

• Stratégie Polaris •

Plan de Lancement Global SkyX Games (Août – Janvier)

Objectif

Déployer toutes les créations majeures de SkyX Games au moment le plus favorable de l'année, entre fin novembre et fin janvier, en maximisant impact, visibilité, engagement communautaire et revenus.

Ce choix repose sur une analyse stratégique des comportements joueurs, du calendrier Fortnite, et des opportunités économiques :

- Les pics de fréquentation Fortnite (vacances scolaires, changements de chapitre)
 - Les comportements d'achat des jeunes joueurs (notamment à Noël)
 - Le cycle de vie des maps créatives
 - L'attention médiatique et concurrentielle du moment
-

Pourquoi ne pas sortir en été ?

Août semblait une bonne période, mais elle présente plusieurs limites structurelles :

- Beaucoup de joueurs partent en vacances, avec **moins de temps et d'envie de jouer** (sorties, voyages, chaleur)
- Peu d'achats in-game : pas de V-Bucks en cadeau, les familles préparent la rentrée, **moins de budget disponible**
- L'été est long : une map sortie en août peut **s'essouffler** rapidement, car il est difficile de maintenir l'attention sur 2 mois
- Enfin, c'est la **fin du chapitre actuel de Fortnite**, donc les joueurs se lassent, ce qui entraîne une baisse d'intérêt général pour le BR

À l'inverse, les vacances de Noël concentrent les meilleurs indicateurs :

- Les jeunes sont tous chez eux, souvent bloqués à l'intérieur par le temps
 - Les cadeaux incluent des **consoles, des V-Bucks, des skins**, ce qui génère un énorme retour sur l'écosystème Fortnite qui nous permet un plus gros chiffre d'affaire
 - La plateforme lance **Winterfest** et généralement un **nouveau chapitre**, ce qui crée un afflux massif de joueurs
 - Les joueurs, fatigués du Battle Royale, se tournent alors vers les **maps créatives UEFN** pour du contenu "neuf"
-

- Stratégie Polaris : Vue d'ensemble -

Inspirée de l'étoile polaire, ce plan est notre cap : patienter, préparer, frapper au bon moment. Il ne s'agit pas de retarder, mais de préparer un lancement à fort impact.

Phase 1 : Préparation et Montée en tension (Août -> Novembre)

Production & finalisation

- Finalisation des 4 maps principales de SkyX Games :
 - **Événement Starlight : Last Battle**, notre première map officielle (intro narrative + gameplay unique)
 - **SkyX Reload**, notre projet phare entièrement repensé
 - **Ghost Hunter 3**, suite attendue d'une map à succès (50 000+ joueurs)
 - **Grand Life City**, projet annexe orienté simulation/RP libre

- Travail en profondeur sur :
 - Optimisation technique (HLOD, LOD, bug)
 - Stabilité et polish visuel
 - Rigueur des mécaniques de jeu

Communication & communauté

- Teasing progressif via :
 - Images exclusives, musiques originales, extraits scénarisés
 - Mise en scène de l'univers SkyX sur plusieurs plateformes
- Mise en place d'un **serveur communautaire SkyX Games**
- **Programme Métave** : regrouper d'autres créateurs dans un écosystème commun, créer du lien et de la visibilité croisée
- Recherche active de **collaborateurs, influenceurs, soutiens visibles** pour accompagner le lancement

En tant que chef de projet, un investissement d'environ 100 - 200€ sera alloué par mes soins à la publicité payante et/ou à des collaborations rémunérées afin de maximiser la visibilité du lancement. Cet effort s'inscrit dans une logique de professionnalisation progressive.

Organisation du travail

- **Les tâches seront réparties intelligemment** jusqu'à fin novembre, pour :
 - Permettre à tous de vivre une **rentrée sereine**
 - Éviter la fatigue ou le burn-out créatif
 - Maintenir une dynamique fluide et efficace

- Les attentes sont simples :
 - Lorsqu'une tâche est confiée, elle doit être réalisée **dans la semaine**
 - Pas besoin d'être connecté en permanence, mais **une présence régulière est indispensable**
 - Même si le chef semble moins actif visuellement, **le travail est constant en arrière-plan**, en particulier sur le développement, le marketing et la technique
-

Phase 2 : Lancement Polaris (Fin novembre -> Fin janvier)

Déclencheur : ST★RLIGHT : Last Battle

- Lancement officiel de SkyX Games avec notre map événement
- Une expérience jouable forte :
 - Narration, bande-son originale, cinématique, boss, tension
 - Une structure conçue pour **marquer les esprits**
 - **Introduction au nouvel univers SkyX Reload, Grand Life City et Ghost Hunter 3 : Spiritrun**

Déploiement global

- Sortie successive de tous les projets :
 - SkyX Reload (map principale)
 - Ghost Hunter 3 (horreur/co-op)
 - Grand Life City (RP libre)
 - Autres projets surprises (plus de 5 maps en plus)

- Mises à jour régulières pour :
 - Renouveler l'intérêt
 - Maintenir notre place dans les algorithmes
 - Créer un lien narratif progressif (liens entre les maps)

Timing stratégique

- Sortir **juste avant le chapitre 7** permet de capter l'attention de joueurs lassés du BR
- Sortir **pendant et après le lancement du nouveau chapitre** permet de profiter de l'afflux massif de joueurs et de l'effet nouveauté

Message à l'équipe

Nous avons fait ce choix **non par crainte, mais par calcul**.

La Stratégie Polaris est notre meilleure chance d'**atteindre un nouveau palier**, en impactant non seulement les joueurs, mais aussi notre image.

Grâce à cette préparation, nous pourrons sortir des maps **fortes, uniques, bien calibrées**, et les publier dans une fenêtre où **l'attention, le trafic, et les achats sont au maximum**.

Ce n'est pas un report. C'est **une ascension**. Et vous en êtes **les piliers**.