



Recommandations business

1. Qui voulons-nous toucher?

- Joueurs PC sur Steam âgés de **25 à 34 ans**, un groupe particulièrement actif qui joue régulièrement plus de **10 heures par mois**.
- Ils préfèrent des expériences en **solo** avec une histoire bien écrite et immersive.
- Ils disposent généralement d'un équipement moyen (GPU RTX 3060, CPU 4 cœurs), parfait pour faire tourner confortablement notre jeu.
- Ils sont sensibles au prix, à la qualité narrative, et ont une certaine méfiance envers l'IA générative trop envahissante.

2. Notre idée de jeu AAA

- **Genre**: Jeu d'action-aventure en solo, situé dans un univers de science-fiction avec un fort message écologique.
- **Durée du jeu**: environ **30 à 40 heures** de campagne solo.
- **IA comportementale**: les personnages (PNJ) s'adaptent à vos choix, mais cette fonctionnalité peut être facilement désactivée pour rassurer ceux qui préfèrent une expérience plus classique.
- **Écologie**: le scénario aborde des thèmes liés à l'environnement et aux défis climatiques, sans être moralisateur.

3. Combien coûtera le jeu?

- **Édition Standard**: **49,99 €** – un prix volontairement plus bas que la plupart des gros titres actuels.
- **Édition Deluxe** (bande-son, livre d'art, objets cosmétiques): **64,99 €**.
- **Promo de lancement**: -10 % durant les deux premières semaines pour encourager les précommandes.


4. Comment allons-nous le lancer?

1. **Démo jouable** pendant le Steam Next Fest (début d'année) pour créer un maximum de listes de souhaits.
2. **Accès anticipé fermé** quelques mois avant la sortie: invite limitée pour recueillir les avis et peaufiner la jouabilité.
3. **Sortie sur Steam** fin année, puis adaptation sur consoles (PS5 / Xbox Series) l'année suivante si le succès est au rendez-vous.
4. Deux **extensions scénarisées** prévues dans l'année qui suit la sortie pour prolonger la durée de vie.

5. Pourquoi cette idée a des chances de marcher?

- **Thème écologique original** : très peu exploité aujourd'hui (moins de 1 % des jeux), attire les joueurs sensibles à ces questions.
- **Histoire de qualité et profonde**, répondant parfaitement aux attentes du public cible (25-34 ans).
- **Utilisation innovante de l'IA** : différencie notre jeu sans imposer cette fonctionnalité aux joueurs qui n'en veulent pas.
- **Prix compétitif et attractif** comparé à d'autres jeux AAA vendus souvent à plus de 70 €.
- **Optimisé pour les streamers**, permettant de susciter une forte visibilité gratuite grâce à Twitch et YouTube Gaming (exemple : succès du Z Event).

Business Model Canvas

 Partenaires clés	Studios spécialisés en animation, entreprises fournissant les outils d'IA, Steam pour la distribution numérique, streamers influents et plateformes de streaming (Twitch, YouTube). WWF, Greenpeace, Mistral pour une collaboration.
 Activités clés	Développement d'un scénario immersif, intégration soignée de l'IA dans le gameplay, tests utilisateurs fréquents, communication transparente avec les joueurs.
 Ressources clés	Équipe de scénaristes expérimentés, moteur de jeu avec intégration IA facile, financement public (crédit d'impôt jeu vidéo en France).
 Proposition de valeur	Jeu solo immersif avec une narration forte, utilisation innovante mais optionnelle de l'IA générative, thèmes écologiques actuels, bon rapport qualité-prix. Soutien du WWF et Greenpeace: la consécration d'un pourcentage des revenus (après le seuil de rentabilité) au WWF ou à Greenpeace, pour planter des arbres. Soutien de Mistral (IA made in France prête à se employer dans une démarche plus eco-friendly).
 Relations clients	Forte interaction avec les joueurs via Discord et réseaux sociaux, mises à jour régulières, service après-vente réactif, démos jouables pour recueillir les retours, transparence sur l'éco-soutenabilité du jeu.
 Canaux	Plateforme Steam (distribution principale), démonstrations via Steam Next Fest, visibilité sur Twitch/YouTube grâce aux streamers. Collaboration avec WWF, Greenpeace et Mistral.
 Segments clients	Joueurs adultes 25-34 ans sur PC, amateurs d'aventure/narration, public intéressé par l'écologie.
 Sources de revenus	Vente du jeu (édition standard/deluxe), extensions scénarisées payantes (DLC), ventes éventuelles d'objets cosmétiques liés à l'univers du jeu.
 Structure des coûts	Développement (environ 25 M €), marketing (environ 5 M €), serveurs et licences (estimé à 1,5 M €/an), éventuels coûts imprévus liés à l'IA ou à la réglementation RGPD.

Conclusion stratégique

Nous recommandons naturellement un jeu AAA Action-Aventure Sci-Fi ciblant des adultes sensibles à l'écologie et à la qualité graphique. Nous privilégions un lancement sur PC, SteamDeck et cloud pour minimiser les coûts hardware et maximiser le soutien fiscal français (CIJV). Nous appuyons notre stratégie sur l'innovation technologique et narrative immersive pour répondre aux attentes socioculturelles actuelles.

Rapport fait le 8 juillet 2025,
par **Giulia Governatori**

Business Intelligent Analyst
(giuliagovernatori@hotmail.com)