The cover features a close-up, low-angle shot of a soldier's helmet and goggles. The helmet is dark and textured, with a small patch on the side. The goggles have a brown, reflective lens. The soldier's face is partially visible through the goggles. The background is a bright, hazy sky with a large, glowing circular light source. Green energy-like lines are overlaid on the scene. The title 'CALL OF DUTY' is at the top in large, bold, black letters. 'ORIGINALSIN' is in the middle in a smaller, black, textured font. At the bottom, the author's name 'TOM LONGEPIERRE' and the publisher '2BGD' are listed, along with the years '2014-2015'.

CALL OF DUTY

ORIGINALSIN

TOM LONGEPIERRE

2BGD

2014-2015

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU JEU	2
FICHE SIGNALÉTIQUE	2
PITCH ET INTENTIONS.....	2
ACQUISITION	2
SCÉNARIO.....	2
GAMEPLAY	3
CORE GAMEPLAY	3
OBJECTIFS – CHALLENGES – RÉCOMPENSES.....	3
FEATURES	4
<i>LES BONUS.....</i>	4
<i>RÉPARER SA BASE.....</i>	5
<i>LA BOUTIQUE.....</i>	5
<i>AMÉLIORER LES ARMES.....</i>	5
<i>CARTE DU MONDE.....</i>	5
CAMERA – CONTROL – CHARACTER.....	6
VICTOIRES / DÉFAITES	6
MONÉTISATION	7
SOFT CURRENCY	7
HARD CURRENCY.....	7
RÉTENTION / VIRALITÉ.....	8
RÉTENTION	8
VIRALITÉ.....	8
USP & SELLING POINTS	8
RÉFÉRENCES.....	9
ANNEXES	10
COÛT DE PRODUCTION.....	10
POTENTIEL DE RENTABILITÉ.....	10

PRÉSENTATION DU JEU

FIGHE SIGNALÉTIQUE

Concept : Call of Duty Origin

Cible : 12 – 30 ans

Type de jeu : Arcade - Shooter

Plateformes : Smartphones et Tablettes iOS / Android

Technologie : Unity

PITCH ET INTENTIONS

La Collection des **Call of Duty Modern Warfare** est prévue d'être **remasterisée** sur les **nouvelles consoles**. Le but de **Call of Duty Origin** est de faire de la **pub** pour la **sortie du pack** des Modern Warfare sur next gen.

Call of Duty Origin est un petit **jeu smartphone**, vous plongeant dans de **courtes missions** remplies de **dynamismes**. Incarnez le **Capitaine Price** à la tête des **défenses américaines** et **affrontez les terroristes russes** assaillant les bases militaires américaines.

ACQUISITION

L'**acquisition du jeu** peut se faire par le biais de la **publicité** et en étant dans le **top des sorties des applications pour smartphone** pendant plusieurs jours. **Télécharger l'application** Call of Duty Origin permet de **débloquer** une **image de joueur** pour le **profil xBoxLive** ou **PSN** du joueur.

Le joueur peut retrouver facilement l'application dans la recherche de l'Android Market ou de l'Apple Store, en tapant par exemple les mots clés suivant : « Call of Duty », « Modern Warfare », « Origin », « Ghosts », « Advanced Warfare », « Black Ops », « Defense », « Shooter », « Jeu d'arcade », etc...

L'**acquisition du jeu** peut aussi se faire **après la sortie de la Collection** des CoD Modern Warfare, car **dans la boîte** du pack de jeu des Modern Warfare, il y a également un code pour **obtenir des diamants supplémentaires** pour l'application. Même si à la base c'est l'application qui doit faire de la pub pour la sortie du pack des Modern Warfare sur next gen.

SCÉNARIO

Après que le **Capitaine Price** est tué **Makarov** le chef des terroristes russes, **Metlev** un **ancien soldat** sous le commandement **de Makarov**, décide de **se venger** de la mort de son ex leader. Il prend alors la tête d'une **armée de terroristes russes**, et organise des **raides armées sur les bases militaires américaines**, dans le but de **trouver le Capitaine Price** et de le **tuer**.

Le joueur incarne tout au long des différentes missions du jeu **le Capitaine Price** (personnage emblématique de la série des CoD Modern Warfare), dont le but est de **gérer les défenses des bases militaires américaines** qui sont **assaillies** par les **terroristes russes**.

GAMEPLAY

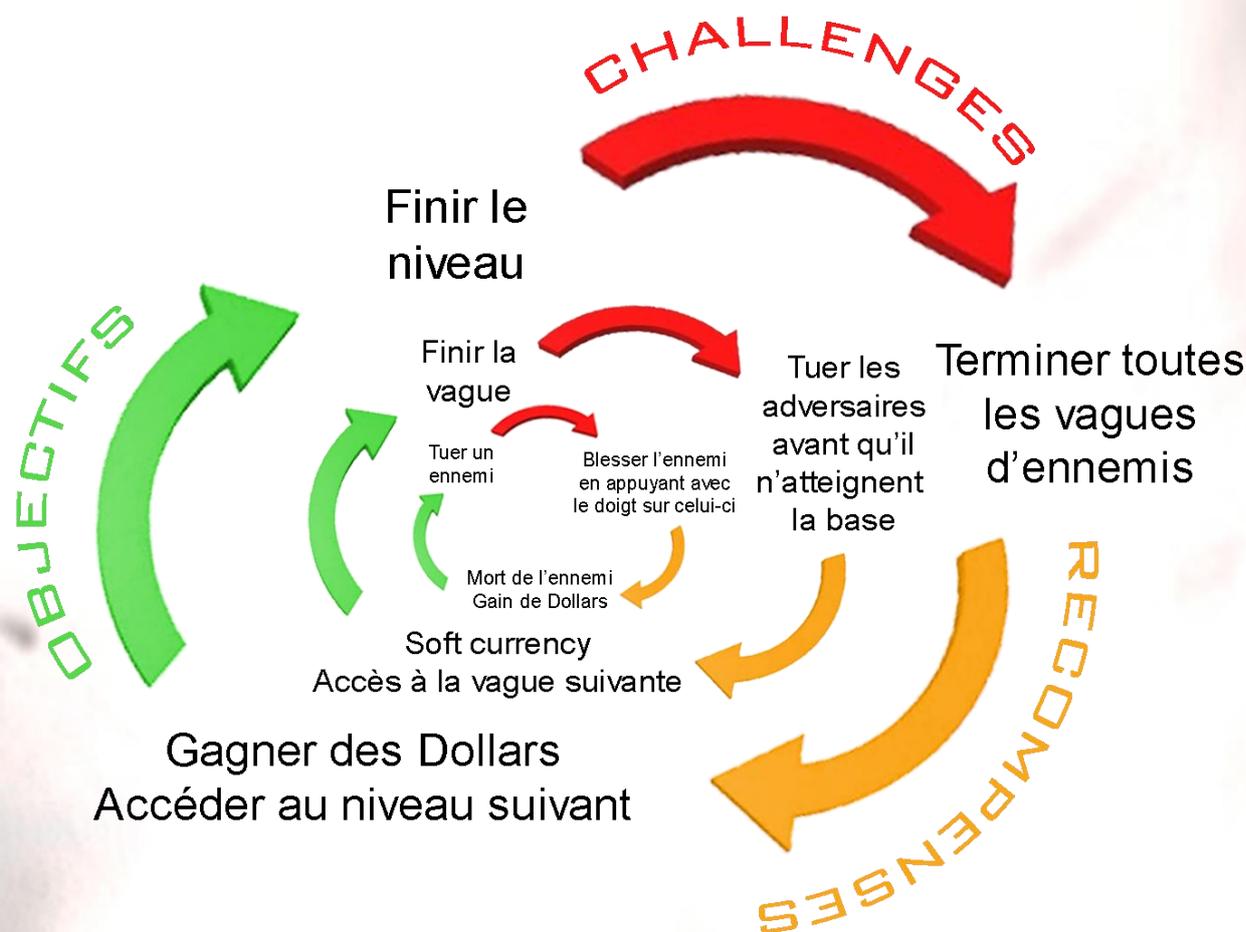
CORE GAMEPLAY

Call of Duty Origin, est un petit **shooter arcade** qui prend toute son **inspiration** dans la série des **CoD Modern Warfare** avec des **niveaux rapides et dynamiques**.

Une fois le jeu lancé, **le joueur** après avoir passé les menus, peut démarrer une partie, où il a **accès** à une **carte avec tous les niveaux** qu'il a débloqués. Dès qu'il a **choisi le niveau** qu'il souhaite effectuer, il doit ensuite **sélectionner l'arme** qu'il désire utiliser pour le niveau. Cependant avant de lancer la mission, le joueur doit **prendre garde à avoir son stock de munitions remplis**. Si ce n'est pas le cas, il a la **boutique à sa disposition** pour effectuer ses **achats de munitions** et s'il le souhaite, il peut même **upgrader son arme**. Le joueur ne peut **utiliser qu'une arme par mission**, qu'il choisit avant le démarrage de la partie, mais si au cours de la mission, **le joueur n'a plus de munition** ou s'il le souhaite, il peut **prendre le couteau de combat**.

Le joueur doit **défendre sa base** face aux hordes de commandos **Russes** qui déferlent dessus. Le joueur voit les **ennemis arrivant à droite de l'écran** et se **dirigeant en direction de la base à défendre** qui se trouve à **gauche de l'écran**. La **base possède** un nombre de « **Points de structure** » (ou points de vie) qui est **égal à 100**. Le joueur doit **tirer sur l'ennemi** en appuyant sur l'écran tactile de son appareil pour lui **faire plus ou moins de dégâts** suivant l'arme qu'il utilise. Le but étant de **tuer les ennemis** avant qu'ils arrivent à atteindre la base. Si des **ennemis arrivent à la base**, alors cette dernière **perd 10 points de structure** par ennemis qui atteignent la base.

OBJECTIFS – CHALLENGES – RÉCOMPENSES



FEATURES

LES BONUS

Au cours des différentes parties qu'il effectuera, le joueur obtiendra des bonus de façon aléatoire, car à chaque fois qu'il réussit à tuer un ennemi, il a un pourcentage de chance d'obtenir un bonus. L'effet de ce bonus est également aléatoire entre les différents bonus ci-dessous :

- **Hélicoptère de combat** = soutien aérien restant dans la partie pour une courte durée, aidant le joueur à anéantir les adversaires.



- **Tourelle automatique** = le joueur sélectionne l'endroit où poser la tourelle automatique en cliquant avec son doigt à l'emplacement où il souhaite la déployer, la tourelle aide le joueur à tuer les ennemis qui arrivent, elle reste un court instant avant de s'autodétruire.

- **Frappe aérienne** = cibler à l'aide du doigt où la frappe aérienne doit-elle être effectuée, tous les ennemis qui sont au point d'impact de l'explosion sont tués.



- **Bombe nucléaire** = tue tous les ennemis de la vague en cours.

RÉPARER SA BASE

Les points de structure de la base que le joueur contrôle, sont le principal limiteur du jeu. Mais le joueur peut continuer à jouer tant qu'il reste des points de structure à la base. Par exemple si la base n'a plus que 20 points de structures, il peut tout de même continuer à jouer car les points ne sont pas descendus à zéro.

La base du joueur peut être réparée en achetant de la hard currency, en demandant à ses amis Facebook des points de structure, mais aussi en attendant plusieurs heures, car chaque heure la base du joueur reprend 10 points de structure.

LA BOUTIQUE

Lorsque le joueur n'est pas en mission, il a accès à une boutique interne au jeu, où il peut dépenser les Dollars qu'il gagne en partie pour acheter des munitions pour ses armes lorsque ses dernières n'en n'ont plus. La boutique permet aussi au joueur d'acheter des armes plus puissantes pour lui permettre d'être plus efficace dans les niveaux supérieurs. Dans la boutique, le joueur peut également acheter des améliorations pour les bonus « in game », permettant ainsi de faire évoluer les bonus pour qu'ils soient plus puissants, comme par exemple augmenter la durée de « l'hélicoptère de combat », ou encore augmenter les dégâts de la « tourelle automatique ».

AMÉLIORER LES ARMES

Toutes les armes du jeu (y compris le couteau), peuvent être upgradées, pour cela il suffit juste de tuer des ennemis avec l'arme qu'on souhaite améliorer. Le joueur peut voir le niveau de chacune des armes qu'il possède dans l'onglet « Armurerie » du menu. Chaque arme possède 5 niveaux d'upgrade :

- **Niveau 1** = tuer 10 ennemis avec l'arme
- **Niveau 2** = tuer 50 ennemis avec l'arme
- **Niveau 3** = tuer 100 ennemis avec l'arme
- **Niveau 4** = tuer 250 ennemis avec l'arme
- **Niveau 5** = tuer 500 ennemis avec l'arme

CARTE DU MONDE



En entrant dans le menu « Jouer », le joueur voit qu'une carte du monde est affichée avec les différentes missions qu'il a débloquées. Le joueur peut parcourir la carte en la faisant glisser avec le doigt. Le joueur, au fil de son avancée dans le jeu, verra les niveaux qu'ils débloquent, apparaître sur la carte du monde. Pour choisir son niveau il n'aura qu'à cliquer sur l'icône du niveau présent sur la carte. Tous les niveaux peuvent être refaits à n'importe quel moment.

CAMERA – CONTROL – CHARACTER

Pendant une mission, la caméra est placée avec une **vue 3 quarts du dessus**, comme le jeu « Plants vs Zombies », laissant voir au joueur sa base à gauche de l'écran et les ennemis qui arrivent par vague à droite de l'écran.

En haut à gauche de l'écran, il y a un **bouton pause**, si le joueur veut quitter ou bien sur **mettre en pause la partie**. Ensuite **au centre en haut** de l'écran sont affichés **les points de structures de la base**. En haut à droite le joueur peut voir le **nombre de Dollars qu'il a récolté** durant la partie et juste **en dessous le nombre de vagues qu'il a effectué** et le **nombre de vagues qu'il lui reste à faire avant de finir le niveau**. Le **nombre de munitions** avec l'arme en cours d'utilisation et le **couteau** sont affichés **en bas à gauche** de l'écran, le joueur peut à tout moment **prendre le couteau** en **cliquant sur l'icône** de ce dernier.

Lorsque le **joueur appuie sur l'écran** pour **utiliser une arme**, il voit cette dernière **apparaître sur l'écran** à l'endroit où le joueur tir.



VICTOIRES / DÉFAITES

Le **joueur perd la partie** lorsque le nombre de **points de structure de sa base arrive à zéro**. La partie s'arrête alors, et le joueur pour pouvoir **jouer de nouveau** doit **dépenser** dans la boutique de la **hard currency** pour acheter des **réparations pour sa base**, ou **attendre plusieurs heures** avant que sa base est finie de **se réparer**.

Le **joueur réussit une mission** lorsqu'il a **anéanti les 10 vagues d'ennemis** sans que sa base soit détruite. Dès que le joueur a **terminé une mission**, il **débloque la mission suivante** et **gagne des Dollars** pour lui permettre de faire des achats dans la boutique (ex : amélioration d'équipements).

GG WP

MONÉTISATION

SOFT CURRENCY

La **soft currency** est le **Dollars** car Call of Duty est un jeu américain et le joueur incarne un soldat américain. Le **joueur gagne de la soft currency** à chaque fois qu'il **abat un ennemi** et à chaque **fin de niveau**. Les **Dollars** récoltés tout au long du jeu, **permettent** au joueur **d'acheter dans la boutique** intégrée au jeu, des **munitions**, des armes plus puissantes, mais également des **améliorations pour augmenter la durée des Bonus**.



HARD CURRENCY

La **Hard currency** de Call of Duty Origin est le **diamant**, elle permet d'acheter les objets ci-dessous :

	∅	Fish \$	Dolphin \$\$	Wales \$\$\$
Social	Offrir à ses amis Facebook 5 points de structure pour leur base	X	X	X
Gameplay	X	Rétablir tous les points de structure manquants de la base	Pass VIP permettant de doubler le nombre de soft currency obtenu à la fin de la première partie de la journée	Débloque une arme aléatoire (possibilité de doublons)
Collection	X	Débloque l'arme légendaire pour le jeu smartphone	Skin d'arme aléatoire pour le pack des CoD Modern Warfare	Niveau caché bonus pour la campagne du pack des CoD Modern Warfare

RÉTENTION / VIRALITÉ

RÉTENTION

Tous les joueurs de Call of Duty Origin peuvent s'abonner à une Newsletter privée, leur permettant d'avoir des informations exclusives sur la sortie du pack Modern Warfare, comme par exemple tous les nouveaux contenus qu'il y aura dans les jeux Modern Warfare.

La rétention se fait également lorsque la base du joueur a fini de s'auto-réparer, une notification apparaîtra sur le smartphone du joueur pour l'inciter à revenir jouer.

Le pack VIP est un moyen de rétention pour tous les joueurs acheteurs, qui les incitera à revenir au moins une fois par jour pour profiter de leur avantage VIP.

VIRALITÉ

Virilité peut de faire par les réseaux sociaux, avec le partage de scores via Facebook, ou le fait de demander à ses amis des points de structures pour réparer sa base.



La virilité se fait également par le biais de la communauté Call of Duty qui est présente partout dans le monde.

Lorsqu'un joueur télécharge l'application, il obtient un code pour télécharger une image de joueur exclusive pour son profil xBoxLive ou PSN. Le fait d'avoir une nouvelle image de joueur peut rendre jaloux toutes les personnes de la liste d'amis du joueur qui verront l'image et qui voudront l'obtenir. Cela amène donc au fait que les amis du joueur téléchargeront l'application pour obtenir l'image exclusive, et ainsi potentiellement créer un nouveau joueur pour Call of Duty Origin.

USP & SELLING POINTS

USP : Incarner le Capitaine Price, qui est une exclusivité pour un jeu Call of Duty.

Selling Points :

- Décliner la franchise Call of Duty dans un jeu arcade shooter pour smartphone.
- Possibilité d'augmenter les armes du joueur pour en avoir des plus puissantes.



RÉFÉRENCES



La licence des Call of Duty Modern Warfare

Que j'ai repris et qui m'a servi de base pour les personnages, les lieux, les armes, etc...

Monster Mayhem

Pour le gameplay principal, qui est de défendre une base en tuant les ennemis avec avant qu'ils ne l'atteignent.



Get ready for the monster attack game you've ever seen



Plants vs Zombies

Pour la caméra que je trouve simple et efficace pour les jeux de ce même style.

ANNEXES

COÛT DE PRODUCTION

Estimation des salaires :

- Game designer : 1700€/mois
- Level designer : 1600€/mois
- Infographiste : 1900€/mois
- Programmeur : 1800€/mois
- Sound Designer : 1500€/mois

Les besoins pour le développement du jeu :

Licence Unity Pro : 1500€

Licence Photoshop : 900€

Licence 3DsMax : 4000€

6 ordinateurs : 8000€

Je pars du principe qu'Activision prête sa licence Modern Warfare pour le développement du jeu, et que l'équipe de production se compose d'un Game Designer, d'un Level Designer, de 2 Infographistes d'un 1 Programmeur et d'un Sound Designer. J'évalue donc le coût de production pour environ 6 mois de travail à environ 100 000 €.



POTENTIEL DE RENTABILITÉ



On peut voir ci-contre que les ventes des jeux Modern Warfare ont été les plus élevées par rapport à tous les autres Call of Duty. Call of Duty possède une grande communauté de fans et joueurs. Je pars donc du principe du principe qu'il y a environ 7 millions de téléchargement pour l'application et que sur ces 7 millions, 6 millions des joueurs reviennent après leur First Time User Experience, on obtient environ 500 milles des joueurs qui dépenseront tous les jours de l'argent dans le jeu. S'ils dépensent ne serait-ce que 50 centimes par jour, on arrive à un gain de 250 milles euros par jour, soit 7.5 millions d'euros par mois.

On sait qu'Apple garde 70% des bénéfices sur une application de l'Apple Store, donc Call of Duty Origin rapporte près de 1.5 millions d'euros par mois.

