* L’argent apporté en financement personnel (35.000) au début, il y a-t-il de la Love Money dedans ? Si oui, comment avez-vous géré le remboursement ? (Capitaux, royalties, prêt écris, ou juste prêt oral ?)
* Un retour d’expérience sur l’obtention de la Bourse French Tech de 30.000 ? Êtes-vous passés par un pro qui vous a fait le dossier et gérer les relations, ou avez-vous fait ça vous-même ?
* Comment avez-vous mis en avant l’innovation de votre projet ? Il n’est pas technique mais plutôt dans la réalisation ?
* Comment ça se passait pour n’avoir aucuns locaux et que des personnes en télétravail au début du projet ? Pas d’obligation légale pour que les personnes ne soient pas isolées ?
* Des assurances à avoir lorsqu’on fait du full remote ?
* Le coût d'un salaire (CDI ?) pour l'entreprise par an/mois (avec par exemple eux 1500€ brut par mois) (sachant qu'il y a aussi le prix de la mutuelle par ex) (1700 je crois ?)
* Déposer son nom de jeu vidéo ?
* Le prévisionnel des coûts/financements doit-il être relu et validé par un expert-comptable ?
* Dans votre Business Plan V4, le panier moyen d'un de vos joueurs est de 17,2€. Vous utilisez ce chiffre pour calculer votre chiffre d'affaire (qui est du HT ?). Pourtant entre les deux, il y a la commission que prend Steam qui est de 30% sur le montant de la vente et qui ne va pas être inclus dans votre CA, non ?
* Vous recrutez sur l’AFJV, vous avez aussi d’autres endroits ? Ça marche bien ces plateformes ? Ça vaut le prix investi (1ère offre gratuite chez l’afjv ?) ?
* Si vous donnez des tests à ceux qui postulent, afin de les départager, vous les rémunérez pour ces tests ? Si non, le prennent-ils bien ?
* Vous avez déjà fait les démarches pour avoir le EIN pour pouvoir publier sur Steam ? Un petit feedback ?
* Un bon expert-comptable ?
* Vous faites vos business plans sur Word ou sur un truc un peu mieux ? 😊