

## Sondage Document

**Ce sondage a trois objectifs principaux :**

1. Faire connaître Oxelta auprès des sondés.
  2. Utiliser les statistiques recueillies pour renforcer la légitimité d'Oxelta dans notre data room.
  3. Convertir les sondés les plus curieux en leads.
- 

### I. Sondage

#### 1. Français :

**Temps estimé : moins d'1 minute**

1. **Jouez-vous à des jeux vidéo mobiles ?**
  - Réponse : Oui, Non
2. **Êtes-vous familiarisé avec la technologie de la blockchain ?**
  - Réponse : Oui, un petit peu, Non
3. **Sur une échelle de 1 à 10, quel est votre intérêt pour jouer à un jeu mobile où vous pouvez gagner de l'argent sous forme de tokens monnayables ?**
  - Réponse : 1 à 10
4. **Sur une échelle de 1 à 10, quel est votre intérêt pour gagner, acheter, ou vendre vos achats numériques dans les jeux ?**
  - Réponse : 1 à 10
5. **Sur une échelle de 1 à 10, quel est votre intérêt pour l'implémentation de ces deux éléments dans le jeu Clash of Clans ?**
  - Réponse : 1 à 10

**Oxelta va créer cela. Avez-vous des commentaires ou des suggestions à partager ?**

- Réponse non obligatoire, ouverte

#### 2. Anglais :

**Estimated time: less than 1 minute**

1. **Do you play mobile video games?**
  - Answer: Yes, No
2. **Are you familiar with blockchain technology?**
  - Answer: Yes, a little, No
3. **On a scale of 1 to 10, how interested are you in playing a mobile game where you can earn money in the form of redeemable tokens?**
  - Answer: 1 to 10
4. **On a scale of 1 to 10, how interested are you in earning, buying, or selling your digital purchases in games?**
  - Answer: 1 to 10

**5. On a scale of 1 to 10, what is your interest in implementing these two elements in the Clash of Clans game?**

- Answer: 1 to 10

**Oxelta will create this. Do you have any comments or suggestions to share?**

- Response not required, open
- 

## **II. Fin de Sondage**

À la fin du sondage, nous proposons aux participants d'insérer leur adresse email pour recevoir plus d'informations sur le projet et participer au tirage au sort.

### **1. Message de fin de sondage (Français) :**

« Merci encore pour votre temps. Vous pouvez insérer votre email ici et nous vous enverrons des informations ainsi que le deck du projet.  
L'équipe Oxelta »

### **2. Message de fin de sondage (Anglais) :**

“Thank you again for your time. You can insert your email here and we will send you information as well as the project deck.  
The Oxelta team”

### **3. Le mail (Français) :**

« Bonjour,  
Merci d'avoir répondu à notre sondage sur l'avenir du jeu vidéo avec Oxelta. Vous avez inscrit votre email à la fin du sondage, nous vous envoyons donc notre deck en pièce jointe expliquant le projet.  
Bonne lecture.  
La team Oxelta »

### **4. Le mail (Anglais) :**

« Hello,  
Thank you for completing our survey on the future of video games with Oxelta. You entered your email address at the end of the survey, so we're sending you our deck explaining the project as an attachment.  
Happy reading!  
The Oxelta team »

---

### III. Objectif des questions

Nous voulons démontrer que le modèle d'Oxelta n'est pas seulement destiné aux connaisseurs de la blockchain, mais qu'il représente une évolution logique du modèle de jeu. La blockchain met en avant deux avantages : la valorisation des jeux grâce à la création d'un token et la pleine propriété des biens numériques. Oxelta propose de transposer le succès des jeux Web 2 vers le Web 3. Nous voulons montrer l'intérêt de notre modèle avec notre premier jeu, inspiré de la réussite de Clash of Clans.

---

### IV. Utilisation dans la Data Room

Ceci est un exemple de l'exploitation des infos :

*« Oxelta a mis en place une enquête diffusée principalement dans des groupes Web 3 et des groupes liés au jeu Clash of Clans. Cette enquête a été diffusée le 29 juillet 2024 en deux langues : français et anglais. Les données exploitées sont mises à jour au 00 juillet 2024 avec un retour de xxx sur le sondage.*

*Objectifs de l'enquête :*

1. *Déterminer si les joueurs de jeux mobiles sont familiarisés avec la blockchain.*
    - *On remarque que parmi les joueurs de jeux mobiles, x % ne connaissent pas la blockchain et sa technologie, tandis que x % en ont une connaissance minimale.*
  2. *Voir si les deux caractéristiques principales de la blockchain dans les jeux vidéo plaisent aux sondés :*
    - *La valorisation par un token*
    - *La pleine propriété des biens numériques*
    - *On remarque que les joueurs sont attirés par les bienfaits de la blockchain.*
  3. *Mesurer l'intérêt des gamers pour la création d'un jeu reprenant les codes de Clash of Clans, avec l'ajout de la technologie blockchain. »*
- 

### V. Objectifs Quantitatifs de Retour

L'objectif du sondage est d'obtenir 1 000 réponses avant le 12 août 2024 et plus de 2 500 réponses avant le 2 septembre 2024. Nous espérons que les sondés répondront à la fin du sondage en fournissant leur email, créant ainsi des leads pour la vente privée. Nous visons un taux de retour de 5 % sur les sondages, soit un total de 125 leads.