

# Rules of Overlord



# ANNEXES

Le lien vers les  
annexes

# SOMMAIRE

01

## LE SEGMENT DE MARCHÉ VISÉ

*présentation et valorisation économique*

3-4

02

## LA CIBLE & LE PUBLIC DU JEU

*coeur de cible, cible périphérique ainsi que le persona et le profil du joueur*

5-6

03

## LA TÉTRADE ÉLÉMENTAIRE

7-8

04

## L'INTERFACE

9

05

## LE STORYTELLING

10

06

## LE LEVEL DESIGN

11-13

07

## LES OBJECTIFS

14

08

## BOUCLES DE GAMEPLAY/KSP/OCR

15

09

## ANNEXES

16

## Présentation :

Pour commencer un projet, il faut savoir segmenter le marché que l'on souhaite viser en essayant au plus d'homogénéiser les critères pour que chacune puisse se croiser et par la suite modéliser un profil de la clientèle.

La nature de ces critères est de type social, c'est-à-dire âge, profession, centre d'intérêt, opinions...

Pour segmenter le marché de manière à répondre aux objectifs de son projet, il faut se poser les trois questions suivantes :

- Quels sont les besoins auxquels je souhaite répondre ?
- Quelles sont les catégories de clients auxquels je souhaite proposer mon jeu ?
- Avec quelles fonctionnalités vais-je répondre à ces attentes ?

La segmentation du marché est primordiale pour mener une démarche stratégique commerciale et marketing efficace surtout sur le marché aussi gros du jeu vidéo qui est actuellement au-dessus du cinéma hollywoodien

## Segmentation :

— Quels sont les besoins auxquels je souhaite répondre ?

*Le jeu peut répondre à plusieurs besoins comme de la satisfaction quand on finit un niveau, tuer des ennemis, finir l'histoire du jeu. Un jeu gratuit qui sera alimenté grâce aux publicités donc les clients n'auront pas besoin de payer le jeu et pourront apprécier ou non le jeu sans être frustrés par le prix du jeu.*

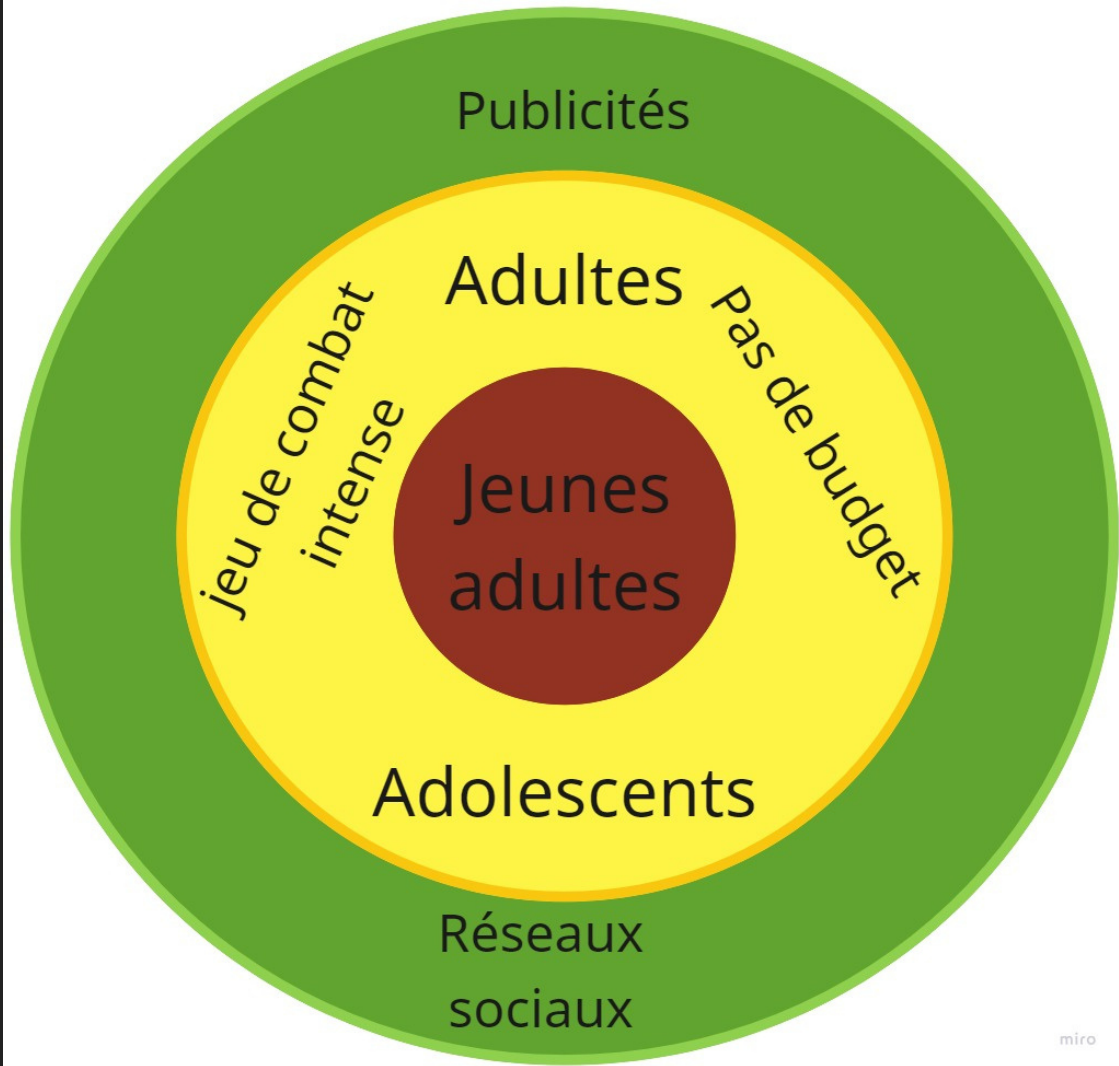
— Quelles sont les catégories de clients auxquels je souhaite proposer mon jeu ?

*Dans mon jeu Rules Of Overlord, j'ai associé le style cartoon, dessin animé à la guerre pour ouvrir les portes à plusieurs types de clients comme des adolescents de 12-15 ans jusqu'aux adultes de 30-40 ans.*

— Avec quelles fonctionnalités vais-je répondre à ces attentes ?

*Ennemis intelligents, Mode rage activable pendant un certain temps, Obstacles, Décors simple et efficace.*

## Cible:



# Le public:



**Nom**  
Eric

**Âge**  
20 ans

## Réseaux sociaux



## Caractéristiques

- Etudiant qui va jusqu'au bout de son travail peu importe la difficultés ou la raison
- Famille fière de lui et l'aide à traverser des situations compliquées.
- Budget très limité.

## Objectifs

- être le meilleur sur les jeux vidéos
- Avoir des amis qui ont de la confiance en lui
- Gagner assez d'argent pour obtenir la dernière technologie à tout moment

## Attentes

- Pouvoir jouer à un jeu rapidement avec un peu de difficultés.
- Battre des records de temps à chaque fois qu'il joue.
- Jouabilité rapide à prendre en main.

## Freins

- Jeu très long avec une histoire trop développée.
- Ne pas pouvoir jouer avec ses amis directement ou indirectement.
- Ne pas avancer dans le jeu.

## Processus d'achat

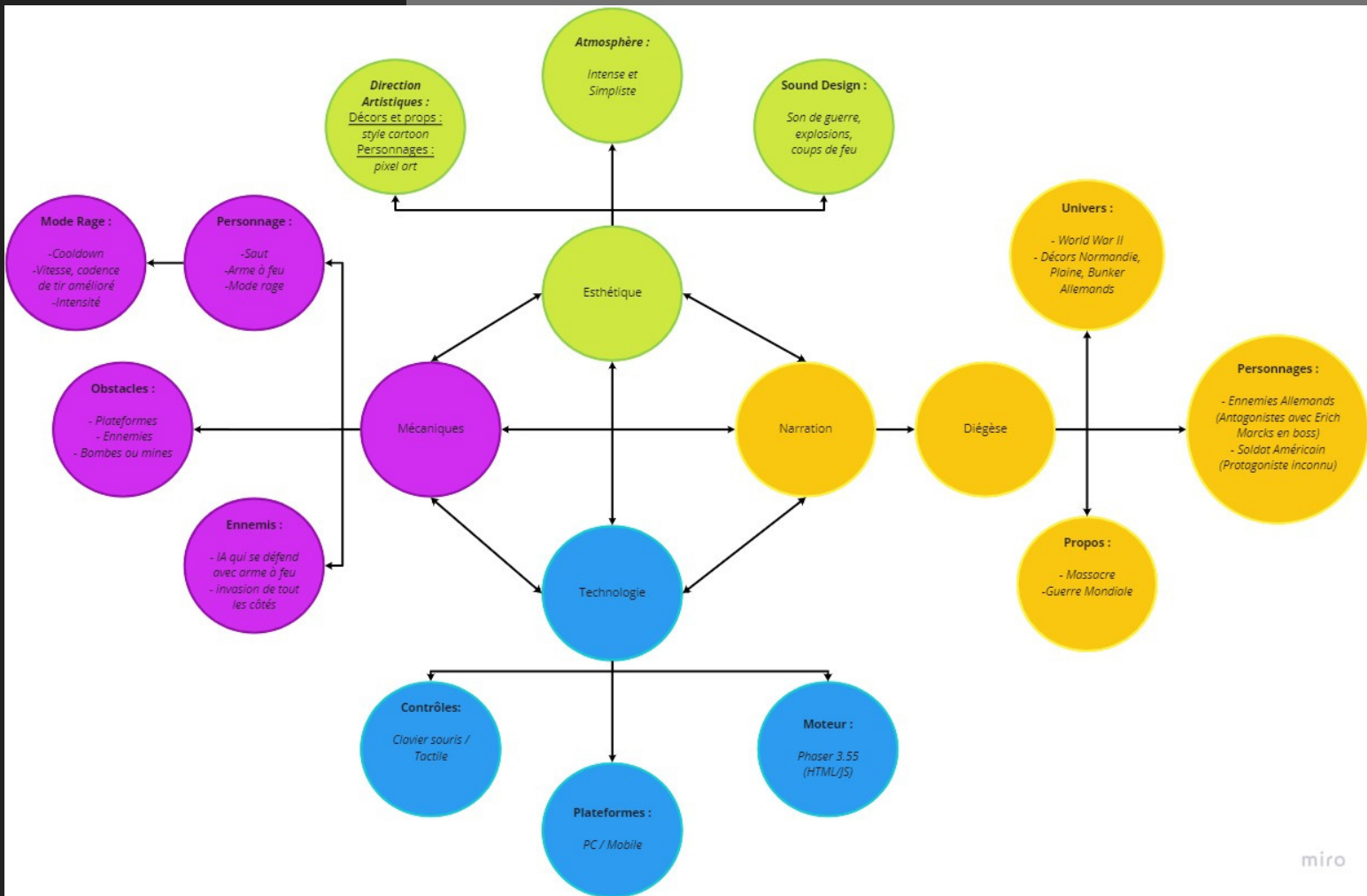
- Jeu gratuit ou un jeu à très bas prix.
- Les pubs ne le dérange pas, même chose pour les achats intégrés.
- Achète rarement des triples A.
- Pense au travail avant les jeux vidéos.

La persona si dessus montre bien quels types de personnes veulent jouer à mon jeu ou du moins ceux que j'essaye de viser dans le cœur de ma cible vue plus haut.

Un persona est important pour créer un nouveau projet pour que les personnes qui travaille avec vous puissent avoir une idée de vers quelle direction le jeu tendra !

# LA CIBLE

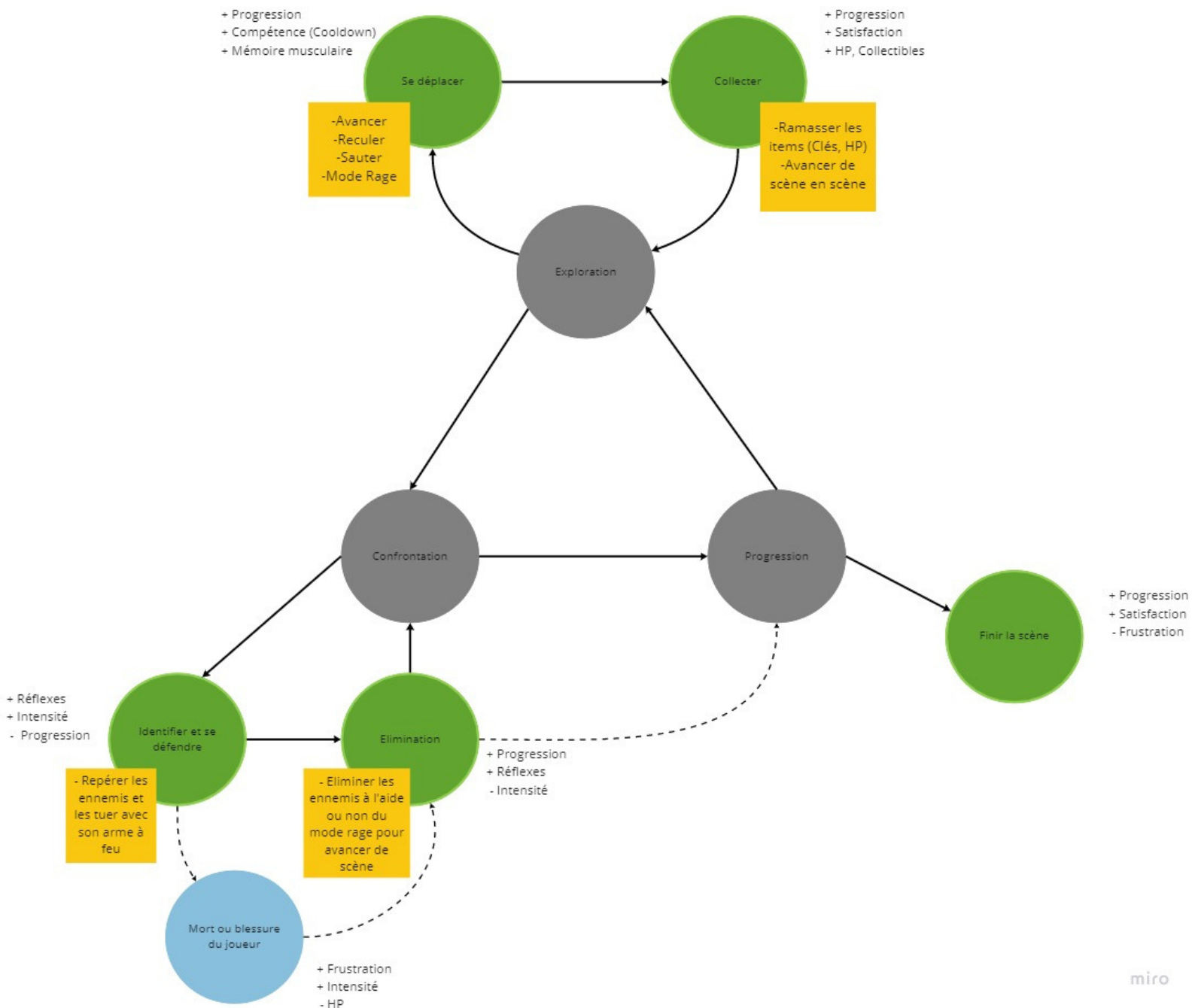
# TÉTRADES ET BOUCLES



Fichier disponible dans les  
Annexes



# TÉTRADES ET BOUCLES



En gris : La boucle MACRO

En vert : Les boucles MICRO

En bleu : La boucle de l'échec

En jaune : Les compétences utilisées

Le texte sans couleur est ce que le joueur gagne et perd

# L'INTERFACE

## L'interface:

Pour ce qui est de l'interface, j'ai choisi d'utiliser un design simple et efficace. Beaucoup de jeu utilise ce type d'UI comme Super Mario, Sonic ou même Zelda.

Une interface de ce type rend l'écran du joueur plus clair et compréhensif pour lui sans gêner à la progression du jeu.

Il y aura tout d'abord une barre de vie en haut à gauche de l'écran qui sera représenté par trois petits casques militaires.

La compétence spéciale (Mode Rage Overlord) ressemble à une tête de mort rouge. On pourra voir aussi le temps restant avant de réutiliser la compétence à coter.

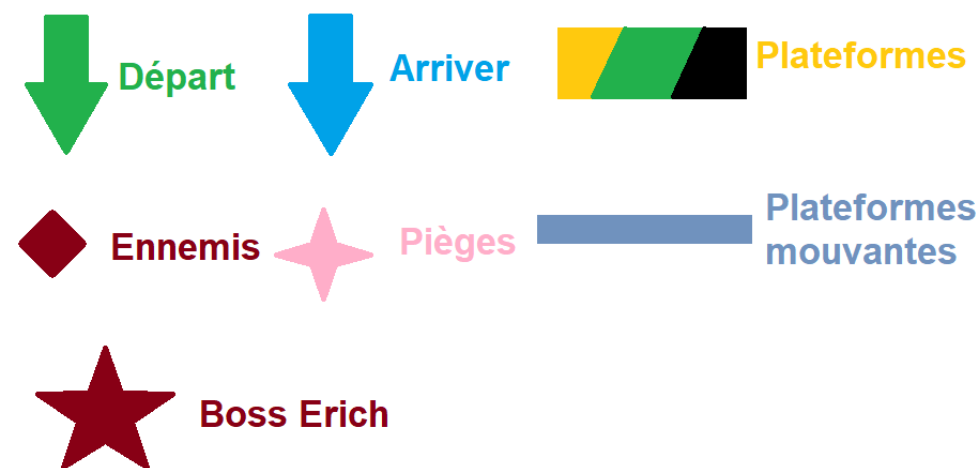
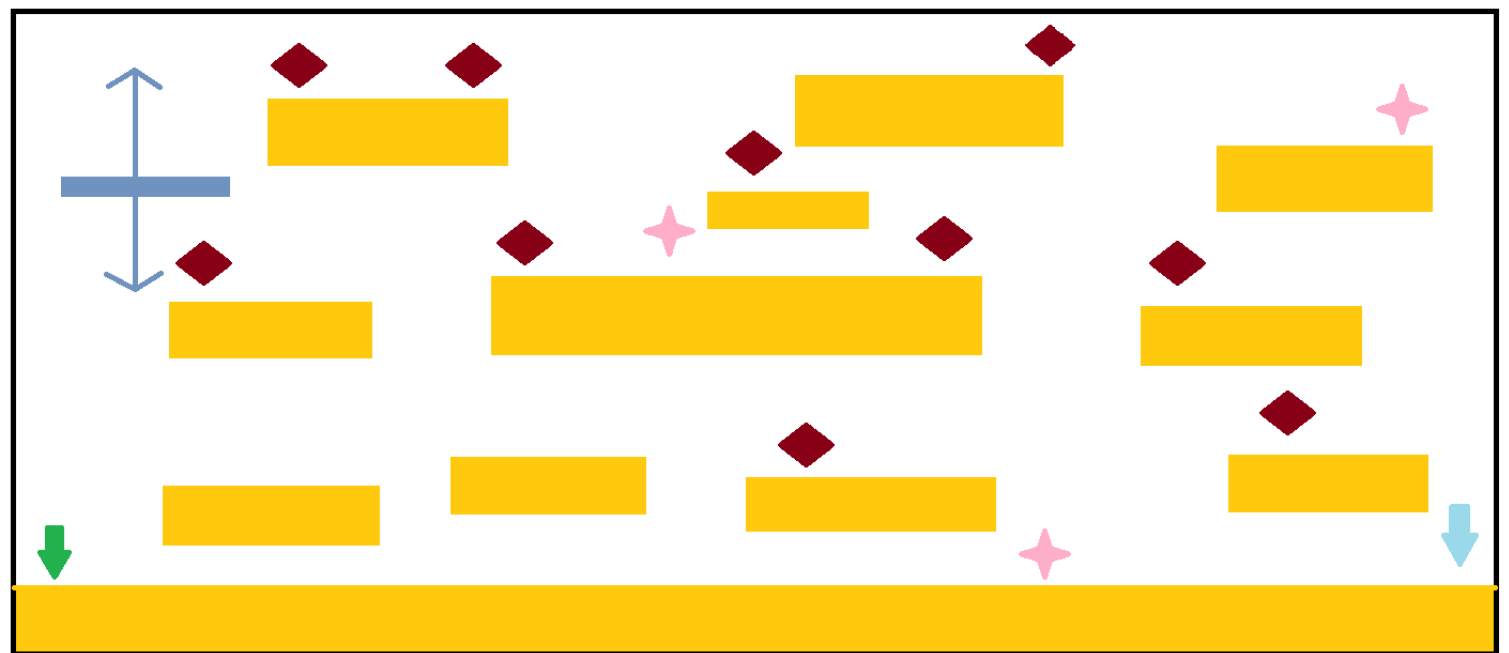
Le nombre d'items restants avant de passer à la zone suivante sera, quant à lui, affiché en haut à droite.

# LE STORYTELLING

## Le storytelling:

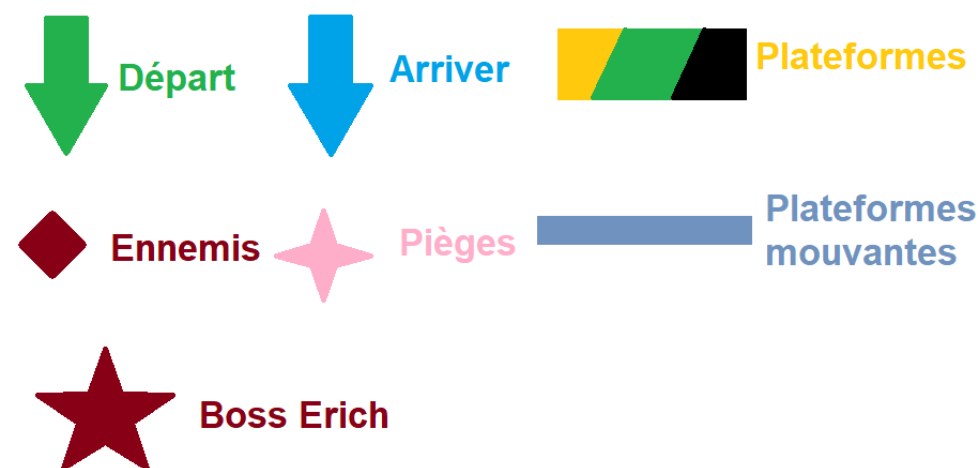
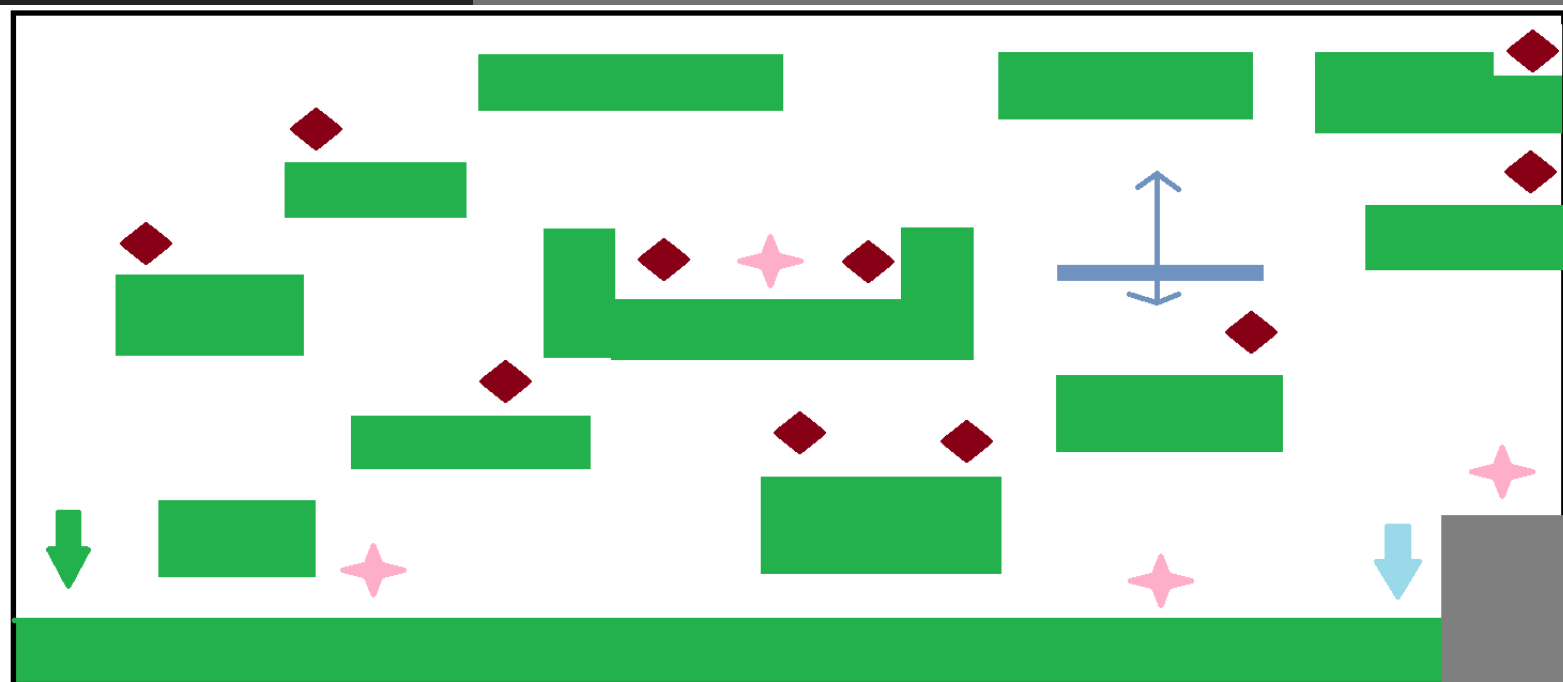
Vous incarnez un soldat américain lors du débarquement en Normandie connue sous le nom de l'Opération Overlord. L'histoire raconte les aventures du parachutiste John Steele de la 82e division aéroportée. À cette époque, John a 32 ans et vit une histoire incroyable à cause d'un problème lors de son parachutage dans un petit village nommé Sainte-Mère-Eglise. Le soldat sera coincé sur le clocher de l'église pendant plusieurs heures avant de réussir à se décrocher lui-même. Livré à lui-même, il décide de suivre sa mission pour tuer un général allemand important sous le nom de Erich Marcks. Avec la détermination et la patience de John, il parcourra de très longs chemins face à beaucoup de soldats allemands aguerris ayant soif de sang. À la fin de son aventure, le soldat rencontrera le fameux Erich Marcks pour l'assassiner, mais après sa mort il se fera prisonnier par les Allemands.

# LEVEL DESIGN



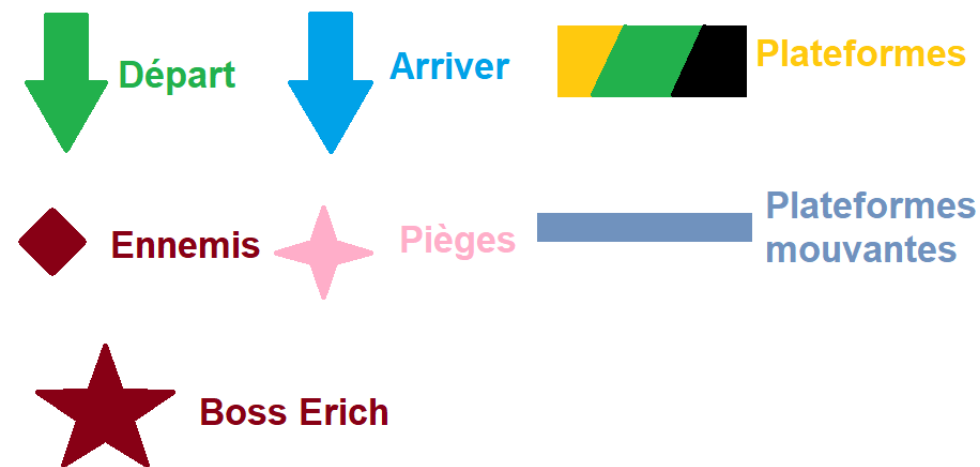
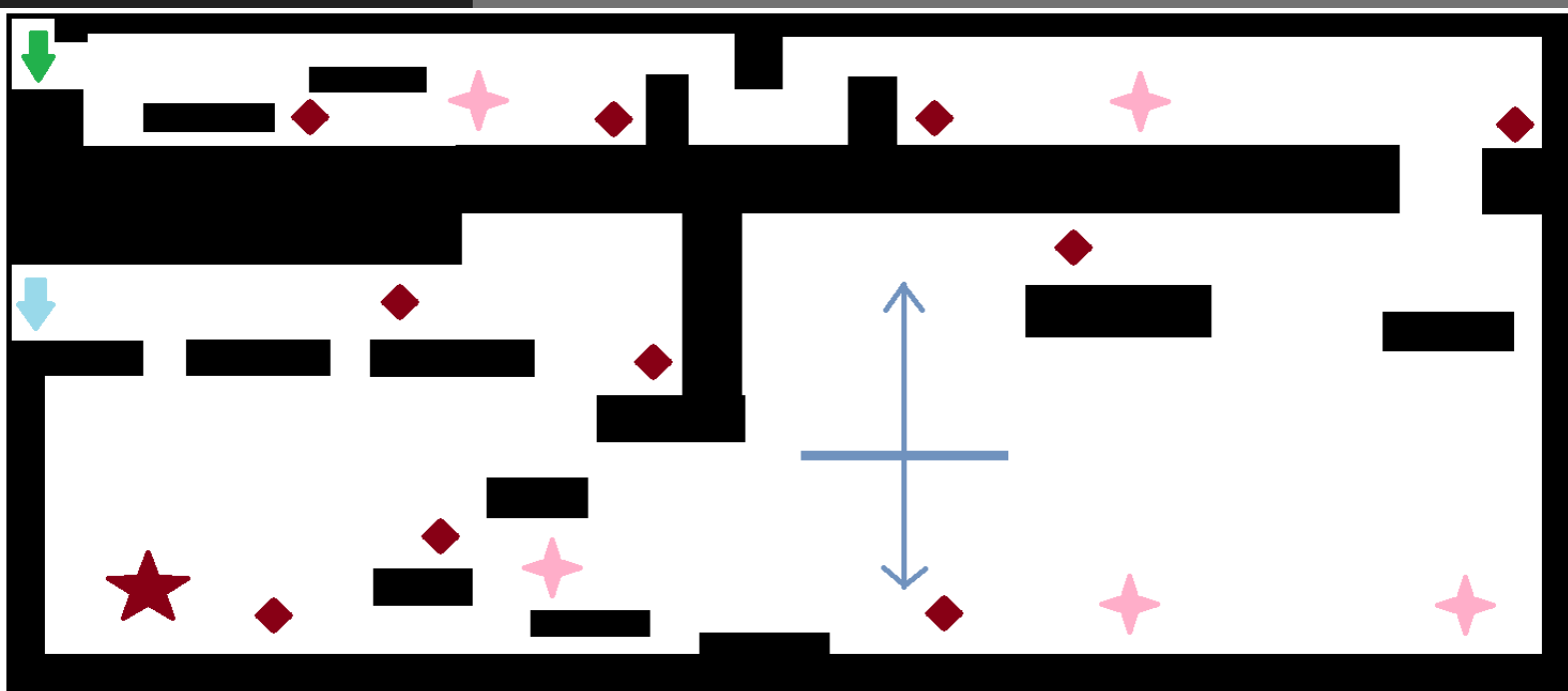
Dans la zone 1, le joueur découvre le jeu et les fonctionnalités de son personnage. La difficulté ne doit pas trop être élevée. Il y a peu de pièges.

# LEVEL DESIGN



Dans la zone 2, le joueur connaît les fonctionnalités du jeu et son pouvoir. La disposition des plateformes est faite de sorte que le joueur bloque sur certains endroits

# LEVEL DESIGN



Dans la zone 3, le joueur arrive dans l'ultime défi. Il doit parcourir le bunker ennemi en affrontant des ennemis et pièges redoutables tout en finissant sur le boss Erich

# LES OBJECTIFS

## L'objectif:

L'objectif du jeu est très simple :

Parcourir chaque zone en explorant tout les moindres recoins pour trouver et tuer tous les ennemis de cetteditte zone.

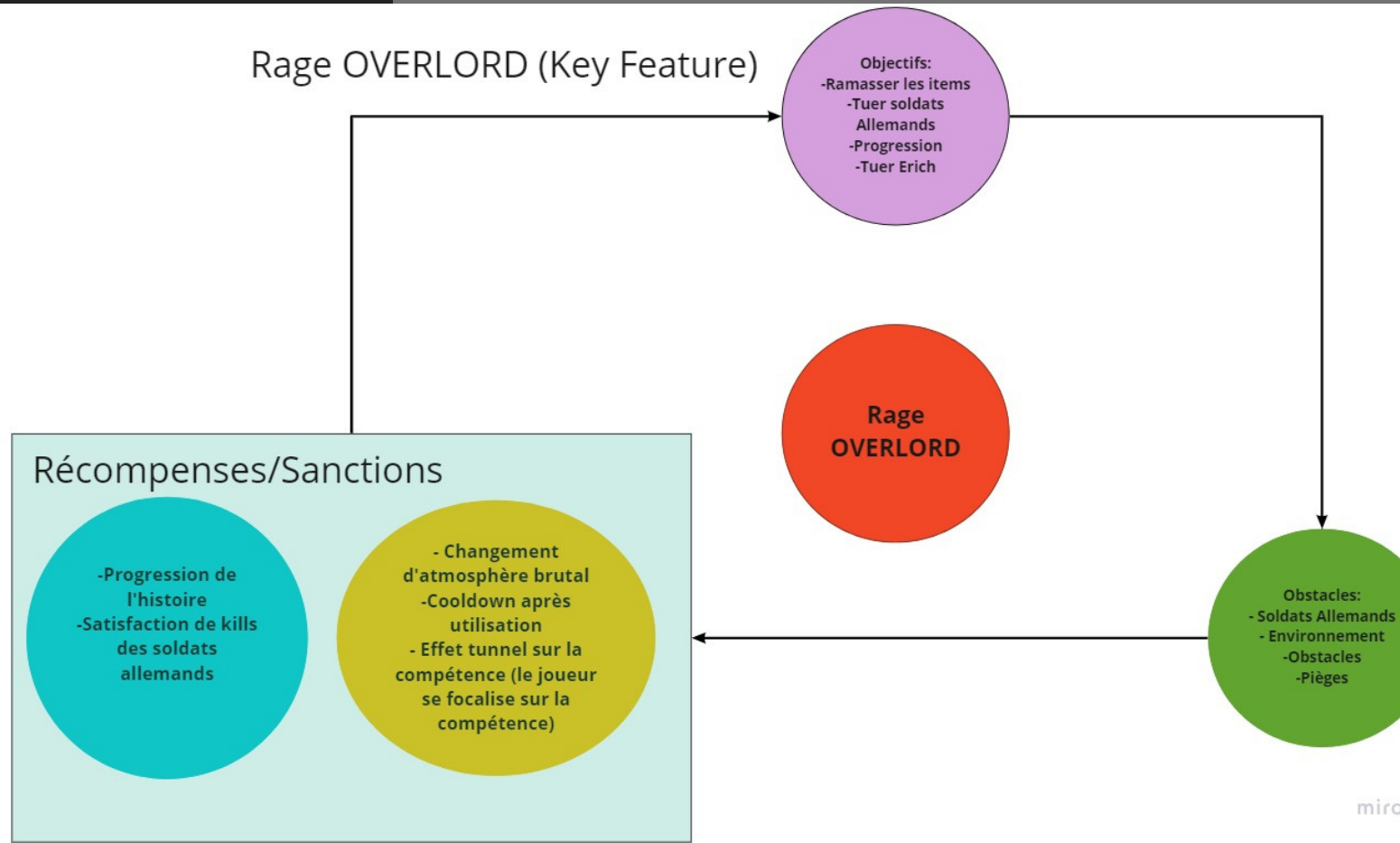
Une fois un ennemi tué vous pourrez ramasser son butin c'est-à-dire une plaque de combattant pour passer de zone en zone et parfois de la vie.

Le joueur pourra achever sa tâche grâce à son arme à feu et sa capacité spécial.

Si le joueur réussit son objectif, il atteindra la dernière zone où le méchant boss Erich l'attend. Le joueur devra donc le tuer et il pourra finir le jeu.

# BOUCLE OCR/KSP

## Rage OVERLORD (Key Feature)



Boucle CR de gameplay

