

PowerZ adapte son jeu vidéo éducatif pour le marché américain

Six mois après avoir annoncé sa pré-série A, PowerZ lance une première version de son jeu vidéo éducatif outre-Atlantique ainsi que de nouvelles mécaniques de jeu en France. L'EdTech continue, par ailleurs, de miser sur la transparence dans le but de convaincre les consommateurs du bien-fondé de son action.

16 décembre 2021

De nouvelles mécaniques de jeu ou encore une adaptation en anglais : PowerZ enchaîne les lancements. La startup fondée par Emmanuel Freund, co-fondateur et ancien dirigeant de Shadow, n'a pas réduit la cadence depuis le mois juillet 2021, et l'annonce de sa pré-série A. La jeune entreprise vient d'officiallement lancer la version destinée au marché américain du premier chapitre de son jeu vidéo éducatif - que nous avons testé en amont de sa sortie française, il y a près d'un an.

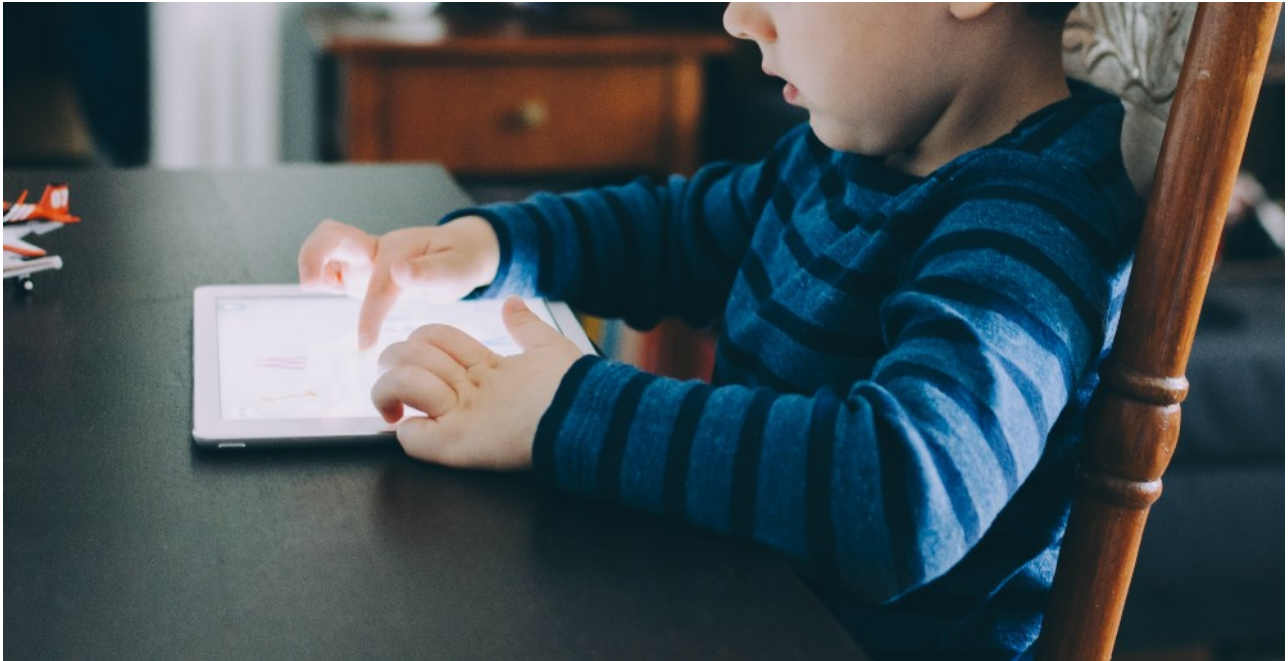
"C'est le fruit de deux mois de travail. Il a certes fallu traduire les textes et dialogues, mais il a avant tout été question d'adapter les contenus pour correspondre aux attentes locales en matière de programme" , explique Emmanuel Freund. Exit les fables de La Fontaine donc, et bienvenue aux poèmes de Shakespeare. C'est le propre des EdTech, qui ne peuvent proposer un seul et même produit dans tous les marchés alors même que pédagogie et curriculum divergent.

Avancer avec prudence, mais en confiance

Si les contenus éducatifs ont donc été amendés pour les États-Unis, la mécanique de jeu demeure inchangée. *"Je suis persuadé qu'elle est universelle, comme pour la plupart des titres,* avance Emmanuel Freund. *Cela dit, c'est l'un des éléments que nous surveillerons suite à la sortie outre-Atlantique."* Car la startup n'entend pas foncer tête baissée. Elle procédera de la même manière que pour son lancement en France, en partant d'une communauté de joueurs restreinte.

Dans un premier temps accessible par 50 enfants avant de s'ouvrir à quelques centaines d'entre eux, PowerZ tirera les leçons des retours qui lui seront faits. Une recette qui lui réussit, alors qu'Emmanuel Freund a en mémoire les déboires connus par sa précédente entreprise. Shadow s'est, il y a une poignée d'années, lancée de façon précipitée à l'international... et y a laissé des plumes. Placé en redressement judiciaire, le service de cloud gaming a depuis été

repris par le fondateur d'OVHcloud, Octave Klaba.



À lire aussi

L'application Plume réconcilie les enfants avec l'expression écrite

Le dirigeant bénéficie aussi des conseils des groupes d'édition Hachette et Bayard, qui ont tous deux des appuis aux États-Unis - notamment des professionnels de l'enseignement. *"Les fonds qui nous soutiennent, tels qu'Educapital et Raise, jouent un rôle actif pour nous aider à nous y développer et y trouver des investisseurs"*, confie Emmanuel Freund. C'est pour avancer avec prudence et en confiance que le chef d'entreprise a, par ailleurs, choisi de développer et rendre disponibles les différentes parties du jeu vidéo progressivement.

Le deuxième chapitre, qui sera disponible d'ici à Noël pour les utilisateurs francophones, occupe les équipes de l'EdTech depuis juin. Si l'introduction de l'aventure comprenait déjà de nombreuses épreuves éducatives et ludiques, cette nouvelle brique met l'accent sur le partage. *"Un mode multijoueur, sécurisé pour les parents et marrant pour les enfants, peut accueillir jusqu'à huit joueurs en simultané. Soit un groupe de copains proches"*, note-t-il.

Ensemble, les joueurs construisent un village dans lequel chacun aménage son logement. De nouveaux éléments sont ajoutés toutes les deux semaines afin de stimuler l'intérêt des utilisateurs, qui découvriront à intervalles réguliers des événements en direct. *"Sur la place centrale du village, des invités pourront prendre la parole. On peut très bien imaginer avoir le journaliste scientifique Jamy Gourmaud, l'astronaute Thomas Pesquet ou bien l'acteur Fabrice Luchini"*, explique Emmanuel Freund, qui imagine même qu'un professeur puisse *"faire son cours à distance"* quand les écoles doivent fermer en temps de pandémie.



À lire aussi

Nanaba, l'application qui fait réviser les jeunes sur leurs smartphones

Dans les faits, c'est à travers la notion de métavers - propulsée sur le devant de la scène par Facebook - que le dirigeant projette l'avenir de son titre. Le deuxième chapitre met, au-delà des matières scolaires abordées dans la vingtaine de mini-jeux, en avant des principes tels que l'entraide et la démocratie. Les choix à réaliser collectivement pour le village font l'objet d'un vote. De quoi mûrir l'idée de vivre-ensemble.

De la transparence à tous les étages

Ces récents développements ont notamment été permis du fait d'un rapprochement entre PowerZ et un des studios indépendants qui l'a accompagné depuis ses débuts. Il ne s'agit pas d'une fusion à proprement parler, mais davantage d'une émulation collective. *"Nous partageons nos locaux. Nous avons également accueilli, en interne, Romuald Capron, qui était directeur général d'Arkane Studios à Lyon, se réjouit Emmanuel Freund, rappelant que Deathloop, le titre phare de ce studio français, a remporté deux Game Awards début décembre. Il veut montrer que le jeu vidéo peut aller plus loin, avoir un impact social."* Et, à en croire le chef d'entreprise, la notion d'impact liée à la mission que s'est fixée PowerZ suscite l'intérêt. L'EdTech a ainsi doublé ses équipes depuis le début de l'été, passant de 20 à 40 salariés. Ce qui inclut des développeurs comme des profils financier et marketing.

C'est justement dans une visée marketing que la startup continue à jouer la transparence, en interne comme à l'externe. Les comptes rendus des conseils d'administration, ainsi que l'état des finances de la société, seront bientôt rendus publics. *"Dans l'imaginaire collectif, l'idée que les écrans sont mauvais pour les enfants persiste. On a des gens à rassurer, en faisant comprendre qu'on agit vraiment en faveur de l'éducation et qu'on n'est pas guidé par un*

capitalisme débridé , expose Emmanuel Freund, pour qui *"toute annonce de levée de fonds doit s'accompagner de granularité"* dans la manière de rendre des comptes.

Le dirigeant affirme prendre en compte *"le schisme sociétal"* , qui veut que *"le consommateur se demande comment le produit est fabriqué"* . Et c'est sans compter la considération salariale, qui justifie selon l'entrepreneur à elle seule une telle transparence. *"L'univers du jeu vidéo est siloté. Il faut que les collaborateurs, qui n'en ont pas le réflexe, sachent pour combien de temps leur salaire est assuré."* Là aussi, tout est une histoire de pédagogie.

Article écrit par Arthur Le Denn