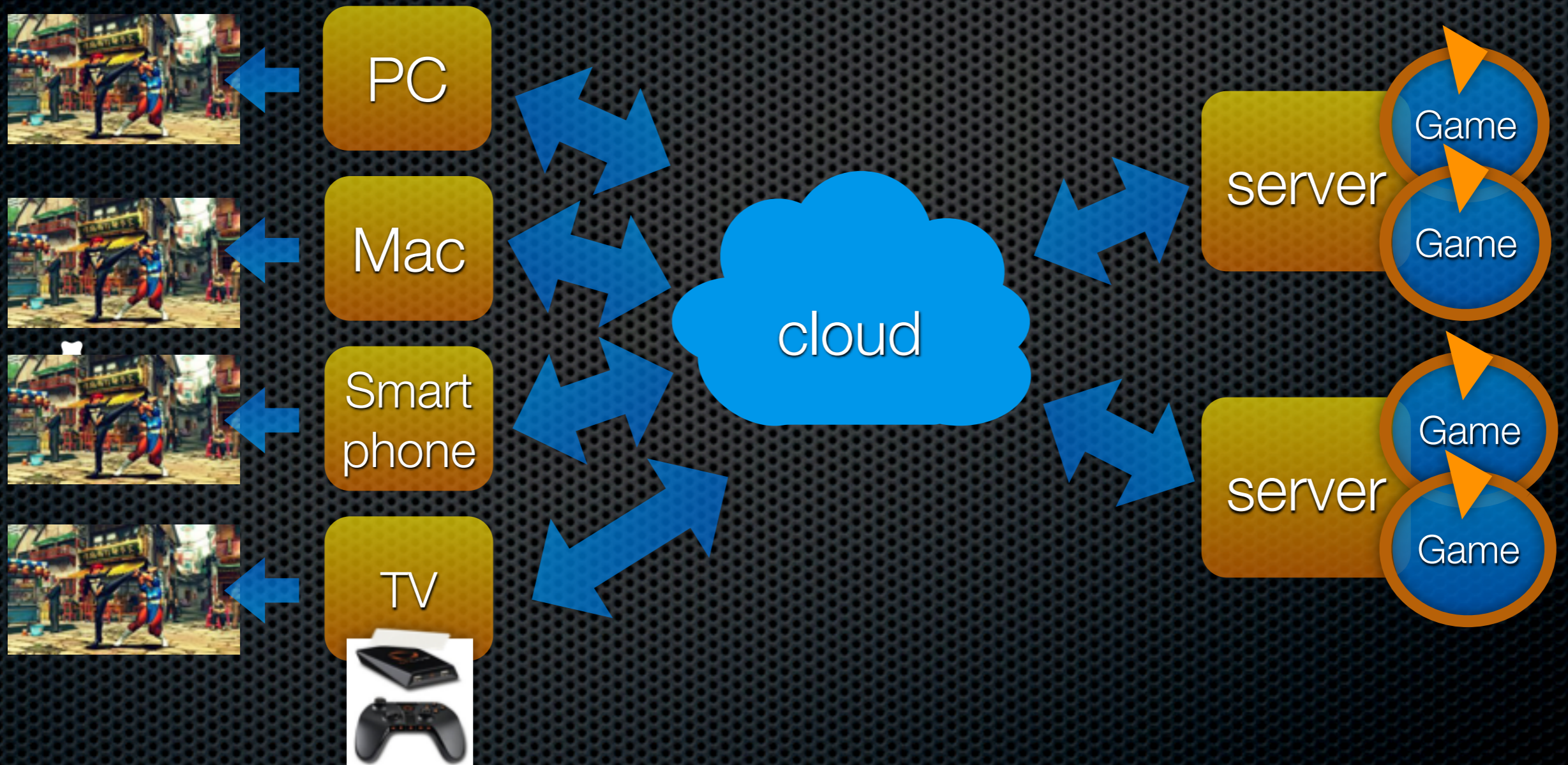
Business Model

Cloud VideoGaming



Bruno Capdevila
Sylvain Lefebvre

OnLive: Principe



Valeur Générée: Joueurs

- Pas de nécessité de hardware puissant
- Amélioration de la distribution:
 - Chargement instantané
 - Portabilité de notre bibliothèque de jeux
- Mises à jour transparentes

Valeur Générée: Editeurs

- Interactivité n'est pas piratable
- Une version du jeu pour toutes les plateformes compatibles
- Plateforme de distribution du produit
- Données Utilisateurs
- Pas de marché d'occasion

Faiblesses

- Perte de la copie physique
- Nécessité de connexion internet
- Nécessité de bande passante importante
- Les jeux ne sont pas tous redimensionnés pour être dans le nuage
- Coûts d'infrastructures
- Grande concurrence dans le domaine des plateformes

Collaborateurs

- Entreprises éditeur de jeux-vidéo
- Annonceurs
- Opérateurs Internet (onLive intégrée dans la Freebox?)
- Constructeurs de TV (onLive intégrée dans la TV?)

Clients finaux

- Marché Biface
 - **Les joueurs**
 - Paient pour accéder aux contenus
 - **Éditeurs de jeux**
 - Royalties pour le hosting des jeux
 - Support aux éditeurs

Structure des Revenus

- Souscriptions joueurs
- Royalties Éditeurs des jeux
- Vente information des joueurs
- Publicité

Tarification

- Vente liée: Différents types de bundles pourront diversifier l'offre de services
- Discrimination par qualité:
 - Expansion casual gamers
- Jeux premium + jeux mini + jeux classic
- Prix des jeux équivalent aux prix du commerce

Coûts

- Coût marginal n'est pas nul:
 - Débit
 - Carte 3D par joueur
- Infrastructure complexe et évolutive
 - Les jeux s'exécutent sur des serveurs en profitant d'une architecture centralisée
 - Prévion de nouveaux clients
- Les services fournis par les ISP

Conclusion

- Service innovant
- Profite aux consommateurs et aux éditeurs

Mais risqué:

- Coûts d'infrastructures très importants et fortes contraintes physiques (distances entre datacenter, bande passante)
- Adoption des éditeurs ?

Webographie

- <http://www.tomshardware.com/reviews/onlive-gaming-cloud,2671.html>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/OnLive>
- http://news.cnet.com/8301-17938_105-20010687-1.html
- <http://www.eurogamer.net/articles/gdc-why-onlive-cant-possibly-work-article>
- <http://www.computerandvideogames.com/289048/news/crytek-questions-onlive-business-model/>
- <http://www.gamesindustry.biz/articles/onlive-business-model-is-shot-in-the-arm-for-gaikai>

Webographie

- <http://www.daleisphere.com/onlive-video-game-system-business-model-presentation-to-columbia-university/>
- <http://www.mobile-computing-news.co.uk/industry-news/7536/onlive-alternates-business-model.html>
- <http://intangitopia.blogspot.com/2009/03/onlive-technical-and-business-model.html>
- <http://www.gaikai.com/>
- <http://www.vg247.com/2011/06/10/yerli-cloud-gaming-dangerous-from-business-perspective-onlive-and-gaikai-pioneers/>