

# ICESHARD STUDIO

*CREATION D'UN STUDIO DE JEUX VIDEO*

## BUSINESS PLAN

Version 1 – Septembre/Octobre 2018

Porteur de projet : Rémi Sézille

# SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| Le projet de studio                          | 2  |
| L'équipe                                     | 2  |
| Les outils                                   | 2  |
| Le jeu – Spectral Frontiers                  | 4  |
| Description détaillée - Gameplay             | 4  |
| Univers visuel                               | 5  |
| Univers sonore                               | 5  |
| Les innovations                              | 6  |
| Etat du marché                               | 8  |
| Le développement indépendant à faible budget | 9  |
| Planning prévisionnel                        | 10 |
| Du projet de studio                          | 10 |
| De Spectral Frontiers                        | 10 |
| Stratégie de communication                   | 11 |
| Twitter                                      | 11 |
| Youtubeurs, streamers, influenceurs          | 11 |
| Annuaire et sites spécialisés                | 11 |
| Kickstarter                                  | 11 |
| Salons et conventions                        | 12 |
| Stratégie financière                         | 13 |
| Coût de Spectral Frontiers                   | 13 |
| Financements                                 | 14 |
| Ventes                                       | 15 |
| Canaux de distribution                       | 16 |
| Choix des partenaires                        | 16 |
| Captures d'écran de la version actuelle      | 17 |
| Sources                                      | 18 |

# LE PROJET DE STUDIO

Le projet de création d'un petit studio de développement indépendant est né de la volonté de donner une dimension supplémentaire à un jeu vidéo en cours de création.

En effet, le premier jeu phare est Spectral Frontiers, un tactical RPG s'inspirant des classiques du genre (Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Fire Emblem, Disgaea...), le tout en les remettant au goût du jour avec un développement soigné et des graphismes 2D adaptés aux moyens d'aujourd'hui.

Malheureusement une seule personne n'est pas suffisante pour un tel jeu, surtout avec mon bagage fortement orienté technique qui implique également des lacunes côté réalisation graphique et sonore. D'où cette nécessité d'amener des profils complémentaires et créatifs au projet. Le jeu vidéo étant avant tout un art créatif, c'est d'autant plus important afin de confronter des idées différentes afin d'améliorer la qualité globale du jeu.

Même si les premières lignes de code du jeu actuel ont été écrites fin mai 2018, la réflexion a quant à elle démarré il y a plusieurs années, sous forme d'un prototype en Java à titre personnel, puis d'une seconde version un peu plus aboutie en 2014 pour un projet de fin d'études.

Un prototype interne est actuellement jouable, mettant en scène un combat dans son intégralité : placement des pions, phase de tour par tour avec déplacements et attaques, victoire/game over.

Pour le studio, création d'un statut juridique très bientôt (dernier trimestre 2018).

Le twitter du jeu : <https://twitter.com/specfrontiers>

Le blog du jeu (en anglais) : <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=64909.0>

## L'équipe

**Rémi Sézille** - Gestion, Développement, Game Design

Passionné par la création de jeux vidéo depuis ses 10 ans avec notamment RPG Maker 2000, The Games Factory, Game Maker... Rémi a suivi des études en informatique, avec un DUT Informatique puis un diplôme d'Ingénieur obtenu à l'Université de Technologie de Compiègne en 2014. Tout d'abord orienté professionnellement vers le développement web, avec un premier CDI en Angleterre, il est revenu en France pour diriger la partie technique d'une startup web en 2015, avant de se lancer lui-même dans l'aventure entrepreneuriale en revenant à ses premiers amours avec Spectral Frontiers début 2018.

## Les outils

### Unity

Outil principal de développement, il s'agit d'un des moteurs de jeu vidéo les plus connus sur le marché. Utilisé aussi bien pour du desktop 3D que pour du mobile, c'est un acteur incontournable de la scène vidéoludique. Créé en 2005, des millions de développeurs l'utilisent aujourd'hui, pour notamment créer plus de 50% des jeux mobiles du marché (<https://unity3d.com/public-relations>).

Il permet également aux développeurs de créer des éditeurs pour les autres corps de métier directement dans Unity, facilitant grandement l'interaction et la mise en place de fonctionnalités par des personnes non initiées au développement.

Parmi les jeux les plus connus réalisés grâce à Unity : Cities Skyline, Hearthstone, Pokémon Go, Cuphead...

### **Confluence**

Confluence est un wiki collaboratif en ligne qui permet de gérer efficacement toute la gestion de l'information et des documents.

Il permet de centraliser et de mettre à jour très facilement les documents de game design, les spécifications techniques et autres. Tout en permettant à tous les membres de l'équipe d'y accéder et de les modifier directement sur internet.

### **Trello**

Outil de gestion de projet, il permet de clarifier la roadmap à court et moyen terme et de garder un œil sur les différentes tâches et idées du projet.

Accessible également via internet, il est également accessible par les autres collaborateurs du projet.

### **GitHub**

Utilisé afin de gérer le stockage et le versioning du code du projet. Collaboratif, puissant et accessible de partout, c'est un outil indispensable au suivi des développements et travail en équipe.

# LE JEU – SPECTRAL FRONTIERS

## Description détaillée - Gameplay

L'univers de Spectral Frontiers se déroule dans un univers médiéval fantastique où règne (un peu) de magie et (beaucoup) de bastons.

On suit un jeune paysan réquisitionné par l'armée du royaume auquel il appartient afin d'envahir la dernière province résistant à son emprise.

Durant son périple, celui-ci va croiser la route de sept personnes qui lui tiendront compagnie durant l'aventure et que le joueur pourra contrôler intégralement.

Chacun des 8 personnages contrôlables a sa propre histoire, sa propre personnalité et ses propres qualités et défauts. Il faudra donc les utiliser avec sagesse afin de remporter les différents combats qui ponctuent l'aventure (une centaine dans le scénario principal).

Les personnages sont uniques de part leur valeurs de caractéristiques (points de vie, attaque, défense, vitesse...), de leur équipement (tête, torse, pieds...) et de leurs aptitudes (sorts, compétences spéciales).

### Les combats

Très similaire à des parties d'échec : des pions (personnages) s'affrontent sur un échiquier (carte). Le premier éliminant tous les pions adverses remporte la victoire.

Les combats se déroulent donc au tour par tour, après une phase de placement, où le joueur peut librement placer de 3 à 5 personnages sur une dizaine d'emplacements prédéfinis sur la carte. Carte en vue isométrique mais qui correspond en pratique à un damier.

Ensuite, l'ordre d'action des différents personnage (du joueur ou de l'ordinateur) est déterminé par leur vitesse. Le but final est d'éliminer tous les personnages adverses.

A la fin du combat, le joueur reçoit des récompenses permettant d'améliorer ses personnages pour le combat suivant, générant une courbe de progression et permettant de doser la difficulté au fur et à mesure du jeu.

### La courbe de progression

Elle prend plusieurs formes.

Tout d'abord, le joueur ne contrôle au début qu'un seul personnage. Il pourra au fur et à mesure en récupérer 7 autres jouables, et donc contrôler jusqu'à 8 personnages différents.

Chacun de ses personnages a ses propres capacités uniques, qu'aucun autre ne peut apprendre. Cependant un personnage débloquera ses capacités au fur et à mesure de l'aventure.

Les personnages ont également des caractéristiques, communes à tous les personnages, dont les valeurs leur sont propres. Elles évoluent naturellement avec les niveaux après chaque combat. Elles peuvent également être modifiées à travers l'équipement. Ainsi plusieurs emplacements sont disponibles sur chaque personnage afin de le personnaliser à sa guise : casques, armures, bottes...

### Facile à apprendre, difficile à maîtriser

Malgré des mécaniques simples à prendre en main, Spectral Frontiers cache d'autres mécaniques plus complexes qui interviennent lors des combats :

- Les chances de réussite de chaque attaque changent :
  - o En fonction de la position d'un personnage vis-à-vis d'un autre personnage (de face, de côté, de dos)
  - o En fonction de la hauteur du terrain (un archer en haut d'une falaise est à son avantage)
  - o En fonction de l'équipement de chaque personnage et de son état (aveuglé, étourdi...)
- La luminosité (jour/nuit) et la météo influent sur l'efficacité des sorts en fonction de leur élément.
- Le décor peut être modifié à travers les compétences des personnages (un feu bloque un raccourci, hop un sort d'eau et la voie est libre)
- La vitesse des personnages peut être influencé par des capacités ou l'environnement, permettant des combos dévastateurs si elle est correctement coordonnée
- De nombreux choix stratégiques en fonction de la portée des attaques, des sorts, et d'une jauge de combat qui se remplit progressivement au cours du combat

## Univers visuel

L'univers visuel est un des éléments majeurs de Spectral Frontiers puisqu'il va permettre de transporter le joueur dans notre monde. Plus que des dessins statiques, il sera animé et vivant, beaucoup plus que ne peuvent l'être d'autres jeux tour par tour.

Les décors réagiront en fonction de la luminosité, de la météo, des effets et sorts lancés par les personnages (un sort d'eau à côté d'une case où un feu de camp brûle ? il s'éteint !).

Plus d'informations à venir dans cette section une fois qu'un concept artist/directeur artistique aura été trouvé.

## Univers sonore

L'univers sonore est aussi très important pour Spectral Frontiers, bien plus qu'il ne peut l'être dans bien d'autres jeux.

En effet, le scénario solo étant la pièce maitresse du jeu, l'immersion prend une place très importante. De plus, le tactical RPG étant un type relativement ancien, de très nombreux joueurs se souviennent encore des mélodies et musiques de ces jeux.

Il convient donc d'avoir à la fois un univers sonore qui puisse rappeler aux plus anciens joueurs cette ambiance Gameboy/PlayStation, et à la fois avoir des sons à la hauteur d'aujourd'hui.

Cette vidéo (en anglais) explique très bien ce principe, qui a notamment été utilisé pour le jeu vidéo Octopath Traveler : <https://www.youtube.com/watch?v=EbSgRRiPtHY>

Il s'agit de travailler avec les limitations techniques de l'époque, principalement en réduisant le nombre d'instruments utilisés tout en utilisant les techniques d'enregistrement d'aujourd'hui (vrai orchestre, ou sons haute définition).

Côté style de musique, on privilégiera la musique symphonique, habituellement utilisée dans les RPGs et qui se marie très bien avec ce type de jeu.

## Les innovations

Spectral Frontiers se démarque des autres jeux, aussi bien indépendants que tactical RPGs, par une réalisation soignée et un soin particulier apporté aux détails et à l'immersion, à travers notamment un unique mode de jeu solo, mais aussi et surtout son unique gameplay : les combats.

*« Facile à apprendre, difficile à maîtriser »  
Loi de Bushnell*

Quand les studios à gros budgets peuvent se permettre d'incorporer une multitude de mécaniques différentes à leurs jeux, l'objectif avec Spectral Frontiers est de faire une chose, et de la faire de manière **excellente**. De marier une réalisation visuelle, sonore, des mécaniques et une difficulté savamment dosée afin de proposer des combats d'une rare qualité, immersion et profondeur.

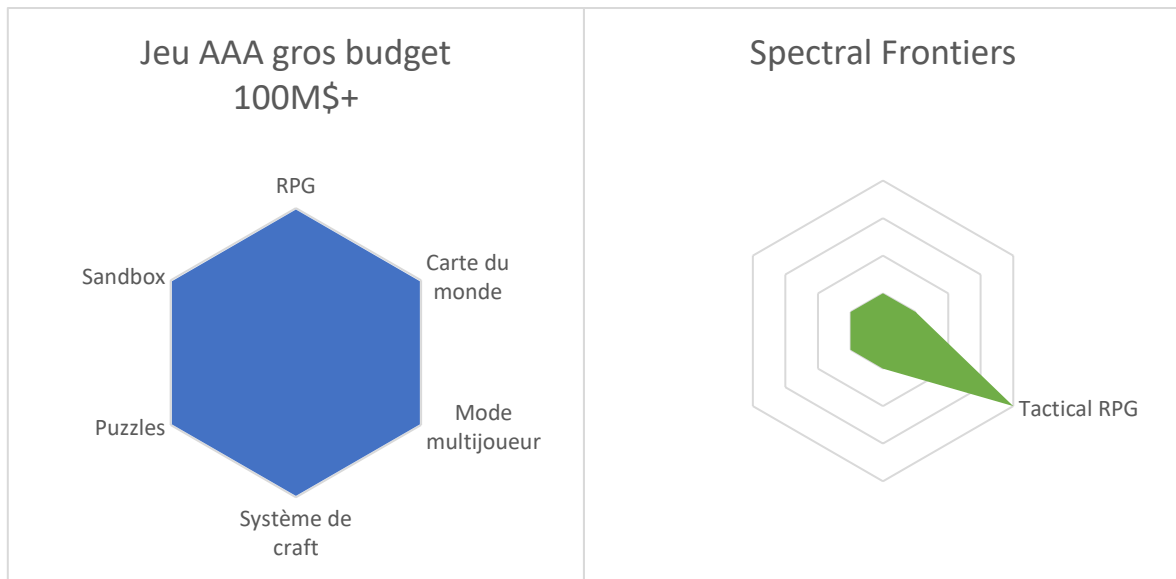
*« Apporter une profondeur lors des combats jamais atteinte dans un tactical RPG. »*

On peut ainsi distinguer plusieurs paramètres qui permettront de se diriger vers ce désir d'excellence :

- Une difficulté bien dosée avec une courbe de progression aussi agréable pour les néophytes que pour les initiés.
- Une initiation aux mécaniques de jeu pour ceux qui le désirent (un tutoriel), le tout intégré parfaitement à l'histoire.
- Une immersion visuelle et sonore rendant les combats « vivants » et racontant une histoire malgré le tour par tour.
- Apporter une profondeur lors des combats jamais atteinte dans un tactical RPG, notamment en faisant intervenir les éléments de décor, la météo, le terrain, la position des pions, l'élévation et l'alternance jour/nuit.

*« Raconter une histoire différente à chaque combat grâce à un monde vivant, malgré des actions tour par tour. »*

La façon dont nous voyons ce désir d'excellence pour Spectral Frontiers par rapport aux jeux à plus de 100 millions de budget :



Mais ce n'est pas tout. Spectral Frontiers se veut également novateur dans sa façon d'amener le personnage principal joué par le joueur.

En effet, l'écrasante majorité des RPGs mettent en scène un héros que le joueur va contrôler durant toute l'histoire et durant toute sa montée en puissance. Ici, nous voulons avant tout mettre en avant un autre personnage non contrôlable par le joueur considéré une partie de l'aventure comme le héros de l'histoire.

Ainsi l'histoire de ce point de vue peut se découper en deux parties :

- Une première partie où le personnage principal poursuit le supposé héros de l'histoire en le prenant comme modèle.
- Une seconde partie où le personnage principal devient finalement le vrai héros, après que l'image du supposé héros ait été terni.

Le prologue du jeu démarre d'ailleurs sur ces phrases :

*Vous n'êtes pas le héros. (You are not the hero.)*  
*Pas cette fois. (Not this time.)*



# ÉTAT DU MARCHÉ

Le marché mondial du jeu vidéo est en perpétuelle croissance, évalué à plus de 100 milliards aujourd'hui et prévu à 118 milliards en 2019 (une augmentation de 20% entre 2016 et 2019).

Par ailleurs, les ventes dématérialisées représentent aujourd'hui 90% des ventes effectuées sur PC, la cible principale de Spectral Frontiers, dont Steam est le principal acteur.

Sur Steam, les ventes de jeux indépendants représentent 28% des ventes les plus vendus en 2017, montrant l'importance croissante qu'attachent les joueurs à ceux-ci.

Concernant les tactical RPGs, ils étaient très présents il y a une vingtaine d'années et sont originellement apparus au Japon.

Après une période de disette durant les années 2010, ils reviennent à la mode aux Etats-Unis et en Europe. Le Japon faisant figure à part car de nombreux tactical RPGs étaient encore édités au pays du soleil levant sans bénéficier de traductions et donc d'exportation en Europe et aux USA.

Concernant le marché français, il a toujours été très réceptif à ce type de jeu en partie dû à l'écrasant succès du jeu Dofus d'Ankama Games.

Voici une liste non exhaustive des principaux titres sortis ces vingt dernières années :

**Tactics Ogre** (SNES – 1995 – Uniquement Japon)

0,71 millions de ventes [\[1\]](#)

**Tactics Ogre : Let Us Cling Together** (PSP – 2011)

0,54 millions de ventes [\[8\]](#)

**Final Fantasy Tactics** (PS1 - 1997)

2,45 millions de ventes [\[2\]](#)

**Final Fantasy Tactics Advance** (GBA – 2003)

2,13 millions de ventes [\[3\]](#)

**Final Fantasy Tactics : The War of the Lions** (PSP – 2007)

1,16 millions de ventes [\[4\]](#)

**Final Fantasy Tactics A2** (Nintendo DS – 2008)

0,75 millions de ventes [\[5\]](#)

**Disgaea 1 à 5** (PS2 à PS4 – 2003 à 2017)

3 millions de ventes de 2003 à 2017 [\[6\]](#)

**The Banner Saga 1, 2, 3** (PC – 2014 à 2018)

Environ un million, sans compter les portages consoles [\[7\]](#)

**Dofus (et Ankama)**

Il a popularisé le genre en France, même s'il s'agit d'un jeu en ligne, beaucoup de jeunes français connaissent maintenant le type "Tactical RPG" et y sont habitués

### **Et bien d'autres titres...**

Shining Force (MegaDrive – 1992), X-COM (1994 à 2017), Bahamut Lagoon (SNES – 1996), Vandal Hearts (PS1 – 1996), Saiyuki : Journey West (PS1 – 2001), Phantom Brave (PS2 – 2004), Jeanne d'Arc (PSP – 2006), Soul Nomad (PS2 – 2007), Wild Arms XF (PSP – 2007), Valkyria Chronicles (PS3 – 2008)

## **Le développement indépendant à faible budget**

Quelques titres de tactical RPGs sont actuellement en cours de développement mais aucun n'est pour le moment sorti de sa phase de production.

### **Hartacon Tactics**

Tactical RPG similaire à Spectral Frontiers. Un accès anticipé est disponible sur Steam depuis 2017, mais le jeu semble à l'abandon. Il était fait par une seule personne mais la complexité de l'interface et le nombre de fonctionnalités ont rendu le jeu difficile à prendre en main et assez peu qualitatif sur chacune des fonctionnalités.

### **Far Away From Home**

Un autre tactical RPG, actuellement en phase de production, réalisé par une seule personne. Débuté début 2017, une démo est disponible. Le gameplay est assez propre mais manque de profondeur. L'interface manque de visibilité. La communication est assez dérisoire.

### **Arcadian Atlas**

Un autre tactical RPG similaire à Spectral Frontiers. Ils sont actuellement deux sur le projet et sont en plein dans leur phase de production.

Ils ont levé plus de 95.000€ sur Kickstarter en 2016. [\[9\]](#)

La sortie était initialement prévue pour début 2018 mais des errements dans leurs choix et leur développement l'a repoussé de plus d'une année.

### **Wintermoor Tactics Club**

Un tactical RPG avec une pate graphique très intéressante, se rapprochant de The Banner Saga. Développé par une équipe de 6 personnes, ils ont une version jouable en interne et ont commencé leur communication via Twitter en mai 2018. Les combats sont semble-t-il assez simpliste, l'intérêt du titre tenant dans son univers graphique très intéressant. Sortie prévue pour 2019.

# PLANNING PREVISIONNEL

## Du projet de studio

Dernier trimestre 2018 : Création d'une entité juridique

Dernier trimestre 2018 : Recherche de fonds d'amorçage

Dernier trimestre 2018 : Faire réaliser par un freelance un concept-art (servant à la promotion et pour l'écran titre du jeu) ainsi qu'un logo

Fin 2018 – Début 2019 : Lancement de la communication du studio, à travers un site web (presskit), logo, compte Twitter

Fin 2018 - Début 2019 : Recherche de fonds ; début des embauches (2D artist, com, tech)

Été 2019 : Campagne de crowdfunding (Kickstarter)

Hiver 2019-2020 : Sortie du jeu

Fin 2020 : Un premier DLC incluant une toute nouvelle campagne centrée sur le passé d'un des protagonistes (amélioration du lore et de l'univers, continuité dans la génération de revenus)

## De Spectral Frontiers

*2014-2018 : Maturation de l'idée, du gameplay, à travers divers prototypes*

*Juin 2018 : Début du développement du moteur du jeu (combat, isométrie, interface)*

*Septembre 2018 : Prototype interne jouable*

Fin 2018 : Fin du moteur du jeu et des différents éditeurs (carte, mission, personnages, objets) + version Alpha du jeu

Début 2019 : Lancement d'une campagne de communication active sur différents supports grâce à de nouveaux éléments graphiques : site web personnel, forums spécialisés, Discord

Fin 2018 à mi 2019 : Phase de production du jeu, réalisation des cartes, des missions et scénarios, des différents éléments graphiques

Mi 2019 : Sortie d'une démo publique pour la campagne de crowdfunding

Fin 2019 : Post-production, debuggage, playtest (sessions de test filmées et enregistrées), traductions

Hiver 2019-2020 : Sortie du jeu

Mi 2020 : Portage du jeu sur Nintendo Switch et PlayStation 4

# STRATEGIE DE COMMUNICATION

Débutée très tôt lors du processus de création afin de fédérer le plus possible un noyau dur et d'apporter une continuité dans celle-ci.

## Twitter

Sans aucun doute LE canal de communication le plus important pour faire connaître un jeu indépendant. Des tweets réguliers, axés sur le développement de jeux indépendants et des interactions avec les différents acteurs du secteur.

## Youtubeurs, streamers, influenceurs

Compte tenu de l'influence exponentielle qu'ont les youtubeurs et streamers auprès des potentiels joueurs, ils sont une pièce très importante de toute stratégie de communication d'un jeu indépendant.

Chaque influenceur ayant de plus sa propre communauté, ses propres jeux, il devient alors très facile de cibler son public visé.

La plupart du temps, les influenceurs prennent un forfait pour réaliser un « let's play », une vidéo ou une diffusion en direct du jeu pendant 2 heures ou plus.

## Annuaire et sites spécialisés

Une fois une base solide établie (concept arts, captures d'écran qualitatives, vidéo de présentation), une fiche du jeu sera réalisée sur les principaux annuaires de jeux indépendants :

- Game Jolt - <https://gamejolt.com/> (en)
- IndieMag - <https://www.indiemag.fr/> (fr)
- Indie DB - <https://www.indiedb.com/> (en)
- Itch.io - <https://itch.io/> (en)

## Kickstarter

Kickstarter est un moyen de communication très important, non pas pour sa capacité à générer de l'argent (qui a réduit au fil des ans) mais pour sa capacité à fédérer des joueurs potentiels, et figure toujours comme un coup de pub majeur pour tout studio modeste.

Son utilité ne vient pas des fonds récoltés mais de sa capacité à construire une communauté fidèle autour d'un jeu, en impliquant les futurs joueurs au-delà d'un simple feedback avec une participation monétaire.

Par exemple, un retour d'expérience du directeur technique de The Banner Saga 2 (anglais) : <https://www.pcgamer.com/banner-saga-2-technical-director-laments-underwhelming-launch-why-the-hell-didnt-we-get-a-kickstarter/>

Il explique qu'après avoir réalisé le 1 avec notamment un projet Kickstarter, ils n'en ont pas fait pour la suite du jeu car ils souhaitaient le réaliser sans aide extérieure. Au final le 2<sup>ème</sup> épisode a été un échec commercial, car peu adapté au marché et pas assez testé auprès des joueurs potentiels.

## Salons et conventions

### **Japan Expo**

Juillet 2019

Dispose d'un espace dédié aux jeux indépendants

### **Gamescon**

Aout 2019

Un rendez-vous incontournable en Europe pour exposer son jeu indépendant et rencontrer du monde, le grand frère de la Paris Games Week

### **Game Connection**

Automne 2019

LE rendez-vous professionnel entre studios, éditeurs, et entreprises du secteur du jeu vidéo

### **Paris Games Week**

Automne 2019

Dispose d'un espace dédié aux jeux indépendants

### **IndieCade Europe**

Automne 2019

Plus grand salon européen sur les jeux et studios indépendants

### **Divers**

Ainsi que divers salons régionaux permettant des relations plus personnelles avec de potentiels clients, d'effectuer des sessions de test poussées, et de montrer une présence active dans l'écosystème du jeu indépendant.

# STRATEGIE FINANCIERE

## Coût de Spectral Frontiers

### Audio

Musiques : 3000€ (50€ par titre, 30 titres ; + droit d'exploitation des musiques)

Sons d'ambiance : 1000€ (+ droit d'exploitation des sons)

### Art

Hormis ce qui pourra être produit par l'artiste 2D, certaines choses devront être externalisées :

Logo (jeu, studio), interface utilisateur : ~2000€

### Technique

La quasi-totalité du code est écrit par Rémi.

Prévoir une aide (ponctuelle ?) côté technique pour certains sujets pointus (intelligence artificielle, shaders complexes, post-processing). ~1000€

### Marketing et communication

Le marketing est un point très important pour sortir du lot dans un marché quasi saturé en jeux indépendants.

Il devient dès lors d'investir dans des endroits ciblés et notamment les influenceurs, qui aujourd'hui sont devenus très spécialisés et permettent de cibler précisément les acheteurs potentiels.

Il faut compter entre 500 et 1000€ pour une vidéo/diffusion en direct de 2 à 4h selon la popularité de l'influenceur.

Participations aux divers salons, conférences... ~10000€

Le reste de la communication sera effectué par un employé dédié qui s'occupera de Twitter, des différents sites et forums, des relations presse et influenceurs...

### Traductions

#### Japonaise

Très importante (le tactical RPG étant très bien vu et se vendant très bien au Japon, la moitié des ventes d'autres T-RPG y sont réalisées)

#### Anglaise

Nécessité d'avoir une traduction professionnelle afin d'améliorer grandement l'immersion du joueur.

Environ 10ct/mot, il faudra compter environ 20000 mots, soit 2000€ par langue traduite.

### Locaux & matériel

Les personnes intégrées au projet travailleront en télétravail, permettant de se passer de locaux.

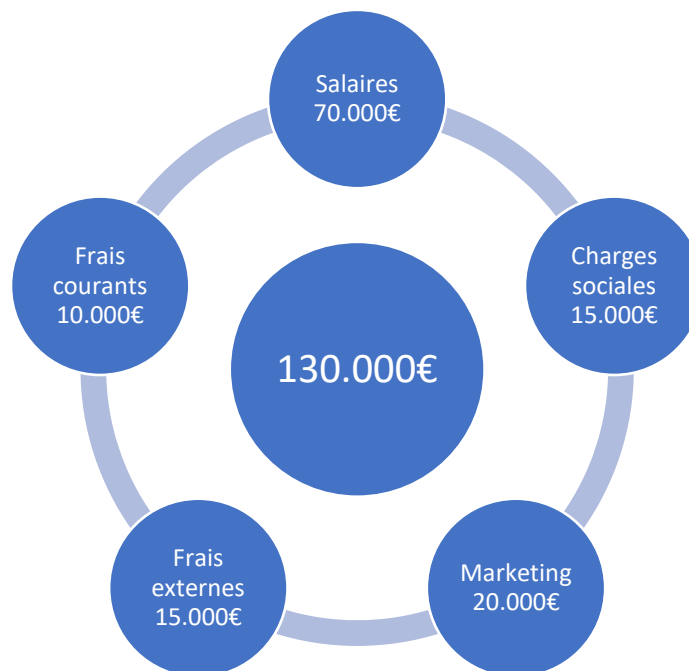
### Salaires & embauches

- Moi-même, Rémi Sézille : Travaillant actuellement de chez moi et bénéficiant de l'Aide au Retour à l'Emploi jusqu'à fin 2019, je n'ai besoin d'aucune rémunération d'ici là.
- Un character designer/concept artist – capable d'insuffler une cohérence graphique à l'univers de Spectral Frontiers
- Un 2D artist – s'occupant principalement des assets ingame, des décors, des personnages et de leurs animations
- Resp. communication/marketing – prendra le relai sur la partie communication et marketing, à travers les différents salons, les mises à jour quotidiennes, l'animation de communauté...

### Frais courants

Statuts, comptable, outils de développement et de production (Unity, Adobe Suite, Microsoft Office, Confluence, GitHub...) : ~10000€

### Total



Ceci n'est que jusqu'à la sortie de Spectral Frontiers. La première année d'exploitation du titre nécessitera le même montant afin de maintenir les salaires des personnes employées et de contenir à proposer du contenu de haute qualité pour le jeu.

Dans les frais externes sont inclus toutes les dépenses liées à la sous-traitance de certains aspects du jeu (les musiques, certains éléments graphiques, les traductions).

A noter que l'entreprise bénéficiera de l'ACCRES lors de sa première année, résultant en une exonération partielle des charges sociales durant les 12 premiers mois.

## Financements

**Personnels** : 5.000€ de financements personnels, la moitié dans le capital et l'autre dans un compte courant d'associé

**BPI France Bourse French Tech** (espéré) : 30.000€ dans la catégorie « hors Emergence » permettant également d'obtenir une garantie bancaire facilitant un prêt bancaire.

**Subvention FAJV/CNC** (espéré) : 30.000€ dans la catégorie Aide à la création de propriété intellectuelle

**Prêt bancaire** (espéré) : 60.000€ grâce aux garanties offertes par les différents organismes précédemment cités

**Crowdfunding** : 20.000€

Lancement prévu été 2019

Il va servir à montrer au grand public un avancement certain du projet (puisque réalisé plus ou moins 6 mois avant la date de sortie), consolider la trésorerie à disposition ainsi qu'amorcer la stratégie de marketing en fédérant la communauté existante et en donnant de la visibilité au projet.

Il permettra également de rassurer les intervenants extérieurs sur le potentiel du projet et de ses ventes.

## Ventes

### Prix de vente

Le prix sera similaire à celui des autres jeux indépendants développés avec un budget avoisinant celui de Spectral Frontiers.

A noter qu'en fonction des plateformes, les commissions retenues par celles-ci ne sont pas les mêmes.

Prix de vente unitaire du jeu seul : **17€**

Prix de vente unitaire du jeu avec l'OST : **20€**

Prix de vente unitaire de l'OST : **5€**

Les principales plateformes prélèvent environ 30% du prix de vente, incluant la TVA.

L'OST est vendu en général dans 5% des ventes, de nombre équivalent entre le bundle ou à part. On obtient donc un **panier utilisateur d'environ 17,2€**.

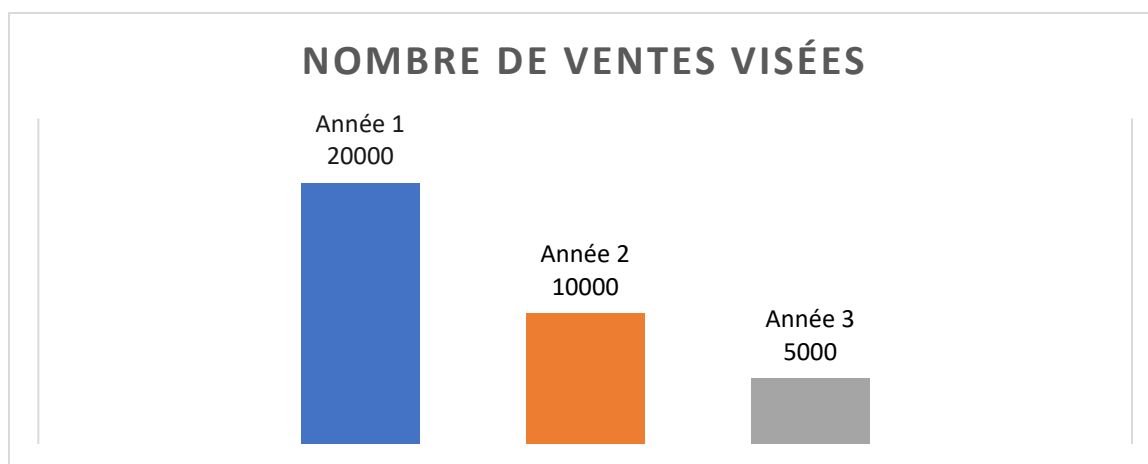
En enlevant la commission de la plateforme, on se retrouve donc avec un CA de 12,04€ par vente.

### Nombre de ventes

Compte tenu du coût de production du jeu, les investissements initiaux sont remboursés à partir de 10 798 ventes ( $130000/12,04$ ).

Cependant, en prenant en compte les ventes précédentes des jeux indépendants et des jeux du même genre (tactical RPG), et la courbe de vente des jeux digitaux, il est réaliste de viser 35 000 ventes réparties sur 3 ans comme suit :





Nous permettant à la fois de subvenir à nos besoins de trésorerie par la suite, de rembourser nos prêts contractés mais également de penser à l'après Spectral Frontiers et à une possible suite.

## Canaux de distribution

### Steam

Acteur incontournable de la vente dématérialisée sur PC, Steam sera un atout majeur pour vendre le jeu dans le monde entier.

### Autres plateformes PC

On peut également citer itch.io ou encore GOG qui sont d'autres plateformes de ventes dématérialisées sur PC, souvent plus avantageuses mais également moins connues que Steam, où les ventes seront donc plus faibles.

### PlayStation Store

Plateforme de choix pour les jeux indépendants qui souhaitent investir le marché des consoles de salon. Le PlayStation Store est réputé pour être un vivier à jeux de rôle, occasion parfaite pour Spectral Frontiers d'améliorer sa crédibilité (comme pour la Nintendo Switch).

### Nintendo Switch

Console créée par une entreprise japonaise, ses ancêtres ainsi qu'elle-même sont reconnus pour accueillir des RPG et T-RPG depuis très longtemps (Tactics Ogre en 1997, puis Final Fantasy, Fire Emblem...). C'est donc également une plateforme de choix pour accueillir Spectral Frontiers, en plus de lui donner de la crédibilité auprès des potentiels acheteurs PC ou PS4.

## Choix des partenaires

**Traductions :** <http://www.leveluptranslation.com> (entreprise française basée à Saint-Germain-de-Varreville)

**Art :** Beaucoup d'artistes français sont présents sur artstation, notamment pour réaliser des concept-arts, du chara design ou de l'UI. (Par exemple <https://www.artstation.com/tohad>)

# CAPTURES D'ECRAN DE LA VERSION ACTUELLE



# SOURCES

- [1] <http://www.vgchartz.com/game/4489/tactics-ogre-let-us-cling-together>
- [2] <http://www.vgchartz.com/game/754/final-fantasy-tactics>
- [3] <http://www.vgchartz.com/game/6268/final-fantasy-tactics-advance>
- [4] <http://www.vgchartz.com/game/3316/final-fantasy-tactics-the-war-of-the-lions>
- [5] <http://www.vgchartz.com/game/12378/final-fantasy-tactics-a2-grimoire-of-the-rift>
- [6] [https://nippon1.co.jp/news/pdf/2017/20170518\\_2.pdf](https://nippon1.co.jp/news/pdf/2017/20170518_2.pdf)
- [7] <https://steamspy.com/app/237990> et <https://steamspy.com/app/281640>
- [8] <http://www.vgchartz.com/game/46283/tactics-ogre-let-us-cling-together/>
- [9] <https://www.kickstarter.com/projects/1266693296/arcadian-atlas-tactical-rpg-inspired-by-classics/>