

2022

RAPPORT DE CAMPAGNE

IndieGames
MARKETER 



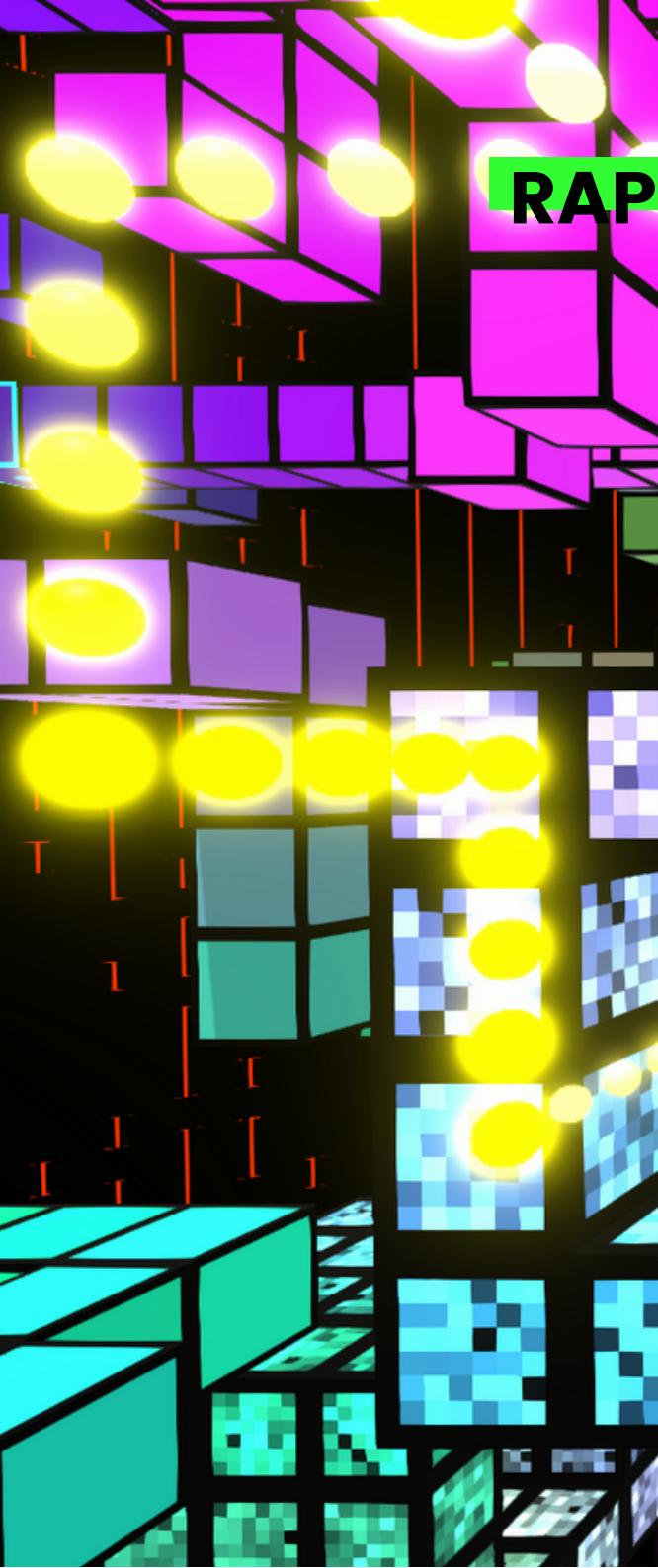
The
Netrunner Awakening

Hack the Matrix

SOMMAIRE

- 03** Rappel de la demande
- 04** Tâches et calendrier
- 05** The Netrunner Awaken1ng en chiffres
- 07** Top couverture
- 08** Actions
- 09** Analyse
- 12** Contact





RAPPEL DE LA DEMANDE

Organisation et lancement de deux campagnes

:

- Une campagne **presse**
- Une campagne d'**influence organique** sur **Youtube & Twitch** avec un embargo fixé à 24h avant la sortie du jeu soit le 23 mai 2022 à 18h

Ces deux campagnes ont pour but de couvrir la sortie de **The Netrunner Awaken1ng**, le 24 mai 2022 à 18h.



TÂCHES ET CALENDRIER

10 mai 2022 : Envoi du Communiqué de Presse d'officialisation de la date de sortie

11 mai 2022 : Renvoi aux destinataires non réactifs

16 mai au 31 mai 2022 : Création de base de contact et prise de contact avec les différents influenceurs ciblés

24 mai 2022 : Envoi du Communiqué de Presse pour la sortie de **The Netrunner Awaken1ng**

24 mai 2022 : Sortie de **The Netrunner Awaken1ng**

25 mai 2022 : Renvoi aux destinataires non réactifs



THE NETRUNNER AWAKENING EN CHIFFRES*

Presse

- 26** Clippings uniques
- 14** News
- 5** Reviews
- 7** Pages dédiées au jeu

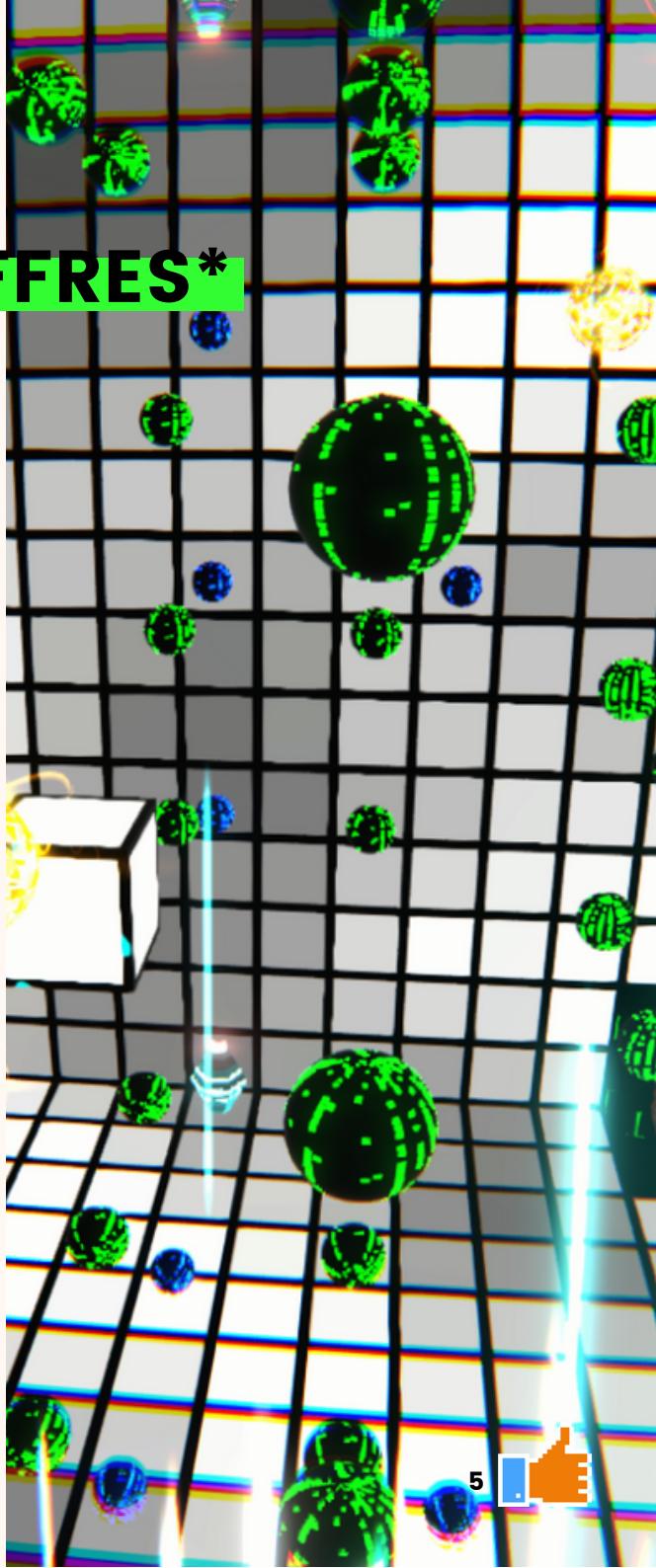
112.4

Reach potentiel (en millions)

Parutions clées

- 7/10** ali213.net
- REVIEW POSITIVE** ActuGaming
- TRAFIGIC 70.96 M** Vandal

*Chiffres au 09/06/2022



THE NETRUNNER AWAKENING EN CHIFFRES*



CRÉATEURS.TRICES

7

VUES

14.000

MOYENNE DE VUES

2000



CRÉATEURS.TRICES

6

HEURES VISIONNÉES

129

32

MOYENNE
SPECTATEURS.TRICES

TOP COUVERTURE



Aelthan
73 Heures visionnées



Should You Play It ?
11.000 vues



ActuGaming
2 Parutions



ACTIONS

Détails des actions réalisées :

- Édition de **Communiqué de Presse** FR/EN
- Gestion de la **campagne RP** sur plusieurs phases (cf. calendrier page 4)
- Création de la **base de contact** en cohérence avec The Netrunner Awaken1ng
- Gestion de la **campagne d'influence marketing** organique :
 - **Prise de contact** individuelle avec les créateurs de contenu
 - **Suivi et Relance**
- **Suivi et conseils personnalisés** :
 - Conseils et alerte pour la **participation du jeu à l'AGFD** et à l'IndieLive Expo
 - Conseils et review pour la réalisation d'un **nouveau trailer**
 - Conseils généraux pour l'**optimisation de la page Steam** du jeu
 - Conseils généraux pour la **version démo**



ANALYSE

- La couverture Medias (Presse et Influenceurs) concernant The Netrunner Awaken1ng est relativement **modérée**.
 - **26 clippings uniques**
 - **14.000 vues sur YouTube** [Liste des clés données](#)
 - **129 heures visionnées sur Twitch**
- Ces résultats sont à mettre en relation avec le type de jeu Parkour, l'absence d'antériorité du studio, et les avis des créateurs de contenus ayant réalisé une vidéo/un stream sur le jeu.
- Le marché des jeux indépendants de Parkour est de type 'Petite niche'. En effet, le nombre de reviews moyen sur Steam pour ce type de jeu est d'environ 30, avec une grosse disparité entre les jeux. Les fans de ce type de jeu n'en sont que plus critiques dans leurs attentes.
- Réussir à sortir un premier jeu est un grand accomplissement en soit, félicitations ! La notoriété d'un studio se construit dans le temps et les premières pierres sont maintenant posées. Cette notoriété naissante est capitalisable dans le temps pour les prochaines productions et/ou pour évoluer au sein d'autres structures dans l'industrie.



ANALYSE

- Il existe un effet « momentum » à double tranchant lors de la promotion d'un jeu. Les créateurs de contenus influencent les joueurs, mais aussi l'intérêt des autres créateurs de contenus à couvrir le jeu.
- L'analyse des avis sur The Netrunner Awaken1ng montre qu'il est perçu, à juste titre, comme une proposition sympathique pour un premier jeu indépendant. L'alternance avec les phases de Hack a plutôt été bien reçue (malgré des problèmes de compréhension par moment), et certains détails ont été soulignés positivement. Un de ces exemples fait référence à la sphère étincelante qui marque le 'record' de distance dans le niveau.
- Si globalement, les influenceurs ont apprécié le jeu, ils ont cependant mis en avant des soucis au niveau de l'expérience de jeu, du gameplay et du gamefeel avec une inertie trop lourde ainsi qu'un manque de fluidité de mouvement. La narration jugée un peu trop présente pour ce type de jeu accompagnée d'un manque d'attrait prononcé pour les niveaux fermés, trop présents.



CONCLUSION

- Le développement et la sortie The Netrunner Awaken1ng sont des accomplissements remarquables à souligner, et sur lesquels il faut construire.
- Les enseignements sont multiples, et Cube Overflow est désormais un studio doté d'une notoriété naissante, avec déjà 1 jeu produit qui a obtenu de la couverture presse et des vidéos de créateurs de contenus gaming. C'est sûrement mieux qu'au moins 80% des studios ou développeurs solo.
- Le principal enseignement est à notre avis de réduire le scope pour se concentrer sur une expérience joueur plus aboutie. La veille concurrentielle, les retours des bêta testeurs ou d'une communauté, et d'autres partenaires doivent servir à cet effet. Cela permet de restructurer un projet suffisamment tôt et d'éviter d'accumuler de la dette technique de développement. Aujourd'hui, et surtout dans un marché de niche ou de petite niche, la qualité prime sur la quantité de contenu proposé.



CONTACT

Cube Overflow

- contact@netrunner-awakening.com
- Alexys Dussier : Ekalawen#3394 / alexysd@netrunner-awakening.com

L'équipe Sparks Forge

- Yohann Minière : Yohann | Indie Game PR#7142 / yohann@sparksforge.com
- Angel Errera : angel.errera#9464 / angel@sparksforge.com
- Romain Marie : ΥΙQΨΟΣ #8964 / romain@sparksforge.com
- David Maestro : David Maestro#9207 / david@sparksforge.com



The Netrunner Awakening

Hack the Matrix

2022

RAPPORT DE CAMPAGNE

IndieGames
MARKETER 

