



LES CAVALIERS DE TROIE

DOSSIER DE COMMUNICATION

TROJANHORSE.CC

QU'APPORTE NOTRE PRODUIT À UN CLIENT ?

La première adaptation du jeu de plateau VIRUS.

Notre produit s'inspire, du jeu du VIRUS, en y ajoutant un univers extra-terrestre. Ce jeu n'existe actuellement qu'en version physique. U



QU'APPORTE NOTRE PRODUIT AUX UTILISATEURS ?

Divertissement entre amis à distance

- Jeu de carte unique dont aucune adaptation n'existe actuellement.
- Complexité faible/moyenne (entre casual et hardcore gamer), donc ouvert à tous.
- Univers développé autour d'un conflit extra-terrestre. Idéal pour les adeptes de ce genre d'ambiance.
- Axé sur la détente sans prise de tête mais avec une touche de réflexion..
- Propose une alternative aux jeux de cartes classiques tel que le UNO, pour les adeptes de ce type de jeu qui chercheraient quelque chose de nouveau.

Possible réseautage d'adepte du jeu

- Nous croyons en la naissance et la croissance d'une communauté de joueurs autour de notre projet.

QUI EST SUSCEPTIBLE D'ÊTRE INTÉRESSÉ PAR NOTRE JEU ?

Nous avons voulu produire un jeu qui vise un large public

Plus ouvert et non complexe, avec une apparence
agréable et assez ludique.



www.pegi.info

(selon les normes PEGI)

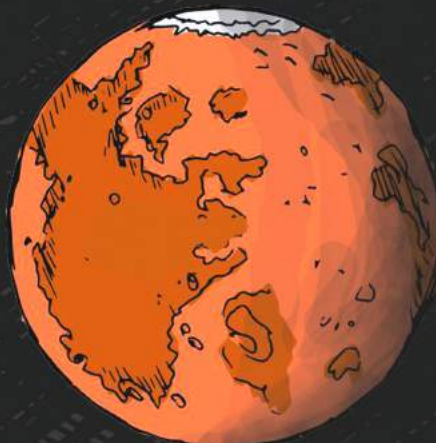
Joueurs potentiels

- Les fans du jeu original (Virus)
- Les adeptes des jeux de sociétés ou adaptation des jeux de société
- Fans d'espace et d'univers alien
- Tout groupe de personnes cherchant un moyen de se divertir à plusieurs (une famille, un groupe d'amis etc ...)

37 %

A une entreprise

- Le fait qu'il y ait un marché potentiel (Avec un chiffre d'affaires estimé à environ 5 Mds €, l'industrie française du jeu vidéo, est aujourd'hui l'une des plus dynamiques en Europe et dans le monde... classé devant l'industrie de la musique et du cinéma)
- Possibilités d'amélioration des fonctionnalités du jeu



QUEL EST L'ÉTAT ACTUEL DU MARCHÉ ?

Le marché du jeu vidéo est en expansion

Les jeux de cartes prennent une grande place dans le marché du jeu vidéo.

- De nombreux jeux de cartes de complexité élevé (Hearthstone, Magic, Tft, ...) , qui marchent très bien
- De nombreux jeux de cartes de complexité faible issus d'adaptation de jeux de société (UNO, Loup-garou, ...)
- Manque de jeux de cartes en lien avec les extraterrestres et l'espace: les jeux qui dominent le marché sont les cartes pokemon ou des jeux avec des histoires liées à des univers de magie ou qui se déroulent dans l'époque médiévale.

LET'S PLAY ON!

TROJAN HORSEMEN
LES CAVALIERS DE TROIE

LA DISTRIBUTION DU JEU



INTUITIF

PAS BESOIN
DE CONNAITRE
UNE LANGUE
POUR JOUER

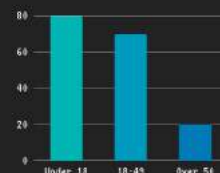


3/5 TROUVENT QUE
LE JEU EST
ADDICTIF

JOUONS !

UNE INFOGRAPHIE DU JEU VIDÉO
LES CAVALIERS DE TROIE

RÉPARTITION PAR ÂGE



14

ÂGE MOYEN
D'UN JOUEUR

4 JOUEURS SUR 5
RESPIRAIENT
PENDANT QU'ILS
JOUAIENT

LES JEUX VIDÉOS PEUVENT VOUS AIDER À VOUS PERFECTIONNER.



- ★ MULTITÂCHE
- ★ CRÉATIVITÉ
- ★ TRAVAIL D'ÉQUIPE
- ★ STRATÉGIE

LES JEUX VIDÉO SONT PARFAITS POUR LES ÉCHANGES SOCIAUX

65 % DES
JOUEURS JOUENT
À DES JEUX AVEC
UN AMI



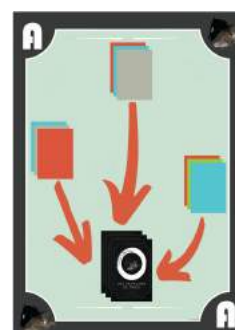
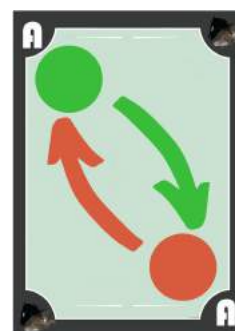
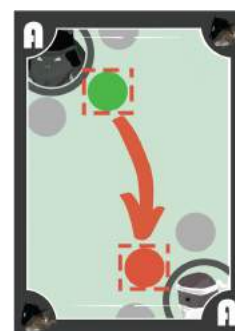
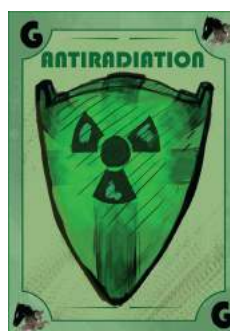
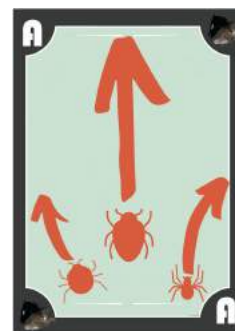
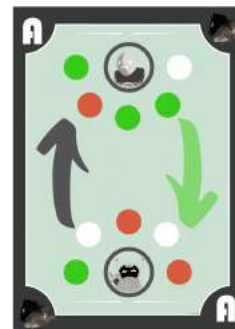
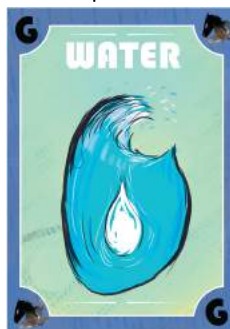
COMMENCEZ À JOUER



DESIGN LES CARTES SONT NOS PROPRES CRÉATIONS

Le succès des jeux de cartes se base souvent sur l'apparence

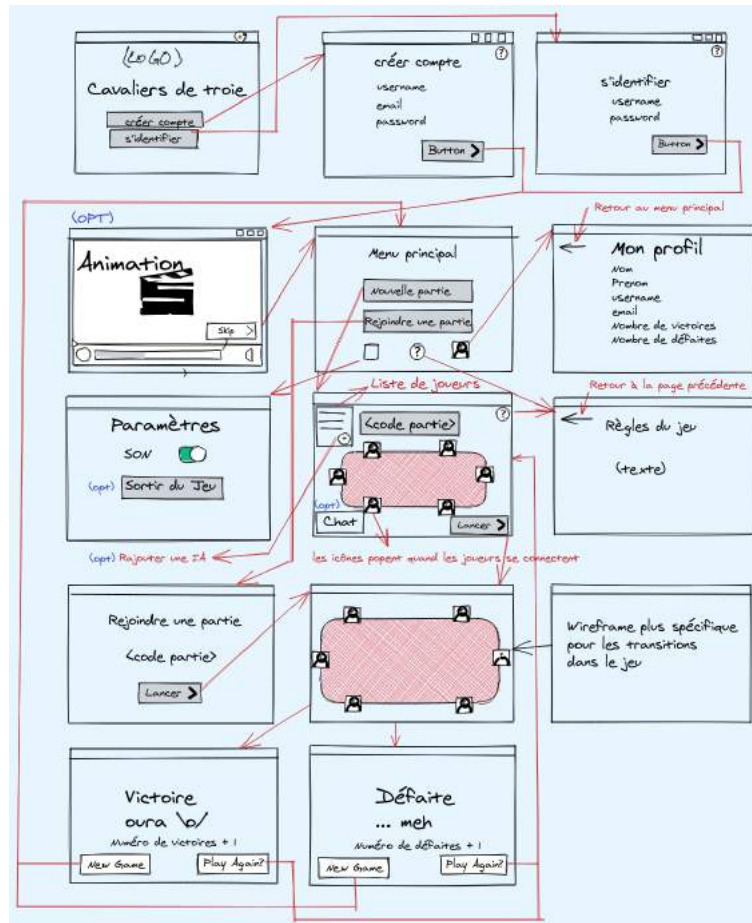
Ainsi que le thème et le scénario qui l'accompagnent... un graphisme assez originale. conçu spécialement pour notre jeu... le manuel décrit chaque carte.



UNE IHM, BIEN PENSÉE

Le jeu est multiplatforme

Portatif, avec une interface agréable à voir, fluide et intuitive. Conçu d'une manière à ce qu'il plaise au grand nombre d'utilisateur. Nous avons pris en compte toutes les contraintes rencontrées.



LES CAVALIERS DE TROIE

THE GAME



MOYEN DE COMMUNICATION

Chaque produit a besoin de promotion

Pour faire connaître notre jeu, on a essayé d'élaborer toute une stratégie de communication.

- Nous souhaitons plus de tests de notre jeu, des reprises de nos actualités, apparaître dans l'émission d'un streamer ou peut-être attirer des investisseurs.
- Nous souhaitons augmenter les achats de notre jeu, promouvoir le jeu, consolider la communauté autour du jeu ou se préparer à un salon grand public pour le présenter.

Quel médium de communication choisir ? Pour qui ?

Flyers, visuels et infographies : qui contiennent une étude statistique sur un petit échantillon (à faire au sein de l'équipe en se mettant à la place de l'utilisateur). Version numérique et papier.

Site web : vitrine + plateforme jeu.

Réseaux sociaux : Définir lesquels conviennent le plus à notre cible :

- **Twitch** est le réseau qui regroupe le plus de gamers dans le monde
- **Tik Tok** en vogue
- **Linkedin** est plus professionnel et représente un lien direct avec les chefs d'entreprises et les start-up
- **Facebook + Instagram** sont très intéressants vu les fonctionnalités de streaming et de suivi de page ainsi que d'invitation qui sont disponibles

Notre choix se base aussi sur les statistiques :

(social media)

consommation par les moins de 13 ans

1. 59% . youtube
2. 42% . snapchat
3. 39% . whatsapp
4. 39% . tiktok
5. 22% . instagram

▲ 87% des français de 12 ans disposent d'un smartphone



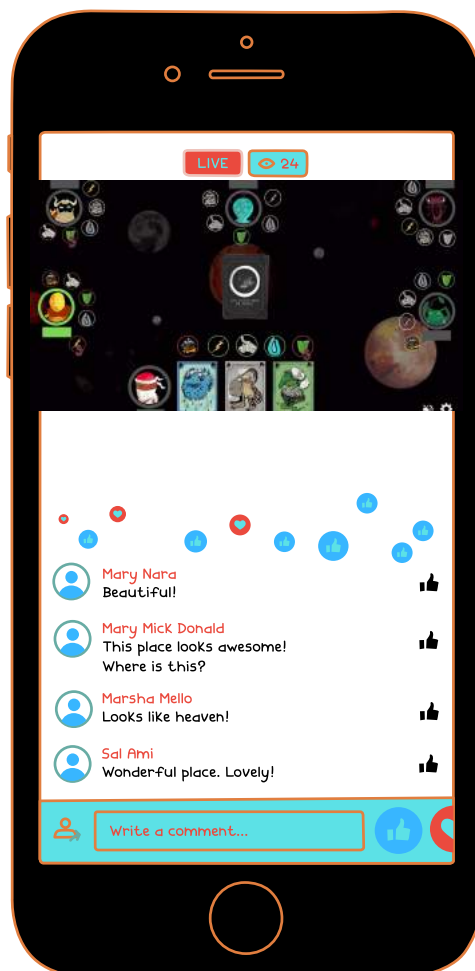
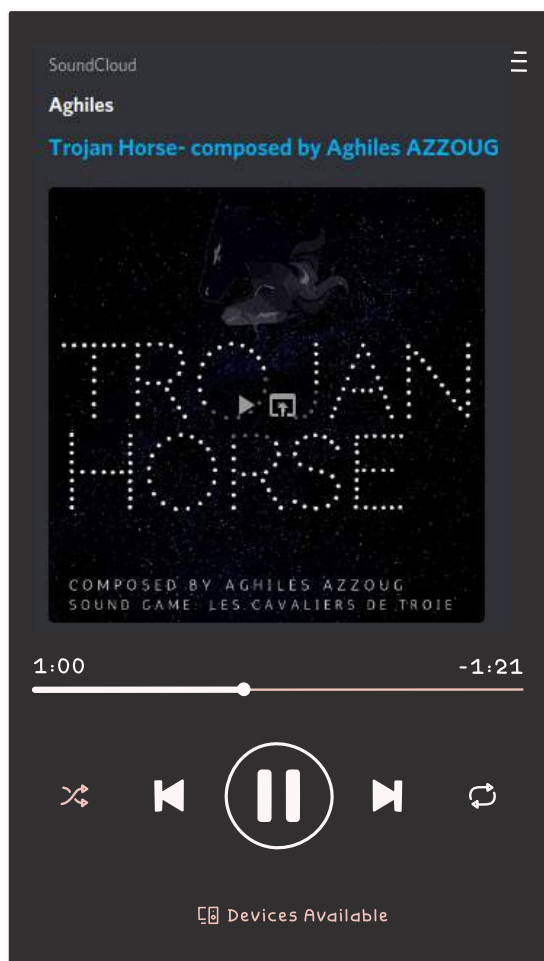
UNE COMMUNICATION QUI EST ACCÈDE À TOUS LES SUPPORTS

Le jeu a sa propre charte graphique et musique qui rend le jeu plus persuasif

Quelques postes:



Même un album de musique qui comporte les sons de notre game existe, ainsi que des streams pour les joueurs.





SORRY,



I KNOW,
YOU CAN'T PAUSE THIS GAME

LES CAVALIERS DE TROIE

