



LA CIBLE

Interactive Dart Solution

L'équipe LA CIBLE

06.87.65.48.56

Réinventer le jeu de fléchettes grâce au digital et à la gamification



VISION DU PROJET

LA CIBLE AMBITIONNE DE DEVENIR UNE PLATEFORME DE RÉFÉRENCE DU JEU DE FLÉCHETTES INTERACTIF CONNECTÉ, EN COMBINANT MATÉRIEL INTELLIGENT, JEUX PROPRIÉTAIRES ET SERVICES DIGITAUX À FORTE VALEUR AJOUTÉE.

NOTRE ÉCOSYSTÈME REPOSE SUR TROIS BRIQUES TECHNOLOGIQUES INTERCONNECTÉES, CRÉANT UNE EXPÉRIENCE FLUIDE POUR LES JOUEURS ET UN MODÈLE SCALABLE POUR LES EXPLOITANTS ET INVESTISSEURS.



L'ARCHITECTURE DE LA CIBLE

1. LA CIBLE SCOLIA

- CAPTURE LES IMPACTS
- ENVOIE LES DONNÉES VIA SON API

2. GAMES BOX LA CIBLE

- INTERPRÈTE LES DONNÉES
- APPLIQUE LES RÈGLES DU JEU
- MET À JOUR LE SCORE EN TEMPS RÉEL

3. APPLICATION WEB LA CIBLE

- RÉCUPÈRE LES DONNÉES VIA L'API DE LA GAMES BOX
- STOCKE L'HISTORIQUE
- AFFICHE STATISTIQUES ET PERFORMANCES



**LA GAMES BOX EST NOTRE ACTIF STRATÉGIQUE.
ELLE NOUS PERMET D'ÊTRE INDÉPENDANTS DU MATÉRIEL, D'AJOUTER DES JEUX ET DE SCALER RAPIDEMENT.**



LA CIBLE

LA PLATEFORME DE FLÉCHETTES CONNECTÉES NOUVELLE GÉNÉRATION

HARDWARE INTELLIGENT • JEUX PROPRIÉTAIRES • DATA & COMMUNAUTÉ

👉 DU LOISIR TRADITIONNEL À L'EXPÉRIENCE DIGITALE COMPÉTITIVE

LES FLÉCHETTES SONT UN JEU MONDIAL, SIMPLE, SOCIAL... MAIS TECHNOLOGIQUEMENT SOUS-EXPLOITÉ.

LA CIBLE TRANSFORME CE LOISIR TRADITIONNEL EN UNE EXPÉRIENCE CONNECTÉE, COMPÉTITIVE ET MONÉTISABLE.



PROBLÈME

UN MARCHÉ FRAGMENTÉ ET PEU DIGITALISÉ

COMPTAGE MANUEL → ERREURS FRÉQUENTES

AUCUNE DATA LONG TERME POUR LES JOUEURS

PEU D'ENGAGEMENT APRÈS LA PARTIE

AUCUNE PLATEFORME DE RÉFÉRENCE MONDIALE

AUJOURD'HUI, MÊME AVEC DES CIBLES ÉLECTRONIQUES, L'EXPÉRIENCE RESTE LIMITÉE : PAS D'HISTORIQUE, PAS DE COMMUNAUTÉ, PAS DE PROGRESSION MESURABLE. LE JOUEUR JOUE... PUIS TOUT DISPARAÎT.



SOLUTION

UN ÉCOSYSTÈME CONNECTÉ EN 3 BRIQUES

1. CIBLE CONNECTÉE → DÉTECTION AUTOMATIQUE
 2. GAMES BOX LA CIBLE → INTELLIGENCE DE JEU
 3. APPLICATION WEB → COMPTES, STATS, COMMUNAUTÉ
- 👉 UNE EXPÉRIENCE FLUIDE, PROFESSIONNELLE ET SCALABLE

NOUS AVONS CONÇU LA CIBLE COMME UN ÉCOSYSTÈME, PAS COMME UN SIMPLE JEU.

CHAQUE LANCER DEVIENT UNE DONNÉE. CHAQUE JOUEUR DEVIENT UN UTILISATEUR FIDÉLISÉ.



PRODUIT & EXPÉRIENCE UTILISATEUR

POUR LE JOUEUR

- ZÉRO COMPTAGE MANUEL
- STATISTIQUES AVANCÉES
- PROGRESSION MESURABLE
- CLASSEMENTS & DÉFIS

POUR LES EXPLOITANTS (LA CIBLE & FRANCHISÉS)

- INSTALLATION SIMPLE
- ENGAGEMENT CLIENT RENFORCÉ
- REVENUS RÉCURRENTS

NOUS NE VENDONS PAS SEULEMENT UNE PARTIE DE FLÉCHETTES.

NOUS VENDONS UNE EXPÉRIENCE CONTINUE, AVANT, PENDANT ET APRÈS LE JEU.



MARCHÉ & OPPORTUNITÉ

MARCHÉS CIBLES

- BARS & LIEUX DE LOISIRS
- CLUBS & ASSOCIATIONS
- ÉVÉNEMENTIEL
- JOUEURS PARTICULIERS PREMIUM

TENDANCES FORTES

- LOISIRS CONNECTÉS
- GAMIFICATION DU SPORT
- E-SPORT AMATEUR

LE MARCHÉ EXISTE DÉJÀ.

NOUS NE CRÉONS PAS UN USAGE, NOUS LE MODERNISONS ET LE MONÉTISONS.



MARCHÉ & OPPORTUNITÉ

SOURCES DE REVENUS

- LOCATION DE LA GAMES BOX
 - MISE À DISPOSITION => ABONNEMENT JOUEURS (FREEMIUM → PREMIUM → PREMIUM PRO)
 - LICENCES B2B - FRANCHISE & GRANDS COMPTES
 - TOURNOIS & ÉVÉNEMENTS SPONSORISÉS
- 👉 REVENUS RÉCURRENTS + SCALABILITÉ LOGICIELLE

NOTRE MODÈLE COMBINE HARDWARE, SAAS ET B2B.

C'EST EXACTEMENT CE QUE RECHERCHENT LES INVESTISSEURS AUJOURD'HUI : RÉCURRENCE ET EFFET RÉSEAU.



AVANTAGE CONCURRENTIEL

POURQUOI LA CIBLE GAGNE ?

- TECHNOLOGIE PROPRIÉTAIRE
- INDÉPENDANCE HARDWARE
- PLATEFORME DATA & COMMUNAUTÉ
- BARRIÈRE À L'ENTRÉE LOGICIELLE
- POSITIONNEMENT PREMIUM

COPIER UNE CIBLE EST FACILE.

COPIER UN ÉCOSYSTÈME CONNECTÉ, UNE COMMUNAUTÉ ET UNE BASE DE DONNÉES... BEAUCOUP MOINS.





SOURCES DE REVENUS & PRICING



SOURCES DE REVENUS & PRICING

LOCATION DE LA GAMES BOX LA CIBLE

🎯 SECTEUR ÉVÉNEMENTIEL (B2B)

CIBLE CLIENTS

- AGENCES ÉVÉNEMENTIELLES
- SALONS PROFESSIONNELS
- ÉVÉNEMENTS CORPORATE
- FESTIVALS & ANIMATIONS GRAND PUBLIC

MODÈLE DE PRICING

Modèle de pricing

Offre	Contenu	Prix conseillé
Journée	1 Games Box + accès jeux	300 – 500 € / jour
Week-end	2-3 jours	800 – 1 200 €
Semaine	5-7 jours	1 800 – 2 500 €
Événement premium	Jeux + branding + stats live	3 000 – 5 000 €

MARGE ESTIMÉE

- 70-85 % APRÈS AMORTISSEMENT MATÉRIEL

L'ÉVÉNEMENTIEL GÉNÈRE DU CASH RAPIDE, FINANCE LA CROISSANCE ET SERT DE VITRINE COMMERCIALE.



ABONNEMENTS JOUEURS

New!

ABONNEMENTS JOUEURS

🎯 B2C - FREEMIUM → PREMIUM → PREMIUM PRO

MODÈLE FREEMIUM

- ACCÈS BASIQUE GRATUIT :
 - COMPTAGE LIMITÉ À 5 PARTIES
 - HISTORIQUE LIMITÉ À 5 PARTIES
 - STATISTIQUES SIMPLES À 5 PARTIES

HYPOTHÈSE :

TAUX DE CONVERSION FREEMIUM → PREMIUM : 10-15 %
TAUX DE CONVERSION PREMIUM → PREMIUM PRO : 5-10 %
ARPU ANNUEL : 60-80 €

Offres Premium

Offre	Prix	Valeur
Premium Mensuel	4,99 € / mois	Stats avancées, profils, classements
Premium Annuel	49,99 € / an	-20 % + exclusivités
Pro Player	79 – 99 € / an	Tournois, analytics avancés

MODÈLE SAAS RÉCURRENT, TRÈS SCALABLE, FORTE VALEUR LONG TERME PAR UTILISATEUR.



ORGANISATION DE TOURNOIS SPONSORISÉS

(HORS ABONNEMENT PREMIUM PRO)

ORGANISATION DE TOURNOIS SPONSORISÉS



TYPES DE TOURNOIS

- TOURNOIS LOCAUX (BARS, CLUBS)
- TOURNOIS NATIONAUX
- COMPÉTITIONS ONLINE/OFFLINE HYBRIDES

Revenus sponsors

Niveau	Prix sponsor
Local	2 000 – 5 000 €
National	10 000 – 30 000 €
Série annuelle	50 000 – 100 000 €

REVENUS COMPLÉMENTAIRES

- FRAIS D'INSCRIPTION JOUEURS : 10 – 30 €
- BRANDING DANS L'APP
- STREAMING & VISIBILITÉ

LES TOURNOIS TRANSFORMENT L'USAGE EN SPECTACLE ET CRÉENT UN FORT ENGAGEMENT COMMUNAUTAIRE.



EXPLOITATION DES DONNÉES ANONYMISÉES

EXPLOITATION DES DONNÉES ANONYMISÉES



DONNÉES EXPLOITABLES (100 % ANONYMISÉES)

- PRÉCISION MOYENNE
- ZONES LES PLUS TOUCHÉES
- ÉVOLUTION DES PERFORMANCES
- TENDANCES PAR VILLE / DEPARTEMENT / ÂGE / NIVEAU

Offres Data

Client	Produit	Prix
Marques sport	Rapports annuels	5 000 – 15 000 €
Agences / médias	Accès dashboard	500 – 1 500 € / mois
Partenaires tech	API Data	10 000 – 50 000 € / an

⚠ RGPD COMPLIANT – ANONYMISATION STRICTE

LA DATA DEVIENT UN ACTIF STRATÉGIQUE À FORTE MARGE UNE FOIS LA BASE UTILISATEURS CONSTITUÉE.



RÉCAP PRICING

Source	Type	Revenus
Location Games Box	B2B	Cash immédiat
Abonnements joueurs	SaaS	Récurrent & scalable
Tournois sponsorisés	B2B2C	Image & monétisation
Data anonymisée	B2B	Très forte marge



MESSAGE CLÉ POUR VC / BA

LA CIBLE combine :

- “du revenu court terme (événementiel);”
- “du récurrent SaaS;”
- “du brand & communauté;”
- “et un actif data monétisable.”





COMPARAISON DES 2 BUSINESS MODELS

LOCATION À L'HEURE VS ABOUNNEMENTS



COMPARAISON DES 2 BUSINESS MODELS

LOCATION À L'HEURE VS ABONNEMENTS

A MODÈLE 1 : RÉSERVATION À L'HEURE EN BAR / PUB

28 € / HEURE - 4 À 6 JOUEURS

◆ PRINCIPE

LE BAR FACTURE UNE SESSION DE JEU

LE CLIENT PAYE POUR LE TEMPS, PAS POUR LA DONNÉE OU LA RÉCURRENCE

MODÈLE PROCHE DU BILLARD / BOWLING / KARAOKÉ

\$ ÉCONOMIE UNITAIRE

Paramètre	Valeur
Prix	28 € / heure
Joueurs	4 à 6
Coût / joueur / heure	4,5 à 6 €
Durée moyenne	1 h
CA / session	28 €

CA POTENTIEL PAR CIBLE (BAR ACTIF)

HYPOTHÈSES PRUDENTES :

3 H D'UTILISATION / JOUR

300 JOURS / AN

$$\rightarrow 2 \text{ H} \times 28 \text{ €} \times 300 \text{ JOURS} = \textcolor{red}{16\ 800 \text{ €}} / \text{AN} / \text{CIBLE}$$

AVANTAGES

- ✓ FACILE À COMPRENDRE POUR LE CLIENT
- ✓ MONÉTISATION IMMÉDIATE
- ✓ ACCEPTÉ CULTURELLEMENT EN BAR
- ✓ BON POUR LIEUX PHYSIQUES

LIMITES

- ✗ PAS DE RELATION DIRECTE AVEC LE JOUEUR
- ✗ PAS DE RÉCURRENCE GARANTIE
- ✗ DÉPENDANCE TOTALE AU TRAFIC DU BAR
- ✗ FAIBLE VALORISATION VC (MODÈLE "ASSET HEAVY")
- ✗ PEU DE DATA EXPLOITABLE CÔTÉ ÉDITEUR

**TRÈS BON MODÈLE D'EXPLOITATION LOCALE, MAIS PEU SCALABLE POUR UNE STARTUP TECH.
INTÉRESSANT COMME CANAL DE DISTRIBUTION, PAS COMME CŒUR DE VALORISATION.**



COMPARAISON DES 2 BUSINESS MODELS

LOCATION À L'HEURE VS ABONNEMENTS

B MODÈLE 2 : ABONNEMENT JOUEUR PREMIUM

4,99 € / MOIS / JOUEUR

- ◆ PRINCIPE
 - LE JOUEUR PAIE POUR SON EXPÉRIENCE DIGITALE
 - LE LIEU DEVIENT UN SUPPORT, PAS LE CLIENT FINAL
 - MODÈLE SAAS / PLATEFORME

💰 ÉCONOMIE UNITAIRE

Paramètre	Valeur
Prix	4,99 € / mois TTC
CA annuel / joueur	59,88 € TTC
Coût marginal	Quasi nul
Donnée générée	Élevée

📊 EXEMPLE À 1 200 JOUEURS FREEMIUM PAR BAR

Élément	Valeur
Joueurs premium	1 200 x 12.5% = 150 joueurs
CA annuel	≈ 7 500 €
Abonnement Annuel	49.90€ HT
Référence	Mensuelle

✓ AVANTAGES

- ✓ REVENUS RÉCURRENTS ET PRÉVISIBLES
- ✓ FORTE MARGE
- ✓ VALORISATION VC ÉLEVÉE (SAAS)
- ✓ EFFET RÉSEAU & COMMUNAUTÉ
- ✓ MONÉTISATION DATA & TOURNOIS
- ✓ INDÉPENDANT DU LIEU

✗ LIMITES

- ✗ NÉCESSITE ADOPTION & ENGAGEMENT JOUEUR
- ✗ ONBOARDING PLUS COMPLEXE
- ✗ TEMPS DE MONTÉE EN PUISSANCE
- ✗ NÉCESSITE UNE UX TRÈS SOLIDE

✓ 1.200 JOUEURS...?

AVEC LE FREEMIUM LE CHIFFRE DE 1.200 JOUEURS DOIT ÊTRE PLUS IMPORTANTS.

C'EST LE MODÈLE CŒUR DE VALEUR : SCALABLE, DATA-DRIVEN, INTERNATIONALISABLE. TYPIQUEMENT CELUI QUI JUSTIFIE UNE VALORISATION X5 À X10 DU CA.





COMPARAISON DIRECTE (TABLEAU VC-FRIENDLY)

Critères	Réservation horaire	Abonnement joueur
Type	B2B local	B2C SaaS
Client	Bar	Joueur
Récurrence	✗	✓
Scalabilité	Faible	Très forte
Marge	Moyenne	Très élevée
Data	Faible	Centrale
Valorisation	x1-2 CA	x5-10 CA
International	Difficile	Facile

🧠 STRATÉGIE GAGNANTE (RECOMMANDÉE)

👉 NE PAS OPPOSER LES DEUX MODÈLES

👉 LES COMBINER INTELLIGEMMENT

🎯 MODÈLE HYBRIDE OPTIMAL

LA CIBLE FACTURE À L'HEURE → MONÉTISATION IMMÉDIATE

LA CIBLE FACTURE L'ABONNEMENT JOUEUR → CRÉATION DE VALEUR LONG TERME

LE LIEU DEVIENT UN ACQUISITION CHANNEL

LE JOUEUR DEVIENT L'ACTIF

“LA RÉSERVATION À L'HEURE FINANCE L'ADOPTION. L'ABONNEMENT JOUEUR CONSTRUIT LA VALORISATION.”



 CONCLUSION STRATÉGIQUE

◆ **LE MODÈLE À L'HEURE = EXCELLENT POUR :**

- LANCER LE PRODUIT
- CONVAINCRE LES LIEUX
- GÉNÉRER DU CASH COURT TERME

◆ **LE MODÈLE ABONNEMENT = ESSENTIEL POUR :**

- SCALABILITÉ
- VALORISATION VC
- DATA & E-SPORT
- EXPANSION NATIONAL ET INTERNATIONAL





COMPARAISON DES 2 ABONNEMENTS

ABONNEMENTS FREEMUM VS PREMIUM





DIFFÉRENCE ABONNEMENT FREEMIUM VS PREMIUM JOUEUR LA CIBLE

FREEMIUM - "JE JOUE"

CE QUE LE JOUEUR OBTIENT (GRATUIT)

ACCÈS AUX JEUX STANDARDS :

- 501
- 301
- CRICKET
- 9 DARTS

COMPTAGE AUTOMATIQUE DES POINTS

CRÉATION D'UN COMPTE JOUEUR

HISTORIQUE LIMITÉ DES PARTIES (EX : 10 DERNIÈRES)

STATISTIQUES DE BASE :

SCORE MOYEN

VICTOIRES / DÉFAITES

UTILISABLE DANS TOUS LES BARS ÉQUIPÉS

OBJECTIF FREEMIUM

- SUPPRIMER TOUTE FRICTION À L'ENTRÉE
- CRÉER L'HABITUDE
- DONNER UN AVANT-GOÛT DE LA DATA
- SERVIR DE TUNNEL D'ACQUISITION

LE JOUEUR JOUE SANS CONTRAINTE.

PREMIUM - "JE PROGRESSE"

PRIX

4,99 € / MOIS OU 49,99 € / AN

CE QUE LE JOUEUR OBTIENT EN PLUS

STATISTIQUES AVANCÉES

- PRÉCISION PAR ZONE (SIMPLE/DOUBLE/TRIPLE)
- MOYENNE PAR VOLÉE (LEGS)
- HEATMAP DES IMPACTS
- PROGRESSION DANS LE TEMPS
- COMPARAISON AVEC JOUEURS DU MÊME NIVEAU

COMPÉTITION & COMMUNAUTÉ

- CLASSEMENTS LOCAUX & NATIONAUX
- PARTICIPATION AUX TOURNOIS OFFICIELS
- BADGES & ACHIEVEMENTS
- DÉFIS ENTRE AMIS

ANALYSE & COACHING

- RAPPORTS DE PERFORMANCE MENSUELS
- INDICATEURS DE PROGRESSION
- SUGGESTIONS D'AMÉLIORATION (COACHING LIGHT)
- OBJECTIFS PERSONNALISÉS

EXPÉRIENCE PREMIUM

- PROFILS PERSONNALISÉS
- AVATAR & STATISTIQUES PUBLIQUES
- ACCÈS ANTICIPÉ AUX NOUVEAUX JEUX & MODES
- SUPPORT PRIORITAIRE

OBJECTIF PREMIUM

- TRANSFORMER LE JOUEUR OCCASIONNEL EN JOUEUR ENGAGÉ
- CRÉER UN ATTACHEMENT ÉMOTIONNEL
- VALORISER LA PROGRESSION
- JUSTIFIER LA RÉCURRENCE MENSUELLE

LE JOUEUR N'ACHÈTE PAS LE JEU, IL ACHÈTE SA PROGRESSION.



⚖️ COMPARAISON SYNTHÈSE

Fonctionnalité	Freemium	Premium
Jeux standards	✓	✓
Comptage auto	✓	✓
Compte joueur	✓	✓
Historique illimité	✗	✓
Stats avancées	✗	✓
Classements	✗	✓
Tournois	✗	✓
Coaching & analytics	✗	✓
Accès nouveautés	✗	✓

🎯 LOGIQUE DE CONVERSION (CLÉ BUSINESS)

MOMENTS CLÉS POUR PASSER PREMIUM

- APRÈS 5-10 PARTIES
- APRÈS UN BON SCORE
- LORS D'UN CLASSEMENT LOCAL
- AVANT UN TOURNOI
- LORS DE LA COMPARAISON AVEC UN AMI

👉 CONVERSION NATURELLE, SANS FRUSTRATION FORCÉE.

🚀 CONCLUSION

- ✓ FREEMIUM = ACQUISITION MASSIVE
- ✓ PREMIUM = RÉCURRENCE & DATA
- ✓ CONVERSION NATURELLE (5-15 %)
- ✓ MODÈLE SAAS SOLIDE & VALORISABLE





VUE D'ENSEMBLE DU FUNNEL

LIEU PHYSIQUE → COMPTE → USAGE → DÉSIR → ABONNEMENT





VUE D'ENSEMBLE DU FUNNEL

LIEU PHYSIQUE → COMPTE → USAGE → DÉSIR → ABOUNEMENT

DÉCOUVERTE (OFFLINE → ONLINE)

POINT D'ENTRÉE

- BAR / PUB ÉQUIPÉ
- ÉVÉNEMENT
- TOURNOI LOCAL

UX

- ÉCRAN DE JEU AFFICHE :
- "SCANNE POUR VOIR TON SCORE & TES STATS"
- QR CODE UNIQUE PAR SESSION

OBJECTIF : CRÉATION DE COMPTE SANS EFFORT

ONBOARDING RAPIDE (≤ 30 SECONDES)

ACTIONS UTILISATEUR

- SCAN QR
- PSEUDO OU LOGIN SOCIAL
- AUCUN PAIEMENT DEMANDÉ

UX PRINCIPLES

- ZÉRO FORMULAIRE LONG
- MOBILE-FIRST
- FEEDBACK IMMÉDIAT

KPI : TAUX DE CRÉATION DE COMPTE $> 60\%$

USAGE RÉPÉTÉ (FREE2MIUM)

DÉCLENCHEURS CLÉS

- HISTORIQUE DES PARTIES VISIBLE
- COMPARAISON AVEC AMIS
- SCORES MIS EN AVANT

FRICTIONS VOLONTAIRES (SOFT)

- HISTORIQUE LIMITÉ
- STATS "GRISÉES" AVEC APERÇU

OBJECTIF : CRÉATION DU BESOIN

MOMENT "AHA" (DÉCISION ÉMOTIONNELLE)

MOMENTS DÉCLENCHEURS PREMIUM

- NOUVEAU RECORD PERSONNEL
- CLASSEMENT LOCAL VISIBLE
- INVITATION À UN TOURNOI
- COMPARAISON DIRECTE AVEC UN AMI
- MESSAGE TYPE :
- "DÉBLOQUE TON ANALYSE COMPLÈTE"

OBJECTIF : VALEUR PERÇUE $> 4,99$ €





VUE D'ENSEMBLE DU FUNNEL

LIEU PHYSIQUE → COMPTE → USAGE → DÉSIR → ABOUNNEMENT

CONVERSION PREMIUM (1 CLIC)

UX CONVERSION

- PAIEMENT APPLE PAY / GOOGLE PAY
- MENSUEL PAR DÉFAUT
- ANNUEL SUGGÉRÉ (-20 %)

🎯 KPI : CONVERSION 5-15 %

RÉTENTION & MONTÉE EN GAMME

BOUCLES DE RÉTENTION

- RAPPORTS MENSUELS
- BADGES & NIVEAUX
- NOTIFICATIONS "PROGRESSION"
- DÉFIS RÉCURRENTS

🎯 KPI :

- CHURN MENSUEL < 4 %
- LTV > 120 €

🎯 MESSAGES CLÉS

- Le bar génère le trafic.
- L'UX transforme le trafic en abonnés.
- L'abonnement construit la valorisation.





MÉCANIQUE D'INSCRIPTION ET DE PARCOURS CLIENT



MÉCANIQUE D'INSCRIPTION ET DE PARCOURS CLIENT

1. OBJECTIFS DU SYSTÈME

- PASSER D'UN PAIEMENT À L'HEURE PAR BORNE À UN PAIEMENT PAR JOUEUR
- CRÉER UN COMPTE EN MOINS DE 30 SECONDES
- ADAPTER LE PRIX ET L'EXPÉRIENCE SELON LE PROFIL
- INCITER À LA CONVERSION VERS L'ABONNEMENT PREMIUM
- EXPLOITER LES STATISTIQUES COMME LEVIER DE VALEUR

3. PARCOURS CLIENT GLOBAL (VUE D'ENSEMBLE)

1. ARRIVÉE SUR LE SITE / BORNE
2. CHOIX DU MODE DE JEU
3. CRÉATION OU CONNEXION AU COMPTE JOUEUR
4. PAIEMENT (SI NÉCESSAIRE)
5. SESSION DE JEU
6. CONSULTATION DES STATISTIQUES
7. INCITATION À L'ABONNEMENT / FIDÉLISATION

2. PROFILS DE JOUEURS PROPOSÉS

Profil	Accès	Prix	Limitations
Invité / Pay per play	Sans abonnement	7 € / heure	Stats complètes pendant la session
Freemium	Compte gratuit	0 €	2 parties / mois, stats basiques
Premium	Compte abonné	4,99 € / mois	Toutes fonctionnalités, stats illimitées



MÉCANIQUE D'INSCRIPTION ET DE PARCOURS CLIENT

4. DÉTAIL DE LA MÉCANIQUE D'INSCRIPTION (ULTRA RAPIDE)

Étape 1 – Choix rapide sur borne ou mobile

Écran simple avec 3 boutons :

 Jouer sans compte (7€/h – stats complètes)

 Créer un compte gratuit

 Se connecter (compte existant)

Étape 2 – Création de compte express (freemium ou premium)

 Objectif : ≤ 30 secondes

Champs minimum :

Pseudo (obligatoire)

Email ou numéro de téléphone

Mot de passe ou connexion via QR code / SMS / Google / Apple

 Option avancée :

Créer le compte après la première partie, pour ne pas bloquer l'entrée en jeu.

Étape 3 – Sélection du statut joueur

Après création du compte :

 Compte Freemium

Confirmation instantanée

Affichage clair : 2 parties gratuites / mois

 Passer Premium

4,99 €/mois

Paiement CB / Apple Pay / Google Pay

 Pay per Play

Paiement à l'heure

Stats complètes uniquement pour la session





MÉCANIQUE D'INSCRIPTION ET DE PARCOURS CLIENT

5. GESTION DU PAIEMENT

CAS 1 - JOUEUR À 7€/HEURE

- PAIEMENT AVANT LE LANCEMENT
- COMPTE TEMPORAIRE POSSIBLE
- PROPOSITION DE SAUVEGARDE DES STATS :

« Crée ton compte gratuitement pour conserver tes performances »

CAS 2 - FREEMIUM

AUCUNE CB DEMANDÉE

COMPTEUR VISIBLE :

- "1/2 PARTIES RESTANTES CE MOIS-CI"

BLOCAGE AUTOMATIQUE APRÈS LA 2E PARTIE

- CTA CLAIR :

« PASSE PREMIUM POUR JOUER EN ILLIMITÉ »

CAS 3 - PREMIUM

PAIEMENT MENSUEL RÉCURRENT

ACCÈS IMMÉDIAT :

- STATS DÉTAILLÉES
- HISTORIQUE
- CLASSEMENTS
- PROFILS DE JOUEURS





MÉCANIQUE D'INSCRIPTION ET DE PARCOURS CLIENT

6. PENDANT ET APRÈS LA PARTIE (LEVIER DE CONVERSION)

PENDANT LE JEU

- AFFICHAGE PARTIEL DES STATS POUR FREEMIUM
- TEASING :
- « PRECISION MOYENNE DISPONIBLE EN PREMIUM »

APRÈS LA PARTIE

- RÉSUMÉ CLAIR
- BOUTON "DÉBLOQUER MES STATS COMPLÈTES"
- COMPARAISON VISUELLE :
 - FREEMIUM 
 - PREMIUM 

7. FIDÉLISATION ET MONTÉE EN GAMME

- EMAILS AUTOMATIQUES :
 - FIN DE QUOTA FREEMIUM
 - RÉSUMÉ MENSUEL DE PERFORMANCES
- BADGES / NIVEAUX
- CLASSEMENTS LOCAUX
- PARRAINAGE :
- 1 MOIS PREMIUM OFFERT

8. AVANTAGES BUSINESS DU MODÈLE

-  AUGMENTATION DU PANIER MOYEN
-  DONNÉES JOUEURS EXPLOITABLES
-  REVENUS RÉCURRENTS (ABONNEMENT)
-  EXPÉRIENCE MODERNE ET FLUIDE
-  CONVERSION NATURELLE DU FREEMIUM VERS LE PREMIUM



 LA CLÉ POUR LIMITER INTELLIGEMMENT LE FREEMIUM
SANS CASSER L'EXPÉRIENCE, EN JOUANT SUR LA VALEUR,
PAS SUR LA FRUSTRATION BRUTALE.





LIMITER INTELLIGEMMENT LE FREEMIUM

🎯 OBJECTIF PRODUIT

👉 ÉVITER L'USAGE GRATUIT ILLIMITÉ

👉 CRÉER UNE PRESSION NATURELLE VERS LE PREMIUM

👉 SANS BLOQUER LE JEU EN BAR (RISQUE REJET)



LIMITER LE FREEMIUM SUR LE TEMPS, PAS SUR LE JEU

PRINCIPE

Le joueur peut jouer autant qu'il veut dans le bar,
mais LA CIBLE limite ce qui est accessible APRÈS la partie.

Implémentation

Le jeu reste toujours accessible

MAIS :

Historique limité (ex : 5 ou 10 dernières parties)

Données supprimées ou archivées après X jours

Stats avancées bloquées

👉 Le joueur peut jouer, mais ne "capitalise" pas gratuitement

🎯 PSYCHOLOGIE :

"JE JOUE GRATUITEMENT, MAIS JE PERDS MA PROGRESSION."



CRÉDIT DE PARTIES FREEMIUM (TRÈS EFFICACE)

PRINCIPE

Chaque compte freemium a un quota mensuel de parties analysées.

Exemple concret

Freemium :

✓ 10 parties / mois avec stats basiques

✗ Au-delà → mode "jeu simple" (score uniquement)

Premium :

♾ Parties illimitées

Stats complètes

UX

Message soft :

"Passe Premium pour suivre toutes tes performances."

🎯 Avantage

Ultra clair

Pas punitif

Crée une rareté naturelle



MERCI

Stéphane CHAMBERT

06.87.65.48.56

contact@llicable.io

