

IUMTEC



BUSINESS PLAN

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU CONCEPT	6	les modes de jeu secondaires	35
		La difficulté	36
LE STUDIO	8	innovations	37
		extensions	38
Histoire de l'entreprise	8		
L'équipe	10	STRATÉGIE FINANCIÈRE	40
Le workflow	12	Business canvas	40
Les outils	13	Coût de Protocore	44
ANALYSE MARKETING	14	Le prix de vente	45
Le marché Mondial du jeu vidéo	14	Le panier moyen	45
SWOT	15	Le point mort	46
Identification du marché	16	Ventes visées	47
Le First Person Shooter	16	SUPPORTS DE VENTES	48
La coopération	16		
Le jeu hardcore	17	LA STRATÉGIE DE COMMUNICATION	50
La concurrence	18	Nos objectifs de communication	50
PROTOCORE	20	Notre cible	50
Histoire	20	Notre positionnement	51
la direction artistique	22	Notre promesse	52
Objectif du projet	24	Nos moyens de communication	52
Les modes de jeu	26		
les types de personnages	28	PLAN D'ACTION	53
Les armes	29		
Capacités spéciales		FINANCEMENT	54
& améliorations	30	PERSPECTIVES D'AVENIR	55
Les ennemis	31	APERÇU DU JEU	56

BONJOUR, ET BIENVENU DANS CE BUSINESS PLAN.

Je me nomme Thiébaut DIETERICH et je représente une jeune entreprise qui développe des jeux vidéos et qui s'est implanté à Strasbourg en mai 2017.

Aujourd'hui, notre projet se porte bien, notre équipe s'est agrandie, comportant désormais **8 professionnels du jeu vidéo**, travaillant tous à plein temps sur notre projet principal : **Protocore**.

Protocore est notre premier jeu commercialisable à fort potentiel que nous développons depuis juin 2016. Il s'agit d'un **jeu de tir à la première personne**, jouable en solo et en coopération jusqu'à 4 joueurs, dont la sortie est prévue pour le premier semestre 2019 sur PC, Mac et Linux. Il sera principalement vendu par le biais de **Steam** et de **notre site web**.

Principalement inspiré de **Doom**, **Killing Floor** et du mod **Nazi Zombies** des Call of Duty, Protocore propose une sérieuse dose d'adrénaline à ceux qui cherchent un défi auquel se mesurer seuls ou à partager entre amis. Les joueurs devront combattre et survivre à d'innombrables hordes de robots hostiles dans les entrailles désertées d'un vaisseau spatial laissé à l'abandon dans l'espace. À travers cette expérience, Protocore souhaite **renouveler le genre vieillissant du FPS** en apportant de nombreuses mécaniques de jeux inédites ainsi qu'une gestion plus complexe de la difficulté. **Les joueurs pourront également découvrir un univers cohérent, doté d'une identité graphique soignée et d'une histoire écrite de toute pièce.**

Le potentiel de Procore est directement lié au manque d'innovation dans le genre du FPS de ces dix dernières années. **Un manque que les joueurs et les médias ont de plus en plus tendance à subir et à critiquer.** Cette affirmation peut facilement être prouvé au vue du succès des derniers titres qui se sont attelé à rafraîchir le genre du FPS (Doom ou Overwatch par exemple).

Cependant, ces tentatives sont encore trop peu nombreuses, et le FPS reste un genre qui a du mal à se renouveler. Nous sommes là pour palier à ce problème. **Nous sommes là pour offrir à nos joueurs quelque chose de nouveau, de frais, d'innovant. Quelque chose qui prend des risques, brise les codes et arrive à suprendre son public.**

**Ce quelque chose, c'est le fruit d'une passion,
ce quelque chose, c'est Protocore.**

“

...NOUS CROISONS LES DOIGTS POUR QUE 2017 SOIT PLACÉE SOUS LE SIGNE DE L'AUDACE ET QUE LA CRÉATIVITÉ REPRENNE SES DROITS SUR LES CONSIDÉRATIONS DU "MARKETING", QUI SONT NATURELLEMENT PLUS FAVORABLES À S'ENGOUFFRER DANS UNE BRÈCHE "QUI FONCTIONNE" PLUTÔT QU'À PRENDRE LE PARTI DE TER DES CHOSES NOUVELLES. »

ALEXANDRE HUBERT, JOURNALISTE A JEUXVIDEO.COM
DOSSIER "QUEL AVENIR POUR LES JEUX AAA ?"



PRÉSENTATION DU CONCEPT

Le développement de Protocore a commencé en mai 2016, il y a plus d'un an. Nous étions alors que tous les deux, Florent et moi, et cela faisait déjà deux ans que nous travaillons ensemble à plein temps dans le jeu vidéo.

Durant cette dernière décennie, le FPS a surtout été exploité par des grands éditeurs qui aujourd’hui ne prennent presque plus aucun risque, durcissent les cahiers de charges et ne laissent que très peu de marge de manœuvre à leurs studios de développement. Un manque flagrant d’innovations et de créativité qui se fait au grand dam du public dont une partie non négligeable appelle les studios de développement à se renouveler et à sortir des sentiers battus.

Un appel qui prouve que les joueurs sont en quête de quelque chose d’autre que les blockbusters annuellement servis par les grosses productions. Quelque chose de nouveau, de frais, d’innovant. Quelque chose qui prend des risques, brise les codes et arrive à les surprendre.

Ce quelque chose, c'est le fruit d'une passion, ce quelque chose, c'est Protocore.

C'est en mai 2016 que nous nous sommes concentrés sur du FPS pur et dur. Nous avons cherché à révolutionner le genre par le genre, imaginant des ennemis plus variés et plus agressifs, des armes plus originales, des modes de jeux secondaires, des capacités spéciales, de la génération procédurale etc... Nous avions trouvé notre confiance en nous et nous avons donc décidé de nous investir financièrement dans l'aventure en créant l'entreprise au printemps.

Protocore est un jeu qui proposera une évolution du genre FPS par la richesse de ses mécanismes, poussant le joueur toujours plus loin hors de ses propres limites. C'est également un jeu qui

rassemblera une communauté autour de lui, en lien étroit avec les joueurs et leurs envies, et qui saura encourager les créateurs de contenu à concevoir leurs propres façons de jouer. Enfin, Protocore est un titre à l’ambiance particulière, sombre, inquiétante, mêlant la science-fiction et l’inexplicable, portant le joueur dans un climat stressant et hostile où il devra chercher une raison à sa propre existence en plus de survivre à un mystérieux Némésis commandant des hordes d’ennemis robotiques.

C'est en tout début d'octobre que nous avons achevé le prototype de notre FPS du futur. Une version jouable qui rassemblait toutes les fonctionnalités importantes de notre futur jeu et que nous avons fait tester à nos proches, à des inconnus ainsi qu'à des gens du métier. Le résultat de ces tests fut très encourageant pour nous puisque 90% des personnes à qui nous avons envoyé le jeu nous ont fait des retours très enthousiastes à propos de la difficulté, de la nervosité de notre gameplay, du bon feeling de nos armes et des déplacements de notre personnage. Pour nous, le contrat était rempli.

Nous avions le début de quelque chose de frais et d'innovant qui a agréablement surpris nos testeurs malgré les nombreux bugs et problèmes de finitions.

Nous nous sommes cependant rendu compte, à l'aide de quelques retours, que notre jeu dévoilait trop rapidement son contenu et ne ménageait pas assez le joueur. Nous avons donc décidé de développer un deuxième mode de jeu principal,

le fameux mode Campagne, qui permettrait au joueur de vivre une aventure de plusieurs heures, mieux scénarisée, afin de rythmer plus efficacement la découverte du contenu de jeu. L'idée nous est ensuite venue d'y intégrer un agencement aléatoire des niveaux et de certains éléments du jeu pour améliorer la re-jouabilité de notre titre. Chaque partie lancée en mode Campagne serait désormais différente d'une autre, encourageant le joueur à en relancer plusieurs s'il veut découvrir totalement le contenu de notre jeu.

Ainsi, l'idée de base de Protocore nous était venu grâce à nos heureux souvenir sur le mode Nazie Zombie de Call of Duty : World at War, où nous nous étions rencontrés Florent et moi, il y a bien dix ans de cela.

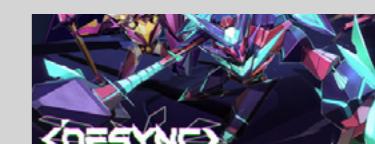
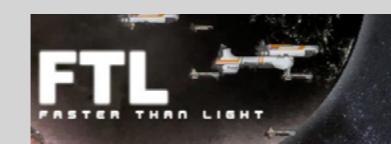
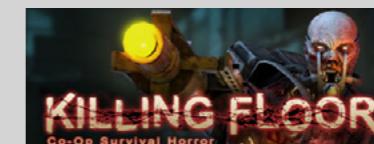
Nous avons également passé énormément de temps sur Killing Floor premier du nom que l'on avait apprécié pour son coté hardcore et sans merci. Ces deux jeux sont des FPS plutôt

orientés arcade où les joueurs doivent survivre contre des vagues d'ennemis en niveau fermé, un concept trop peu exploité à notre gout dans le jeu vidéo, similaire à celui de Protocore.

Nous avons également salué la fraîcheur qui a récemment été amené par le Doom de 2016 et qui nous a conforté dans notre idée que non, le FPS hardcore, bourrin et nerveux est loin d'être mort. Nous avons particulièrement apprécié la fluidité de mouvement du Doombringer, le personnage principal, ainsi que le comportement rebond de certains ennemis dont nous nous sommes inspirés pour notre jeu.

Protocore est donc un jeu complexe, au concept pourtant simple, fait pour les joueurs chevronnés en quête d'une nouvelle manière de jouer à partager avec leurs amis.

LES INSPIRATIONS DE PROTOCORE



LE STUDIO

HISTOIRE DE L'ENTREPRISE



« Protocore est un projet "tremplin", un projet qui va nous donner les moyens d'en faire d'autres plus ambitieux et plus risqués aussi.»

Il nous fallait un concept efficace pour notre premier jeu, un concept **innovant, prometteur, attaché à un genre qu'on maîtrise bien, pas trop difficile à réaliser et sur lequel on se sent à l'aise**. On a toujours beaucoup apprécié le genre du "survival-arcade" et les FPS "hardcore", on a passé beaucoup d'heures à jouer à ces jeux, c'est donc sur ceux-là qu'on a le plus d'expérience en tant que joueurs. C'est aussi sur ceux-là qu'on a été le plus frustré du manque de fraicheur et de nouveautés, **ça fait plusieurs années que personne n'invente plus rien dans le domaine et que tout le monde répète les mêmes erreurs...** Pourtant nous on pense qu'il y a tout un tas d'opportunités pour remédier à cela, et c'est ce qu'on essaye de prouver avec **Protocore** !



Nous avons créé notre entreprise en **mai 2016** après avoir trouvé les fonds nécessaires pour pouvoir collaborer avec d'autres professionnels du métier. C'est ainsi que la **IUMTEC**, petit studio indépendant, s'est formée à Strasbourg. Elle prend la forme d'**une société, qui emploie aujourd'hui quatre personnes** et qui fait sous-traiter la composition de l'ambiance sonore à un compositeur local.

Aujourd'hui, nous travaillons sur notre premier jeu commercialisable, celui qui va faire décoller notre entreprise : **Protocore**. Nous sommes confiants dans la réussite de notre projet, mais le plus grand défi reste de réunir assez de fonds pour pouvoir communiquer autour de notre jeu et continuer son développement jusqu'à sa commercialisation.

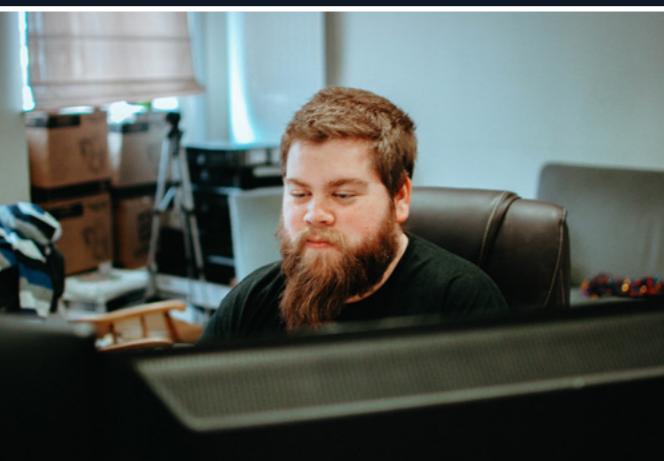
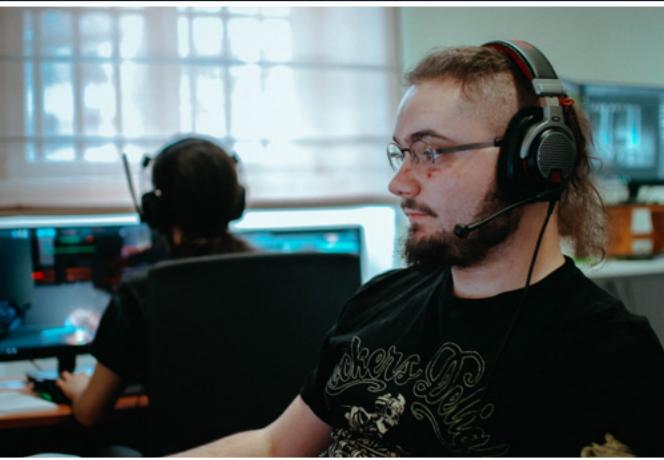
Pour cela, nous cherchons principalement à nous appuyer sur des aides publiques et des financements bancaires, ce qui nous permettrait de garder notre indépendance et de profiter pleinement du fruit de notre travail.

En bon passionnés, nous réinvestirons tous les bénéfices de **Protocore** dans le développement de l'entreprise afin de rapidement occuper une place de choix sur le marché du jeu vidéo occidental.

Pour ce qui est de notre premier jeu, nous le développons depuis maintenant deux ans. Nous n'avons pu débuter la communication autour de notre projet que depuis novembre 2017, mettant en place les différentes plateformes et outils aux travers desquelles nous parlerons de notre jeu. En l'espace de 6 mois, nous avons déjà pu rassembler plus de 1500 prospects, toutes plateformes confondues. Tous les retours que nous avons sont très positifs, nous ne sommes pas les seuls à avoir confiance dans notre projet. **Nous comptons renforcer notre communication à la sortie de notre première version jouable prévue pour juin 2018.**

Pour le moment, le développement suit son cours. Il a d'ailleurs pu grandement être accéléré grâce à l'entrée du studio au sein du programme **French Tech Diversité durant l'été 2017**. Nous avons ensuite profité de cet essor pour décrocher la **Bourse French Tech en mars 2018 et négocier une aide à la R&D avec la région Grand Est**.

Nous avons également pu grandement augmenter notre productivité en déménageant dans des locaux adaptés en plein centre ville de Strasbourg, au sein de la pépinière d'entreprises du PH8.





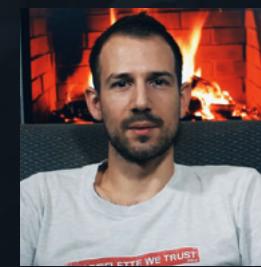
Thiébaut Dieterich [Manager du projet](#)

Il s'est formé en autodidacte et est passionné dès le plus jeune âge par les jeux vidéos. Il a donc appris la modélisation et l'animation 3D, la gestion de projet, la comptabilité et le gamedesign. Les tâches quotidiennes de Thiébaut sont très variées. Du recrutement, à l'animation 3D, en passant par tous les documents administratifs et la comptabilité ou encore des réunions et les briefs de l'équipe, il est le coordinateur du projet.



Florent Montagne [Directeur technique](#)

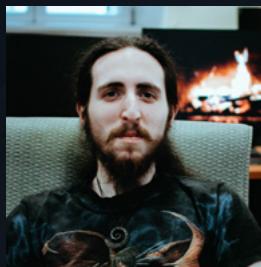
Florent, tout comme Thiébaut est un passionné de jeu vidéo depuis l'enfance et de fait il a su très tôt qu'il coulait en faire son plan de carrière. Il s'est donc formé en autodidacte sur énormément de logiciels et technologies lui permettant de pouvoir concrétiser son ambition. C'est lui qui développe et code le jeu de A à Z. Il s'est également formé au graphisme, il filme et monte les vidéos promotionnelles et il s'occupe également de la maintenance du site internet. Il est en charge de tout ce qui est technique sur le projet.



Clément Tingry [Concept designer](#)

Clément sort de la haute école des arts décoratifs de Strasbourg et a obtenu son diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) en 2014. Clément à son univers particulier et c'est ce qui nous a plu pour Protocore. Il est un grand fan de l'univers Sci-fi .Clément maîtrise de nombreux logiciels de création 2D et 3D :

- Logiciels 2D :Photoshop et Illustrator
- Logiciels 3D : Zbrush, Cinema 4D, Keyshot,3D Coat , 3Ds Max



Yoan Autin [3D Production](#)

Yoan a fait un DUT informatique parcours imagerie numérique - spécialisation modélisation 3D et enfin une licence professionnelle Technical Artist. C'est un véritable couteau suisse de la 3D. Il est capable à la fois de modéliser, texturer et animer n'importe quel modèle 3D



Sylvain Patay [VFX artist](#)

Sylvain est diplômé de l'école Studio M à Montpellier, Spécialisation game Art et game design, depuis 2016. Egalement un grand amateur de jeux vidéo, il a su développer des compétences polyvalentes dans le domaine de l'infographie 3D et 2D.

Moteur de jeu : Unity et Unreal Engine (Il s'intéresse plus particulièrement à la gestion de particules et à l'éclairage)
 Logiciel 2D: Photoshop, After effects
 logiciel 3D: Maya, Blender
 Logiciel de texturing: Quixel



Hassen Bahloul [Sound designer](#)

Il a obtenu un BTS Audiovisuel option Son et a effectué une année de spécialisation supplémentaire dans le sound design dans les médias interactifs. C'est également un musicien, passionné par de nombreux instruments et styles de musique. Il a joué dans des groupes et lancé des projets de musique.

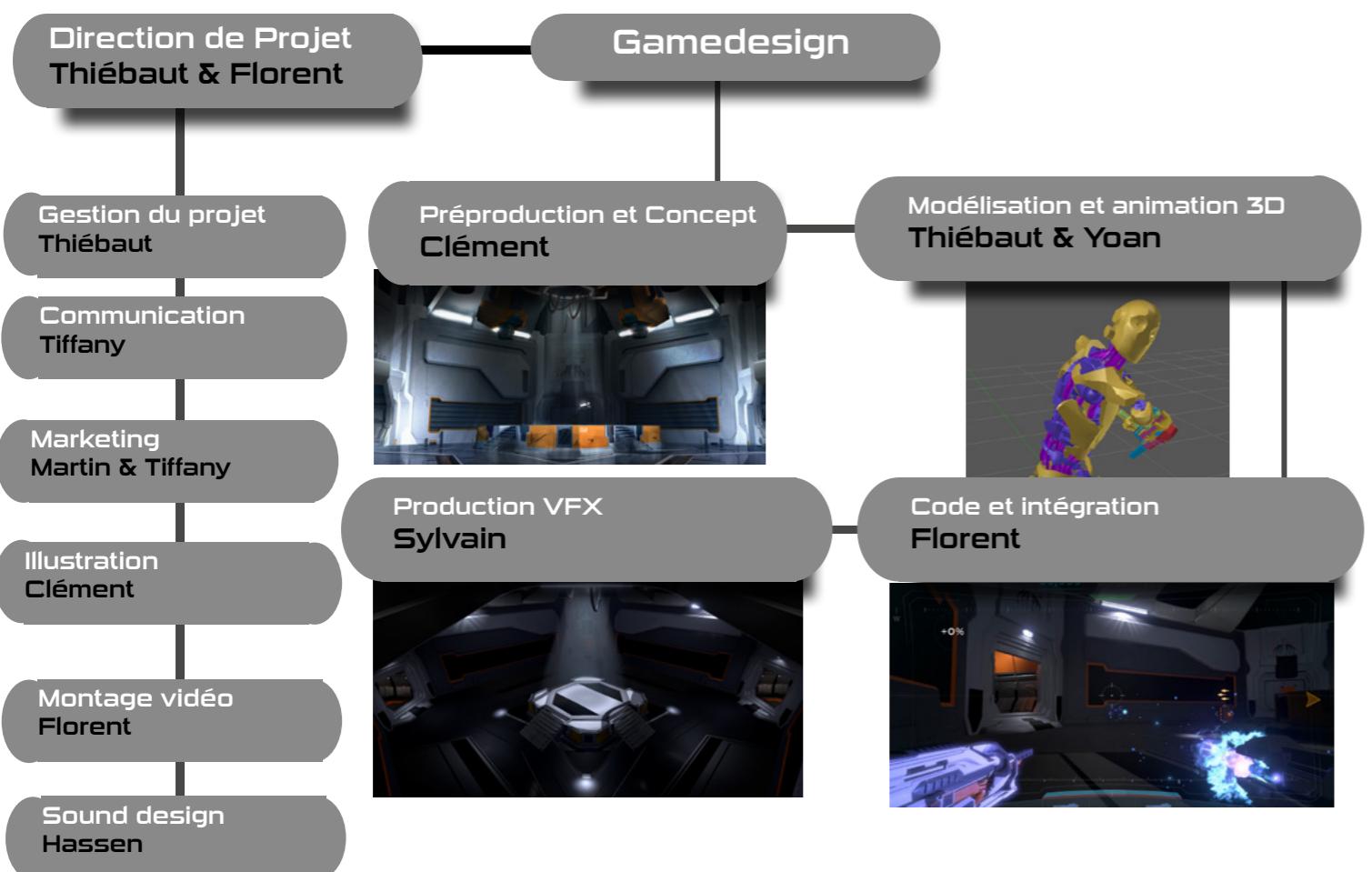


Tiffany Jaudinaud [Community manager](#)

Tiffany est diplômée d'un master en marketing et communication, (option stratégie numérique des médias), obtenu en 2016 à l'ISEG. Elle a également fait une année à Esia 3D, ce qui lui permet d'être assez familière avec les termes employés quotidiennement et les logiciels utilisés pour la production 3D. Elle s'est également formée en autodidacte sur les logiciels de PAO, tels que Photoshop, InDesign.

Un jeu vidéo est un produit complexe qui requiert **une grande quantité de talents différents pour pouvoir arriver à maturité**. Un studio de développement comporte donc plusieurs pôles de direction artistique ou technique qui doivent tous communiquer entre eux et jongler avec le travail de chacun. Viennent ensuite les exécutants qui interviennent à différents niveaux du processus de production et qui doivent respecter les consignes données par la direction tout en apportant une part de créativité et d'initiative. **Tout cela représente un workflow difficile à diriger tant les étapes et les intermédiaires sont nombreux et qui repose donc beaucoup sur l'autonomie de chacun.**

Nous découperons ensuite le reste de l'entreprise en différentes sections, chacune composée d'un pôle de direction et d'un pôle d'exécution spécialisés dans un domaine de compétence en particulier.



Tâches de chacun et boucle de production simplifiée

Grâce à Unreal Engine 4, nous pourrons proposer un jeu dont les finitions graphiques approcheront celles d'un AAA.

Durant six mois consécutifs, nous avons collaboré à distance de la plupart des membres de notre équipe. Nous utilisions alors le logiciel **Discord** afin de pouvoir garder un contact constant entre nous.

Plus récemment, nous avons pu accéder à de nouveaux locaux suffisamment grands pour accueillir toute l'équipe. Nous sommes désormais installés au sein de la **pépinière du PH8, en plein centre de Strasbourg**.

Après avoir **effectué un investissement conséquent dans du nouveau matériel informatique**, nous nous sommes mis à tous travailler dans une ambiance conviviale, à proximité les uns des autres, ce qui nous a permis de grandement augmenter notre productivité.

Nous continuons d'utiliser **Discord** afin de faciliter la communication et le partage entre les différents postes de travail.

Nous utilisons le site **Trello** pour pouvoir effectuer un suivi quotidien des tâches de chacun et avoir un aperçu sur l'avancée globale du projet au jour le jour.

Enfin, nous utilisons des technologies de subversion par serveur **SVN** qui nous permet de partager nos sources et de gérer le travail de

l'équipe sur les différentes versions du projet. Concernant le développement du jeu à proprement parler, nous avons la chance de nous être formés, durant ces trois dernières années, à l'utilisation du moteur **Unreal Engine 4** appartenant à Epic Games. Présent depuis peu sur le marché, ce moteur de jeu à la pointe de la technologie présente une liste de fonctionnalités impressionnantes qui nous facilitent énormément le développement.

C'est également lui qui va nous permettre de faciliter la création de contenu par notre communauté et de proposer un jeu dont les finitions graphiques pourront **s'approcher de celles d'un AAA**.

L'utilisation de cette technologie de pointe est totalement libre jusqu'au premiers revenus que notre studio engrangera. Nous devrons ensuite reverser 5% du chiffre d'affaire généré par les ventes de notre jeu à **Epic Games**.

Nous utilisons d'autres technologies peu onéreuses et tout aussi performantes dans le domaine du son (**FMOD Studio**), de l'édition 3D (**Blender**) et du motion design / édition 2D (**Adobe Suit**).

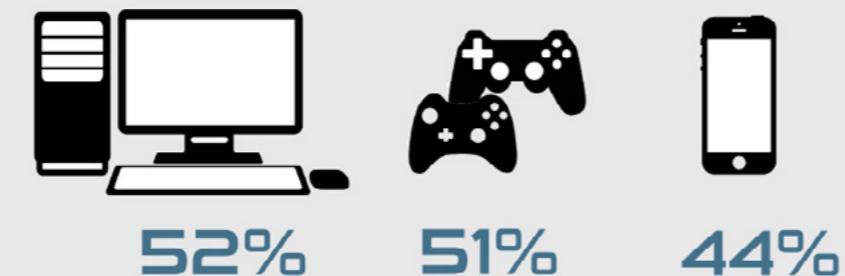




TOP 7 DES PAYS QUI ACHÈTENT LE PLUS DE JEUX VIDÉO

1. CHINE
2. USA
3. JAPON
4. CORÉE DU SUD
5. ALLEMAGNE
6. ANGLETERRE
7. FRANCE

LES PLATEFORMES DE JEUX VIDÉO LES PLUS UTILISÉES EN 2017



LE JOUEURS PC REPRÉSENTENT 52% DES JOUEURS ET LA VENTE DE JEUX PC REPRÉSENTENT 22% DU MARCHÉ DU JEUX VIDÉO.

Ces chiffres révèlent notre ambition de positionnement sur le marché. Nous voulons créer un jeu indépendant sur PC. Et nous souhaitons nous attaquer au marché Chinois et Américain en faisant traduire Protocore dans ces deux langues. Il n'y aura aucune vente physique du jeu, tout sera via le biais de plateformes: Principalement Steam. Protocore sera un FPS, le style représente 30% des meilleures ventes 2017. Ce sera également un jeu en coop. Cette possibilité de jeu est présente sur 50% des meilleures ventes 2017. Enfin nous avons noté le grand intérêt des joueurs pour les jeux indépendants car ils représentent 28% des jeux le plus vendus en 2017 sur Steam.

VENTE DE JEUX PC PHYSIQUES



Après avoir étudié le marché mondial, nous avons effectué un SWOT afin de pouvoir mieux positionner notre entreprise lumtec.

S
Forces

Déjà 110 000€ de subventions et d'apports en fond propres, un plan de financement rarement aussi bien fourni dans le milieu du jeu vidéo indépendant.

1,6M de vente pour nos concurrents les plus proches, un point mort fixé à seulement 70 K de vente pour nous.

Le FPS, un sujet qu'on maîtrise mieux que quiconque !

W
Faiblesses

Nous dépendons d'une technologie fournie par une autre entreprise (Epic Games).

Le multijoueur, une fonctionnalité rare chez les indés et pourtant très demandée par le public.

Coût réduit, jeune équipe de passionné sans trop grande prétention salariale et utilisation de technologie de pointe en libre accès. Grand avantage de rentabilité sur des studios plus anciens.

O
Opportunités

Un secteur florissant, le jeu de tir multijoueur a la particularité de très bien se vendre.

Un secteur peu exploité par les indépendants qui préfèrent se cantonner à des genres plus faciles à produire.

Un avantage sur les AAA qui ne peuvent pas se permettre d'innover autant que nous.

La vente des jeux indépendants sont en forte croissance ces dernières années. 28% des meilleures ventes de 2017

T
Menaces

Une réelle difficulté à attirer l'attention des joueurs. C'est pourquoi nous prévoyons un budget de communication assez conséquent.

Sortir le jeu trop tard par manque de

moyens, voir quelqu'un prendre le créneau et innover à notre place.

ANALYSE MARKETING

IDENTIFICATION DU MARCHÉ



Le First Person Shooter

Comme nous l'avons déjà dit dans l'introduction de ce dossier, le FPS est un genre majoritairement présent et apprécié dans l'histoire du jeu vidéo. Doom, Wolfenstein, Half Life, Counter Strike, Halo, Crysis, Far Cry, Call of Duty, Battlefield... Le FPS a connu de grands moments de gloire par l'exploitation d'anciennes licences qui sont aujourd'hui devenues cultes.

Le Doom de 2016 reflète une part de ce que nous voulons faire avec Protocore: remettre au goût du jour le FPS arcade, hardcore, bourrin et sans concessions qui a eu tendance à disparaître en ce début de XXI^e siècle.

En résumé, 2016 a révélé un avenir prometteur du côté des FPS dont la popularité a subitement augmenté grâce à quelques jeux qui ont su sortir du lot. L'attente s'est démontrée être belle et bien présente du côté des joueurs, à voir maintenant si les prochaines productions de jeux de tir sauront en tirer les bonnes conclusions. Au pire, nous serons là pour le rappeler encore une fois.

La coopération

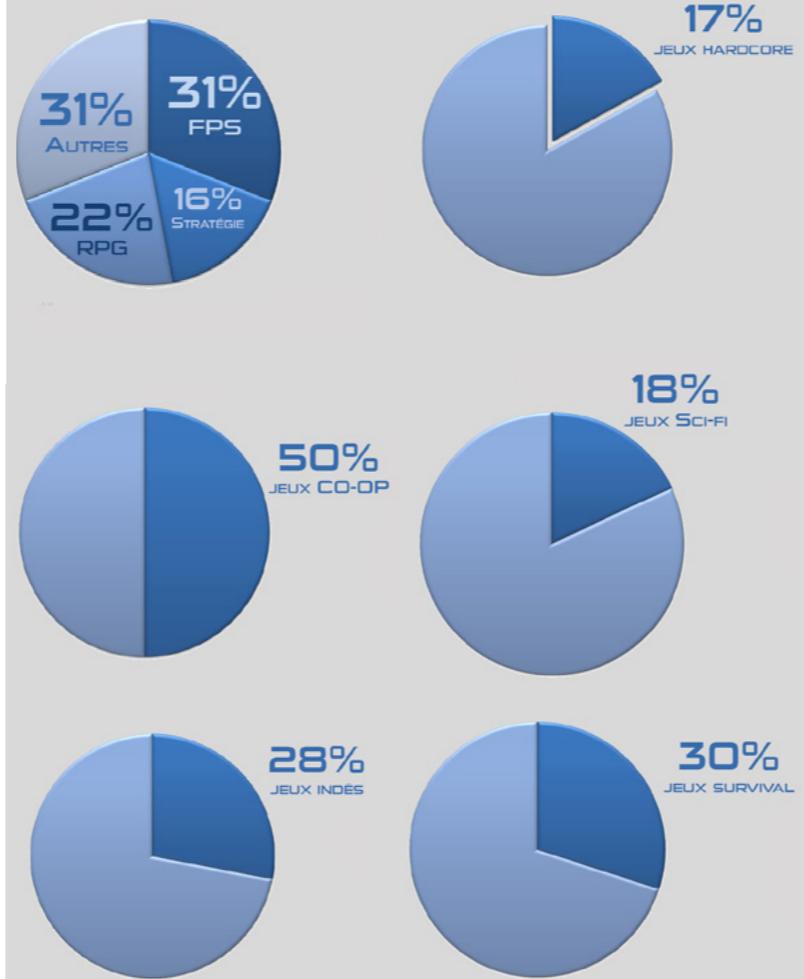
Un des choix sur lequel nous n'avons pas hésité un seul instant : celui de faire un jeu multijoueur. La coop est un des grands atouts de Protocore face au reste des indépendants.

Seulement 3.8% des indépendants ont un mode multijoueurs en ligne.

Nous tenons à profiter de cet avantage pour nous démarquer de la grande majorité des studios qui n'osent pas aller vers le multijoueur. Il est important de noter aussi que le coopératif favorise l'entraide et la bonne entente entre les joueurs, ceux-ci y jouent souvent entre amis, transformant le jeu en un lieu de retrouvaille ou de rencontre pour ceux qui aiment partager leurs expériences avec d'autres.

Cet effet social a un impact direct sur la communication, renforçant l'effet de bouche à oreille entre les joueurs qui se connaissent déjà.

PARMIS LES
100 MEILLEURES
VENTES 2017
SUR STEAM
IL Y A ...



« Après une année 2016 globalement intéressante et variée pour qui aime les FPS, l'année 2017 s'annonce un peu livide. De la quantité, certes, mais sans doute moins de qualité. Les grosses productions n'ont pour le moment pas dévoilé suffisamment de potentiel pour emballer les foules, signe qu'il faudra peut-être se tourner du côté des indépendants pour être surpris. »

NODDUS, JOURNALISTE A NOFRAG
DOSSIER «LES FPS A VENIR EN 2017»

Le jeu hardcore

Même si la plupart des jeux sont devenus de plus en plus "casual" au fil des années, certaines productions sont allées à l'encontre de cette tendance, faisant ressurgir un attrait certain du public pour les jeux "hardcore". Le succès de la série des Darksouls y est grandement pour quelque chose et a su ramener sur le devant de la scène les jeux complexes, difficiles d'accès, parfois frustrants, comme l'étaient la plupart des jeux jusqu'au début des années 2000. Bien entendu, ce sont les indépendants qui ont surtout concrétisé le mouvement avec des jeux comme Mount and Blade, Super Meat Boy, The Binding of Isaac, Faster Than Light, Darkest Dungeon ou encore Cuphead qui est sorti très récemment. Mais d'autres titres avec des plus gros budgets derrière eux se sont également permis de faire partie de la mouvance, des jeux tels que Bloodborne, Arma 3, Elite Dangerous, Killing Floor 2, Red Orchestra 2 et aussi Left Alive, qui n'est pas encore sorti mais que Square Enix a dévoilé comme étant un projet AAA destiné aux joueurs hardcore.

Protocore est un jeu voulu et étudié pour imposer un défi conséquent au joueur, l'obligeant à se plonger complètement dans l'action pour pouvoir comprendre ses fonctionnements. De plus, il s'agit d'un titre jouable sur PC, qui sera payant à l'acquisition et dont les parties peuvent durer longtemps (parfois plus d'une heure de jeu). Nous ciblons donc un public composé de joueurs principalement hardcore

ANALYSE MARKETING

LE MARCHÉ DU JEU INDÉPENDANT

L'âge d'or du jeu vidéo indie.

Nous allons essayer d'analyser ce qu'est un studio indépendant, ou plus communément appelé "indie", dans le jeu vidéo.

Au départ, indépendant était un terme soulignant l'indépendance financière et éditoriale d'un studio. Puis cette définition a perdu du sens quand les éditeurs ont commencé à investir avec des petits budgets et sans prendre beaucoup de risques dans des studios tout en leur laissant une liberté créatrice essentielle.

Maintenant les studios qualifiés d'indépendants sont tous ceux qui entreprennent des productions plus modestes, plus humble, plus honnêtes mais aussi plus innovantes que les AAA.

En effet, un indie a peut-être moins de budget pour faire un jeu mais a aussi moins de mal à le rentabiliser. Ainsi, une vente exécrable pour un AAA peut être une très bonne vente pour un studio indé, ce qui permet à ce dernier de créer et d'essayer des nouvelles manières de jouer.

Un indépendant compte également plus qu'un AAA sur la fidélité d'un public averti, connaisseur et exigeant. C'est pourquoi un indie personnalise beaucoup sa communica-

tion envers une communauté précise (à l'inverse des grosses productions qui comptent sur le marketing de masse) afin de créer un noyau dur de joueurs fidèles, munis d'un sentiment de confiance et d'empathie, qui suivront les aventures du studio en question et pourront même le soutenir financièrement dans les moments difficiles (crowdfunding).

Un goût pour l'innovation et pour "l'authenticité" qui est de plus en plus payants au cours de ces cinq dernières années.

C'est en 2016 que le marché des indépendants sur PC a réellement explosé, multipliant par 5 l'offre disponible pour une demande qui n'a pas suivi une telle augmentation. Nous sommes désormais dans une situation très particulière qui peut être paradoxalement considéré à la fois comme une crise ou comme un âge d'or du jeu vidéo indie, et en tous cas comme une révolution décisive du paysage vidéoludique.

Comme nous en avons parlé brièvement plus haut, c'est en 2016 que les choses se sont brutalement accélérées, lorsque Steam passa d'une plateforme sélective et prisée à un véritable étalonnage de tous ce qui peut se trouver sur le marché. Valve ouvre tout simplement ses portes à tous les créateurs

de jeux, qu'importe leur notoriété ou leur capacité à convaincre le public, déchainant ainsi une véritable ruée vers l'or de la part des indépendants qui arpentaient jusque-là la jungle surpeuplée du Greenlight. Une décision de Valve qui est à l'origine de l'explosion des indépendants sur PC.

Ce n'est pas moins de 11 500 jeux qui sortent sur Steam durant l'année 2016 et 2017 ce qui représente, en l'espace de deux ans, une augmentation de près de 75%

Le résultat est un marché qui permet à de nombreux indépendants de faire un taux de vente défiant la concurrence AAA, chose qui n'a jamais été envisageable jusqu'alors dans l'histoire du jeu vidéo.

Celui qui aura marqué les esprits sera bien évidemment PlayerUnknown's Battlegrounds, plus connu sous le nom de PUBG. Ce titre indépendant a fait l'exploit de vendre plus de 20 millions d'exemplaires en une année, monopolisant près de 40% des ventes mondiales sur Steam. Ce phénomène que personne n'a pu prévoir et que beaucoup essayent encore d'expliquer caractérise bien la révolution de marché que nous sommes en train de vivre. Avec des ventes sur PC qui dépassent largement les plus grands AAA, ce FPS hardcore est le premier jeu indépendant de l'histoire à concentrer autant de ventes en si peu de temps.

Le dernier record était détenu par Payday 2 qui avait atteint les 8 millions de ventes durant sa première année d'exploitation ce qui était déjà largement remarquable pour un jeu indé à l'époque de sa sortie.

2017 a regorgé de nombreux autres jeux indépendants, beaucoup moins impressionnantes que PUBG mais aux deumeurs

historiques.

Nous parlons ainsi de Cuphead, The Long Dark et Hellblade vendus tous les trois à plus d'un million d'exemplaires en moins de trois mois. Une performance qui les place actuellement dans le top des ventes de 2017 et qui dépasse largement celle de certains AAA. De nombreux autres s'en sont sortis avec brio : Dear Esther, Hollow Knight, The Culling, Skyforge, Dead & Cells, Soda Dungeon... autant de titres provenant de petits studios et qui se sont vendus entre 500K et un million d'exemplaires en 2017.

Une situation d'autant plus surprenante quand on s'intéresse aux ventes de nombreux AAA qui n'ont pas réussi à en faire autant. Ainsi, ce sont des jeux comme Shadow of War, Total War : Warhammer 2, For Honor, Prey, Sniper Elite 4, Resident Evil 7 et Tekken 7 qui n'ont pas réussi à se vendre à plus d'un million d'exemplaires sur PC (et selon SteamSpy) alors qu'on pouvait les retrouver en première page de la presse spécialisée au moment de leur sortie.

On peut donc en conclure que ces trois dernières années ont instauré une nouvelle dynamique dans le jeu vidéo. Les jeux indés profitent maintenant d'un nombre de ventes bien supérieur que par le passé tandis que les AAA continuent de souffrir d'une fuite de clients sur de nombreux titres.

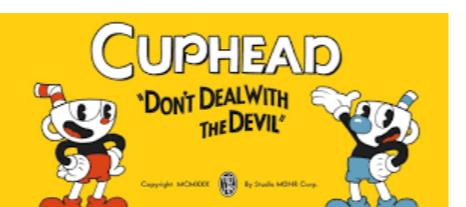
2016 semble avoir instauré une dynamique qui pousse le public vers ceux qui savent se montrer plus créatifs que les autres. Le public vient de découvrir le vent de fraîcheur apporté par la nouvelle vague Indépendante et ne peut désormais plus s'en passer.



Studio:
PUBG corporation
Nombre de ventes:
35 M
Date de sortie
Décembre 2017



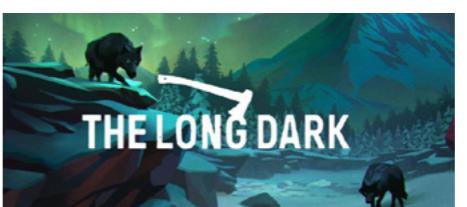
Studio:
Starbreeze
Nombre de ventes:
35 M
Date de sortie
Aout 2013



Studio:
MDHR
Nombre de ventes:
1.5M
Date de sortie
Septembre 2017



Studio:
Team Cherry
Nombre de ventes:
1M
Date de sortie
Fevrier 2017



Studio:
Hinterland Studio Inc
Nombre de ventes:
2M
Date de sortie
février 2017



Studio:
Ninja Theory
Nombre de ventes:
1 M
Date de sortie
Aout 2017

ANALYSE MARKETING

LA CONCURRENCE

La concurrence dans le jeu vidéo est une notion qui se doit d'être comprise autrement que dans la plupart des domaines. Dans le même genre de cas que celui de la sortie des films au cinéma, les jeux vidéo peuvent le plus souvent être considérés comme des œuvres artistiques à la durée de vie éphémère dont la portée concurrentielle ne s'éloigne jamais bien plus loin que les trois mois suivants leurs sortis. Ainsi, deux ou trois jeux qui sortent la même année et qui appartiennent au même genre pourront tous compter sur l'achat du même client si ces derniers s'arrangent pour ne pas sortir trop proche les uns des autres. La présence d'un certain nombre de concurrent au même moment sur le marché pourra même être bénéfique à l'ensemble de ces concurrents puisque le genre dont ils partagent les ressemblances sera mis "au goût du jour" et aura tendance à être plus prisé par les joueurs. Le jeu vidéo ayant une histoire emplie de divers phénomènes de mode dont bon nombre de studios ont essayé de profiter.

Nous avons sélectionné un panel de jeux indés connus ou méconnus afin de les analyser et de comprendre leur réussite ou leur échec. Pour les petits indés, le problème est souvent le manque de communication et de marketing bien que le jeu soit salué pour l'innovation et le gameplay. En revanche pour les plus gros titres c'est le manque d'innovation et de prises de risques qui est reproché.

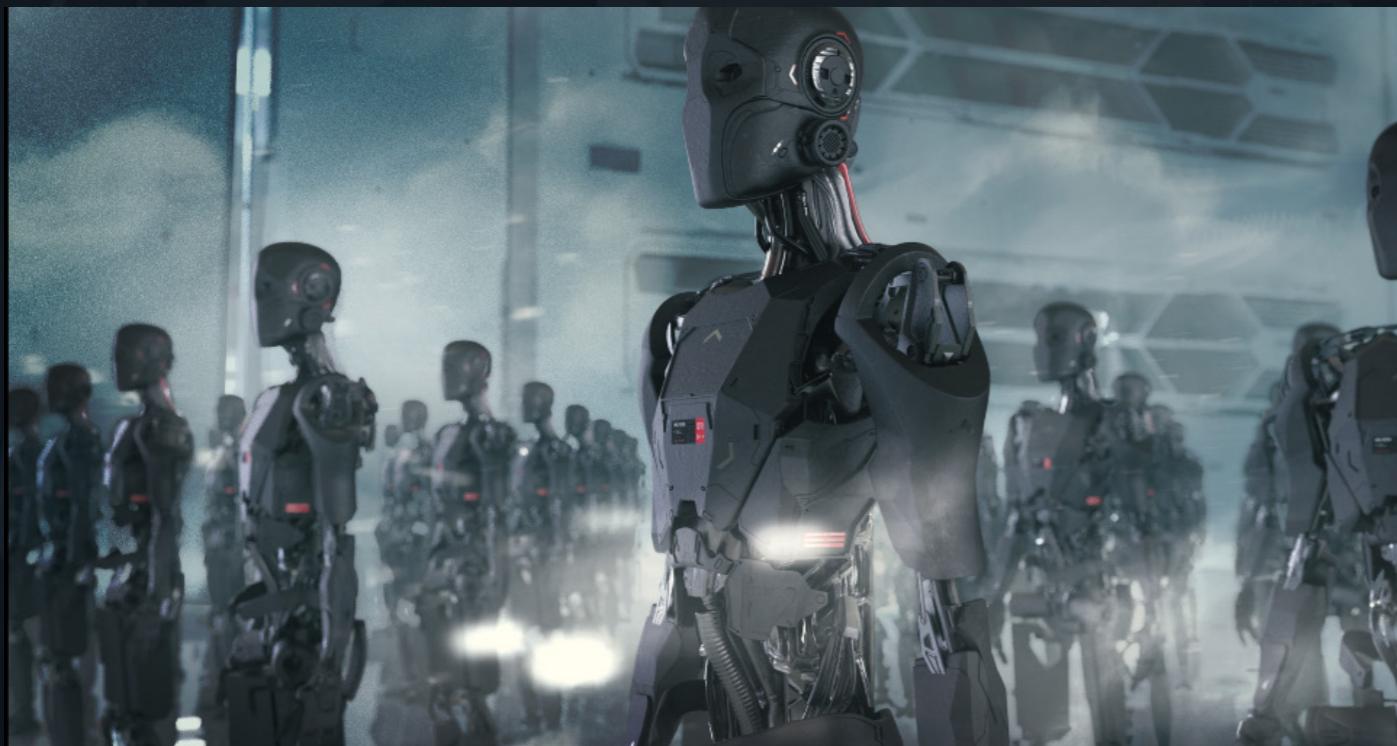
	FPS survival	Arcade	Hardcore	SCI-FI	Indie	CO-OP
Killing floor 2	✓	✓	✓		✓	✓
Vermintide	✓		✓		✓	✓
Deep Rock Galactic		✓		✓	✓	✓
Space beast terror Fright	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Desync	✓	✓	✓	✓	✓	



	Killing floor 2	Vermintide 2	Deep Rock Galactic	Space beast terror Fright	Desync
Developpeur	Tripwire Interactive	Fatshark	Ghost ship games	Nornware AB	The Foregone Syndicate
Moteur de jeu	Unreal Engine 3	Bitsquid	Unreal Engine 4	Custom	Unity Custom
Date de sortie	18 novembre 2016	début 2018	03/2018	6 avril 2015	28 fevrier 2017
Prix de vente	29.99€	27.99€	22.90€	14,99€	14.99€
Nombre de ventes	1.6 M	3,5M	150 000	15 000	20 000
Points forts	Jeu très beau et fluide.	Graphisme et univers immersif	Un univers abouti.		
	Très bon ressenti des armes.	Jeu hardcore	Un jeu en coop typé midcore gamer.	Volonté de faire un jeu en coop véritablement hardcore en rogue-like	Très bonne B.O
	Jeu réellement pensé hardcore.	Réelle complémentarité entre les personnages. Ce qui crée de la vraie coop.	Un jeu tourné vers sa communauté.	Jeu très exigeant.	Jeu typé arcade
	Très bonne B.O	Un gameplay innovant	Le concept plait beaucoup.	Le concept plait beaucoup.	Combat intense et rapide.
		Un FPS en génération procédurale qui permet une plus grande rejouabilité	Coop en écran splité possible	Coop en écran splité possible	Forte rejouabilité
			Qualifié de Dark-souls du FPS		
Points faibles	Peu de mises à jours.	Système de récompense frustrant.	La DA peut déranger.	Effets visuels mal maîtrisés.	Pas d'univers défini, aucune histoire.
	Peu de variété dans le contenu de manière générale.	Jeu répétitif.	Les armes manquent de ressenties.	Compréhension du jeu difficile.	La D.A peut déranger
	Un seul mode de jeu disponible.	On a reproché au gameplay de trop ressembler à celui de Left 4 dead.	Le jeu n'est pas encore complet et quelques problèmes techniques subsistent.	La difficulté est très injuste.	Aucune communication.
	Manque de profondeur et de sens.	Adapté au fan de l'univers Warhammer	Graphismes grandement dépassés.	Graphismes grandement dépassés.	Manque de didacticiels qui peut rendre le jeu difficile à comprendre
			Manque d'équilibre entre les classes.	Aucune communication.	



SPOILER



Une ambiance graphique épurée et futuriste.

Notre concept designer se charge de mettre en image une ambiance graphique épurée et futuriste. **Le tout dans un ton déshumanisé afin d'alourdir l'impression de solitude** que le joueur pourrait avoir en traversant un vaisseau spatial déserté de toute vie.

Nous préférons les nuances de blancs et de gris aux couleurs dont les quelques représentations se voudront flashy et énergétiques afin de bien marquer la différence entre le décor et les éléments de gameplay.

Nos modèles 3D sont détaillés et précis, la modélisation en hard surface est privilégiée à une utilisation trop complexe des textures afin de rester dans l'esprit d'un design épuré et de s'épargner une charge de travail non négligeable.

Ainsi, nos robots sont propres, comme tout juste sortis de l'usine, leur design se voulant pragmatique et destiné à une vie parmi les humains.

Humanoïdes, rassurants, intimidants pour certains, la plupart d'entre eux ont une allure familière aux yeux du joueur. Pour le reste, il s'agit de ces mêmes robots dont l'usage initiale a été détournée par l'adversité à des fins plus pratiques. **Modulés, améliorés, délestés des membres jugés inutiles, ces ennemis-là sont doté d'un aspect monstrueux qui peut instiller le malaise ou la peur.**



Le décor quant à lui fait état de l'univers métallique et aseptisé d'un gigantesque vaisseau spatial en perdition.

Des laboratoires high tech bourrés de bijoux technologiques aux chambres expérimentales où d'étranges expériences se sont déroulés, des immenses chaînes de montages encore remplies de leurs productions aux cuves de fusion d'une raffinerie de minerai toujours en activité, des halles désertées de toute vie humaine aux couloirs de maintenance étriqués où des robots effectuent leurs interminables routines... Chaque niveau est doté d'une ambiance particulière, aussi bien sur le plan graphique que sonore.

Nous prévoyons également de dévoiler des éléments scénaristiques aux yeux du joueur de façon suggestive. Flash-back, déconstruction de l'image, hallucinations, éléments du décor qui changent, apparaissent ou disparaissent subitement, tout élément visible à l'écran pourra être détourné afin de pousser le joueur à s'immerger dans son personnage.



Pour finir, l'ambiance sonore conçue de toute pièce par notre sound designer complète l'immersion dans cet environnement hostile.

Dans un jeu à la première personne, c'est elle qui permet d'accéder aux informations capitales durant le combat comme la position et les mouvements des unités ennemis, son état de santé, la dangerosité des dégâts reçus, l'efficacité de ses armes, etc... En parallèle, une bande son originale et rythmée, aux sonorités électroniques, sert à appuyer les moments les plus forts du jeu en évoluant de concert avec la difficulté : plus les ennemis sont nombreux, et plus la musique s'accélère, s'intensifie et devient de plus en plus prenante. C'est cette ambiance musicale qui sera en grande partie responsable du punch des combats, de la tension des différentes phases de jeu et du rythme générale des parties.

Protocore un jeu exigeant et complexe aux antipodes des productions plus «mainstream» de l'industrie.

Nous souhaitons avant tout répondre à une frustration que nous avons-nous même subit en tant que joueurs : le manque d'innovation dans le genre du First Person Shooter.

	Frustration	Solution apportée par Protocore	Justification
 DES MOUVEMENTS PERMISSIFS	LES MODES DE DÉPLACEMENT ACTUELS LAISSENT PEU DE LIBERTÉ AUX JOUEURS.	<p>Sprint, charge, saut, dash multidirectionnel, dérapages, utilisation d'une gravité irréalistique...</p> <p>Dans Protocore nous souhaitons exploiter ces nouvelles possibilités en proposant un système de déplacement innovant pour le personnage principal. Un système qui se déclinera en plusieurs classes de personnages, et donc en plusieurs modes de déplacement.</p> <p>Amélioré par des capacités spéciales que le joueur pourra choisir et utiliser à bon escient (téléportation, double saut, grappin etc...)</p>	<p>L'art de bien jouer passe alors par l'art de maîtriser les mouvements de son personnage, augmentant ainsi la richesse des mécaniques de jeu et le plaisir que le joueur peut en tirer quand il vient à les maîtriser complètement.</p>
 UN NOUVEAU SYSTÈME DE COMBAT	LES SYSTÈMES DE COMBAT DES JEUX DE TIR SONT TOUJOURS LES MÊMES (ARMES À FEU, EXPLOSIFS, CORPS À CORPS LIMITÉ)	<p>Laser, IEM, plasma, automatique, fusils, lance-grenades...</p> <p>Le joueur peut utiliser deux armes simultanément parmi une trentaine d'armes bien spécifiques qui seront disponibles à la sortie du jeu. Il pourra également choisir deux capacités actives et une capacité passive parmi une vingtaine de capacités qui iront de l'attaque au corps à corps, à la télékinésie, en passant par le zoom de visée et les missiles autoguidés.</p>	<p>Le joueur sera encouragé à combiner ses différentes armes et capacités afin de trouver par lui-même un style de jeu unique qui pourra lui correspondre. Notre volonté est ici d'enrichir le genre du FPS par l'ajout de nombreuses capacités spéciales et armes complémentaires afin d'augmenter sensiblement la richesse du système de combat.</p> <p>À l'instar de ce que Blizzard a voulu faire avec Overwatch en mêlant FPS et MoBA par exemple.</p>
 UNE DIFFICULTÉ ADAPTIVE	LA DIFFICULTÉ DES JEUX EST FIXE ET N'ÉVOLUE PAS EN MÊME TEMPS QUE LE JOUEUR.	<p>Nous souhaitons développer un système de difficulté intelligent qui collecte des données sur le joueur en temps réel et ajuste la difficulté en conséquence (type, nombre, équipement ou vitesse d'apparition des ennemis) un peu comme ce qui se fait déjà dans les STR (Stratégie Temps Réel) où l'adversité est régie par de véritables intelligences artificielles.</p>	<p>Les FPS ont l'habitude d'avoir une difficulté figée dans le temps, des ennemis qui ne s'adaptent pas aux actions des joueurs et qui se contentent d'apparaître plus ou moins en grand nombre selon un niveau de difficulté fixé à l'avance.</p> <p>Nous voulons une expérience de jeu intense où le jeu lui-même évolue et offre une difficulté adaptée aux joueurs.</p>
 UNE GÉNÉRATION ALÉATOIRE DU CONTENU	LES CAMPAGNES FPS OFFRENT UN JEU TRÈS LINÉAIRE, FIGÉ ET BALISÉ QUI MISENT ÉNORMÉMENT PLUS SUR LE GRAND SPECTACLE QUE SUR LA RE-JOUABILITÉ OU L'INTERACTION AVEC LE JOUEUR.	<p>Nous avons choisi de développer une aventure non-linéaire s'inspirant des Rogue-like, jouable en solo et en coopération, qui intégrera du déblocage de contenu au fil des parties (contenu dit «persistant») ainsi que des générations aléatoires de niveaux, d'objectifs ou d'événements diverses.</p>	<p>Le but est de permettre au joueur de rejouer plusieurs fois l'aventure tout en continuant de découvrir du nouveau contenu et des nouvelles mécaniques.</p>
 DES MODES DE JEU SECONDAIRES	LES FPS SE CONTENTENT D'ALTERNER DES PHASES DE JEU ASSEZ CLASSIQUES OÙ LES HABITUDES DU JOUEUR NE SONT PAS BOUSCULÉES.	<p>Protocore intégrera, sous la forme de défis régulièrement imposés au joueur, des modes de jeux secondaires où les règles et l'objectif changeront du mode de jeu principal. À certains moments du jeu, il ne faudra plus simplement survivre aux vagues d'ennemis mais plutôt traverser le plus vite possible un parcours fait d'obstacles et de pièges, ou bien défendre une position en construisant des tourelles et autres système de défense, ou encore tirer en suivant le rythme d'une musique afin de pouvoir faire des dégâts aux ennemis etc...</p>	<p>La présence de ces phases de jeu un peu spéciales est pensée de telle façon à permettre aux joueurs de développer et intégrer leurs propres modes de jeu secondaires beaucoup plus facilement. Mais aussi d'offrir une expérience de jeu variée.</p>

PROTOCORE

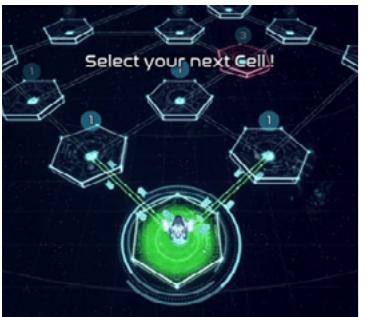
LES MODES DE JEU

Lorsque vous lancez notre jeu, vous avez le choix entre deux modes de jeux principaux : le mode "Campagne" et le mode "Sans Fin" ("Campaign" et "Endless" dans la version anglaise).



Imaginons que vous choisissez de lancer une partie dans [le mode Campagne](#). Vous serez alors invités à choisir un type de personnage parmi les trois disponibles, ainsi qu'une arme de départ et le niveau de difficulté de votre Campagne.

Pour commencer, votre personnage apparaît sur la première case d'une sorte de grande grille représentant un secteur du vaisseau fantôme que vous allez explorer. La première chose que vous pouvez faire, c'est de choisir la prochaine case où vous allez vous déplacer, vous et votre équipe. Tous nos modes de jeux sont jouables en coopération jusqu'à 4 joueurs, vos amis et vous devront donc voter pour choisir une destination. Vous ne pouvez alors vous déplacer que d'une case par tour durant toute la durée de la campagne.



Chaque case représente une session de jeu en FPS ou vous devrez vous battre contre des vagues d'ennemis, accomplir des objectifs spéciaux ou jouer à des modes de jeux secondaires. Chaque case contient également des ressources qui vous permettront d'acheter des armes, des munitions, des améliorations pour votre personnage ainsi que des capacités spéciales.



Si vous ne réussissez pas à accomplir l'objectif de la session FPS en cours, votre déplacement est annulé et vous resterez dans la case où vous étiez avant de démarrer la session. Vous ne gagnerez en conséquence aucune ressource et votre compteur de vie descendra d'un certain nombre de points. Si votre compteur de vie arrive à zéro, votre Campagne sera alors perdue et vous devrez en recommencer une nouvelle depuis le début.

À chaque tour passé dans le mode campagne, un pion ennemi contrôlé par l'IA (intelligence artificielle) avancera également sur la grille en allant toujours dans votre direction. Si ce pion, appelé "Patrouille" vous atteint, la session FPS à laquelle vous êtes opposés à ce moment-là sera dotée d'une difficulté plus grande. La "Patrouille" réapparaît après vous avoir atteint et viendra à votre rencontre inlassablement, où que vous soyez et quel que soit la durée de la partie.

Votre objectif, case après case, sera d'atteindre la case finale du secteur (à l'opposé de votre case de départ), en faisant cela vous quitter le secteur où vous vous trouvez pour aller au secteur suivant et ainsi de suite. Dans cette case finale, vous serez toujours opposé à un défi supérieur qui prendra la forme d'un combat contre un boss, une unité beaucoup plus puissante que les autres qui possède ses propres paternes de jeu et qu'il vous faudra vaincre pour pouvoir passer au secteur suivant.

La campagne se termine sur une victoire lorsque vous atteignez la dernière case "Boss" du dernier secteur qui la compose.

L'agencement des cases et leurs contenus sont générés aléatoirement lorsque vous commencez une campagne. Ainsi, vous ne pourrez pas débloquer toutes les armes, toutes les capacités ou toutes les améliorations en une seule campagne. Vous ne serez pas non plus certain d'y rencontrer tous les modes de jeux secondaires que notre jeu contient. Vous serez donc encouragés à retenir l'aventure avec un autre type de personnage, une autre difficulté, ou tout simplement une autre génération aléatoire afin de découvrir complètement Protocore.



[Le mode "Sans Fin"](#) quant à lui contient tous ce que vous pourrez retrouver dans le mode campagne condensé en une seule longue session de jeu en FPS. Ce mode est destiné aux joueurs expérimentés qui après avoir développés leurs compétences de jeu dans le mode Campagne, souhaitent être mis au défi dans un mode sans merci qui ne leur pardonne aucune erreur. Au début du mode "Sans Fin", vous choisissez également votre type de personnage et votre arme de départ. Vous serez ensuite plongé dans une partie en FPS d'une durée potentiellement infinie où vous serez confronté à des vagues interminables d'ennemis de plus en plus puissants et nombreux jusqu'à ce qu'ils aient raison de vous. Un système de points (scoring) récompensant chacune de vos actions vous poussera à dépasser votre record ainsi que celui des autres joueurs connectés à travers le monde. Ou peut-être cherchez-vous juste à survivre le plus longtemps possible en vous amusant avec vos amis, libre à vous de le décider. Quoi qu'il en soit, le mode Sans Fin contient tout ce que peut proposer Protocore, les armes, les capacités, les améliorations, les modes de jeu secondaires, les Boss... Vous pourrez, au cours de votre longue partie, accéder à tout cela grâce à des ressources que vous obtiendrez de la même manière que vous ferez augmenter votre score.



Trois types de personnage sont actuellement prévus pour la sortie du jeu. Classés par poids, le Light, le Medium et le Heavy se différencient par les armes auxquels peut accéder chaque classe et par leurs différents modes de déplacement.

LE LIGHT



Le Light est la classe la plus rapide et la plus réactive du jeu, ses actions de déplacement sont composé de sauts très permisifs (jetpack) et de rapide poussées directionnels (dash). À l'inverse, elle peut être équipée avec un équipement léger, composé d'armes à faible impact et à courte distance d'effet. Son blindage et son bouclier sont également tous deux très faibles, laissant le Light vulnérable aux unités les plus puissantes et notamment aux unités de combat à distance. Le Light sera apprécié par les joueurs alertes, qui savent utiliser son mode de déplacement très permisif pour se dégager du combat au bon moment ou, au contraire, s'approcher rapidement d'une cible à abattre.

LE MEDIUM



LE HEAVY



Ci-dessus, les trois concepts de classe, encore en prototypage

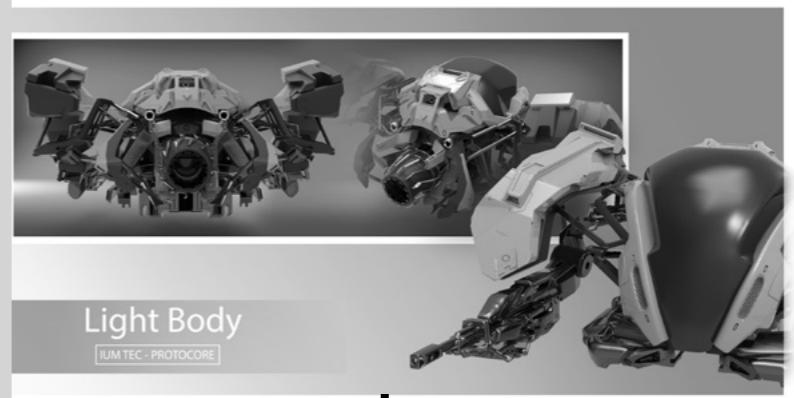
À son opposé, le Heavy est la classe la plus lente et la plus lourde du jeu. Ses actions de déplacement lui permettent d'effectuer des dégâts massifs (charge et saut impliquant des dégâts de zones) tout en limitant grandement sa mobilité. Toujours dans l'esprit d'être aux antipodes du Light, cette classe est dotée des équipements les plus puissants, lui permettant d'encaisser et d'infliger une grande quantité de dommages en peu de temps. Dans son style tout en solidité et en force, le Heavy conviendra aux joueurs les plus tactiques, qui savent rentabiliser leur faible mobilité en se plaçant au bon endroit dès le début d'un combat. Un endroit depuis lequel ils peuvent déverser une pluie de feu et d'acier sur tout ce qui aurait le malheur de se trouver à portée de tir tout en encaissant les attaques des unités les plus dangereuses.

Entre ces deux extrêmes, le Medium vient se positionner. Entre la mobilité permisive du light et la force de frappe du Heavy, il s'agit d'une classe équilibrée qui peut s'adapter à toutes les situations.

Comme dit précédemment, chaque classe a accès à son propre arsenal. Ainsi le Light peut s'équiper d'armes peu précises, n'infligeant réellement des dégâts qu'à courte portée et peu gourmandes en munitions et pouvant se recharger rapidement. De l'autre côté, le Heavy peut utiliser des armes de plus gros calibre, pouvant infliger une quantité importante de dégât et ce, même en étant à longue distance (gatling, canon lourd, sniper) Logiquement, ses armes dépendent de grandes quantités de munitions et peuvent parfois mettre un certain moment avant d'être de nouveau opérationnelles entre deux salves de tirs dévastateurs.

Les armes se différencient également par l'utilisation de différentes technologies, changeant leurs effets et le type de dégâts qu'elles infligent.

Le Light peut s'équiper d'armes peu précises, n'infligeant réellement des dégâts qu'à courte portée et peu gourmandes en munitions et pouvant se recharger rapidement



Light Body

IUM TEC - PROTOCORE



Light Body - Launcher



Light Body - Automatic



Light Body - Shotgun

Ainsi, les armes à impulsions électromagnétiques font énormément de dégâts au bouclier et peu à l'armure, elles permettent également de contrôler les unités ennemis en les ralentissant ou en les rendant inactives pendant quelques secondes. Les armes à rayons lasers sont à contrario capable de percer les plus épais blindages mais leurs tirs rebondissent contre n'importe quel bouclier ennemi, elles n'utilisent d'ailleurs pas de munitions mais font baisser le bouclier de l'utilisateur à chaque de leur utilisation. Les armes plasma, quant à elles, seront efficaces contre tous les types de protections mais seront difficiles à acquérir et puiseront directement dans les réserves de ressources du joueur pour alimenter leurs tirs.

En plus des armes, le joueur peut acheter des "équipements utilitaires" qui lui permettent d'accéder à des capacités spéciales à utiliser durant le jeu. Ces capacités sont pour la plupart "active", c'est-à-dire que le joueur peut choisir de les activer au moment choisi en échange de ressources. Elles ont ensuite un temps de recharge durant lequel elles ne peuvent pas être activées. **Il peut s'agir de capacités provoquant des dégâts à large zone d'effet (lance missile, grenade), mais aussi des capacités permettant d'effectuer des attaques au corps à corps, de débloquer un nouveau mode de déplacement (grapin, téléportation), de poser des tourelles alliées, d'hacker des unités ennemis pour les retourner contre leur camp etc...** Il y a aussi les capacités plus "passives" qui permettent d'améliorer les caractéristiques du personnage

Nous avons imaginé les capacités spéciales comme un moyen d'intégrer rapidement de nouveaux concepts de jeu dont l'utilisation est très situationnelle. Permettant ainsi de créer des combinaisons très nombreuses des différentes capacités et d'enrichir le gameplay de base du jeu.

À l'instar d'Overwatch, ce mécanisme nous permet de faire évoluer le genre du FPS en le mélangeant à celui du MobA.



Capacité spéciale ZOOM



Capacité spéciale corps à corps

Avec tous ces équipements et capacités en sa possession, le joueur obtient de nombreuses possibilités pour survivre et venir à bout des vagues d'ennemis qui viennent l'attaquer. Mais ces ennemis, qui sont-ils ? Nous en avons designé un certain nombre que nous pouvons ici vous présenter par ordre d'apparition dans le jeu :

LE HELPER

L'unité de base du jeu, il s'agit d'un robot humanoïde, armé d'une sorte de matraque énergétique dont il se sert pour attaquer simplement le joueur au corps à corps. Dans l'univers de notre jeu, le Helper est un robot présent en très grand nombre sur le vaisseau. Il servait initialement à effectuer toutes les tâches basiques de la vie quotidienne comme des réparations, du service à la personne, de la manutention de matériaux ou de prisonniers etc... C'est donc un robot qui a été conçu pour être rassurant, neutre dans ses expressions et familier de l'humain, capable d'occuper tous les postes de la société anciennement occupé par l'homme.

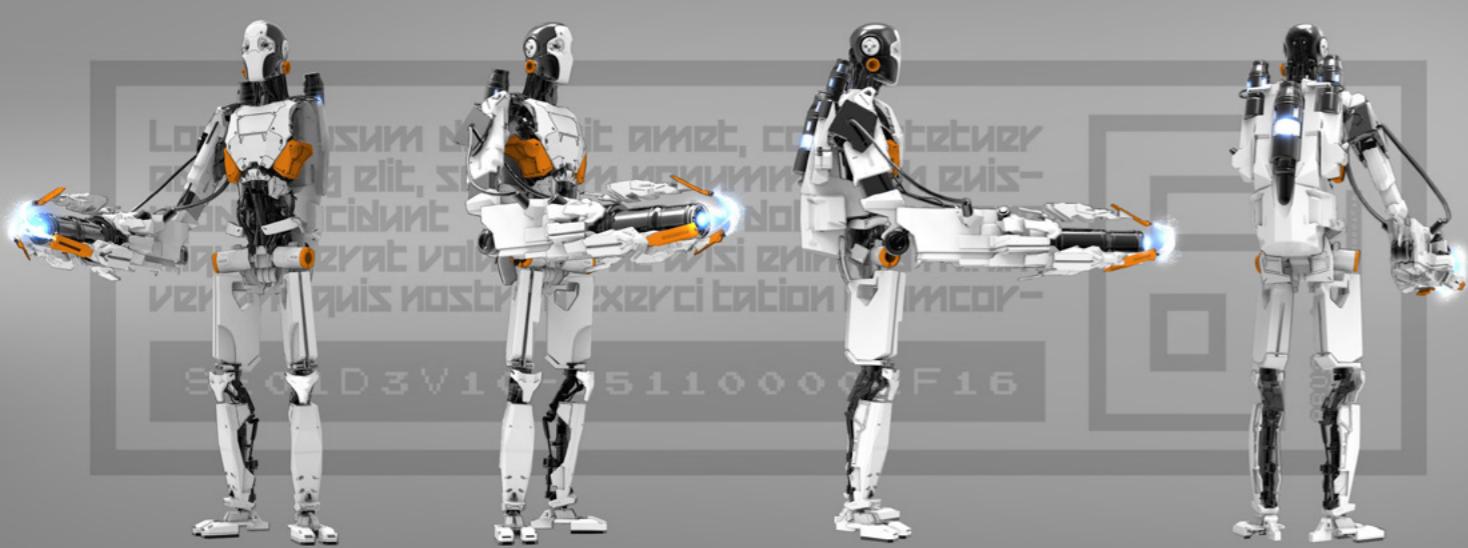


REF N° EASSTTE TEPOLU10-155001B001



REF N° EASSTTE TEPOLU10-155001B001

MATERIALE



L'ENGI

Sur la base du Helper, l'Engineer possède une sorte de système de stockage énergétique dans son dos qu'il utilise pour former un champ de force autour de lui afin de se protéger des attaques. Son bras droit a également été remplacé par une sorte de canon futuriste pouvant lancer un projectile énergétique qui handicap et fait énormément de dégâts au bouclier du joueur. En imaginant l'Engi, nous voulions en faire un ennemi plus dur à tuer que le Helper, pouvant gêner le joueur dans ses déplacements et mettre à mal les Heavy et leurs puissants boucliers.



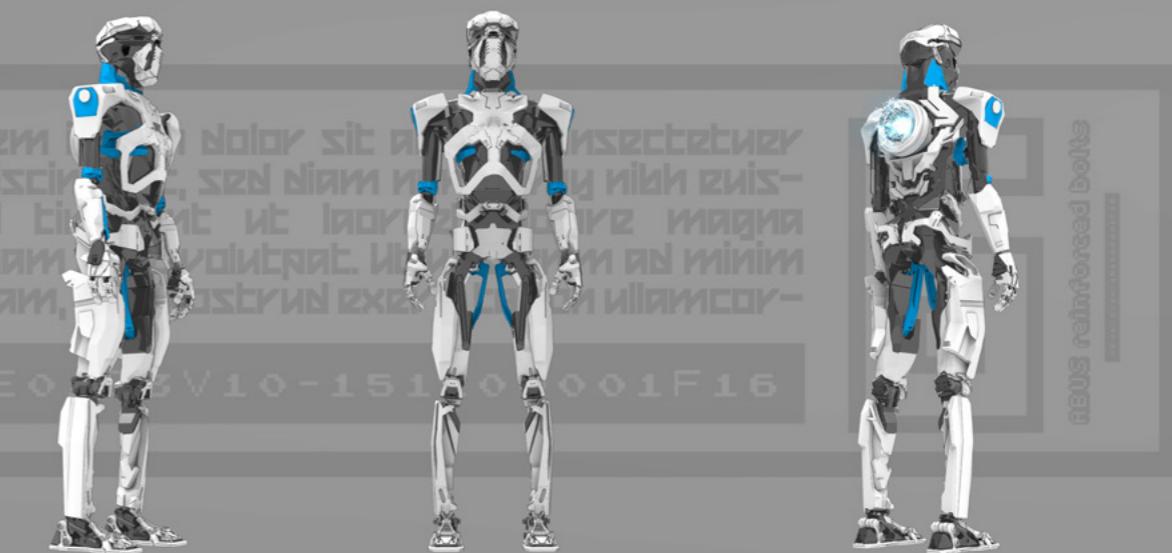
LE SUICIDE

Très semblable au Raptor, le Suicide n'est pas équipé de griffes mais possède une ceinture d'explosif qu'il fait exploser au contact du joueur. Présent également en grand nombre dans les manches, il peut s'avérer très dangereux si le joueur n'est pas attentif au son caractéristique qu'il produit en s'approchant. Le concept de l'unité kamikaze est un classique, simple et efficace, qu'il aurait été dommage de ne pas intégrer à notre jeu. De plus, cela nous permettait de diversifier quelques peu les foules de Raptor.



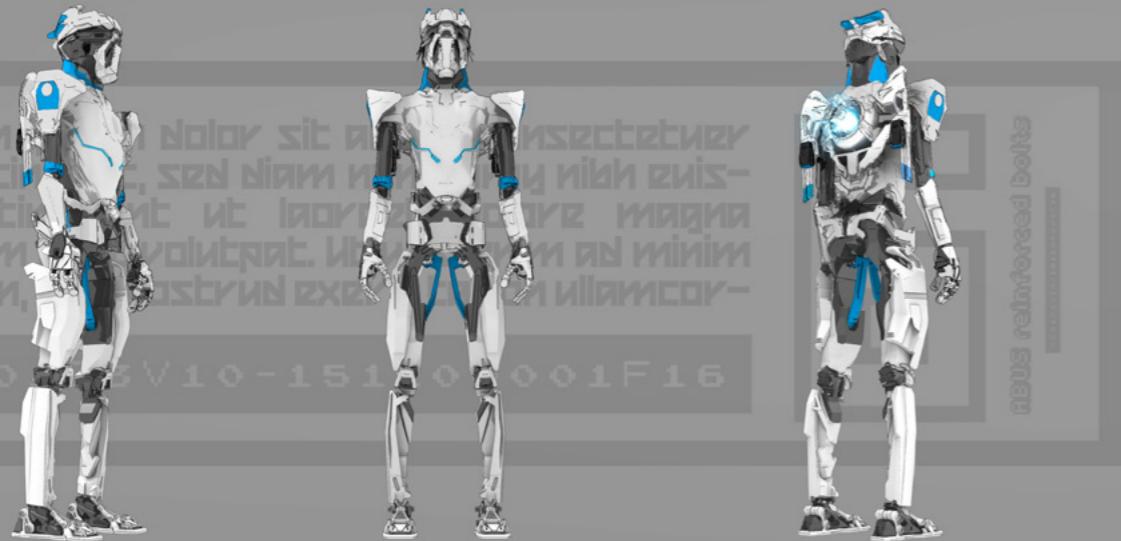
LE RAPTOR

Toujours en restant sur un dérivé du Helper, le Raptor a quant à lui subit un allégement de son corps par le retrait de plusieurs pièces de blindage. Ses jambes ont été remplacées par des lames de courses, lui permettant de se mouvoir beaucoup plus rapidement, tandis que ses mains ont été transformées en griffe acérées permettant d'attaquer avec moins de puissance mais plus de vivacité. Le Raptor est en conséquence beaucoup plus rapide que le Helper même s'il fait moins de dégâts et encaisse moins bien les attaques. Sa force vient donc pas de lui-même mais de son nombre puisqu'il est généralement accompagné d'une dizaine de ses congénères qui déferleront sur le joueur avant qu'il n'est le temps de réagir.



LE GOLIATH

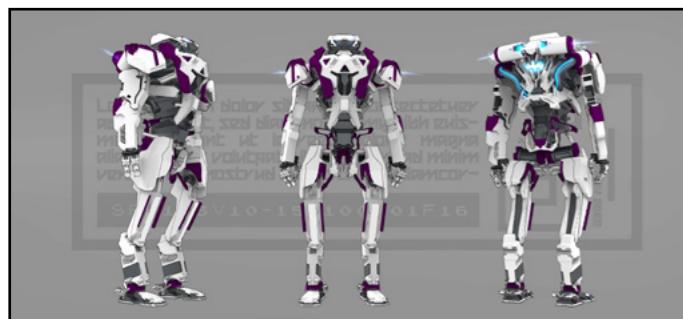
Cette fois, nous nous éloignons complètement du Helper avec un robot plus rapide, plus puissant et plus résistant: le Goliath est une machine à tuer qui manie avec fureur une sorte de long sabre énergétique. C'est un ennemi plus redoutable qui gagnera en vivacité et en dangerosité s'il vous poursuit pendant trop longtemps. Avec le Goliath, nous voulions créer un changement net dans le rythme de la partie, encourageant le joueur à améliorer son personnage avant d'affronter cette unité. Coté design, il semble évidemment plus costaud que le Helper, plus intimidant aussi, son aspect est voulu pour décourager ses éventuels opposants. Dans l'univers du jeu, il représente le gros des forces armées d'infanterie du vaisseau et se retrouve à être utilisé dans toutes sortes d'opérations militaires.



L'ASSAULT

Pouvant être confondu avec le Goliath, l'Assault possède un système de propulsion dorsale qui lui permet de fondre sur ses ennemis par la voie des airs. Avec cette unité, nous voulions compliquer la tâche à ceux qui fuient rapidement un combat en faisant en sorte qu'elle puisse les suivre et rapidement revenir à leur contact. L'Assault peut donc effectuer un long et rapide saut afin de parcourir la distance qui vous sépare de lui. Il possède également une capacité à esquiver vos attaques quand vous lui tirez dessus, pouvant effectuer régulièrement des petits dash sur le côté alors qu'un projectile était censé le toucher.

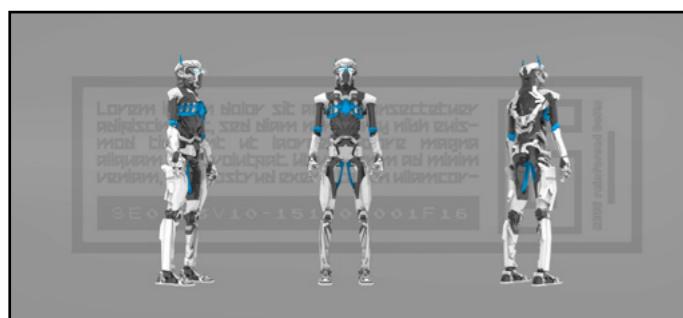
Nous avons d'autres concepts d'IA comme le Knight, le Distant ou le Shield qui attendent encore d'être mieux testés avant d'être véritablement intégrés au jeu. Nous avons également prévu de concevoir des Boss qui seront des unités plus puissantes possédant des capacités spéciales uniques, unités que nous n'avons pas encore eu le temps de développer pour le moment.



Le Knight

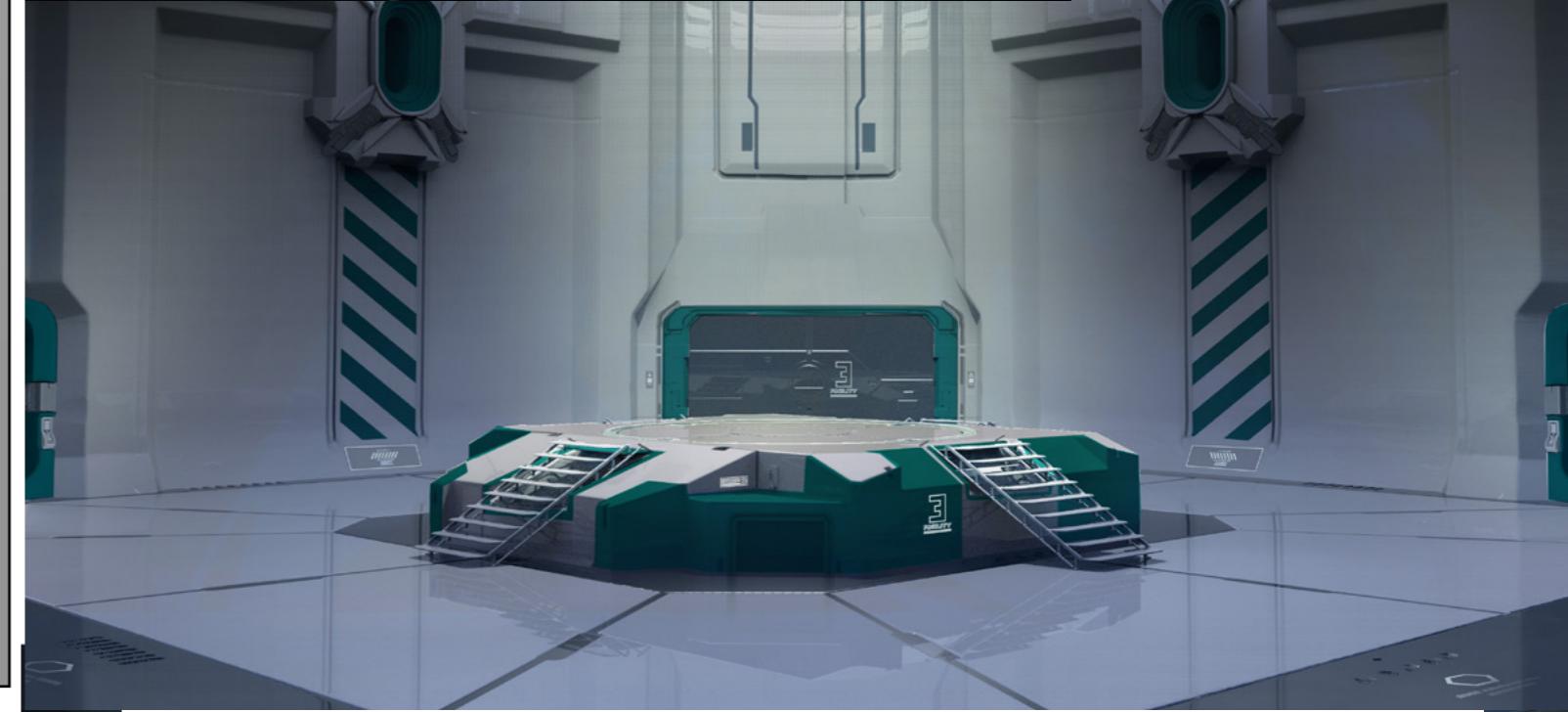


Le Shield



Le Distant

PROTOCORE LES MODES DE JEU SECONDAIRES



Dans chacun de nos modes de jeu principaux, le joueur sera régulièrement confronté à des modes de jeu secondaires. Des modes où les règles et les objectifs changeront pour imposer une nouvelle manière de jouer et d'aborder le jeu. Nous parlons ici d'une occasion pour nous de développer de nouveaux concept prenant le FPS comme support mais pouvant dériver vers d'autres genres.

Des modes où les règles et les objectifs changeront pour imposer une nouvelle manière de jouer et d'aborder le jeu

Nous avons par exemple un mode où le joueur se retrouve obligé de ne pas seulement utiliser ses armes mais aussi de construire des tourelles qui vont l'aider à défendre une position. Dans un autre genre, nous sommes également en train de tester

un mode où le joueur devra effectuer un parcours d'obstacle et d'ennemis dans un temps imparti, devant utiliser le système de déplacement de son personnage de la meilleure façon possible.

Cela passe par des constructions de tourelles pour défendre une position ou encore des parcours d'obstacles avec un temps imposé

Dans le jeu, ces modes secondaires se retrouvent sous la forme d'étapes, appelés "Challenge", que le joueur devra réussir afin de débloquer des améliorations pour son personnage.

Si un joueur continue de jouer à votre jeu, c'est peut-être parce que vous lui proposez une expérience intéressante, mais c'est aussi parce que vous arrivez à le soumettre à une difficulté qui lui est adaptée. Une difficulté qui saura le pousser à se dépasser lui-même par l'attrait du défi, mais qui fera aussi en sorte de ne pas devenir frustrante ou trop injuste pour éviter de le décourager.

Une difficulté qui saura le pousser à se dépasser lui-même par l'attrait du défi, mais qui fera aussi en sorte de ne pas devenir frustrante ou trop injuste pour éviter de le décourager.

La difficulté est un élément important dans le succès d'un jeu. Rien ne nous le prouve autant que les succès de *Shadow Of Mordor* ou bien *Darksouls* qui proposait à leur époque un système novateur dans leur difficulté. Hors il se trouve que ce genre d'évènement se retrouve bien moins présents dans le genre du FPS. En effet, les jeux de tirs se retrouvent souvent doté d'un système de difficulté fixe dont le joueur choisira un certain niveau (facile, moyen, difficile). Ce niveau définira à l'avance la difficulté d'une partie en jouant sur les points de vie du personnage, les dégâts des ennemis, parfois leur nombre mais beaucoup plus rarement leur comportement ou le rythme réel du jeu.

Dans Protocore, plus la difficulté est haute, plus l'ambiance du jeu se voudra rythmée, nerveuse, oppressante et hostile.

Dans Protocore, nous souhaitons apporter quelque chose en plus par l'approche que nous avons de la difficulté. Premièrement, nous souhaitons qu'elle fasse partie intégrante de l'ambiance, faisant varier les effets visuels ou

sonore en fonction de son intensité. Plus la difficulté est haute, plus l'ambiance du jeu se voudra rythmée, nerveuse, oppressante et hostile.

Nous souhaitons faire en sorte que la difficulté s'adapte en temps réel au actions du joueur.

Ensuite, nous voulons que la difficulté soit moins rigide dans le mode FPS (le mode Campagne étant doté d'une difficulté fixe mais comportant tout de même des variations aléatoires). Nous souhaitons faire en sorte qu'elle s'adapte en temps réel aux actions du joueur, faisant apparaître tel type d'unité, à tel moment et à tel endroit afin de surprendre les joueurs aguerris et de montrer une certaine forme d'intelligence dans le comportement de l'adversité. Pour ce faire, des données seront collectées sur le style de jeu des joueurs et un algorithme se chargera de les analyser et de réguler la difficulté en conséquence. Ainsi, plus un joueur utilisera une certaine technique, et plus l'adversité sera capable de contrecarrer ses plans, faisant apparaître un genre d'ennemi dans un nombre et à une fréquence adaptées pour ensuite pouvoir changer de stratégie si le joueur le fait également.

Ce système pourrait s'apparenter à celui régissant les intelligences artificielles présentent plus généralement dans les jeux de stratégie temps réel où la capacité d'adaptation est l'un des principaux mécanismes de l'adversité contrôlée par ordinateur. Nous pensons que cela va augmenter la durée de vie de notre jeu ainsi que son intérêt pour les joueurs expérimentés si nous transportons ce système dans un FPS.

Un jeu unique en son genre :

- Un système de déplacement permissif
- De nombreuses armes et capacités spéciales
- Une expérience coopérative en ligne
- Une génération procédurale et aléatoire inspirée du Rogue Like et fusionnée avec le FPS arcade
- Une difficulté qui s'adapte en temps réelle aux actions du joueur
- La possibilité d'ajouter de nombreux mécanismes de jeu grâce aux capacités spéciales et aux modes de jeu secondaires présents dans nos modes de jeu principaux

L'avantage technologique :

Même si les gros poissons de l'industrie développent encore leurs technologies maison, certaines entreprises comme Unity Technologies ou Epic Games ont mis au point des moteurs tout aussi performants au prix très accessible si ce n'est pas gratuit dans certains cas. L'apparition de tels offres sur le marché a complètement fait sécrouter le prix des moteurs plus anciens comme Cry Engine ou Source 2. Une opportunité pour les indépendants qui peuvent désormais accéder à des technologies beaucoup plus performantes et à moindre frais.

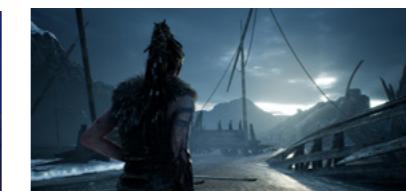
Il s'agit très sûrement du phénomène ayant eu le plus d'impact dans l'explosion du marché indépendant puisqu'il est aujourd'hui possible de développer un jeu quasiment gratuitement et pourtant doté d'une qualité de rendu avoisinant celle de certains AAA.

Parmi ces moteurs, **Unreal Engine est sûrement celui qui affiche les meilleures performances et offre le plus de possibilités pour un projet comme le nôtre.** C'est pourquoi nous avons profité de son passage en accès libre, il y a seulement trois ans de cela, pour abandonner la technologie sur laquelle nous étions à l'époque (un moteur maison du nom de Matricium) et nous former le plus tôt possible à son utilisation. Aujourd'hui, nous pensons avoir acquis une expérience importante qui nous permet de nous différencier des autres indépendants. Unreal Engine étant une technologie encore très jeune qui commence à peine à se démocratiser parmi les développeurs, les productions l'utilisant commencent à peine à se faire connaître (*Player Unknow's Battleground*, *Hellblade*, *Fortnite*...).

Nous pensons donc qu'une nouvelle vague d'indépendants utilisant cette technologie de pointe est en train d'arriver sur le marché. Une nouvelle vague de jeux aux qualités techniques bien supérieures à ceux qui sont habituellement développés sous Unity et dont Protocore doit faire partie afin de profiter de ce démarquage technologique.



Fortnite



Hellblade



PUBG

La mode des jeux en accès anticipé ayant déjà entamé son déclin, nous souhaitons nous détacher de cette tendance et pouvoir sortir Protocore dans un état pouvant être considéré comme final.

Même si une sortie anticipé nous permettrait d'alléger notre actuel besoin en trésorerie, nous pensons qu'il s'agit du meilleur moyen pour louper l'occasion de nous faire remarquer. Car si tel était le cas, le jeu aurait de grande chance de comporter des problèmes qui ne permettrait pas à la communauté d'en tirer un intérêt satisfaisant. Et même si nous corrigeions ces problèmes au fil du temps, nous aurons alors déjà perdu une visibilité précieuse auprès de ceux qui auraient déjà essayé le jeu en amont.

Nous souhaitons donc livrer notre jeu au public le plus tardivement possible afin de pouvoir soigner ses finitions et son équilibre au maximum.

Nous comptons alors sur l'enthousiasme de nos premiers acheteurs pour communiquer par eux même autour de notre titre et ainsi provoquer un effet de buzz médiatique. Plus de personnes seront conquis par Protocore dès le départ, et plus nous aurons de chance de le faire connaître par d'autres personnes. En comptant sur une dynamique positive de la part des influenceurs qui ont tendance à suivre ce genre de mouvance et à parler des jeux qui commencent à être vraiment appréciés par la communauté.

Mais même si Protocore sortira dans un état assez avancé pour être considéré comme un jeu fini, son concept nous permet d'y ajouter une infinité de contenu qui viendra l'enrichir de toutes les manières possibles.

De nouvelles cartes, de nouveaux modes de jeux, de nouveaux ennemis, des nouvelles mécaniques de gameplay etc... Nous prévoyons déjà de développer deux extensions qui viendront compléter le jeu de base et largement allonger sa durée de vie. En plus d'être intéressante pour le joueur, ces extensions sont intéressantes pour notre studio par de nombreux aspects :

1) Rentabiliser le développement de notre jeu en réutilisant son architecture pour sortir du nouveau contenu.

Les principales fonctionnalités de Protocore étant déjà présentes et équilibrée la sortie du jeu, le développement du nouveau contenu est alors beaucoup moins laborieux qu'auparavant puisqu'une grande partie du travail a déjà été effectué.

2) Profiter d'une communauté déjà présente.

Nos différents canaux de communication pourront directement atteindre une cible intéressée qui a déjà pu tester la qualité de Protocore. De plus, les influenceurs se mettront plus volontairement à parler du jeu s'ils l'ont déjà fait une fois.

3) Relancer les ventes du jeu de base.

La sortie d'une extension permettra de prouver que le jeu est toujours actif, relançant une communication positive qui pourra convaincre des clients potentiels de finalement acquérir Protocore.

4) Dépasser le chiffre que le jeu peut à lui seul nous apporter sans pour autant augmenter son prix de base.

Un prix qui sera d'ailleurs moins enclin à baisser et à être soldé car le jeu sera toujours considéré comme "vivant" de la part du marché.

5) La sortie d'une extension est un projet moins ambitieux et moins risqué que la sortie d'un nouveau jeu.

Un temps de développement plus court, un budget beaucoup moins élevé, un concept de jeu déjà testé et approuvé commercialement (si Protocore se vend bien). Les extensions nous permettront de pérenniser notre studio pendant un temps et de nous reposer sur nos acquis avant de nous lancer complètement sur un tout nouveau projet. De plus, le développement des extensions peut se faire de manière beaucoup plus souple qu'un jeu complet, nous permettant de commercialiser notre contenu au moment qui nous semble le plus opportun. Dans le cas où nous sentons que l'attention du public se détourne, nous pourrons également plus facilement nous reconvertis et lancer de manière anticipé un autre projet.

Le tabou du DLC

Nous ne voyons pas notre contenu supplémentaire comme du contenu rapidement téléchargeable que nous proposerons en masse et qui noiera le joueur sous une trop grande quantité de propositions commerciales.

Nos extensions seront doté d'une réelle identité, dévoilant une nouvelle partie de l'univers de notre jeu, contenant une grande quantité de contenu qui proposera de nouvelles manières de jouer.

À la manière des anciens Total War, Age of Empire, Down of War, Warcraft, Company of Heroes ou tant d'autres vieux jeux de stratégies, nous ne prévoyons de sortir que deux ou trois extensions maximum qui viendront apporter un complément important au jeu de base. Les différenciant ainsi de la pluie de DLC à 4 ou 5 euros que prévoient généralement de sortir les grosses productions.

Une extension à prix variable

Le but étant de donner la possibilité à ceux qui le souhaitent d'obtenir gratuitement nos extensions dans des actions de communication favorisant la visibilité de notre jeu. Que cela soit par des concours communautaires (concours de capture d'écran, concours de fan arts ou fan fictions etc...), par des événements spéciaux ou par des actions de parrainage, nos joueurs pourront obtenir différentes versions de notre jeu en récompense de ces aides.



STRATÉGIE FINANCIÈRE

BUSINESS CANVAS

Segmentation de clientèle

Occidentaux 16-30 ans catégorisé par niveau de consommation

15% joueurs hardcore = 40-80 €, joueur passionné (10-30H par semaine), s'informe activement par ses propres réseaux (forums, influenceurs et presse spécialisée), cherche la qualité

60% joueurs midcore = 20-25 €, joueur régulier (5-10H par semaine), s'informe de manière passive par les influenceurs, la presse spécialisée et les réseaux sociaux

25% joueurs casuals = 0-15 €, joueur occasionnel / proche de ses moyens, sensible au marketing de masse et aux événements promotionnels, cherche le meilleur prix



Jeu de tir hardcore, arcade et innovant.

Jouable en multijoueur.

Graphismes de dernière génération.

Ambiance science-fiction, vaisseau spatial, robotique.

Génération procédurale, chaque partie est unique.

Des éditions spéciales avec contenu exclusif = 80-40 €

Une édition standard = 25-20 €

Des événements promotionnels faisant baisser le prix de l'édition standard = 15-0 €



Proposition de valeur



canaux

Site internet comme HUB communautaire, son but est de maintenir un contact constant avec la communauté en la redirigeant vers les différents sous-canaux. Forum du site, permet à la communauté de joueurs hardcore d'échanger et de créer du contenu communautaire autour du jeu (mods, niveaux de jeu, tutos et astuces etc...)

Youtube et Twitch plus axés vers la communauté francophone Twitter, Facebook, Instagram, Reddit pour relayer les informations à l'international

Presse spécialisé et influenceurs (streamers, youtubers, bloggers...) pour influencer les hardcore/midcore qui ont l'habitude de s'informer par eux même.

Avis de la clientèle sur les plateformes de vente et trailer vidéo pour influencer les clients midcore/casuals qui n'ont pas l'habitude de s'informer par eux même



relation avec les clients

Relation communautaire privilégiée = construire une communauté active qui partage et développe du contenu autour du jeu



Partenaires clés

Epic Games = technologie principale « Unreal Engine », royalties de 5% sur CA

Valve = vente par le biais de la plateforme Steam, monopole sur la vente dématérialisée (80% des ventes mondiales), commission de 30% sur le prix de vente



ressources clés

[Equipe complète](#) pouvant occuper tous les postes du développement, composée de professionnels passionnés acceptant d'être rémunérée en dessous de leurs qualifications

[Matériel informatique professionnel](#)

[Connexion internet haut débit](#)

[330 K€](#) jusqu'à la sortie du jeu



Flux de revenus

[Via plateforme de vente](#) = virement mensuellement, le chiffre mensuel est converti en euros

[Via notre site web](#) = directement après chaque achat avec commission bancaire

Le jeu est vendu à prix fort sur Steam et à prix modéré sur les autres plateformes.

[Le jeu est vendu à prix faible sur notre site web.](#)

Protocore générera plus de [60%](#) de ses ventes durant sa première année d'exploitation.

Un énorme [cash-flow](#) qui nous permettra de rapidement rembourser nos dettes. Chaque année d'exploitation supplémentaire fera chuter ce chiffre de 50%.

[Des extensions seront développées et livrées à 6-8 mois](#) d'intervalles afin d'étirer la durée d'exploitation de Protocore et de relancer la communication autour du jeu.

La durée maximale d'exploitation de Protocore est estimée à 3 ans = [2 M€ CA](#)

[Le développement d'un nouveau projet](#) interviendra avant la fin de l'exploitation de Protocore afin d'anticiper la période sèche qui se trouvera entre les deux projets.



Activités clés

Gestion du projet, recherche de subventions et de financements

Gestion de l'équipe et des échanges entre les différents pôles de développement

R&D technologique

R&D gameplay

R&D artistique (graphique et sonore)

Communication, marketing, promotion du jeu et de ses dérivés, management de la communauté

Développement et gestion du site web

Traduction français-anglais du jeu et de la [communication vers l'international](#)



Structure des coûts

[Ressources humaines et Marketing](#) sont les deux coûts les plus importants.

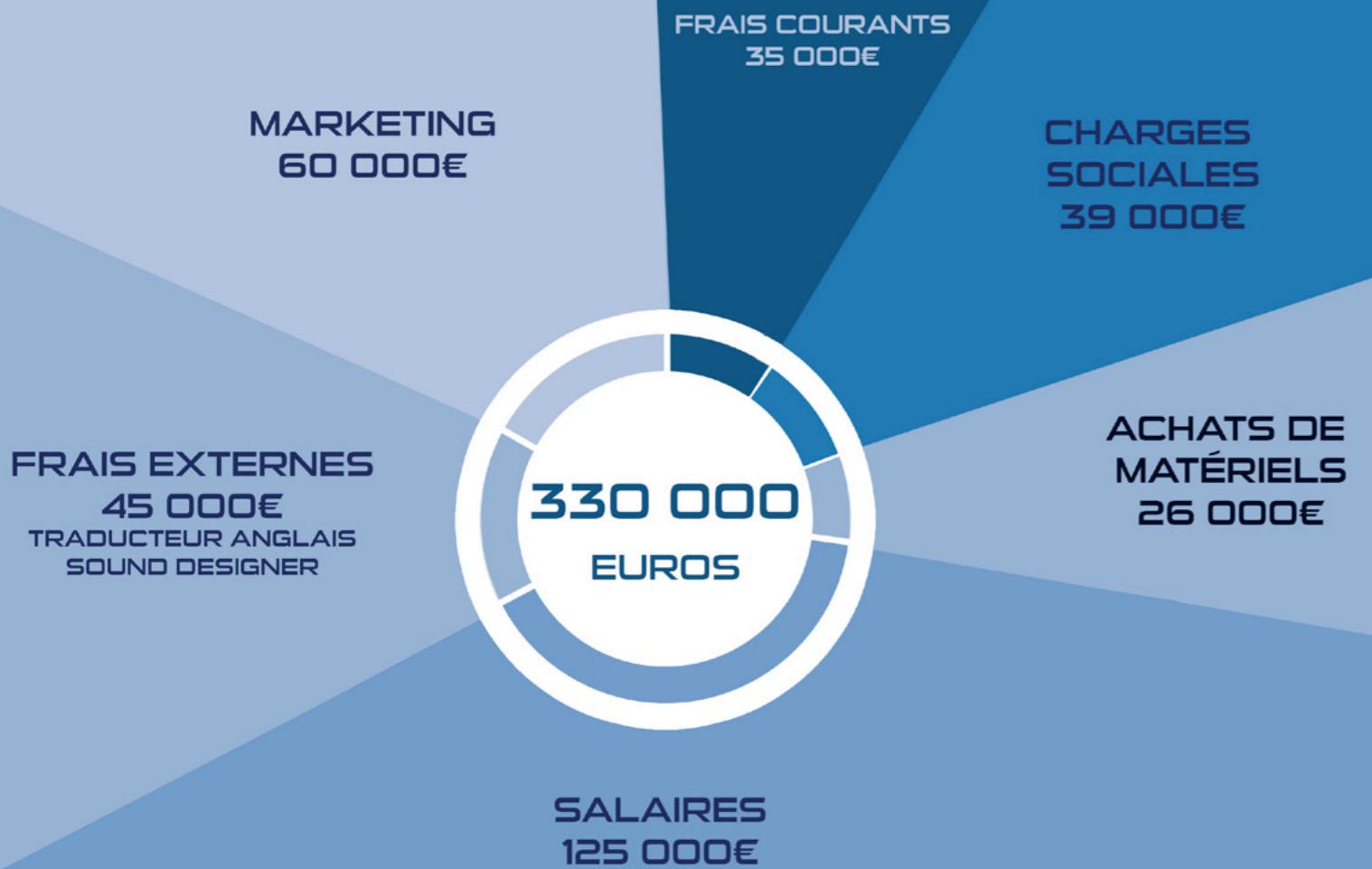
Enorme besoin en fond de roulement et investissement jusqu'à ce que le jeu sorte et produise des revenus.

[Très peu de charges variables une fois que le jeu est sorti.](#)

Les charges fixes, elles, augmenteront suite à une augmentation des salaires et un développement rapide des ressources humaines. Le but est de réinvestir au maximum les bénéfices générés par les ventes de Protocore [afin de préparer au mieux le projet suivant.](#)

STRATÉGIE FINANCIÈRE

LE COÛT DE PROTOCORE



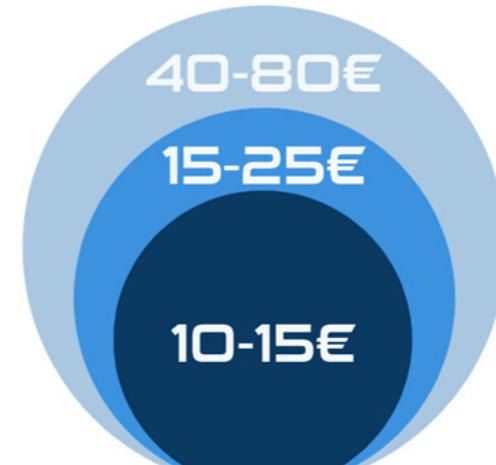
Après la sortie de Protocore, nous comptons continuer de travailler dessus pendant au moins deux années afin de délivrer des packs de contenus additionnels venant s'ajouter au jeu de base.

Nous comptons augmenter le salaire de tous nos employés et embaucher deux personnes supplémentaires durant l'année 2019, augmentant ainsi les charges annuelles de notre entreprise. Comme nous travaillerons sur Protocore durant 2019 à 2021, la moitié du budget de 2021 étant alloué au projet suivant.

Le coût total de notre premier jeu et de toutes ses extensions est actuellement estimé à 850 000 euros.

STRATÉGIE FINANCIÈRE

LE PRIX DE VENTE



01 SOLDÉ

Des **événements promotionnels** viendront baisser nos prix dans les six mois qui suivent sa sortie.

Cela permettra de ne pas perdre ces clients potentiels sans pour autant frustrer ceux qui ont payés le jeu au prix fort

02 STANDARD

Il s'agit d'un prix que nous estimons correspondre à la norme du marché pour un jeu indépendant comportant un mode multijoueur en ligne ainsi que des **graphismes de dernière génération**. Ce prix est situé 5 € en dessous du prix de Killing Floor 2 et 10 € au-dessus de celui de Desync, deux concurrents dont nous avons parlé auparavant.

03 COLLECTOR

Ce type de contenu doit être intéressant pour ceux qui veulent détenir quelque chose à **collectionner** mais il ne doit à aucun moment contenir des éléments de jeu supplémentaires.

Car si tel est le cas, ceux qui achèteront la version standard n'auront pas l'impression de détenir une version complète et préféreront donc ne rien acheter du tout.

STRATÉGIE FINANCIÈRE

LE PANIER MOYEN



LE PANIER MOYEN
D'UN JOUEUR
17,20 €

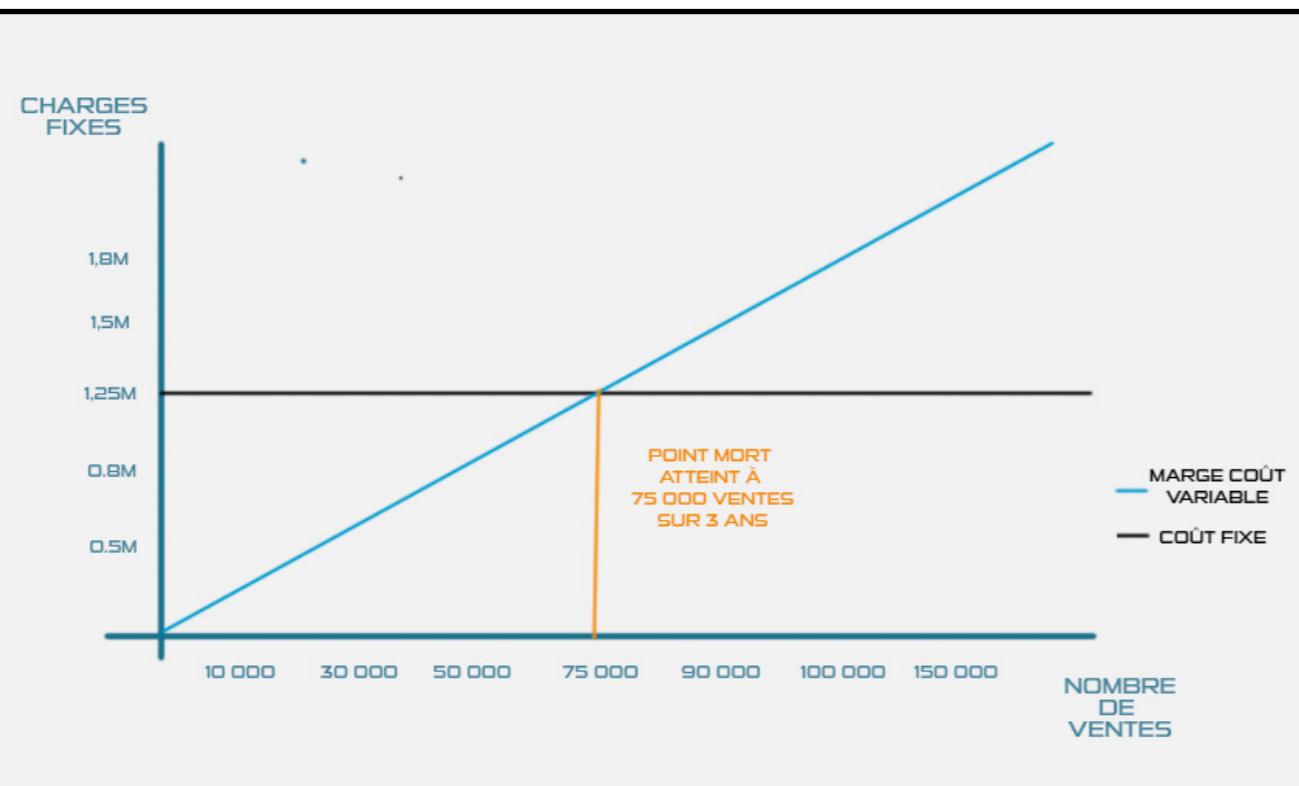
Le panier moyen de nos futurs joueurs est calculé sur l'entièreté de la durée d'exploitation de Protocore. C'est-à-dire sur les trois ans qui suivront sa mise en vente initiale.

STRATÉGIE FINANCIÈRE

LE POINT MORT

STRATÉGIE FINANCIÈRE

VENTES VISÉES



Nous avons dit plus haut que Protocore nous coûterait 850 000 €. Nous obtenons ce chiffre en reprenant la totalité des charges fixes de l'entreprise du début jusqu'à la fin de son développement complet.

Année N : 100 000 €, l'équipe est encore au nombre de 7 personnes et tout le monde travaille à distance en étant payé au minimum.

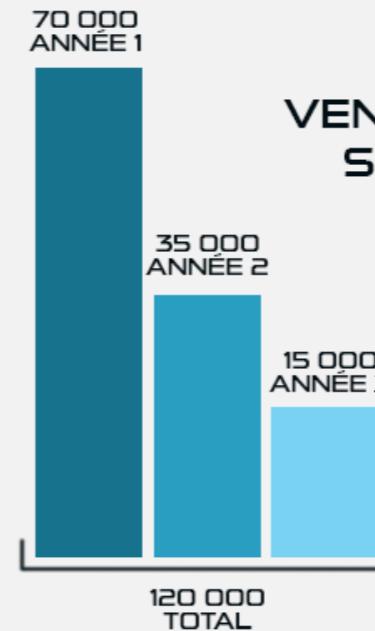
Année N+1 : 230 000 €, l'équipe passe à un effectif de 10 personnes, toujours payé au minimum mais travaillant maintenant dans des locaux adéquats. Du nouveau matériel est acheté pour chaque membre de l'équipe, et le lancement du jeu en fin d'année 2018 entraîne des frais fixes supplémentaires.

Année N+2 : 345 000 €, l'équipe s'agrandi de deux personnes supplémentaires, les salaires augmentent à un niveau convenable et le prêt contracté en 2018 est remboursé le plus vite possible.

Année N+4 : 175 000 €, la moitié des charges fixes sont attribués au projet suivant qui entrera alors en phase de production. Une embauche supplémentaire est faite pour un total de 8 salariés en CDI et à temps plein. L'équipe est alors composée de 12 personnes. La baisse d'activité sur Protocore fait baisser les charges fixes liées à la location des serveurs de jeu mais il faut prévoir un renouvellement du parc informatique en cas de problèmes matériels.

Cela nous fait un total de 850 000 euros qu'il nous faut engranger en l'espace de cinq ans pleins. Nous ajoutons à cela une réserve de trésorerie de 400 000 euros qui couvrira le développement du projet suivant sur deux ans pleins de développement. Nous arrivons à un total de 1 250 000 €.

Sachant qu'une vente représente un panier moyen de 17,20 €, notre point mort est fixé à 75 000 ventes sur 3 ans soit 25 000 ventes par an. Si nous appliquons le comportement habituel du marché qui tend à concentrer les ventes d'un jeu sur sa première année, nous arrivons à 45 000 ventes en année 1, 20 000 ventes en années 2 et 10 000 ventes en année 3.



VENTES VISÉES SUR 3 ANS

120 000 ventes avec une moyenne de 17.2 € par vente, soit 2 060 000 € de chiffre d'affaire hors taxes,

1 000 000 € sur le compte de résultat, et 735 000 € de bénéfices qui s'ajouteront à notre trésorerie.

Cela représente un retour de +86 % sur investissement.

Si nous nous basons sur le succès de nos concurrents, Killing Floor 2 qui est un jeu ciblant le même public que nous a réussi à faire 1.7 millions de ventes en l'espace de deux ans sur Steam.

D'un autre côté, Desync, un jeu à la communication raté, aux graphismes très particuliers et au gameplay solo a tout de même fait 15 000 ventes en moins d'un an.

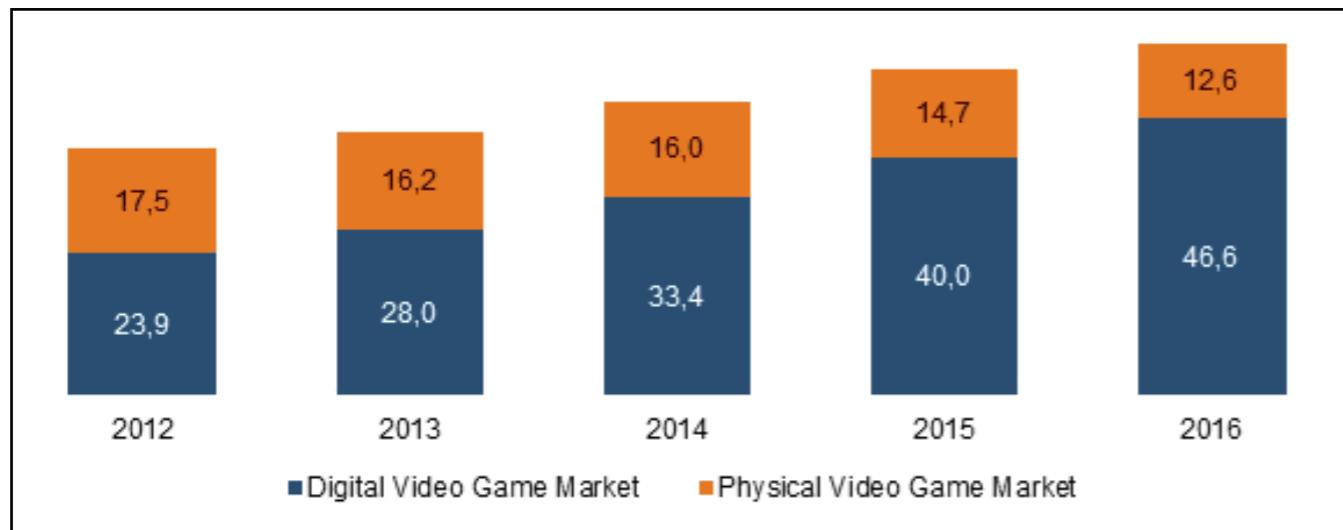
Si nous essayons d'attirer l'attention de seulement 4.15% des clients de Killing Floor 2, soit 70 000 joueurs hardcore amateurs de FPS, cela nous garantirait 4.5 fois plus de ventes que Desync durant la première année.

SUPPORTS DE VENTES

LA VENTE DÉMATÉRIALISÉE

La vente du jeu s'effectuera par le biais de plusieurs plateformes dont notre site internet. Nous éditerons le jeu en dématérialisé uniquement.

Nous nous essayerons donc d'être présent sur un maximum de plateformes de ventes en ligne, notre objectif principal étant avant tout de promouvoir la vente directe via notre site web.



l'évolution des ventes de jeux vidéo dématérialisés entre 2012 et 2016

STEAM

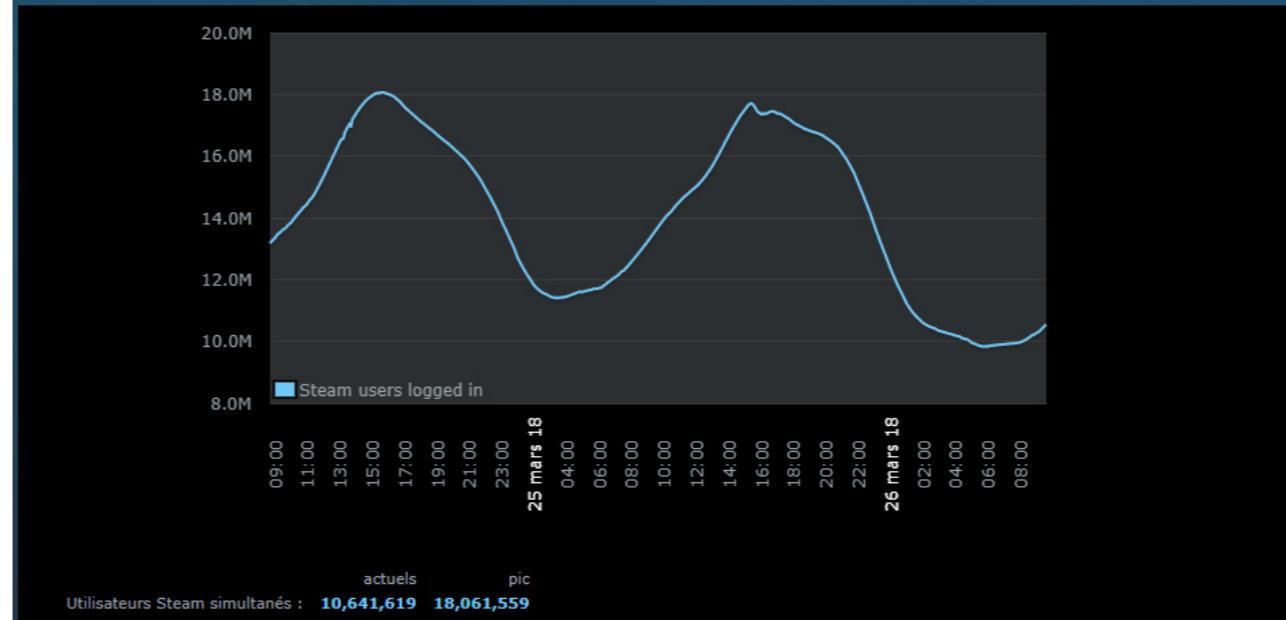
Pour un indépendant, il est aujourd’hui impossible de ne pas passer par LA plate-forme de vente en ligne sur PC : Steam.

Cette plateforme détenue par Valve, une entreprise américaine, représente aujourd’hui entre 70 et 80% des ventes dématérialisées mondiales de jeux vidéo PC selon les estimations.

Un véritable monopole qui s’explique par l’ancienneté de la plateforme et par les services supplémentaires à la simple vente de jeux que celle-ci propose. Steam doit plus être considéré comme un réseau social que comme un simple magasin en ligne. Ludothèque dématérialisée, liste d’amis, échanges entre joueurs, système de notation communautaire, mise à jour constantes des jeux, soldes... Tout est fait pour que l’utilisateur achète et continue d’acheter sur Steam même s’il peut trouver moins cher ailleurs.

Les professionnels du jeu vidéo sont donc obligé de vendre sur Steam s’ils ne veulent pas se priver de l’hyper-majorité de leurs prospects. Et il en est de même pour la vente de Protocore qui s’effectuera principalement par le biais de cette plateforme.

Utilisateurs Steam simultanés (dans les dernières 48 heures)



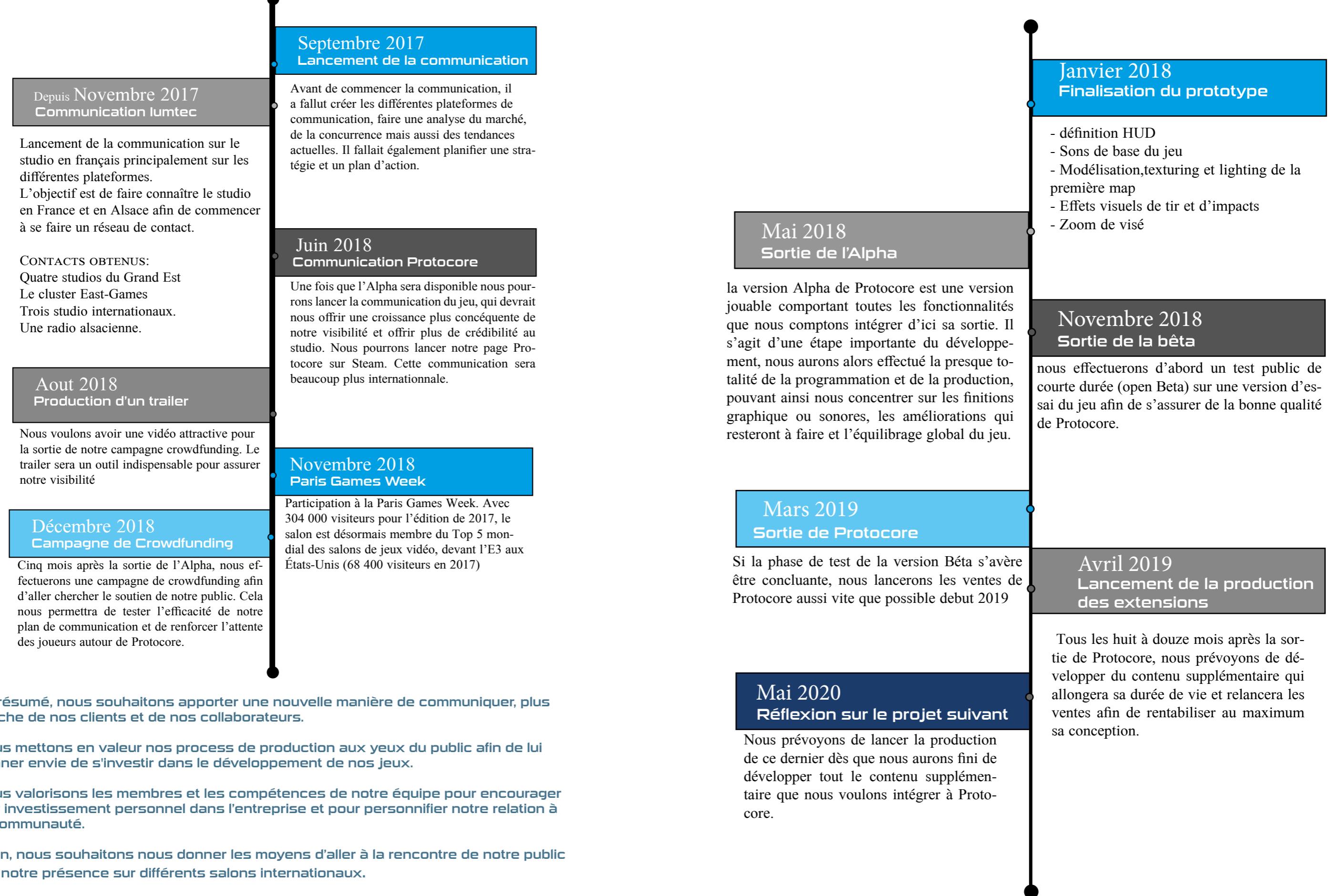
Nombre d’utilisateurs connectés simultanément sur la plateforme Steam. Soit en moyenne plus de 13 millions d’utilisateurs par jour.

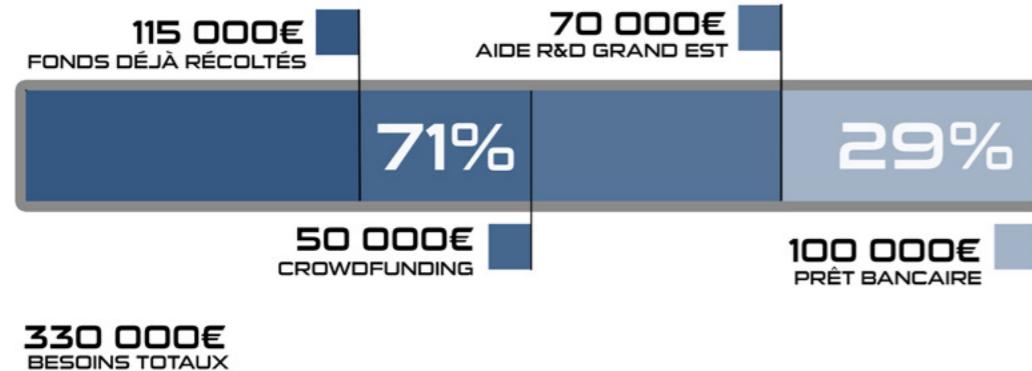
LES AUTRES PLATEFORMES DE VENTES

Il existe de très nombreuses autres plateformes de ventes, et même si le trafic y est beaucoup moins important que sur Steam, les commissions demandées sont également moins élevées (5-15%). Il est donc judicieux de vendre Protocore sur d’autres plateformes (GOG, Itch.io, DLGamer etc...) à des prix plus bas. La vente à l’unité y sera plus rentable et même s’il ne s’agit que d’une infime partie du nombre de ventes que nous effectuerons, cela risque tout de même d’intéresser le client proche de son argent qui cherche la bonne affaire en achetant son jeu moins cher que sur Steam.

Nous prévoyons également de vendre Protocore directement sur notre site web ce qui implique un coût supplémentaire de développement et de gestion du site, mais permettra de mettre notre HUB communautaire en avant et d’habituer notre clientèle à acheter nos produits directement chez nous.

PLAN D'ACTION





Jusqu'ici, nous avons pu rassembler **35 000 €** de financements personnels, dont 10 000 € ont été injecté dans le capital de l'entreprise, le reste provenant d'un apport en compte courant d'associé.

Nous avons aussi eu la chance d'obtenir trois subventions, une de **45 000 €** ([French Tech Diversité](#)), une de **30 000 €** ([Bourse French Tech](#)) et une de 4 000 € (aide à l'embauche). Les deux premières nous ont été accordée par BPI et la dernière par SYLAE.

Enfin, nous vendons occasionnellement du contenu sur le marketplace d'Unreal Engine à d'autres professionnels afin de rentabiliser certaines technologies qui ont été développé. Nous avons pu obtenir 1 000 € en l'espace de six mois grâce à ces ventes et nous pensons pouvoir en obtenir 2 000 € supplémentaires d'ici 2019.

Fort d'un budget de 115 000 €, il nous faut encore progresser sur le reste des solutions qui s'offrent à nous :

Un prêt bancaire de 100 000 euros qui viendrait renforcer notre trésorerie durant le deuxième trimestre 2018, nous pouvons compter sur la garantie offerte par BPI France afin d'obtenir plus facilement ce prêt.

Un crowdfunding que nous pourrons lancer durant le 4e trimestre 2018 avec un objectif de 50 000 euros à atteindre.

Nous sommes également en dialogue avec la Région Grand Est afin de pouvoir accéder à une aide à la R&D pouvant aller jusqu'à 100 000 € de subvention ce qui permettrait de faire diminuer le besoin en prêt bancaire. Nous ne pensons pas compter sur cette subvention avant le 4e trimestre 2018.

Le succès de Protocore nous donnera les moyens d'entreprendre un projet de plus grande envergure avec une équipe mieux formée à l'effectif plus important. Plusieurs perspectives s'ouvriront alors à nous :

Fidéliser notre rapport avec la communauté, développer notre plateforme de partage de contenu pour le transformer en un véritable réseau social.

Développer un nouveau jeu et exploiter un autre genre tout aussi prometteur que le FPS coop mais avec un budget plus important. Le genre du jeu de Stratégie Temps Réel, par exemple, nous semble particulièrement prometteur.

Développer Protocore sur de nouvelles technologies telles que la VR dans le cas où cette dernière sort du marché de niche où elle se trouve actuellement.

Etendre et réutiliser l'univers de Protocore pour le populariser auprès du public et l'intégrer durablement au paysage culturel. Le réutiliser dans les

prochains jeux ou vendre des licences d'exploitation pour le faire se développer sur d'autres supports.

Quoiqu'il en soit, **nous garderons à cœur la bonne réputation de notre studio et le maintien de nos valeurs fondatrices : des jeux vidéo faits par des passionnés, pour des passionnés.**

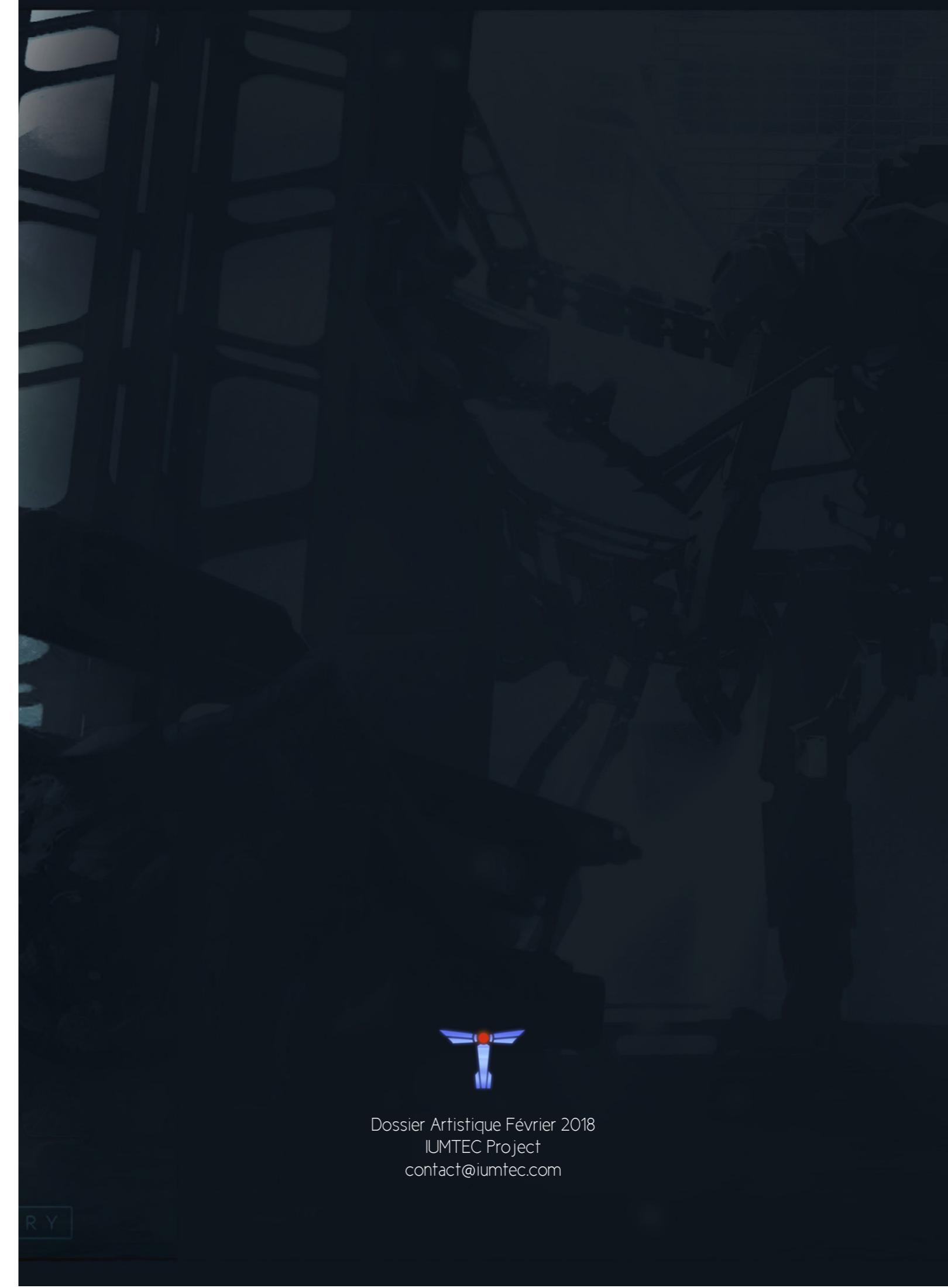
Nous vous invitons bien évidemment à garder contact et à visiter notre site internet ou notre chaîne Youtube pour découvrir encore plus de choses sur notre équipe, notre passion et notre projet.

Bien ludiquement,

IUMTEC out !

APERÇU DU PROTOTYPE





Dossier Artistique Février 2018
IUMTEC Project
contact@iumtec.com