



InsightSphere Studio

I. Table des matières

I.	TABLE DES MATIÈRES	2
II.	RÉSUMÉ EXECUTIF	4
III.	DESCRIPTION DE L'ENTREPRISE	4
I.	PRESENTATION DE L'ENTREPRISE :	4
II.	STRUCTURE ORGANISATIONNELLE :	6
III.	ÉQUIPE DIRIGEANTE ET COLLABORATEURS CLES :	8
IV.	CULTURES ET VALEURS D'ENTREPRISE :	9
V.	INNOVATION ET CREATIVITE :	10
IV.	DESCRIPTION DU JEU	11
I.	PRESENTATION :	11
II.	PROPOSITION DE VALEUR UNIQUE :	13
III.	ÉVOLUTIVITE ET ADAPTABILITE :	14
V.	ANALYSE DE MARCHÉ	15
I.	TAILLE ET CROISSANCE DU MARCHÉ :	15
II.	ANALYSE DE LA CONCURRENCE :	17
III.	ÉVOLUTION DU MARCHÉ :	18
IV.	DEMANDE DU MARCHÉ :	19
VI.	STRATÉGIE MARKETING	21
I.	POSITIONNEMENT SUR LE MARCHÉ	21
II.	STRATEGIE DE DISTRIBUTION ET PLAN DE TARIFICATION	22
III.	STRATEGIE DE COMMUNICATION ET DE PROMOTION	22
VII.	PLAN OPÉRATIONNEL	23
I.	PROCESSUS DE DEVELOPPEMENT	23
II.	PARTENAIRES.....	23
III.	INFRASTRUCTURE	24
IV.	PLANS DE SORTIE POTENTIEL.....	24
VIII.	PLAN FINANCIER	25
I.	FINANCEMENT INITIAL	26
II.	PREVISIONS DES VENTES.....	27
III.	ÉTATS FINANCIERS PROJETES	29
IV.	UTILITE DES FINANCEMENT ALTERN'UP	29
V.	ANALYSE DES RISQUES.....	29
IX.	ANNEXES	30
I.	CV DE L'EQUIPE DIRIGEANTE	30
II.	CONTRATS OU ACCORDS CLES	31
III.	ÉTUDES DE MARCHÉ SUPPLEMENTAIRES	31
IV.	AUTRES INFORMATIONS PERTINENTES.....	31
V.	MATRICE 4P.....	32

VI.	CYCLE DE VIE DU PRODUIT.....	33
VII.	INFORMATIONS SUR "MY PRISON" (SEULEMENT SI PRESENTE A UN MOMENT DANS LE BUSINESS PLAN)	33

II. Résumé exécutif

III. Description de l'entreprise

i. Présentation de l'entreprise :

Origines de l'entreprise

Dans le vaste univers de la création de jeu vidéo, l'aventure commence souvent par une simple étincelle d'idée, un désir de créer quelque chose de nouveau, d'intéressant. C'est ainsi que l'histoire débute, deux amis, Pierre et Paul partageant une passion commune pour les jeux vidéo. Leurs esprits bouillonnent d'imagination, ayant déjà développé quelques petits jeux par le passé. Mais cette fois, ils aspirent à quelque chose de plus ambitieux, de plus utile.

Après de longues semaines de réflexion et de planification, nos deux amis se lancent dans l'expérience de développer un jeu de donjons en équipe. Ce premier jeu ayant pour but d'être simple pour Paul et Pierre afin de découvrir la plateforme. Ils ont conscience que pour atteindre leurs objectifs, ils ont besoin d'une équipe solide et diversifiée. C'est ainsi qu'ils sont rejoints par trois autres passionnés qui seront managés par Pierre et Paul : deux builders, Corentin et Auxence ainsi qu'un développeur expérimenté, Arthur.

Arthur, attiré par le projet et sa vision novatrice, avait déjà une expérience solide dans le développement de jeux sur la plateforme. Ayant sorti un jeu et développé de nombreux prototypes et tests, il apporte une expertise précieuse au projet. Avec lui à bord, l'équipe est prête à affronter les défis technologiques et créatifs qui les attendent.

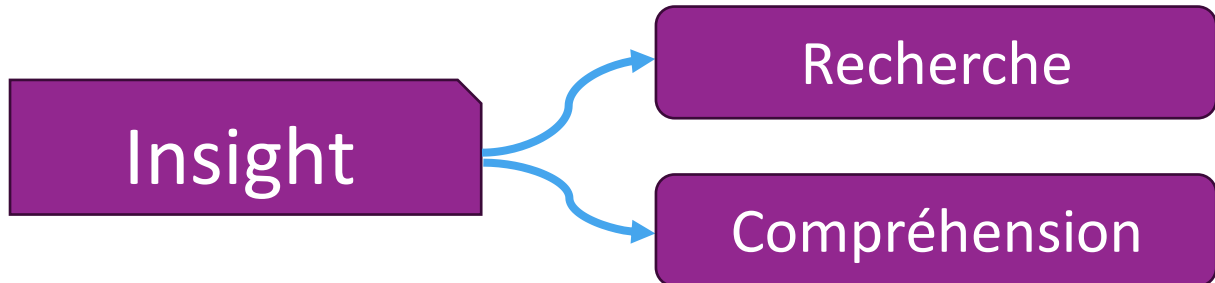
Le développement du jeu progresse, et l'équipe, à désormais bien assimilé le fonctionnement de la plateforme.

Alors que le jeu prend forme, Pierre et Paul partent en voyage à New York, aux États-Unis. Là-bas, ils sont confrontés à un constat alarmant. Il y a un manque de sensibilisation à l'écologie qui est bien plus flagrant qu'en France. C'est à ce moment qu'apparaît en eux une idée révolutionnaire : utiliser le jeu vidéo comme un outil puissant pour sensibiliser la jeunesse à l'écologie, de manière innovante et captivante.

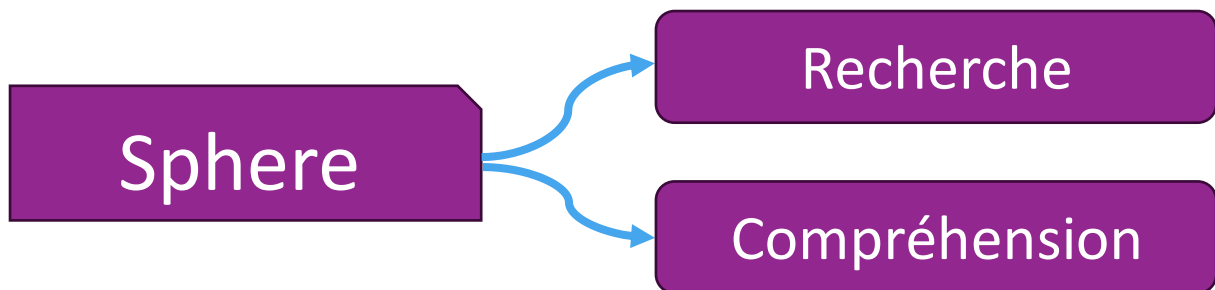
Ainsi naît notre projet, porté par un enthousiasme pour les jeux vidéo et une volonté de changer le monde, un pixel à la fois. Se développe l'idée de créer un jeu qui dépasse les frontières du divertissement pour devenir un vecteur de changement positif dans notre société.

Nom, slogan, logo et mission

Nous avons choisi avec soin le nom "InsightSphere Studios" pour notre entreprise, car il reflète parfaitement notre vision et notre engagement envers l'innovation, l'apprentissage et le changement positif. "Insight" évoque la recherche de connaissances profondes et d'une compréhension approfondie.



Tandis que "Sphere" symbolise l'universalité et l'étendue de notre influence.



Notre slogan, "**Connectez-vous au savoir, aidez-nous à façonner le futur**", incarne notre ambition de créer des jeux qui ne sont pas seulement divertissants, mais qui offrent également des opportunités d'apprentissage significatives. Nous croyons fermement que chaque interaction avec nos jeux peut avoir un impact sur la façon dont les individus perçoivent le monde qui les entoure et sur la manière dont ils envisagent leur rôle dans la création d'un avenir meilleur.

Quant à notre logo, il représente visuellement notre engagement à connecter les joueurs au monde réel à travers nos jeux. Le nom de l'entreprise est mis en valeur grâce au logo, avec plusieurs cercles, symbolisant la connexion et l'interaction. Ces cercles représentent les multiples façons dont nos jeux peuvent avoir un impact sur le monde réel, influençant les actions et les perspectives des joueurs partout dans le monde.

Ensemble, notre nom, notre slogan et notre logo reflètent notre mission, inspirer l'apprentissage, favoriser la réflexion critique et déclencher le changement à travers la portée des jeux vidéo. Nous sommes déterminés à explorer de nouvelles frontières, à repousser les limites et à façonner un avenir où le divertissement et l'éducation se rejoignent pour créer un monde meilleur pour tous.

ii. Structure organisationnelle :

Présentation de la structure de l'entreprise (ex. société à responsabilité limitée, société anonyme, etc.)

Nous avons choisi la structure juridique de Société par Actions Simplifiée (SAS) comme pour notre future entreprise, nous avons pris en compte plusieurs facteurs cruciaux pour assurer son succès.

Flexibilité et autonomie : Nous avons opté pour la SAS en raison de sa grande flexibilité dans la gestion de l'entreprise. Avec un groupe d'environ 5 personnes, il est essentiel pour nous de pouvoir adapter la structure aux besoins spécifiques de notre entreprise et à notre vision entrepreneuriale. La SAS offre cette liberté grâce à la possibilité de définir les règles de fonctionnement de la société dans les statuts.

Responsabilité limitée : En tant que dirigeants de l'entreprise, nous apprécions la protection de nos biens personnels offerte par la responsabilité limitée de la SAS. Cela signifie que notre responsabilité est limitée au montant de notre apport en capital social, ce qui nous offre une sécurité financière supplémentaire en cas de difficultés financières ou de litiges.

Optimisation fiscale : Nous avons choisi la SAS pour bénéficier d'un régime fiscal avantageux. En optant pour l'impôt sur les sociétés (IS) plutôt que l'impôt sur le revenu (IR). En 2024, par exemple, le taux normal de l'IS est de 15% pour les bénéfices jusqu'à 42 500 € (taux réduit), puis de 25% au-delà, ce qui peut être plus avantageux que l'IR qui monte très rapidement dans les 30% et qui pour les tranches les plus élevées peut aller jusqu'à 45% (nous verrons dans la partie du plan financier que ces seuils seraient probablement atteints, ce qui rend le choix d'IS plus avantageux).

Taux d'impôt sur les sociétés (IS)	Conditions
15% du CA	<ul style="list-style-type: none">- CA < 10 M€- Capital reversé et détenu à + de 75 % par des personnes- Jusqu'à 42 500€ de bénéfices
25% du CA	Autres conditions de fonctionnement

Versement social et fiscal libératoire du régime micro-social / Taux pour 2023

	Cotisations sociales	Impôts	Prélèvement social et fiscal
<i>Ventes de marchandises</i>	12.3%	1%	13.3%
<i>Prestations de service commerciales ou artisanales</i>	21.2%	1.7%	22.9%
<i>Autres prestations de services</i>	21.1%	1.7%	22.8%
<i>Activité libérale</i>	21.2%	2.2%	23.4%

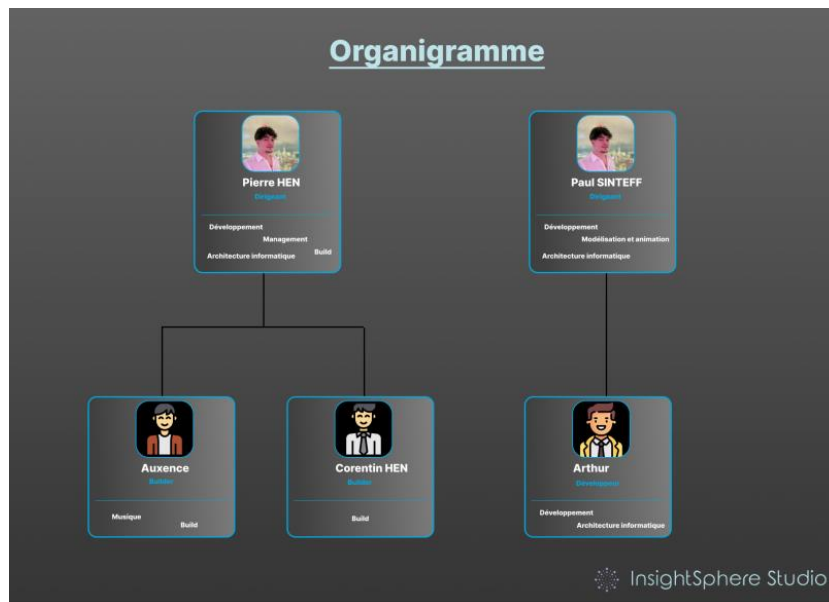
Facilité de transmission : La SAS offre une grande facilité de transmission du patrimoine professionnel. La possibilité de céder des actions facilite cette transition et nous permet de préparer la transmission à d'autres parties en toute simplicité.

Attrait pour les investisseurs : Nous avons également considéré l'attrait de la SAS pour les investisseurs potentiels. Avec une structure transparente et une meilleure gouvernance d'entreprise. La SAS peut faciliter la levée de fonds ou l'entrée de nouveaux partenaires dans notre entreprise, ce qui est crucial pour soutenir notre croissance.

Simplicité de gestion : Enfin, la gestion simplifiée de la SAS par rapport à d'autres formes juridiques comme la SARL (Société à Responsabilité Limitée) a également pesé dans notre décision. Avec moins de contraintes administratives et une plus grande liberté dans la prise de décisions stratégiques, la SAS correspondait parfaitement à nos besoins en tant qu'entreprise de taille moyenne.

Cette structure nous offre donc la combinaison idéale de flexibilité, de sécurité juridique, d'optimisation fiscale et de potentiel de croissance, ce qui en fait le choix optimal pour notre entreprise. De plus cette structure juridique nous permettrait facilement de mettre en place 2 dirigeants, Pierre et Paul.

Organigramme montrant les différentes fonctions et responsabilités au sein de l'entreprise



iii. Équipe dirigeante et collaborateurs clés :

Biographies des fondateurs

Pierre :

À 22 ans, Pierre, issu d'un parcours académique, composé d'un bac scientifique et alliant une année en prépa informatique et un diplôme de BUT en informatique avec une spécialisation en développement, il a forgé son expertise à travers une passion précoce pour le jeu vidéo. Dès son jeune âge, il s'est immergé dans des mondes virtuels, cultivant une affinité particulière pour les jeux de gestion multijoueur où son leadership naturel s'exprime pleinement.

Son parcours dans le développement de jeux a débuté modestement avec Scratch au collège, pour évoluer vers des plates-formes plus avancées comme Roblox et les mods Minecraft au lycée. Ce cheminement l'a conduit à maîtriser les subtilités du développement de jeux et à acquérir une solide expérience en gestion de projets, nourrissant ainsi sa vision entrepreneuriale.

Pierre se distingue par ses qualités de leader : organisé, confiant, sociable et créatif. Sa détermination sans faille et son talent pour le management ont été façonnés par ses multiples expériences de gestion de projets dans le monde du jeu vidéo. Son rêve est de créer sa propre entreprise dans ce domaine, et son projet ambitieux consiste à développer un jeu novateur en équipe, capitalisant sur sa passion et son expertise pour offrir des expériences de jeu immersives.

Avec Pierre à la barre, le profil du projet se dévoile comme porteur de succès, soutenu par une combinaison unique de compétences techniques, de leadership et de passion pour l'industrie du jeu vidéo. La vision claire et l'engagement indéfectible envers

l'excellence font de Pierre un entrepreneur prometteur, prêt à repousser les frontières de l'innovation dans le monde du divertissement interactif.

Paul :

Compétences et expériences clés de chaque membre de l'équipe

À seulement 18 ans, Auxence est un talent prometteur dans le domaine de la construction virtuelle. Passionné par la création de mondes immersifs, il a déjà accumulé une expérience significative en tant que builder sur des plateformes telles que Roblox et Minecraft. Son parcours dans la construction de maps sur Roblox témoigne de son habileté à donner vie à des univers complexes, tandis que ses réalisations sur Minecraft démontrent son imagination débordante et sa maîtrise des détails architecturaux.

En rejoignant l'équipe de développement du projet de jeu vidéo dirigé par Pierre et Paul, Auxence apporte son expertise et sa passion pour la construction virtuelle. Son engagement envers l'excellence et sa volonté de repousser les limites de la créativité promettent d'enrichir l'expérience des joueurs et de contribuer au succès global du projet.

Corentin, 17 ans, rejoint l'équipe du projet dirigé par Pierre et Paul avec un talent exceptionnel dans la construction virtuelle. Son expérience sur des plateformes telles que Roblox et Minecraft, tout comme Auxence témoigne de sa capacité à créer des mondes immersifs et captivants. Doté d'un sens aigu du design et d'une détermination sans faille, il partage la vision ambitieuse des autres membres pour développer un jeu vidéo novateur. Avec son engagement envers l'excellence et sa créativité débordante, Corentin apporte une contribution précieuse à la réalisation de ce projet.

Arthur, fort d'une expérience variée dans l'industrie du jeu vidéo, apporte une expertise précieuse à l'équipe dirigée notamment en termes de développement. À travers la sortie d'un jeu basique et la création d'une dizaine de maquettes de jeux et de concepts, il démontre sa capacité à innover et à explorer de nouvelles idées. En tant qu'utilisateur assidu de la plateforme utilisée, Arthur possède une connaissance approfondie des prix, des tendances du marché et des habitudes des joueurs. Son expérience pratique et sa compréhension du paysage du jeu vidéo enrichissent le projet en apportant une perspective unique et stratégique.

iv. Cultures et valeurs d'entreprise :

Notre vision de l'avenir est de façonner un avenir pour préserver notre planète. Nous aspirons à éclairer les esprits et à éveiller les consciences, en propageant le savoir de manière engageante. Notre objectif est de créer un monde durable où chaque action reflète notre engagement envers une terre plus verte et plus saine.

Nous croyons fermement en la responsabilité de créer un environnement où chaque collaborateur peut s'épanouir et contribuer à la réussite collective. Notre détermination

à gérer une entreprise ne se limite pas à la simple ambition commerciale. Nos principes et valeurs fondamentaux guident chacune de nos actions, nous permettant de bâtir une entreprise solide.

Notre motivation première est de construire et de diriger une structure qui repousse les limites de l'innovation et de l'excellence. Nous sommes animés par la volonté d'entreprendre et la passion du leadership. Nous savons que la gestion efficace d'une entreprise nécessite non seulement des compétences stratégiques, mais aussi une vision claire et un engagement sans faille envers nos objectifs. En tant que fondateurs, nous sommes déterminés à guider notre équipe vers de nouveaux sommets, en cultivant un environnement où la créativité, la collaboration et l'initiative sont encouragées.

Nous sommes profondément engagés envers l'écologie. Nous sommes conscients des défis environnementaux auxquels notre planète est confrontée, et nous sommes convaincus que nous avons tous un rôle à jouer pour apporter des changements positifs. C'est pourquoi nous nous efforçons de réduire notre empreinte carbone et de promouvoir des pratiques durables dans toutes nos activités. Nous croyons que chaque petit geste compte, et nous sommes déterminés à sensibiliser le plus grand nombre de personnes possible à l'importance de la préservation de l'environnement.

Notre mission va au-delà de la simple sensibilisation. Nous croyons fermement que l'éducation est la clé du changement durable dans notre société. C'est pourquoi nous nous engageons à fournir des informations claires et accessibles à tous sur les enjeux environnementaux et sociaux auxquels nous sommes confrontés. Nous sommes convaincus que chacun peut contribuer à sa manière à un avenir plus durable, et nous sommes déterminés à aider les gens à comprendre comment ils peuvent faire une différence.

Tout comme nous nous soucions de la santé de notre planète, nous attachons une grande importance au bien-être de nos utilisateurs et de nos collaborateurs. Nous croyons que le bonheur et la santé sont des éléments essentiels d'une vie épanouie, et nous sommes déterminés à promouvoir le bien-être de nos employés et de notre communauté. Nous nous efforçons de créer un environnement de travail sain, positif et stimulant, où chacun peut s'épanouir et donner le meilleur de lui-même.

v. Innovation et créativité :

Approches innovantes adoptées par l'entreprise dans ses produits

Notre projet se démarque par son approche novatrice, intégrant des éléments d'éducation, d'écologie et de participation communautaire. En offrant une expérience immersive, nous visons à informer et sensibiliser les joueurs tout en les divertissant. Grâce à des mécanismes éducatifs astucieux, nous permettons aux joueurs d'apprendre tout en s'amusant, en abordant des sujets pertinents tels que l'écologie et la préservation de l'environnement. En intégrant des défis et des objectifs liés à ces thématiques, nous encourageons les joueurs à réfléchir à leur impact sur le monde réel et à adopter des comportements plus durables. Ces aspects clés seront détaillés de manière exhaustive dans la description complète du projet.

IV. Description du jeu

i. Présentation :

Le jeu vise à offrir une expérience immersive de gestion industrielle tout en sensibilisant les joueurs à l'importance de l'écologie. Les joueurs débutent avec un capital minimum pour développer leur parc d'usines dans différents domaines, tout en intégrant des pratiques respectueuses de l'environnement. Le jeu encouragera la décarbonisation de l'air, la plantation d'arbres, le recyclage des matériaux, et incitera à adopter des gestes éco-responsables. Les objectifs hebdomadaires et communs stimuleront l'engagement des joueurs.

L'objectif principal est de créer un monde durable en optimisant la gestion des usines et en réduisant l'impact environnemental. Les joueurs ont aussi pour but de gagner de l'argent, le gérer efficacement, battre leurs amis, produire des articles attrayants et découvrir l'arbre de recherche pour débloquer de nouvelles technologies et pratiques industrielles.

Fonctionnalités des usines : Chaque usine aura sa propre fonctionnalité, comme le forage, la fonderie, le moulage de pièces, l'assemblage de pièces et la conception de produits innovants pour la planète. Les usines devront être gérées de manière à minimiser leur impact environnemental et à promouvoir l'écologie.

Développement durable : Le joueur devra apprendre à optimiser ses usines pour créer un monde durable axé sur l'écologie. Cela comprendra :

- la réduction des émissions de CO2
- la plantation d'arbres
- le recyclage des matériaux, des minerais et des ressources non renouvelables

Si ces mesures ne sont pas prises, les conséquences se feront ressentir sur les bénéfiques. Moins d'arbres signifie moins de bénéfiques. Si moins de soleil, cela entraîne un ralentissement du moral des employés et une augmentation des maladies. En conséquence, moins de personnes achètent dans le commerce, car les ressources sont limitées. Ainsi, la durabilité écologique n'est pas seulement bénéfique pour la planète, mais aussi pour le succès et la rentabilité des usines du joueur.

Gestion des ressources :

Le joueur devra gérer les ressources de la Terre et éviter les pénuries tout en développant son entreprise. Il devra également gérer la communication avec ses amis et les concurrents, négocier les prix et les contrats, et rechercher des investisseurs pour soutenir son entreprise.

Économie circulaire :

Les joueurs seront encouragés à établir des partenariats avec d'autres entreprises pour échanger des déchets ou des sous-produits, créant ainsi une économie circulaire où rien n'est gaspillé. De plus, les joueurs seront incités à développer des produits écologiques en réponse aux demandes des clients et en évitant les taxes sur les emballages excessifs.

Réduction des émissions de carbone :

Des objectifs de réduction des émissions de carbone seront fixés pour chaque usine, et les joueurs seront récompensés s'ils atteignent ou dépassent ces objectifs. Les joueurs pourront également mettre en œuvre des initiatives de compensation, telles que la plantation d'arbres ou la restauration des habitats, pour réduire l'impact écologique de leurs activités industrielles.

Recherche et développement :

Les joueurs pourront débloquer de nouvelles technologies et pratiques industrielles grâce à la recherche et au développement. Ces avancées technologiques permettront aux joueurs de fabriquer des produits et des machines de meilleure qualité, augmentant ainsi leur rentabilité. En investissant dans la recherche et le développement, les joueurs auront accès à des méthodes de production plus efficaces et respectueuses de l'environnement. Ces améliorations permettront non seulement d'augmenter les bénéfices, mais aussi de réduire l'impact environnemental de leurs usines.

Système de certification :

Un système de certification récompensera les joueurs qui adoptent des pratiques écologiques, telles que des subventions gouvernementales ou une meilleure réputation auprès des consommateurs.

Gestion de l'eau :

Les joueurs devront surveiller leur utilisation de l'eau et investir dans des technologies de conservation de l'eau pour éviter les pénuries et les coûts élevés.

Centres de recyclage :

Les joueurs pourront envoyer leurs déchets dans des centres de recyclage pour les transformer en matières premières utilisables ou les revendre pour un profit.

Choix des sources d'énergie :

Les joueurs auront la possibilité de choisir parmi différentes sources d'énergie, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients. Au départ, ils devront faire appel à des fournisseurs pour produire de l'énergie. Par la suite, une fois la technologie développée, ils pourront utiliser d'autres sources d'énergie. Par exemple, l'énergie solaire pourrait être plus fiable en été, tandis que l'énergie éolienne pourrait être moins constante. De plus, les joueurs pourront également envisager l'installation d'usines nucléaires pour bénéficier d'une énorme quantité d'énergie. Cette diversité d'options permettra aux joueurs de prendre des décisions stratégiques en fonction de leurs besoins et des

conditions environnementales, renforçant ainsi l'aspect de gestion et d'optimisation de leurs usines.

Arbre de compétences :

Un arbre de compétences guidera le joueur dans son développement. Cet arbre lui permettra de se rendre compte à quel niveau il se situe et vers quelle voie il peut s'orienter en premier lieu. En effet, certaines technologies seront accessibles uniquement si le joueur prend la voie spécifique correspondante. L'arbre de compétences fournira une orientation claire pour les joueurs, les aidant à planifier leur stratégie et à atteindre leurs objectifs de manière efficace. En choisissant judicieusement leur voie dans l'arbre de compétences, les joueurs pourront optimiser le développement de leurs usines.

ii. Proposition de valeur unique :

Design

Une des caractéristiques distinctives est notre attention particulière portée au design du jeu. Nous nous engageons à maintenir un design de jeu de la plus haute qualité, ce qui nous permettra de nous démarquer de la concurrence. Pour garantir cela, nous avons mis en place un processus unique où chaque membre de l'équipe joue un rôle essentiel dans l'évaluation et l'amélioration du design.

Les builders vérifient méticuleusement l'absence de bugs au niveau de la programmation, assurant ainsi un gameplay fluide et sans accrocs. De plus, les programmeurs effectuent une inspection détaillée de la partie graphique du jeu. Cette approche permet d'élever la qualité visuelle du jeu, offrant aux joueurs une immersion totale dans l'univers.

La qualité du jeu est au cœur de notre stratégie concurrentielle. Nous croyons fermement qu'en fournissant un gameplay irréprochable et un design de pointe, nous nous établirons comme le choix préféré des joueurs passionnés par la gestion industrielle et l'écologie. En investissant continuellement dans l'amélioration de la qualité, nous nous positionnons comme le leader incontesté du marché des jeux de gestions.

Objectifs

Les objectifs hebdomadaires et communautaires jouent un rôle essentiel. Non seulement ils permettent d'instaurer un engagement actif des joueurs, mais ils incarnent également l'aspect collaboratif du jeu. Chaque semaine, les joueurs se verront attribuer des objectifs à remplir pour avancer dans le jeu. Ces objectifs hebdomadaires servent pour le progrès individuel et collectif. En dépassant ces objectifs, les joueurs contribuent à la réalisation d'objectifs communs.

Les objectifs communs sont un élément clé de la dynamique sociale. En atteignant 100% des objectifs communs, les joueurs contribuent à une cause plus grande que leur propre réussite dans le jeu. En effet, une partie du chiffre d'affaires généré tous les mois par le jeu sera reversée à une association écologique. Cette association, uniquement sur la préservation de la biodiversité, sera présélectionnée par notre équipe, en prenant en compte les différentes demandes des joueurs. En début de mois, quatre associations

différentes seront proposées aux joueurs, qui pourront ensuite faire leur choix par vote. Cela garantira une transparence totale et une implication de la communauté dans la démarche.

Cette action a pour but de matérialiser l'impact positif que la communauté peut avoir sur l'environnement réel à travers le jeu.

La contribution financière à une association écologique est une incitation supplémentaire pour les joueurs à coopérer et à s'entraider. Elle renforce le sentiment d'appartenance à une communauté investie dans des actions concrètes en faveur de l'écologie. Par conséquent, les joueurs sont encouragés non seulement à poursuivre leur propre progression, mais aussi à encourager leurs amis et concurrents à atteindre les objectifs communs. Cela crée un cercle vertueux où l'entraide et la collaboration sont valorisées, reflétant ainsi les valeurs environnementales que nous cherchons à promouvoir.

iii. Évolutivité et adaptabilité :

Le jeu est conçu pour offrir une expérience de jeu dynamique et en constante évolution, assurant ainsi sa pertinence et son attrait sur le marché compétitif du jeu vidéo. Avec l'introduction de mises à jour régulières, nous garantissons un renouveau constant du jeu, attirant ainsi de nouveaux joueurs et ravivant l'intérêt de ceux qui sont déjà actifs dans la communauté. Ces mises à jour majeures introduisent de nouvelles fonctionnalités qui élargissent et approfondissent l'expérience de jeu, permettant aux joueurs de rester investis et engagés.

La première mise à jour majeure :

La gestion de la maison du joueur, offre une dimension supplémentaire à l'expérience de jeu. Les joueurs auront la possibilité de gérer leur propre maison et d'adopter des pratiques écologiques, renforçant ainsi le lien entre le jeu et les actions environnementales du quotidien. Cette mise à jour promet d'apporter une nouvelle profondeur au gameplay, tout en sensibilisant davantage les joueurs à la protection de l'environnement dans leur vie réelle.

La deuxième mise à jour :

La gestion des trajets des personnages non-joueur, met l'accent sur la réduction de l'impact environnemental global du jeu. Les joueurs devront limiter l'impact écologique des trajets des non-joueurs, ajoutant ainsi une dimension sociale à leur responsabilité environnementale. Cette fonctionnalité incite les joueurs à penser de manière stratégique et à prendre des décisions éco-responsables qui auront un impact positif à la fois dans le jeu et dans le monde réel.

La troisième mise à jour :

Le développement technologique aérospatial, ouvre de nouveaux horizons. Cette mise à jour permet aux joueurs de développer la technologie aérospatiale pour le minage et la création de ressources dans l'espace, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles opportunités et à de nouveaux défis. Les joueurs seront entraînés dans une nouvelle ère de l'expansion

industrielle, avec des conséquences écologiques encore plus profondes et des enjeux stratégiques plus complexes.

La quatrième mise à jour majeure :

L'expansion dans le système solaire, permet aux joueurs d'étendre leur entreprise au-delà des frontières terrestres. Cette mise à jour se transforme en une aventure interplanétaire, offrant des défis uniques et des récompenses exaltantes. Les joueurs auront la possibilité d'explorer de nouveaux mondes, de découvrir de nouvelles ressources et de s'engager dans une entreprise écologique à l'échelle galactique.

Ces mises à jour ne représentent que le début de l'évolution. Notre engagement envers le développement continu du jeu garantit que les joueurs auront toujours de nouvelles raisons de revenir et d'explorer, offrant ainsi un renouveau constant et des pics d'enthousiasme pour attirer de nouveaux joueurs sur le long terme.

V. Analyse de marché

i. Taille et croissance du marché :

Évaluation du marché actuel

Le marché de Roblox et des jeux vidéo est en plein essor, avec des chiffres impressionnants à l'appui. Roblox compte plus de 150 millions d'utilisateurs actifs mensuels et a généré près de 3 milliards de dollars de revenus en 2021, propulsant sa valeur d'entreprise à plus de 40 milliards de dollars en 2022.

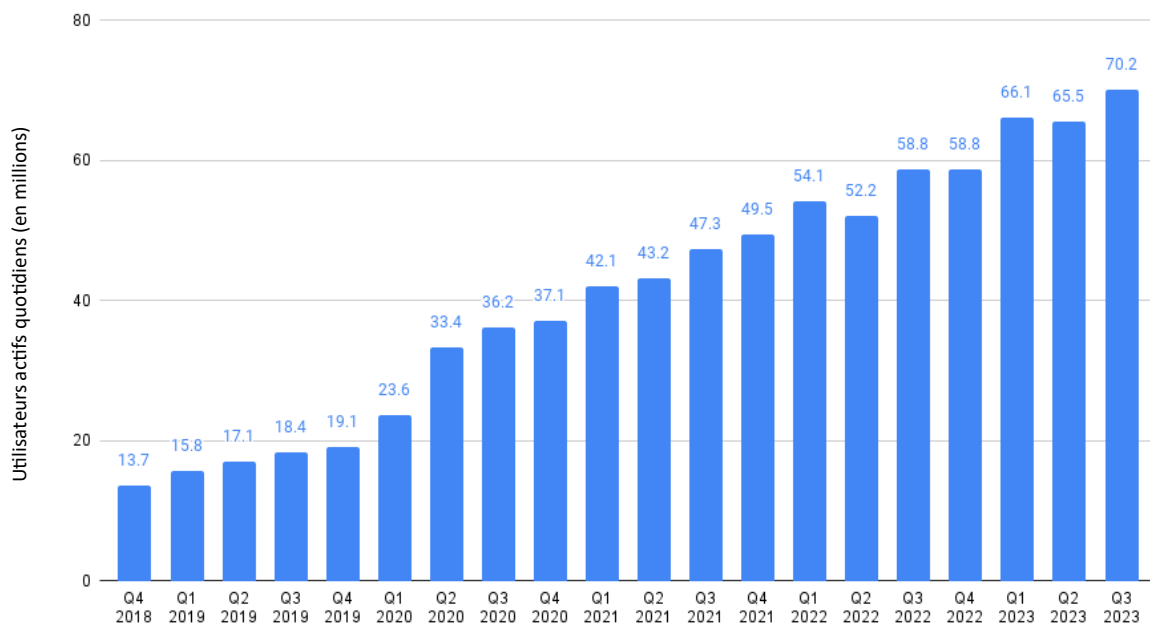


Figure 1 : Moyenne de joueur actif par jour sur la plateforme Roblox

Dans l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo, les revenus mondiaux ont atteint près de 190 milliards de dollars en 2021, avec plus de 2,7 milliards de joueurs dans le monde en 2022. Les jeux en ligne dominant, représentant plus de la moitié du marché, avec une croissance annuelle d'environ 10 %.

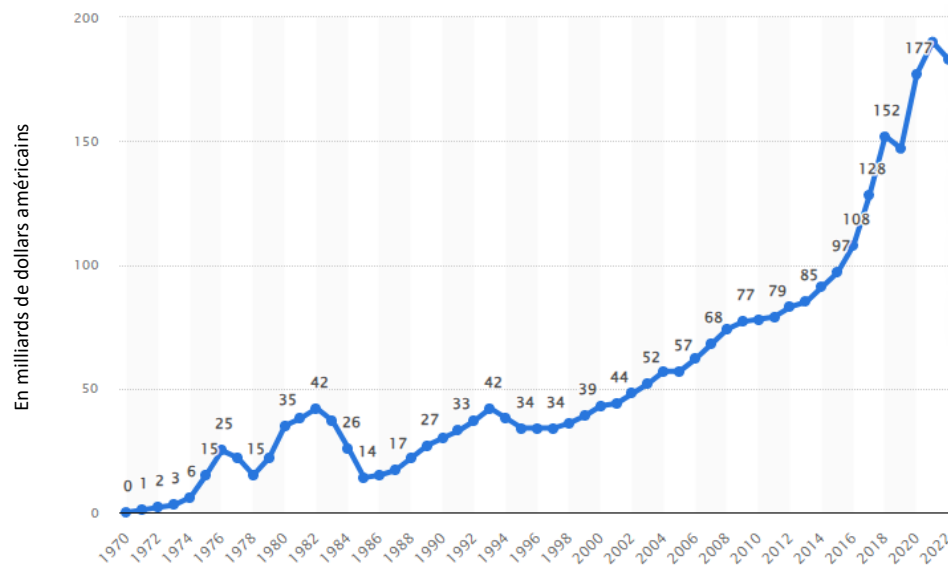


Figure 2 : CA total de l'industrie du jeu vidéo dans le monde de 1970 à 2022

Sur Roblox, les développeurs ont reçu plus de 1,25 milliard de dollars en 2021, avec la possibilité de gagner jusqu'à 250 000 dollars par mois grâce à leurs créations. Roblox poursuit son expansion internationale, disponible dans plus de 180 pays et régions

Segmentation du marché

La segmentation du marché se divise en trois principaux segments.

Tout d'abord, nous avons :

Les jeux Tycoon Roblox de base : Ces jeux offrent une variété de thèmes et de mécaniques de gameplay, permettant aux joueurs de gérer une gamme d'entreprises virtuelles, allant des parcs à thème aux restaurants en passant par les magasins de détail.

Les jeux Tycoon Roblox de gestion d'usine : Ils sont spécifiquement axés sur la gestion d'usines et de chaînes de production. Ces jeux permettent aux joueurs de construire, d'optimiser et de gérer des installations industrielles virtuelles pour produire divers produits.

Les jeux de Tycoon d'usine hors de Roblox : Tels que Satisfactory sur Steam. Ces jeux offrent une expérience plus complexe et immersive de gestion d'usines, avec des graphismes 3D et une profondeur de gameplay accrue mais nécessite souvent un achat et un ordinateur puissant pour y jouer.

Éléments clés influençant le marché

Les éléments clés qui influencent le marché des jeux vidéo sont principalement le bouche-à-oreille, la publicité et les influenceurs.

Les jeux peuvent rapidement connaître un succès massif lorsque les joueurs y jouent avec leurs amis et en parlent autour d'eux. La découverte d'un bon jeu est souvent le résultat du bouche-à-oreille, de l'influence d'un joueur majeur ou d'une publicité bien ciblée. Les influenceurs jouent également un rôle crucial en recommandant des jeux à leurs followers, tandis que la publicité permet de toucher un public plus large.

Ainsi, une combinaison efficace de ces éléments peut propulser un jeu sur le devant de la scène du marché des jeux vidéo.

ii. Analyse de la concurrence :

Identification des principaux concurrents

Concurrents			
Nom du jeu	Date de sortie	Popularité (visites)	Gameplay
Factory Simulator	2018	69M	Création et optimisation des usines virtuelles pour produire une variété de produits, en gérant les ressources
Mining Factory tycoon	mars 2023	22.4M	Construction et développement d'industries prospères en optimisant les processus de production et en générant des bénéfices
Rarity Factory tycoon	fin 2022	30.2M	Construction et développement d'industries prospères en optimisant les processus de production et en générant des bénéfices
Satisfactory	mars 2019	5.5M début 2023	Jeu de construction de fabriques à la première personne dans un monde ouvert. Exploration d'une planète, Collecte des ressources, construction d'usines automatisées et optimisation de la production pour atteindre les objectifs.

iii. Évolution du marché :

Facteurs ayant influencé les changements récents du marché

Exemples :

Numérisation accrue : La pandémie de COVID-19 a accéléré la numérisation dans de nombreux aspects de la vie, y compris le divertissement. Avec des personnes passant plus de temps chez elles, la demande pour les jeux vidéo a augmenté, stimulant la croissance du marché.

Émergence des plateformes de streaming : Les plateformes de streaming de jeux vidéo telles que Twitch et YouTube Gaming ont gagné en popularité, offrant aux joueurs un moyen de diffuser leurs parties en direct et de créer du contenu. Cela a eu un impact sur la façon dont les jeux sont découverts et commercialisés.

Prévisions pour l'avenir et implications pour notre entreprise

Croissance continue du marché du jeu vidéo : Il est probable que le marché du jeu vidéo continue de croître, alimenté par la numérisation croissante, l'essor des plateformes de streaming, et l'innovation technologique. Cela représente une opportunité pour notre entreprise d'élargir sa base de joueurs et de générer des revenus supplémentaires.

Diversification des modèles économiques : Les modèles économiques des jeux vidéo vont probablement continuer à se diversifier, avec une augmentation des abonnements, des microtransactions et des achats in-game.

Focus sur l'engagement et la rétention des joueurs : Avec une concurrence croissante sur le marché, il sera essentiel de se concentrer sur l'engagement et la rétention des joueurs. Cela peut impliquer de fournir un contenu régulier, des mises à jour fréquentes et une expérience de jeu immersive pour maintenir l'intérêt des joueurs.

Investissement dans les technologies émergentes : Les technologies émergentes telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée et le cloud gaming continueront à façonner l'industrie du jeu vidéo. En investissant dans ces technologies, votre entreprise peut rester à la pointe de l'innovation et offrir des expériences de jeu uniques à ses joueurs.

Adaptation aux préférences des joueurs : Les préférences des joueurs évoluent constamment, ce qui signifie que notre entreprise devra rester agile et adaptable pour répondre aux besoins changeants du marché. Cela peut impliquer de surveiller les tendances, d'écouter les commentaires des joueurs et d'ajuster notre stratégie en conséquence.

iv. Demande du marché :

Compréhension de la demande actuelle du marché pour notre produit

1. Analyse des performances passées :

- Les données disponibles montrent une demande soutenue pour les jeux Tycoon sur Roblox, avec de nombreux titres attirant régulièrement un grand nombre de joueurs.
- Certains jeux Tycoon ont connu un succès exceptionnel, avec des millions de visites et des taux de rétention élevés, indiquant un intérêt constant de la part des joueurs.
- Les jeux qui offrent une progression claire, des mécaniques de gameplay engageantes et une personnalisation étendue semblent être les plus populaires parmi les joueurs de Roblox.

Passons maintenant à l'étude de marché :

2. Étude de la demande actuelle du marché :

- Les enquêtes menées auprès des joueurs de Roblox révèlent une forte demande pour des jeux Tycoon offrant des expériences immersives, une progression gratifiante et des interactions sociales.
- Les joueurs expriment un intérêt pour les fonctionnalités de personnalisation approfondie, leur permettant de créer et de gérer des entreprises uniques dans le jeu.
- La possibilité d'interagir avec d'autres joueurs, que ce soit par le commerce, la compétition ou la collaboration, est également une caractéristique appréciée des jeux Tycoon sur Roblox.

3. Analyse des commentaires des utilisateurs :

- Les commentaires des joueurs sur les forums Roblox mettent en lumière un désir de voir davantage de variété dans les jeux Tycoon disponibles, avec des thèmes et des mécaniques uniques.
- Les joueurs apprécient les jeux qui offrent un bon équilibre entre la difficulté et la gratification, avec des récompenses appropriées pour les efforts investis.
- Les critiques pointent souvent du doigt les jeux Tycoon qui ont une monétisation agressive ou des barrières d'entrée trop élevées, ce qui peut dissuader certains joueurs de s'engager pleinement.

Analyse des habitudes d'achat

1. Profil des consommateurs :

- Âge : Principalement des enfants et des adolescents, âgés de 8 à 18 ans, qui sont des utilisateurs actifs de la plateforme Roblox.
- Sexe : Répartition relativement équilibrée entre les sexes, bien que les données montrent souvent une légère prédominance masculine.
- Niveau de revenu : Généralement dépendant des parents ou des tuteurs, mais certains joueurs peuvent avoir un pouvoir d'achat issu d'argent de poche ou de récompenses virtuelles sur la plateforme.

2. Motivations d'achat :

- Aspiration à la réussite virtuelle : Les joueurs sont motivés par le désir de construire et de gérer leur propre empire virtuel, ce qui leur permet de vivre des expériences de réussite et de prospérité.
- Personnalisation : La possibilité de personnaliser leurs tycoons et leurs entreprises selon leurs préférences est un facteur important, car elle permet aux joueurs de se démarquer et de créer quelque chose d'unique.
- Statut social : L'achat d'améliorations et d'accessoires dans le jeu peut être perçu comme un moyen d'atteindre un certain statut social ou de se démarquer parmi les autres joueurs.

3. Processus de décision d'achat :

- Recherche : Les joueurs recherchent souvent des tycoons populaires et bien notés, ainsi que des articles et des améliorations qui peuvent améliorer leur expérience de jeu.
- Évaluation des options : Ils comparent les fonctionnalités, les prix et les critiques avant de prendre une décision d'achat.
- Conversion : Les achats sont souvent impulsifs, surtout lorsqu'il s'agit d'articles de personnalisation ou d'améliorations qui peuvent offrir des avantages immédiats dans le jeu.

4. Canaux d'achat préférés :

- Boutique virtuelle Roblox : La majorité des achats de tycoon se font directement via la boutique intégrée de Roblox, où les joueurs peuvent acheter des Robux (la monnaie virtuelle de la plateforme) pour dépenser dans le jeu.
- Événements spéciaux : Les événements spéciaux sur Roblox, tels que les ventes saisonnières ou les promotions, peuvent également inciter les joueurs à effectuer des achats.

5. Fréquence d'achat :

- Variable : La fréquence d'achat dépend souvent de la sortie de nouveaux tycoons, de la disponibilité d'articles exclusifs et des événements en jeu qui encouragent les achats.

6. Influences externes :

- YouTubers et influenceurs : Les vidéos de YouTubers et les streams de joueurs influents peuvent avoir un impact significatif sur les habitudes d'achat des joueurs, en les incitant à acheter des tycoons recommandés ou à suivre des tendances.
- Publicités et promotions : Les publicités sur Roblox et les promotions spéciales peuvent également inciter les joueurs à effectuer des achats impulsifs ou planifiés.

7. Comportement post-achat :

- Engagement : Les joueurs qui effectuent des achats dans les tycoons sont susceptibles de s'engager davantage dans le jeu, de jouer plus longtemps et de revenir régulièrement pour profiter de leurs acquisitions.
- Réactions : La satisfaction post-achat peut être mesurée par les critiques et les commentaires des joueurs, ainsi que par leur propension à recommander le jeu à d'autres.

8. Évolution des habitudes d'achat :

- Dynamique : Les habitudes d'achat peuvent évoluer en fonction des mises à jour du jeu, des changements dans l'économie virtuelle de Roblox, ainsi que des tendances générales dans l'industrie du jeu vidéo.

VI. Stratégie marketing

i. Positionnement sur le marché

Une analyse approfondie des jeux vidéo similaires sur Roblox a révélé des lacunes notables, notamment le manque de fonctionnalités multijoueur très demandées. La plupart de nos concurrents proposent des jeux peu modulaires ou pas du tout.

Hors Roblox, nous avons par exemple, Satisfactory qui est un jeu payant qui demande des ressources informatiques importantes, contrairement à notre jeu qui sera gratuit et plus léger en termes de ressources ce qui rendra le jeu jouable avec des ordinateurs ayant une configuration hardware.

Notre public cible est clairement défini, il comprend les fans de tycoon, les joueurs de Roblox en quête de nouveauté, les amateurs de jeux de gestion, ainsi que les joueurs des jeux concurrents qui cherchent des expériences nouvelles ou améliorées, ainsi que ceux qui ont vu nos publicités.

Les points forts uniques de notre jeu vidéo par rapport à la concurrence résident dans son gameplay innovant expliqué dans la description du jeu, ses fonctionnalités multijoueurs uniques et la modularité de son approche. Nous envisageons également d'introduire dans le futur une histoire immersive et un grand nombre de machines pour

enrichir l'expérience. De plus, nous sommes engagés à écouter attentivement les retours des joueurs pour améliorer constamment le jeu.

ii. Stratégie de distribution et plan de tarification

La distribution de notre jeu se fera sur Roblox, la plateforme est gratuite et universellement accessible utilisée dans le monde entier.

Pour la stratégie tarifaire, nous nous alignerons sur les prix pratiqués par nos concurrents. Nous proposerons des microtransactions similaires à celles qui ont fait leurs preuves sur Roblox. Cela inclura la possibilité d'acheter de la monnaie virtuelle, d'acquérir du terrain, d'acheter des machines améliorées, ainsi que des bonus de vitesse et d'autres avantages.

Nous offrirons également des options de tarification flexibles, telles que des abonnements, afin de maximiser le potentiel de revenus. Ces options incluront des passes de saison, des abonnements VIP offrant des avantages supplémentaires et des accélérations de progression. Tous ces détails seront précisés dans la section financière de notre business plan.

iii. Stratégie de communication et de promotion

Publicité

Nous adopterons une approche ciblée en matière de publicité en ligne, en utilisant les réseaux sociaux, les sites spécialisés dans les jeux vidéo et les plateformes de streaming pour toucher efficacement notre public cible. Cette stratégie nous permettra de maximiser notre visibilité auprès des joueurs de Roblox et des amateurs de jeux de gestion.

Pour accroître l'engagement et l'intérêt des joueurs, nous produirons des vidéos de gameplay captivantes, des bandes-annonces percutantes et des publicités visuelles accrocheuses. Ces contenus mettront en avant les points forts de notre jeu, tels que son gameplay innovant, ses fonctionnalités multijoueurs et son univers immersif. Nous veillerons à ce que chaque élément de notre campagne publicitaire reflète fidèlement l'essence et l'attrait de notre jeu.

Dans le cadre de notre stratégie de promotion, nous établirons des partenariats stratégiques avec des influenceurs et des YouTubers spécialisés dans les jeux vidéo. Ces partenariats nous permettront de bénéficier de la portée et de l'influence de ces créateurs de contenu pour atteindre un public plus large et diversifié. En offrant des avantages exclusifs ou des incitations spéciales, tels que des codes créateurs personnalisés, nous encouragerons également les joueurs à soutenir notre jeu et à s'engager activement dans notre communauté.

De plus, notre partenariat avec le studio de jeu WindBurst, qui nous fera de la publicité, permettra aussi d'amener un grand nombre de joueurs.

Événements

Nous organiserons régulièrement des concours dans le jeu, offrant des récompenses attractives telles que des objets exclusifs en jeu et des cartes cadeaux par exemple. Ces concours stimuleront l'engagement des joueurs et généreront un buzz significatif autour de notre jeu. En encourageant la participation active de la communauté, nous renforcerons la fidélité des joueurs et créerons un sentiment d'appartenance à notre univers de jeu.

VII. Plan opérationnel

i. Processus de développement

Le développement de notre jeu nécessitera environ 1 an pour atteindre un niveau de qualité optimal. Cette durée est justifiée par la complexité des fonctionnalités que nous souhaitons implémenter, ainsi que par notre engagement à offrir une expérience de jeu immersive et complète.

Les deadlines de développement sont planifiées comme suit :

- J+1 mois : Mise en place du système de construction pour permettre aux joueurs de créer et de personnaliser leurs usines selon leurs préférences.
- J+2 mois : Développement des trois machines de base fonctionnelles nécessaires à la production de l'usine.
- J+4 mois : Implémentation d'un système de récolte de matériaux ainsi qu'un inventaire pour permettre aux joueurs de collecter et de stocker des ressources.
- J+5 mois : Construction de la map de jeu avec mise en place des compétences et des recherches.
- J+6 mois : Ajout de nouvelles machines pour diversifier les possibilités de production dans l'usine.
- J+7 mois : Optimisation du jeu et amélioration des effets visuels pour une expérience de jeu fluide et immersive.
- J+8 mois : Intégration de notions d'écologie et de gestion de l'environnement pour sensibiliser les joueurs aux enjeux environnementaux.
- J+9 mois : Ajout d'une interface bonus comprenant des concours, des passes de combat, des coffres, etc., pour enrichir l'expérience de jeu.

Les 3 derniers mois seront consacrés à l'adaptation, aux retouches et aux améliorations, ainsi qu'au début de la préparation de la campagne publicitaire et aux tests approfondis des fonctionnalités.

Un mois avant la sortie du jeu, nous commencerons à teaser le jeu et à rassembler une communauté via les réseaux sociaux et des teasers pour susciter l'engouement et l'attente des joueurs avant le lancement officiel.

ii. Partenaires

Pour mener à bien notre projet nous avons déjà trouvé un partenaire d'envergure.

WindBurst est un studio de développement de jeux vidéo sur la plateforme Roblox, dirigé par un ami de Pierre. Avec 17 jeux au total, dont 4 développés en solo par son dirigeant, Florian. WindBurst s'est distingué en améliorant et en rachetant des jeux pour en faire des succès sur la plateforme.

Parmi les plus gros jeux que WindBurst a conçu, on retrouve My Prison, développé par Florian, My Prison est un jeu de gestion de prison, ayant généré un chiffre d'affaires impressionnant de plus de 200 000 euros en 1 an, témoignant de la taille de Windburst dans le domaine.

En tant que partenaire, WindBurst offre une opportunité précieuse pour le lancement de notre jeu grâce à sa capacité à promouvoir efficacement sur ses plateformes. Avec une communauté robuste comprenant un groupe Roblox dynamique de bientôt 3 Millions de membres et un serveur Discord actif de plus de 17 000 membres, WindBurst a déjà démontré sa capacité à atteindre et à mobiliser les joueurs, assurant ainsi une visibilité maximale pour notre jeu dès son lancement.

Florian, ayant plus de 7 ans d'expérience, apporte une expertise précieuse à notre partenariat. Son soutien ne se limite pas seulement à la promotion, mais s'étend également aux conseils sur l'architecture du jeu et à l'optimisation des méthodes de développement. De plus, la compréhension approfondie de la communauté Roblox et des habitudes des joueurs, transmise par Florian sera essentielle pour la gestion financière, la publicité et la gestion de l'infrastructure mise à disposition par Roblox. En collaborant avec WindBurst, nous sommes certains de bénéficier d'un soutien inestimable pour assurer le succès de notre jeu sur la plateforme Roblox.

De plus, les influenceurs que nous trouverons pour faire la promotion de notre jeu seront aussi considérés comme des partenaires, tout comme la plateforme Roblox.

iii. Infrastructure

Nous utiliserons l'infrastructure de Roblox.

L'infrastructure de Roblox est pratique pour plusieurs raisons :

1. Facilité de développement : Roblox offre un environnement de développement convivial qui permet aux utilisateurs de créer des jeux en 3D sans nécessiter une expertise approfondie en programmation ou en conception de jeux. Cela permet à un large éventail de personnes, y compris des débutants, de créer leurs propres expériences interactives. Le moteur de jeu est intuitif et complet et permet le développement en collaboration et du développement facile de fonctions multi-joueurs.
2. Hébergement et distribution : Roblox fournit une plateforme tout-en-un pour héberger et distribuer gratuitement des jeux, ce qui signifie que les développeurs

n'ont pas à se soucier de trouver des serveurs ou de gérer l'infrastructure réseau. Cela simplifie grandement le processus de publication et de partage de jeux. De plus les bases de données aussi peuvent être gérées gratuitement et hébergées par la plateforme.

3. Évolutivité : L'infrastructure de Roblox est conçue pour être hautement évolutive, ce qui signifie qu'elle peut gérer un grand nombre de joueurs simultanément sans compromettre les performances. Cela permet aux jeux de Roblox d'atteindre un large public et de maintenir une expérience fluide même en cas de pic d'utilisation.
4. Sécurité : Roblox met l'accent sur la sécurité des utilisateurs, en mettant en place des mesures pour protéger les joueurs contre les comportements inappropriés et pour empêcher les abus tels que la triche ou le harcèlement. L'infrastructure de Roblox intègre des fonctionnalités de filtrage et de modération pour garantir que les jeux et les interactions restent sûrs et appropriés pour tous les âges.
5. Écosystème social : Roblox offre un écosystème social dynamique où les joueurs peuvent se connecter, interagir et même collaborer sur des projets. Cela favorise la création de communautés actives et engagées, ce qui contribue à la popularité et à la durabilité des jeux sur la plateforme.
6. Gestion bancaire : Les transactions bancaires des revenus de la plateforme sont simplifiées grâce à une monnaie interne à Roblox.

iv. Plans de sortie potentiel

Pour notre plan de sortie potentiel, nous envisageons de développer de nouveaux jeux dans des thèmes différents, tout en conservant notre objectif central : offrir une expérience ludique tout en permettant aux joueurs d'apprendre de manière discrète. Cette approche nous permettra de diversifier notre portefeuille de jeux tout en capitalisant sur notre expertise dans le domaine de l'apprentissage et de la sensibilisation écologique par le jeu. Dans cette optique, deux mois après la sortie de chaque jeu, nous entamerons le développement d'un nouveau produit, toujours axé sur l'apprentissage discret, mais avec un gameplay adapté en fonction des tendances et des demandes du marché. Mais sans oublier de mettre à jour et de s'occuper des jeux existants.

Si notre jeu fonctionne bien, nous avons l'intention d'agrandir l'entreprise en recrutant du personnel supplémentaire et en la faisant croître autant que possible. Nous prévoyons d'embaucher de nouvelles personnes afin d'accélérer le développement des jeux et de réduire les coûts des appels à des services extérieurs tels que des community managers, des modélisateurs 3D, des développeurs supplémentaires, et autres. Cette expansion nous permettra non seulement de répondre à la demande croissante de nos produits, mais aussi de renforcer notre position sur le marché.

VIII. Plan financier

i. Financement initial

Budget de démarrage

Pour le budget de démarrage, nous avons soigneusement alloué nos ressources pour couvrir les coûts de développement, les salaires des employés, les dépenses marketing, les frais généraux et autres dépenses liées au lancement de l'entreprise. Nous avons élaboré un budget détaillé pour chaque aspect du projet, en tenant compte des dépenses prévues et des marges de sécurité pour faire face à d'éventuels imprévus.

Pour démarrer le développement, Paul et Pierre ont chacun investi 5000 euros de leur propre poche, apportant ainsi un capital initial qui sera principalement utilisé pour financer les publicités (60% de ce budget de 10 000 euros) et les modèles 3D et les services de graphisme nécessaires (40%). Cette contribution initiale nous permettra de couvrir les premiers frais de développement et de garantir une base solide pour le projet. En complément de ces investissements personnels, nous envisageons d'explorer d'autres sources de financement pour répondre à nos besoins en capital et assurer le succès de notre entreprise à long terme.

Plan de financement

Sources de revenus :

- Apport de capital (5K€ Paul et 5K€ Pierre)
- Achat dans le jeu:
 - petit pack d'argent
 - moyen pack d'argent
 - gros pack d'argent
 - énorme pack d'argent
 - Game Pass :
 - Agrandissement de terrain
 - Restaurer l'écosystème
 - Boost de revenus définitif
 - Fontaine de revenus
 - Boîte à musique
 - Abonnement VIP (Prélèvement chaque mois, donne l'avantage d'un pass de saison et différents boost)
- Premium payouts (Bonus en fonction du nombre de joueurs Roblox premium qui jouent à notre jeu)
- Les aides :
 - Aide à la création ou à la reprise d'entreprise (ACRE)
 - Aide à l'innovation (CIR,CII)

- Dispositif NACRE
- Aides régionales et locales
- Réduction d'impôts
- Goodies (Peluches, tasses, T-shirt, Porte-clés) (mis en place dans le futur)
- Avatar items (Vêtements et accessoires pour l'avatar virtuel du jeu)(mis en place dans le futur)

Dépenses :

- Publicité
- Modélisation 3D
- Éventuels services de développement
- Bande annonce

ii. Prévisions des ventes

En nous basant sur des données réelles provenant du marché des jeux vidéo en ligne sur Roblox , nous avons pu réaliser ces estimations de ventes. Effectivement nous nous sommes basés sur des chiffres de vente exacts et réels provenant de notre partenaire WindBurst.

Ces chiffres sont les statistiques de ventes de My Prison dont 90% des sources de revenus provenant du jeu sont identiques.

En sachant que my Prison n'est pas considéré comme un énorme jeu sur la plateforme (par exemple il y a 90 Millions de visites sur My Prison contre 36 milliards pour le géant Adopt Me), de plus WindBurst n'as investi que 1000 euros dans la pub alors que nous prévoyons au moins 6000 euros d'euros pour le lancement du jeu

Nous pouvons ajouter que le jeu à été développé par une seule personne contre 5 pour le nôtre et la niche de la gestion d'usine est probablement plus populaire que celle de prison.

En intégrant ces données et ces analyses dans nos prévisions de ventes, nous avons élaboré des projections réalistes et atteignables pour notre jeu. Ces scénarios sont aux nombres de 3 : pessimiste(1x les ventes de My prison), Standard (2,5x les ventes de My prison) et Optimiste (4x les ventes de My prison).

Pessimiste (x1)

Revenus en 1 mois (période de maturité)

+ Goodies et Avatar items

Catégorie	Produit	Prix (en €)	Perçu par notre entreprise (en €)	Ventes (en nombre)	Total (en €)
Developer products	Little Cash Pack	0.70	0.175	21777	3810
	Medium Cash Pack	3.52	1.575	4781	7530
	Large Cash Pack	28.22	7	244	1708
	Best-Value	52.9	13.125	209	2743
Game Pass	Avoir plus de terrains	4.92	1.23	1018	1252
	Contrôler les collisions	5.63	1.40	385	539
	Boost de revenus définitifs	1.05	0.26	6641	1726
	Money Fountain	2.68	0.67	4605	3085
	Music Box	4.58	1.14	400	456
Subscription	Abonnement au VIP	9.99	7.992	600	4795
Premium payouts			8334		8334
TOTAL					35679€

CA:
428 148€ / an
-25 % bénéfices (IS)
= 366 111€

20

Figure 3 : Revenu mensuel méthode Pessimiste

Standard (x2,5)

Revenus en 1 mois (période de maturité)

+ Goodies et Avatar items

Catégorie	Produit	Prix (en €)	Perçu par notre entreprise (en €)	Ventes (en nombre)	Total (en €)
Developer products	Little Cash Pack	0.70	0.175	21777	3810
	Medium Cash Pack	3.52	1.575	4781	7530
	Large Cash Pack	28.22	7	244	1708
	Best-Value	52.9	13.125	209	2743
Game Pass	Avoir plus de terrains	4.92	1.23	1018	1252
	Contrôler les collisions	5.63	1.40	385	539
	Boost de revenus définitifs	1.05	0.26	6641	1726
	Money Fountain	2.68	0.67	4605	3085
	Music Box	4.58	1.14	400	456
Subscription	Abonnement au VIP	9.99	7.992	600	4795
Premium payouts			8334		8334
TOTAL					35679€
TOTAL (x2.5)					89197,50€

CA:
1 070 000€ / an
-25 % bénéfices (IS)
= 847 500€

21

Figure 4 : Revenu mensuel méthode Standard

Optimiste (x4)

Revenus en 1 mois
(période de
maturité)

+ Goodies et
Avatar items

Catégorie	Produit	Prix (en €)	Perçu par notre entreprise (en €)	Ventes (en nombre)	Total (en €)
Developer products	Little Cash Pack	0.70	0.175	21777	3810
	Medium Cash Pack	3.52	1.575	4781	7530
	Large Cash Pack	28.22	7	244	1708
	Best-Value	52.9	13.125	209	2743
Game Pass	Avoir plus de terrains	4.92	1.23	1018	1252
	Contrôler les collisions	5.63	1.40	385	539
	Boost de revenus définitifs	1.05	0.26	6641	1726
	Money Fountain	2.68	0.67	4605	3085
	Music Box	4.58	1.14	400	456
Subscription	Abonnement au VIP	9.99	7.992	600	4795
Premium payouts			8334		8334
TOTAL					35679€
TOTAL (x4)					142716€

CA:
1 712 000€ / an
-25 % bénéfices (IS)
= 1 329 000€

22

Figure 5 : Revenu mensuel méthode Optimiste

iii. États financiers projetés

Compte de résultat prévisionnel

Tableau de flux de trésorerie

iv. Utilité des financement altern'up

La participation au concours Altern'up présente une opportunité stratégique pour notre entreprise. Les éventuels gains financiers pourraient être investis dans des campagnes publicitaires ciblées, améliorant la visibilité de notre jeu. De plus, l'argent pourrait être alloué à la modélisation 3D professionnelle, garantissant des graphismes de haute qualité et des gains de temps dans le développement. Enfin, ces fonds pourraient servir de marge de sécurité. En cas de sélection, la participation à la Creative Week offrirait des conseils professionnels et favoriserait le développement de notre réseau.

v. Analyse des risques

1. Fluctuations du marché :

- Risque : Les tendances du marché pourraient changer rapidement, affectant la demande pour nos produits.
- Stratégie d'atténuation : Effectuer une analyse de marché régulière pour détecter les tendances émergentes et anticiper les changements potentiels.

- Plan de contingence : Diversifier notre portefeuille de jeux assez rapidement pour répondre à différentes niches et atténuer l'impact des fluctuations du marché.
2. Retards de développement :
- Risque : Des retards dans le développement des jeux pourraient compromettre les dates de sortie prévues et réduire la satisfaction des clients.
 - Stratégie d'atténuation : Mettre en place des processus de développement agiles et flexibles, avec des milestones claires et des suivis réguliers.
 - Plan de contingence : Avoir une équipe de développement qualifiée prête à se surpasser en cas de retard, ainsi qu'une communication transparente avec les futurs joueurs pour gérer les attentes.
3. Contraintes budgétaires :
- Risque : Des dépassements de budget pourraient limiter notre capacité à développer et à commercialiser les jeux selon nos plans.
 - Stratégie d'atténuation : Élaborer un budget réaliste en tenant compte des coûts de développement, de marketing et des frais généraux, tout en prévoyant une marge de sécurité.
 - Plan de contingence : Identifier des sources de financement alternatives, telles que des investisseurs ou des partenariats, pour combler les écarts budgétaires imprévus.
4. Concurrence accrue :
- Risque : L'émergence de concurrents proposant des jeux similaires pourrait réduire notre part de marché et notre attractivité pour les joueurs.
 - Stratégie d'atténuation : s'investir dans la recherche de concepts prometteurs et innovants pour maintenir notre avantage concurrentiel en proposant des fonctionnalités qui font la différence et une expérience utilisateur de haute qualité.
 - Plan de contingence : renforcer nos efforts de marketing et de promotion pour différencier nos jeux et fidéliser notre base de clients existante.

En adoptant ces stratégies d'atténuation et en mettant en œuvre des plans de contingence adaptés, nous serons mieux préparés à faire face aux risques potentiels et à minimiser leur impact négatif sur le projet.

IX. ANNEXES

i. CV de l'équipe dirigeante

ii. Contrats ou accords clés

iii. Études de marché supplémentaires

Business model MasterPark

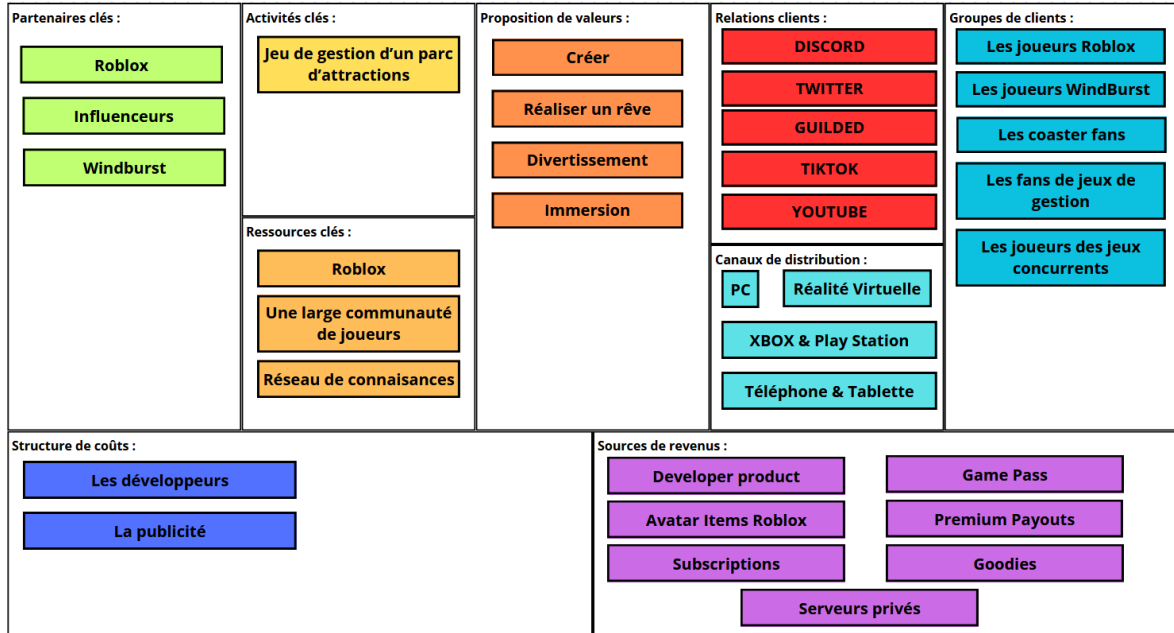


Figure 6 : Business model canva

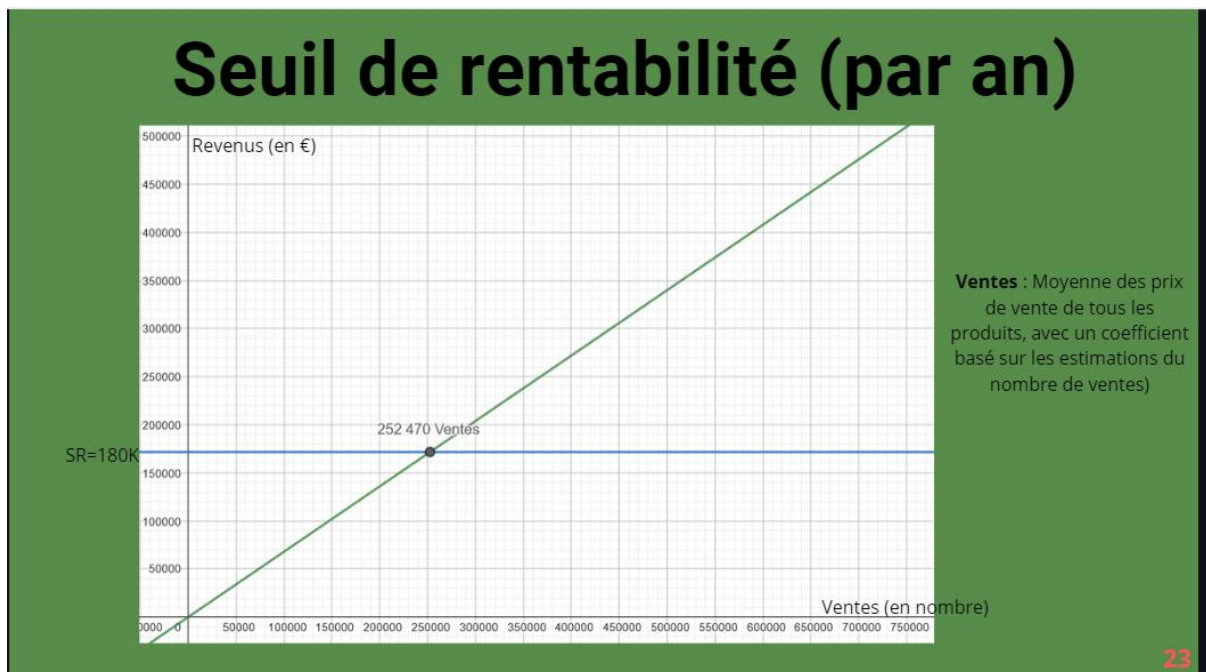


Figure 7 : Seuil de rentabilité (par an)

iv. Autres informations pertinentes

v. Matrice 4P

<p>Produit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nom du produit ou sa marque : <ul style="list-style-type: none"> - Insight Sphere - Les fonctionnalités du produit : <ul style="list-style-type: none"> - Gestion de son usine - Les qualités : <ul style="list-style-type: none"> - modulable - coopération - nouveau 	<p>Prix:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La stratégie de prix: <ul style="list-style-type: none"> - alignement des prix - Les prix promotionnels - Le prix psychologique
<p>Distribution:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le choix des canaux de distribution: <ul style="list-style-type: none"> - Plateforme Roblox - Le choix de la couverture du marché: <ul style="list-style-type: none"> - Exclusive (Il s'agit d'une forme extrême de distribution où il y a très peu de distributeurs. En général, le produit est proposé par un seul point de vente). 	<p>Promotion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les stratégies de promotion sur le produit - La publicité : <ul style="list-style-type: none"> - Réseaux sociaux (TikTok, X, Instagram, Youtube) - Les relations publiques <ul style="list-style-type: none"> - WindBurst

Figure 8 : Matrice 4P

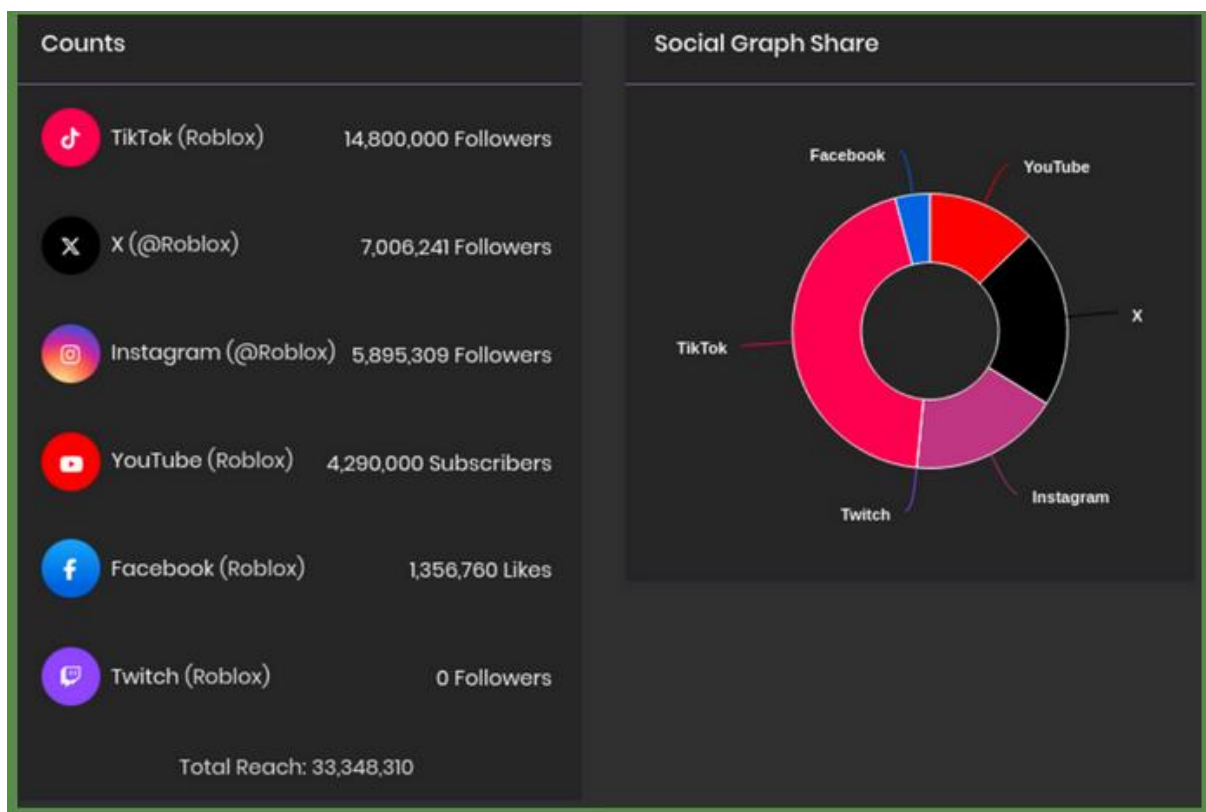


Figure 9 : Répartition des followers potentiel sur les réseaux sociaux

vi. Cycle de vie du produit

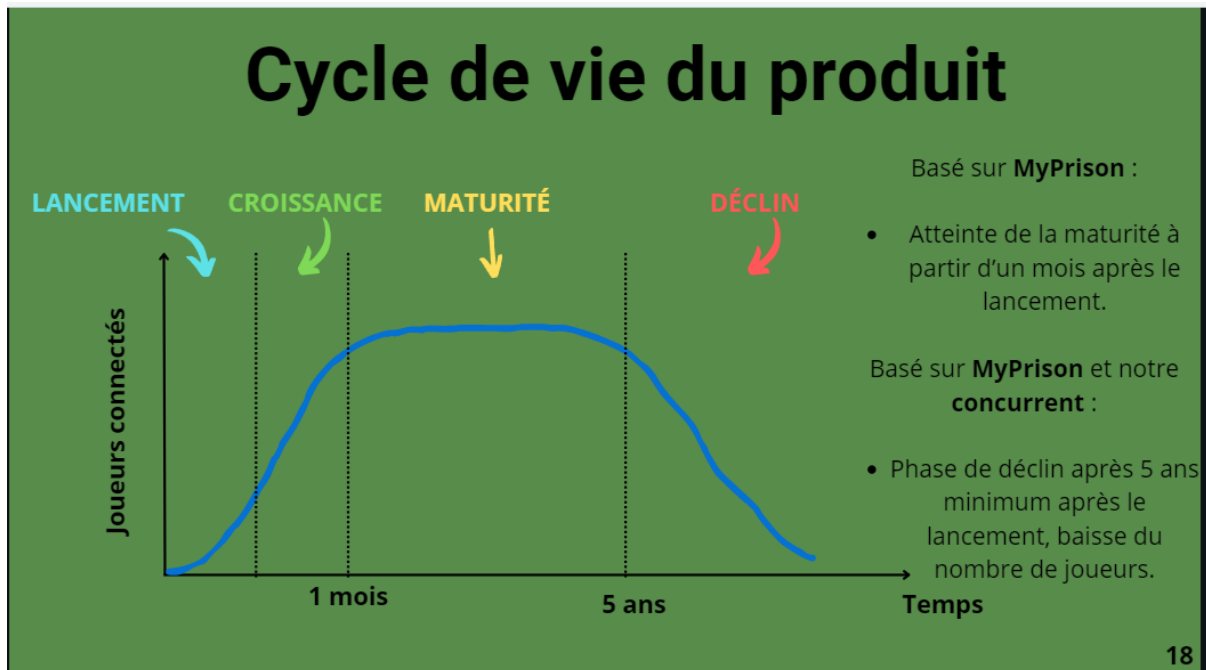


Figure 10 : Cycle de vie d'un produit

vii. Informations sur "my prison" (seulement si présenté à un moment dans le business plan)

mettre les annexes directs dans le doc ? vu l'idée de presentation