

02/12/2014

Corinne

Faire vivre Luchronia

Plan de communication

Quantyl SARL

Résumé :

*Le document traite de la manière et des moyens de communiquer pour fédérer une communauté autour de Luchronia*

Marketing

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384735660)

[2. Premier chapitre 3](#_Toc384735661)

# Objectifs de la communication du projet

**Objectif** : 30000 euros par an

* 30000 joueurs
* 1 € d’achat par an par joueur.

## Planning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| phase | durée | Débit de joueurs par mois | total joueurs |
| Alpha test | 3 | 50 | 150 |
| béta fermée | 6 | 150 | 900 |
| béta ouverte | 12 | 500 | 6000 |
| gamma | 24 | 1000 | 24000 |
|  | 45 |  | 31050 |

Notre objectif de 30000 joueurs est donc réalisable sur une période de presque 4 ans (45 mois), avec une évolution jalonnée en fonction des phases du jeu.

* Alpha tests : Les alphas tests seront sur invitation.
* Béta fermées : Les béta tests fermées seront sur parrainage des anciens joueurs
* Béta ouvertes : Les béta ouverte seront le premier « gros coup de pub »
* Gamma : Lors des gammas, tous les vecteurs de communication devront être mis à contribution.

# Contexte du projet

## Les parties concernées

* Cible principale :
  + Les adultes entre 20 et 40 ans, amateurs de MMORPG RP

## Les soutiens potentiels

* David Guinche / Commercial
* Francis / Informations jeunes
* Ludothèque de Romans
* Bibliothèque de Génissieux
* La diagonale du fou

## Les moyens techniques

* Blog/twitter/facebook
* Annuaires
* Sites de vote pour jeu
* Forums (steampunk/jeux vidéo/indie games/développeurs/jdr)
* Moteurs de recherche
* Communiqués de presse collaboratifs sur le net
* Journaux locaux
* Journaux spécialisés sur internet
* Affiches/flyers
* Google Adwords
* Conventions JDR/Steampunk/Indie…

## Les limitations

* Budget limité pour la communication
* Difficulté de déplacement pour les évènements
* Peu connu, donc difficulté à joindre les journaux spécialisés trop connus

## Les moyens temporels et financiers

Luchronia ne dispose pas d’un budget de communication. Il peut être envisagé d’utiliser les moyens de communication payant lorsque le projet aura des entrées d’argent.

Il sera par contre possible de consacrer le temps nécessaire à la communication. Une fois les premiers gros chantiers de communication lancés, une personne surveillera régulièrement les avancées du plan de communication et fera les mises à jour nécessaires pour permettre de conserver la communauté.

# Analyse des groupes cibles

Notre cible principale est « les amateurs de jeux de rôles en ligne massivement multijoueur et à forte connotation rôle play », ou encore « MMORPG RP ».

Parmi ces personnes, nous pouvons sortir plusieurs sous-groupes intéressants pour Luchronia, mais ayant des philosophies différentes.

## Les participants aux forums RP

Il s’agit de personnes essentiellement intéressées par le rôle play et participant déjà activement à des forums ou autres.

Ce groupe de personne est très important car il s’agit d’un des groupes contenant les principaux joueurs potentiels.

Ce groupe utilise de préférence les forums pour découvrir et relayer l’information.

L’attente envers ce groupe : participer activement au jeu et faire eux-mêmes la publicité.

## Les joueurs des autres jeux du genre

Il s’agit de personnes ayant déjà l’expérience de jeux du même genre, et qui pourrait être à la recherche d’une expérience nouvelle ou d’améliorations par rapport à des désirs non réalisés dans les jeux auxquels ils jouent.

Ce groupe de personne est très important car il s’agit d’un des groupes contenant les principaux joueurs potentiels.

Ce groupe utilisera de préférence les forums et les annuaires de jeu, ainsi que les sites spécialisés dans les jeux vidéo.

L’attente envers ce groupe : participer activement au jeu et faire eux-mêmes la publicité.

## Les geeks de l’indie-game

Il s’agit de personnes plutôt intéressées par le développement de jeux indépendants plutôt que par le jeu en lui-même

Ce groupe est d’importance moindre car il ne s’agit pas forcement de joueurs à la base plus que d’idéalistes.

Ce groupe utilisera de préférence les sites et les forums où l’on parle d’indie game, ainsi que les moteurs de recherche.

L’attente envers ce groupe : participer au jeu et faire eux-mêmes la publicité.

## Les non geeks

Il s’agit de la communauté de personnes qui n’a pas l’habitude de jouer, mais qui, s’ils en avaient eu l’occasion, aurait pu faire partie du premier ou du deuxième groupe (par manque d’initiative, d’amis, peur de débuter, manque d’information, …)

Ce groupe est de faible importance car il s’agit de toucher des personnes qui n’auraient pas eu l’idée elles-mêmes de jouer à Luchronia.

Ce groupe sera contacté par les moyens détournés : publicité sur internet, publicité dans les journaux locaux, bouche à oreille, panneaux d’affichage et flyers, moteurs de recherche.

L’attente envers ce groupe : Etre informés de l’existence du projet et venir participer au jeu.

# Messages

Après maintes réflexions, la conclusion est que chaque groupe est intéressé par le même message et n’est différencié que par la manière de les atteindre.

Le message doit se composer des éléments suivants :

* Ambiance – Parler de l’ambiance de Luchronia
* GamePlay – Parler du système de jeu de Luchronia
* Petits Plus – On pourrait envisager de parler de la NASA ou d’autres trucs intéressants
* Besoin d’aide – Finir en disant qu’on a besoin de leur aide pour améliorer et tester, qu’on est en alpha tests avec un jeu bien avancé.

# Planification et organisation

La planification de la communication se décompose de la manière suivante :

* Diffusion au plus tôt du message de la phase.
* Echanger le plus rapidement possible (dans l’idéal, dans la demi-journée) sur les retours dans les forums
* Tous les 3 ou 4 jours, venir parler des améliorations en cours ou d’un point particulier du jeu
* Faire régulièrement une évaluation des vecteurs de communication qui fonctionnent.

## Planification

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Alpha | Béta Fermé | Béta ouvertes | Gamma |
| Dates | 12/14 à 02/15 | 03/15 à 08/15 | 09/15 à 09/16 | 10/16 à 10/18 |
| Message | Venez nous aider à améliorer le jeu | Venez tester | Venez jouer | Venez jouer |
| Canaux | Forums RP  Forums Indies  Forums de sites de jeux vidéo  Forums JDR  Moteurs de recherche  Facebook/twitter  Mailing | Sites de jeux vidéo (fin béta) | Annuaires  Communiqués de presse internet  Affichages/flyers  AdWords  Journaux locaux  Digglike | Sites de vote |

## Message Phase 1

### Présentation générale

Luchronia est un MMORPG steampunk par navigateur. A la fin du XIXème siècle, l’Humanité part à la conquête de la Lune. Les joueurs explorent la lune, exploitent ses ressources et fondent leurs villes. Malheureusement, des lycanthropes sortent la nuit pour tout dévaster ; Les joueurs doivent donc s’organiser et coopérer pour passer la nuit, 14 fois plus longue que sur la Terre.

### Gameplay

Le joueur incarne un personnage qui va vivre des aventures aux côtés d’autres joueurs. Chaque joueur pose ses propres objectifs : gloire, richesse, puissance, connaissance, … et pour les atteindre, il dispose d’un panel de compétences dans divers domaines : militaire, artisanat, intellectuel, …

Chaque ville est fondée et gérée par les joueurs. Ils choisissent librement leur politique économique, industrielle, militaire, … le choix des aménagements et même le système politique parmi 6 systèmes personnalisables. En cas de désaccord, les opposants peuvent aller jusqu’à fomenter une révolte pour changer de système, ou fonder leur ville ailleurs.

Pour faciliter la coopération, en plus des moyens de communication classiques, Luchronia dispose de son propre réseau social intégré. Luchronia possède un blog et un forum. Chaque ville peut construire son propre forum et sa taverne (pour les discussions instantanées). Enfin, les joueurs disposent d’une messagerie privée et d’un journal. Chaque joueur pouvant s’abonner aux journaux des autres pour savoir ce qu’il se passe dans son réseau.

### Alpha tests

Luchronia est un projet déjà bien avancé. Les personnages, les bâtiments, les monstres et le crafting ont été développés. Nous développons actuellement la politique et il reste encore du travail sur la partie exploration (carte, déplacements, prospection, archéologie…).

Nous sommes donc en alpha tests et nous avons besoin de bonnes volontés pour corriger les erreurs et améliorer le jeu.

Si le projet vous intéresse, contactez-nous et on vous donnera un accès aux alphas tests.

Lien vers notre jeu : <http://luchronia.com>

[Facebook](https://www.facebook.com/pages/Luchronia/495179643905008?fref=photo) – [Twitter](https://twitter.com/luchronia) – [Google +](https://plus.google.com/+Luchronia/posts)

## Mailing

Bonjour,

Comme vous le savez peut-être, cela fait un moment que Thibaut et moi développons notre jeu vidéo. Et si vous n’avez pas eu de nos nouvelles dernièrement, nous nous en excusons platement, mais nous sommes très occupés et nous avons du mal à voir le temps passer.

Pour vous présenter rapidement notre jeu, il s’agit d’un MMORPG steampunk (ambiance Jules Vernes) par navigateur. Le but est de coloniser la Lune et de survivre à l’attaque de hordes de monstres.

Nous avons besoin de votre aide. Tout d’abord, nous avons besoin de testeurs qui viendront nous aider pour corriger et améliorer le jeu. Si vous voulez venir tester, contactez-nous car le jeu est actuellement sur invitations.

Nous savons que vous n’êtes pas tous joueurs, ou que ce n’est pas forcément le genre de jeu qui vous intéresse, mais nous avons également besoin de votre aide pour communiquer autour de notre projet.

Si vous connaissez des gens qui pourraient être intéressés (même de loin) par notre jeu, n’hésitez pas à leur faire passer le message.

Enfin, sinon, si vous pouviez suivre la page [Facebook](https://www.facebook.com/pages/Luchronia/495179643905008?fref=photo) du jeu, notre [Twitter](https://twitter.com/luchronia) ou notre [Google +](https://plus.google.com/+Luchronia/posts), cela permettrait à notre communauté de grandir de gagner en visibilité.

En vous remerciant beaucoup,

Corinne et Thibaut

PS : Voici une présentation plus détaillée du jeu pour ceux que ça intéresse d’en savoir plus.

# Annexe – Canaux de communication

## Alpha tests

### Forums RP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Forum | Premier contact | Dernier contact |
| <http://www.steampunk-fr.com/> | 12/09/2014 à 18h00 | 16/12/14 à 10h00 |
| <http://frenchsteampunk.ning.com/> | 04/12/2014 à 17h40 | 16/12/14 à 10h00 |

### Forums Indies

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Forum | Premier contact | Dernier contact |
| <http://indius.org/forum> | 04/12/2014 à 18h05 | 16/12/14 à 10h00 |
| <http://www.indiemag.fr/forums/entre-developpeurs-et-joueurs> | 05/12/2014 à 11h20 | 16/12/14 à 10h00 |

### Forums de sites de jeux vidéo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Forum | Premier contact | Dernier contact |
| <http://www.gamekult.com/forum/forum-jeux-online-FO00019.html> | 08/12/2014 à 11h00 | 16/12/14 à 10h00 |
| <http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=351> | 08/12/2014 à 11h15 | 16/12/14 à 10h00 |

### Forums JDR

* <http://forums.ffjdr.org/viewforum.php?f=21&sid=737ef3277645394c0dab6d7005b1b9a8>

### Moteurs de recherche

|  |  |
| --- | --- |
| Google | OK |
| Exalead | OK |

* [http://www.dmoz.org/](http://www.dmoz.org/World/Fran%c3%a7ais/add.html) - pb sur l’ajout dans l’annuaire

### Facebook

|  |  |
| --- | --- |
| Laurie et Estelle Morcillo | Done |
| Samuel Authesserre | Done |
| Les sœurs jezequel | Done |
| Jérome Vienne | Done |
| Anne Roudaut | Done |
| Mariannick Michel | Done |
| Sylvain Guyomard | Done |
| Mathilde Guastavino | Done |
| Sylvestre Gauthier | Done |
| Julien Singer |  |

### Mailing

|  |  |
| --- | --- |
| Bastien Marmet | Done |
| David Guinche | Done |
| David Fouchard | Undelivery Mail |
| Pierre Yves Batard | Done |
| Sophie Chevallier | Done |
| Les sœurs chevallier | Done |
| Christophe Belin (Néo) | Done |
| Perrine Moris | Done |
| Patricia Thébault | Done |
| Vouaux’s et Cie | Done |
| Nicolas Charles | Done |
| Anne Jary | Done |
| Cindy Etang Salé | Done |

### IRC

|  |  |
| --- | --- |
| Misc | Done |

* Julien Perrier Cornet
* Erwan Abgrall
* Sophie de Lille
* Guillaume Collet
* Bidibulle
* Slash
* David Louin
* Julie d’amossys
* Adrien d’Amossys
* Erwan Michel
* Le collège de l’édit
* Aline Dupuis
* Noël de l’irisa

## Béta fermée

### Sites de jeux vidéo (fin béta)

## Béta ouverte

### Annuaires

* <http://www.jeuxvideo.com/add_jeu_independant.php>
* <http://www.jeuxonline.info/jeux/>
* <http://www.jeu-gratuit.net/jeux-de-role-mmorpg/>
* <http://www.jeuxcapt.com/>
* <http://www.2mjeux.com/>
* <http://www.jeux-en-ligne-gratuits.net/>
* <http://www.jeuxjeuxjeux.fr/>
* <http://www.jeux-mmorpg.org/>
* <http://www.jeux-gratuits.com/>
* <http://www.jeux-alternatifs.com/>
* <http://www.clicou-gagnou.com/>
* <http://www.sitacados.com/>
* <http://www.2001jeux.com/>
* <http://www.jeu-gratuit.net/>
* <http://www.cadomax.com/>
* <http://www.tourdejeu.net/annu/annuprev.php?rub=index>
* <http://www.jeux-de-mmo.com/ajouter-votre-jeu>
* <http://www.index-zone.com/>
* <http://www.jeudunet.com>
* <http://www.01net.com>
* <http://www.jeudunet.com/jeux-gratuits/8,jeux-de-simulation.html>
* <http://www.mesjeuxvirtuels.com/inscription.html>
* <http://mes-jeux-gratuits.fr/contact.php>

### Communiqués de presse internet

* <http://www.powerpress.fr>
* <http://www.presse-fr.com/>

### Sites à contacter

* <http://www.game-sphere.fr/> (avec un forum en plus)
* <http://indius.org/>
* <http://www.indiemag.fr/>
* <http://indie-game.fr/>

### Affichages/flyers

* Ludothèque
* Diagonale du fou
* Flyers

### AdWords

### Journaux locaux

* Point.com – journal de Saint Marcel
* L’économie drômoise, le journal de la Drôme - <http://www.drome.cci.fr/menu-haut/espace-medias/le-magazine-de-la-cci/deposer-votre-actualite/>

### Digglike

* Digg
* Reddit
* fuzz

## Gamma

### Sites de vote de jeu

* <http://www.root-top.com/topsite/mmorpg/>
* <http://www.jeux-alternatifs.com/>
* <http://www.tourdejeu.net/>