**Solutions marketing/communication**

1. **Diffusion du jeu**

**Bannières publicitaires :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Apports publicitaires* | |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  | **10 min** | **20 min** |
|  | **Pour 1 jour** |  |  |
| **CPM : 0,10€** | 10 000 users | 60 € | 120 € |
| **CPM : 0,25€** | 100 000 users | 1 500 € | 3 000 € |
| **CPM : 0,50€** | 1 000 000 users | 30 000 € | 60 000 € |
| **CPM : 1€** | 10 000 000 users | 600 000 € | 1 200 000 € |
|  | **Pour 1 mois** |  |  |
| **CPM : 0,10€** | 10 000 users | 1 800 € | 3 600 € |
| **CPM : 0,25€** | 100 000 users | 45 000 € | 90 000 € |
| **CPM : 0,50€** | 1 000 000 users | 900 000 € | 1 800 000 € |
| **CPM : 1€** | 10 000 000 users | 18 000 000 € | 36 000 000 € |

**Partage d’idée des joueurs** : tenir au courant les joueurs de l'avancement du projet**,**  sur l’ajout de fonctionnalités, proposition de leur part de nouvelles idées sur un forum.

**Système de parrainage** : non dans un but financier en premier mais dans un but de diffusion du jeu et de fidélisation.

**Sondage anonyme des joueurs** : quels seraient les points à améliorer, les points positifs.

**Système de recommandation** : proposer de recommander le jeu à un ami sans pour autant le parrainer.

**Campagne de dons** : proposer aux utilisateurs de faire des dons s’il le souhaite afin d’encourager le développement du jeu.

**Privilégier la promotion** : beta ouverte

**Forum** : communiquer sur d’importants forums de jeux.

**Inscription aux annuaires de jeux** : [http://www.tourdejeu.net](http://www.tourdejeu.net/)

**Contact des sites ayant le même thème** : de préférence les sites amateurs, afin de faire passer le message.

**Réseaux sociaux :** Cibler les joueurs sur les réseaux sociaux susceptibles de participer (ne pas spammer), ajouter un groupe qui fait la promotion du jeu.

**Partenariat :** échanges de liens ou de bannière, proposer des gameplay différents à vos joueurs. Partenariat avec des sites de qualité et une large communauté de joueurs. De plus, établir un accord avec des marques ou des jeux payant afin d’établir des offres disponibles pour les joueurs ayant un certains profil dans le jeu (joueurs réguliers, joueurs ayant participé à un certains nombre de tournois, etc.).

**Vidéos démos** : publier une vidéo de démo gratuitement

**Les salons** : participer à des salons sur le thème des jeux vidéos et promouvoir ainsi son jeu grâce à des démos, des témoins tout en le présentant sous le thème du jeu.

**Faire tester le jeu** : proposer à des personnes de jouer le rôle de testeurs (non payé), avant le lancement de la version finale du jeu, il faudrait proposer à un certains nombre de personnes (faire une annonce) de tester les différentes versions du jeu et de leur proposer une offre (possibilité d’avoir certains bonus du jeu lors de son lancement final) afin d’en regrouper le nombre nécessaire e testeurs sérieux et réguliers. Continuer) à faire tester le jeu après son lancement final en rémunérant des testeurs (montant en fonction du professionnel ou amateur).

**Partage des news** : continuer à alimenter les canaux déjà mis en place en partageant les mises à jour.

**Faire de la veille** : surveiller les nouvelles sorties des sites de jeux web sur lesquels les news sont partagées.

**Bouche à oreille :** ne pas hésiter à parler du jeu à son entourage ou à une population de joueurs web.

**Support** : Numéro surtaxé (0899) : 1,35€ par appel puis 0,34 euros par minute : 0,4719€. Page questions/réponses

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Appel surtaxé : 30€/mois* | | |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | 5 min | 10 min | 15 min |
|  | Pour 1 mois |  |  |  |
|  | 1 user | 3,05 € | 4,75 € | 6,45 € |
|  | 1000 users | 3 050,00 € | 4 750 € | 6 450 € |
|  | 10000 users | 30 500 € | 47 500 € | 64 500 € |

Etapes du lancement :

* Développement de la version alpha
* Lancement de l’alpha : 500 joueurs amateurs pour tester la version (gratuitement)
* Développement de la version beta pendant la phase de test de l’alpha (stabilisation du jeu, ajout d’objets, de compétences, d’événements spéciaux)
* Lancement de la beta avec 500 joueurs déjà + 2000 nouveaux testeurs
* Développement de la version finale pendant la phase de test de la beta
* Lancement de la version finale

1. **Tournois**