

Problème



Gagner de l'argent
n'est pas toujours
divertissant



Jouer à un jeu est
généralement payant



Le renouveau du jeu



L'idée

Un jeu de collection
sur une blockchain
accessible à tous

Nos atouts

Blockchain intégrée et propriétaire
permettant le contrôle total
du système



Un gameplay engageant,
multiplateforme avec un art
graphique propre au jeu



Transparence totale de la
blockchain, permettant un
environnement
sécurisé



Coûts et revenus

Coûts

- Infrastructure
- Possibles assets Unity
- Audit de sécurité de la blockchain

Revenus

- Pourcentage sur toutes les transactions sur la blockchain
- Valeur du token

Parcours utilisateur

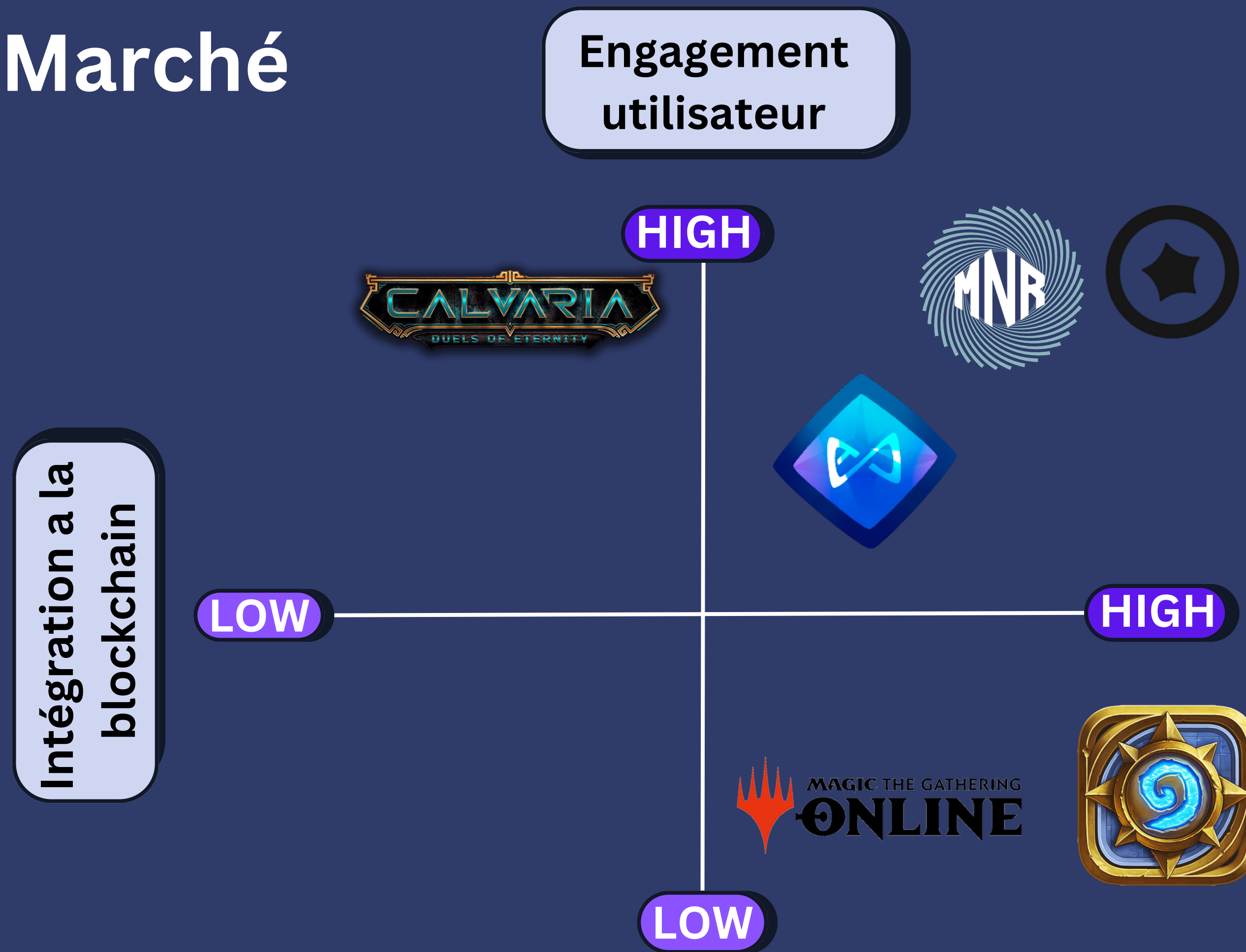
Appli

- accès à sa collection de NFT
- Gameplay du jeu
- Marché
- Personnalisation de ses NFT

Web

- Cours des NFT
- Marché
- Visualisation de la blockchain en temps réel
- Différents concours

Marché



EQUIPE



**Marc-Olivier
Koban**

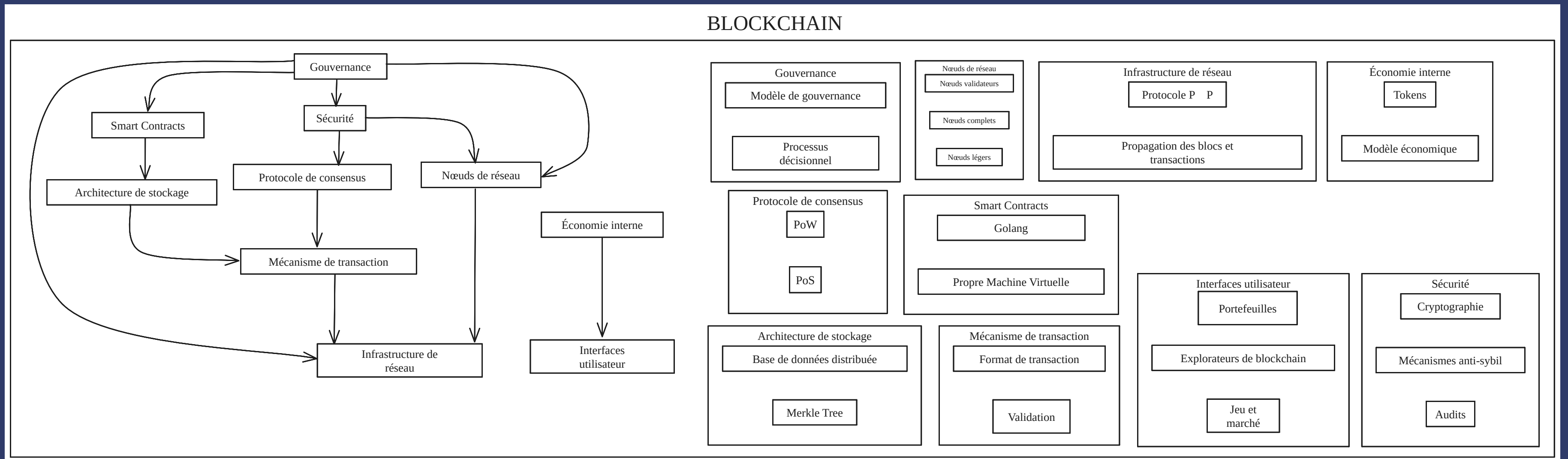


Noah Cherel



Romain Oeil

Schéma technique



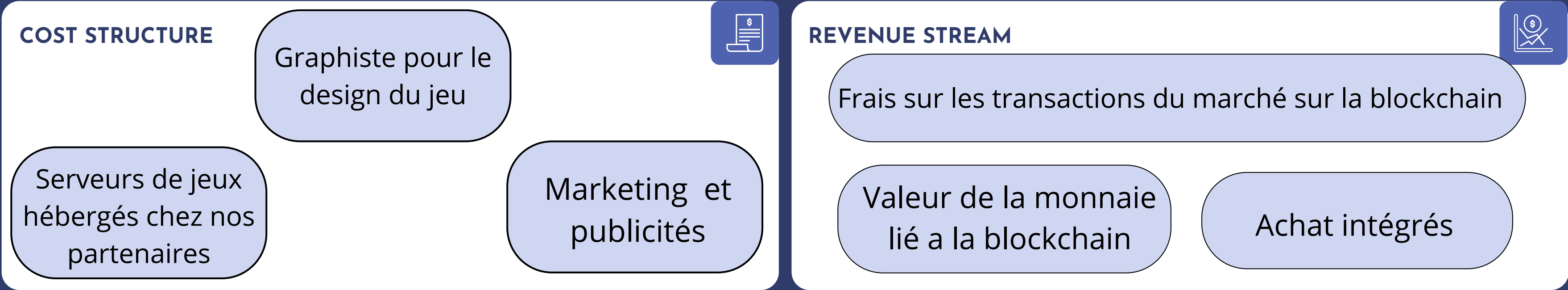
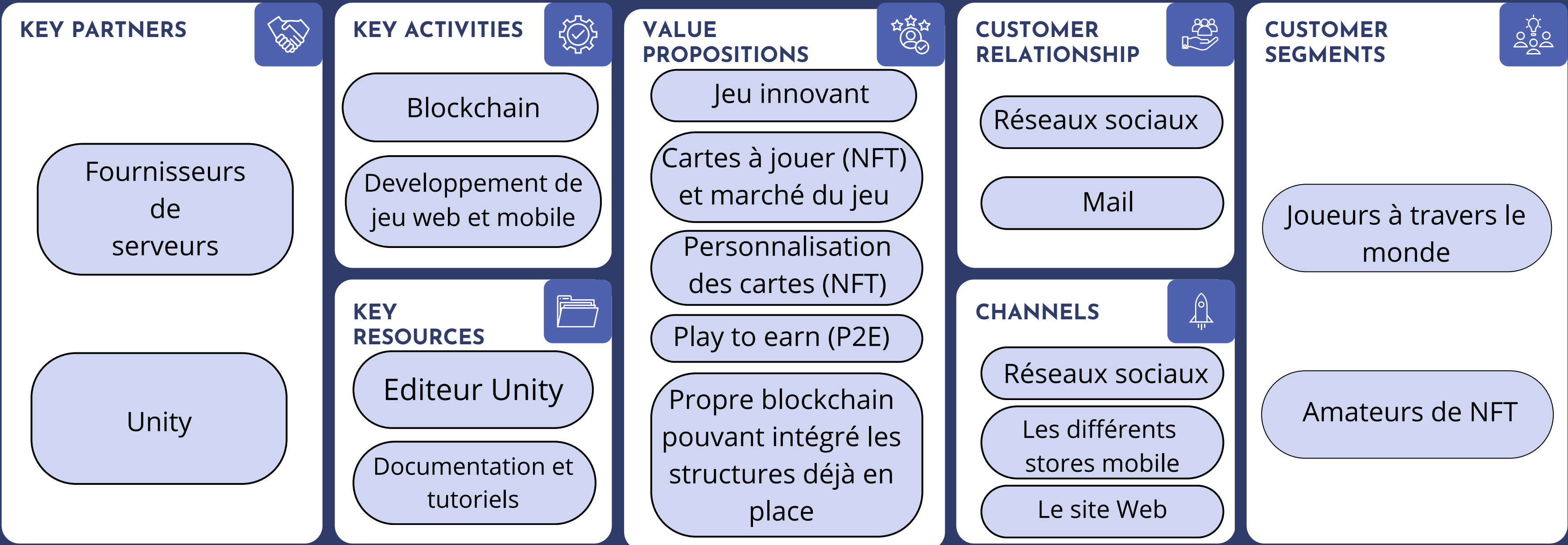
Nous contacter

marc-olivier.koban@epitech.eu
noah.cherel@epitech.eu
romain.oeil@epitech.eu

Merci !



**Ressources
supplémentaires**



EIP

A SWOT analysis diagram with four columns. Each column has a large circle at the top containing a letter: 'S' for Strengths, 'W' for Weaknesses, 'O' for Opportunities, and 'T' for Threats. Below each circle is a title for the column, followed by a bulleted list of points. The background is dark blue, and the column headers are light blue.

S

STRENGTHS

- Blockchain indépendante
- Liaison entre le jeu et la blockchain
- Les objets du jeu sont des NFT échangeables par smart contract

W

WEAKNESSES

- Complexité de la solution
- Marketing du jeu

O

OPPORTUNITIES

- Technologie en plein essor
- Aucune référence dans le domaine

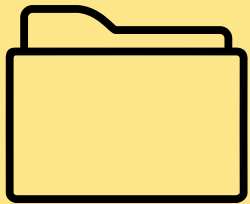
T

THREATS

- Renommée, visibilité du jeu
- L'écosystème dépend de la valeur de la blockchain

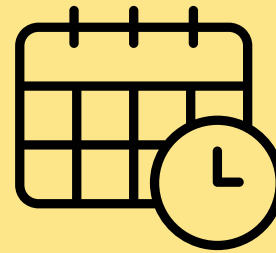
| | MNR | Jeu Traditionnelle | Jeu Blockchain |
|-----------------------------------|-----|--------------------|----------------|
| NFT OwnerShip | ✓ | ✗ | ✓ |
| Temps réel Trading | ✓ | ✗ | ≈ |
| Personnalisation de l'utilisateur | ✓ | ✓ | ≈ |
| Engagement communautaire | ✓ | ≈ | ✗ |
| Haute performance et fiabilité | ✓ | ≈ | ≈ |
| Accessibilité et ergonomie | ✓ | ✓ | ≈ |
| Sécurité et transparence | ✓ | ≈ | ≈ |

Helping Hand



Maintenant

Développement et entretien de la blockchain et ses serveurs.
Cout du développement du site web, de l'appli mobile.



A la fin de l'EIP


Mise en bêta
Premiers utilisateurs
Lancement de l'environnement blockchain
Processus marketing en marche





1 ans après EPITECH

Les nouveaux utilisateurs permettent de faire tourner écosystème et le jeu devient rentable par les frais de transfert, le marché interne et la valeur des NFT.

Personas

| | | |
|---|--|---|
|  Mathéo Elm | Métier Commercial d'une <u>ETI</u> | Motivations (objectifs) S'occuper pendant les trajets |
| | Frustrations (points névralgiques) De long trajet en commun entre son domicile et son lieu de travail | Facteurs d'influence des décisions d'achat Jeux peu chronophage |
| Données démographiques Âge 24 Lieu Paris | Communication Canaux Twitter, Instagram Types et formats de contenu Textes et vidéos courtes, images Intérêts Trading, Jeux-vidéo | Avantages de mon produit Le jeu permet des sessions de jeux courtes |

| | | |
|---|---|--|
|  Claire Guilmette | Métier Analyste financière et trader pour une entreprise d'investissement | Motivations (objectifs) Investir dans les <u>NFT</u> |
| | Frustrations (points névralgiques) Gestion du temps entre travail et <u>NFT</u> | Facteurs d'influence des décisions d'achat Possibilité de trader des <u>NFT</u> rapidement |
| Données démographiques Âge 29 Lieu Lyon | Communication Canaux Twitter, Facebook, Linkein Types et formats de contenu Textes, photos Intérêts Trading, NFT, Tech | Avantages de mon produit Un marché accessible rapidement de n'importe où |

| | | |
|--|--|--|
|  Eric Fresne | Métier Ouvrier | Motivations (objectifs) Arrondir les fins de mois |
| | Frustrations (points névralgiques) Difficultés monétaire | Facteurs d'influence des décisions d'achat Retour sur investissement |
| Données démographiques Âge 42 Lieu Marseille | Communication Canaux Twitter, Facebook Types et formats de contenu Textes, photos | Avantages de mon produit Pouvoir gagner de l'argent de manière ludique |