Business model - Geospace

# Objectif

Créer un jeu vidéo sur mobile qui sera un jeu type de jeu joué dans les transports ou dans un laps de temps court, et notamment en Chine et en Asie.

# Cible

Marché principal : l’Asie.

Cibler principalement les joueurs casuals, qui jouent peu et de manière ponctuelle.

Les jeunes de 10 à 25 ans : ils sont plus ouverts aux jeux vidéo.

* Les moins de 18 ans passent plus de temps dans les transports en commun.
* Les plus de 18 ans peuvent plus facilement dépenser des sommes d’eux-mêmes, sans devoir passer par leurs parents.

# Benchmark

|  |  |
| --- | --- |
| Ce que recherche la cible | Ce que propose le jeu |
| Passer le temps  Jouer offline  Facile à prendre en main  Parties rapides | Passer le temps  Possibilité de jouer offline  Facile à prendre en main  Jouable à une main  Parties rapides  Progression de l’avatar |

## Comparatif avec un des principaux concurrents

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Geospace | Mario kart tour |  |  |  |
| Plateforme | Ios / Android | Ios / Android |  |  |  |
| Free-to-Play | Oui | Oui |  |  |  |
| Monnaie virtuelle | Oui | Oui |  |  |  |
| Temps de jeu limité (Energie) | Oui | Non |  |  |  |
| Passe le temps | Oui | Oui |  |  |  |
| Partie rapide | Oui | Oui |  |  |  |
| Offline | Oui | Non |  |  |  |
| Prise en main facile | Oui | Oui |  |  |  |
| Dur à maitriser | Non | Non |  |  |  |
| Jouable à une main | Oui | Oui |  |  |  |
| Compétitif | Non | Non |  |  |  |
| Progression de l’avatar | Oui | Non |  |  |  |

# Générer des revenus

Micro transactions : vente de produits cosmétiques et de monnaie virtuelle

0.99€ : recharger la barre d’energie (peut dépasser le maximum)

4.99€ : 1 000 *unités de monnaie virtuelle*

9.99€ : 2 500 *unités de monnaie virtuelle*

14.99€ : 5 000 *unités de monnaie virtuelle*

19.99€ : 10 000 *unités de monnaie virtuelle*

La monnaie virtuelle permet d’acheter des cosmétiques et des armes plus ou moins rares qui serviront dans les parties futures.

Le prix dépendra de la rareté :

* Rare : 500 unités
* Epique : 1 000 unités
* Légendaire : 2 500 unités
* Mythique : 4 000 unités

## Récapitulatif :

|  |  |
| --- | --- |
| Somme investie | Produit obtenu |
| 0.99€ | Plein d’energie |
| 4.99€ | 2 objets rares ou 1 objet épique |
| 9.99€ | 2 objets épiques ou 1 objet légendaire |
| 14.99€ | 2 objets légendaires ou 1 objet mythique |
| 19.99€ | 2 objets mythiques ET 2 objets épiques |