

BZJVI

2023 – 2024



MY DAEMONS

DYLAN VEREecken
VICTOR NASCIMENTO NEVES



FRANÇOIS ISTA
EMILIEN DEHANNE

TABLE DES MATIÈRES

Part 1 : Qualitative market analysis	1
The game concept	2 - 3
Market research	4 - 8
Genre	9
Hook and Kicker	9
Segmentation and targeting	10
Positioning (Bonus)	11
Persona	12
Partie 2 : Analyse de la représentation et des diversités	13
Enquête - Studio Housemarque	14
Le jeu vidéo en Finlande	15
Représentation des personnages	16 - 19
Bibliographie	20

PART I :

QUALITATIVE MARKET ANALYSIS



THE GAME CONCEPT

Title: My deamons

Genre: Roguelite

Specs : PEGI 16, Solo local

Pitch: My Dameons is a roguelite game where you embody your soul, confronting its demons in a sort of procedurally-created dungeon, but the point is to face your demons and immerse yourself in a personal adventure.

How it works: A game lasts between 20 and 40 minutes, during which you face one or more of your demons. You can mix and match to create a totally personalized experience.

The daemons: The game is intended to be a very personal experience in which various real-life themes are tackled (depression, war, rejection, shame, trauma, etc.).



DALL-E

Universe: In My daemons, the levels are all procedurally generated and unique for each player. In addition, they are generated according to the demons chosen before the game. For example, if you choose death, you will come across crows to interact with to help you during your quest and the end boss will be represented by the reaper.

Game pillars (USP'S):



PERSONNAL



INTROSPECTIVE



IMMERSIVE

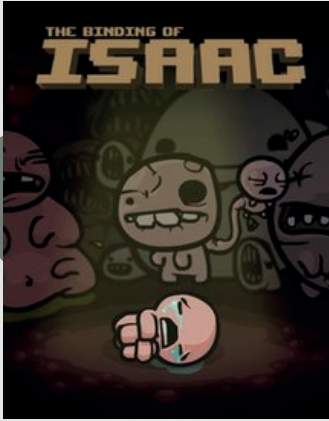


UNIQUE



MARKET RESEARCH

Selected games:



https://en.wikipedia.org/wiki/The_Binding_of_Isaac_%28video_game%29



<https://www.ign.com/games/deaths-door>



<https://www.playstation.com/fr-be/games/returnal/>

The binding of Isaac:

Quantitative study :

Name: The Binding of Isaac

Studio: Edmund McMillen and Florian Himsl

Publisher: Edmund McMillen and Nicalis

Reviews on steam: Extremely positive (43,903 ratings)

Retail price: €4.99

Discount strategy: Winter Sale -90% and Summer Sale -65%.

Average playing time: 30min to 1h per session

Platforms: PC, Playstation, Ps Vita, 3DS

Release date: September 28, 2011

Estimated sales:

- +/- 3.08 M by SteamSpy
- +/- 4.32 M by Gamalytic
- +/- 8.25 M by VG Insight
- +/- 9.70 M by PlayTracker

Qualitative study :

USP's : Procedural generation, unique art direction, variety of items and powers.

Strengths: Offbeat universe (Religion) and high difficulty level.

Weaknesses: Sessions based on luck, not suitable for everyone and sometimes controversial.

Points of similarity with My Deamons: Procedurally generated levels and dark theme.

Points of difference with My Deamons: Type of gameplay

Story:

In the game, Isaac is a young boy who lives with his mother in a small house. One day, her mother hears a voice she believes to be that of God, asking her to sacrifice her son to prove her faith. To escape this tragic fate, Isaac flees into the basement of the house, where he encounters a series of scary monsters, lost brothers and sisters, his fears and finally his mother.

Gameplay:

The gameplay of "The Binding of Isaac" is centered on mechanics of shooting with two joysticks and exploration of dungeons. Each level of the game is procedurally generated, offering a unique experience to each game. Players must navigate through rooms filled with hostile monsters, collect items that change Isaac's abilities in various ways, and fight bosses at the end of each floor.

Death Door:

Story:

In "Death's Door", the player plays a raven, whose daily job is to collect the souls of the dead. This crow is not an ordinary bird, but an employee of a bureaucratic agency that manages the afterlife. The story begins when the soul assigned to the crow is stolen, launching it into a quest to find it. This journey takes the raven through mysterious and abandoned worlds, where he discovers stories of fascinating characters and confronts truths about life, death and what lies beyond.

Gameplay:

The gameplay of "Death's Door" revolves around exploration, fighting and solving puzzles. The player guides the raven through various environments, facing various enemies and challenging bosses. The fight is fast and requires the player to master dodge, ranged attacks and melee attacks. As they progress, the raven can improve their skills and arsenal, allowing them to become stronger and access new areas.



https://store.steampowered.com/app/894020/Deaths_Door/

Quantitative study :

Name: Death Door

Studio: Acid Nerve

Publisher: Devolver Digital

Reviews on steam: Very positive (13,229 reviews)

Retail price: €19.99

Discount strategy: Lots of 50% off periods for no reason at all.

Average playing time: 1h to 2h per session

Platforms: Pc, consoles.

Release date: July 20, 2021

Estimated sales:

- +/- 521.0k by SteamSpy

- +/- 483.1k by Gamalytic

- +/- 440.0k by VG Insight

- +/- 564.0k by PlayTracker

Qualitative study :

USP's : Metroidvania, very affordable price for quality, memorable boss battles.

Strengths: Humor and engaging characters, immersive sound, clean art style, dynamic combat style.

Weaknesses: Slight lack of gameplay originality compared with other titles in the same genre.

Points of similarity with My Deamons: Type of gameplay, 3C model.

Points of difference with My Deamons: Style, public, genre.

Returnal:

Story:

The story of "Returnal" focuses on Selene, an astronaut who crashes on the alien planet Atropos. With each death, Selene is brought back to life, ending up in a cycle of death and continuous rebirth. As she explores the planet, she discovers vestiges of an ancient civilization and echoes of her own past experiences, gradually revealing the mysteries of the planet and her own past. The story is told through fragments of memories and environmental discoveries, creating a rich and fragmented narrative experience.

Gameplay:

The gameplay of "Returnal" combines elements of third-person shooting and rogue-like. Each cycle (or run) in the game is unique, with procedurally generated environments that change with each reincarnation of Selene. Players must navigate through these hostile environments, fighting a variety of alien enemies with an arsenal of futuristic weapons.



<https://anredeluciole.fr/2021/06/24/ps5-returnal-excellent-jeu-mais-pas-fait-pour-moi/>

Quantitative study :

Name: Returnal

Studio: Housemarque, Climax Studios

Publisher: Playstation PC LCC

Reviews on steam: Very positive (3,377 reviews)

Retail price: €59.99

Discount strategy: Summer Sale -20%, Autumn / Halloween Sale -33%.

Average playing time: 1h to 2h per session

Platforms: Playstation 5 exclusive.

Release date: April 30, 2021.

Estimated sales:

- +/- 114.0k by SteamSpy
- +/- 113.0k by Gamalytic
- +/- 177.9k by VG Insight
- +/- 220.7k by PlayTracker

Qualitative study :

USP's : Exclusive to Playstation 5, very high level of immersion, procedural generation.

Strengths: Atmospheric soundscape, dynamic gameplay and haptic feedback and adaptive triggers on the DualSense 5 controller for enhanced immersion.

Weaknesses: Very high difficulty (not adaptable), interface difficult to understand at first.

Points of similarity with My Deamons: Difficulty, character controls and camera.

Points of difference with My Deamons: Style (3D), theme and clear goal.



Business - Strengths and weaknesses:

Strengths:

My daemons is a unique game in its genre in the sense that it can offer a different experience for everyone. Each game you start will be different from the last and especially based on the demons you have chosen. This concept offers a ton of replayability possibilities because you will be able to mix several demons to fight and thus discover unique narrative elements for each situation. It has a specific purpose, to help people overcome their fears and buried nightmares by materializing their demons that haunt them.

Weaknesses:

The biggest weakness of the game could be that it is not necessarily suitable for everyone because of its strong themes. Although it is reserved for an audience of more than 16 years, sensitive people may not find their happiness in the game. In addition, the colorful and uncluttered style does not appeal to everyone. The game really focuses on the narrative aspect and that's what it wants to convey as a message.



DALL-E



GENRE

Choice:

My Demons is a unique Roguelite that tends to deeply touch players. The focus is on experience and gameplay, which highlights creativity and unique design choices. The Roguelite genre is therefore a wise choice for developers looking to create a lasting impact in a competitive market as we have seen for «Hades», «FTL», «Dead Cells».. We chose this genre because we intend to leave a mark thanks to our never-before-seen concept to stand out in this popular market.

Marketing aspects:

According to Chris Zukowski's article "WHAT GENRES ARE POPULAR ON STEAM IN 2022", the Roguelite genre has seen more games of the genre come out than median income generated by them (from 2019 to 2022). This may suggest that the market is saturated. Nevertheless, it remains a genre of game that sells a lot and that pleases a lot. This is why it is important to stand out when creating a game of the genre.



HOOK AND KICKER

"(Hook) Challenge the unknown and face your demons in a world where every choice shapes a unique destiny, (Kicker) mixing unpredictable adventure and thrilling battles in a constantly changing world. Let yourself be immersed in this personal and deep experience."

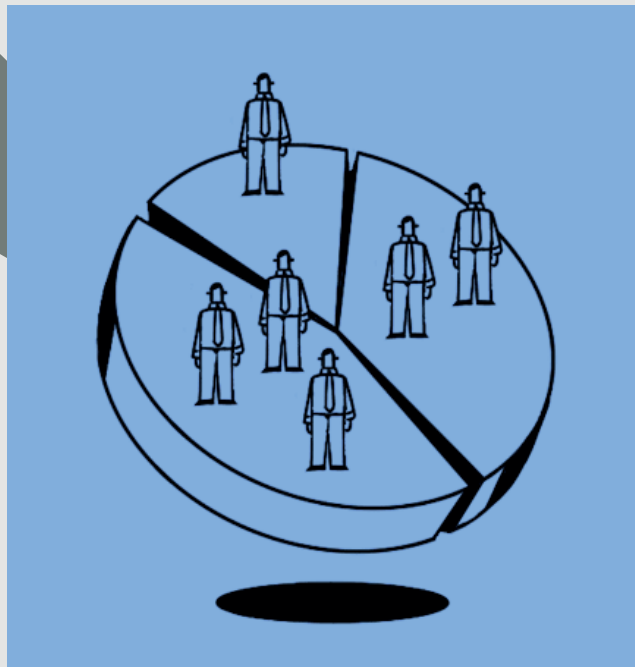


DALL-E

SEGMENTATION AND TARGETING

Our segmentation criteria:

- Public over 16 years (Socio-demographic).
- Public with a significant past or significant experiences (Psychographic).
- People with an interest in storytelling (Psychographic).
- Preference for solo games (Behavioral).
- Casual players (Behavioral).
- Access to a computer (Geographic).



<https://www.investopedia.com/terms/m/marketsegmentation.asp>

Player profile by Bartle taxonomy

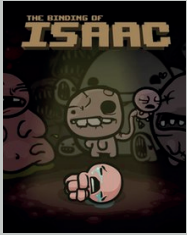
Explorer
Interacting *with*
World

Achiever
Acting *on*
World

https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/h075m/behold_the_gamer_mmo_political_compass_bartles/

POSITIONING (BONUS)

Procedural levels



MY DAEMONS

Weak storytelling

Powerful storytelling



Non - procedural levels

PERSONA

Personal Characteristics:

Age: 26

Occupation: Data Analyst

Game Time: 8-10 hours per week (Evening)

Platforms: PC and Nintendo Switch



ZOE WESTBROOK

Game Preferences:

Favorite Genre: Adventure games with elements of narration and mystery.

Game Experience: Enjoy games with immersive narration and varied gameplay mechanics.

Game Style: Prefers contemplative approaches, likes to be guided and discover touching universes.

Multiplayer: Likes to have her evenings to blow away avoiding the chaos of most multiplayer games.

Expectations and needs in relation to "My Daemons":

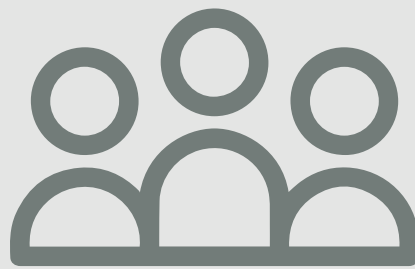
- Seeks a gaming experience offering a combination of demanding combats, procedural exploration and responsive storytelling.
- Enjoys games with distinctive artistic style and is attracted by the cute appearance combined with a dark atmosphere.
- As an analyst, Emma is drawn to games that offer intellectual challenges and choices that impact history.

Motivations for Playing:

- Seeks an engaging gaming experience that offers a variety of situations and challenges.
- Enjoy games that allow for an in-depth personal experience.
- Interested in the community of players and the opportunity to share experiences with other players.

PARTIE II :

ANALYSE DES REPRÉSENTATIONS ET DE LA DIVERSITÉ

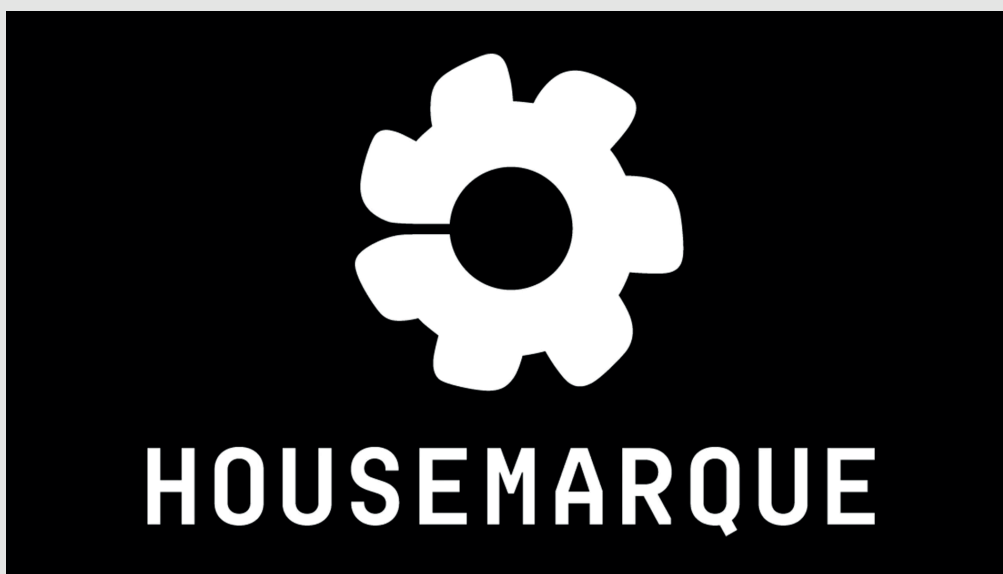


ENQUÊTE : STUDIO HOUSEMARQUE

Housemarque, qui fait maintenant partie de PlayStation Studios, semble vraiment faire attention au bien-être de ses employés. Ils proposent beaucoup d'avantages pour montrer qu'ils tiennent à la diversité et à l'équilibre entre le travail et la vie privée. Ils offrent de bons salaires, des soins de santé, et ils essaient de maintenir un équilibre de vie à la scandinave. Le studio aide aussi les nouveaux employés à s'installer en Finlande, ce qui montre qu'ils sont ouverts aux talents de partout.

Leur ambiance de travail est décrite comme sympathique et accueillante. Ils mettent l'accent sur la liberté et la flexibilité. Ils ont une équipe diversifiée et empathique. Cela montre qu'ils prennent l'inclusion et la diversité au sérieux. Le studio prend soin de la santé et du temps libre de ses employés. Ils offrent une assurance santé privée, y compris pour la thérapie, et respectent les congés maladie. Les employés reçoivent aussi des bons pour des activités de loisir, et le studio organise également beaucoup d'activités sociales.

Pour ce qui est de l'égalité, Housemarque suit le Code de Conduite de l'Industrie du Jeu Vidéo en Finlande et soutient des initiatives comme We in Games Finland et Pride Helsinki. Ils ne tolèrent pas la discrimination ou le harcèlement, ce qui va de pair avec la réputation de la Finlande en tant que pays très égalitaire. En ce qui concerne la croissance personnelle et familiale, Housemarque propose du coaching et du mentorat, et offre des opportunités de développement professionnel. Ils soutiennent aussi les familles, en mettant en avant les avantages de vivre en Finlande, comme le soutien financier et un système éducatif de qualité.



<https://blog.fr.playstation.com/2022/03/28/lhistoire-dhousemarque-de-la-scene-demo-finlandaise-a-playstation-studios/>

LE JEU VIDÉO EN FINLANDE

L'industrie du jeu vidéo en Finlande se caractérise par un fort engagement envers la diversité, l'inclusion et le bien-être au travail, bien qu'il y ait encore des défis à relever, notamment en ce qui concerne les orientations sexuelles.

Une enquête menée en 2021 par We in Games Finland et IGDA Finland a révélé une atmosphère généralement diversifiée et accueillante dans l'industrie finlandaise du jeu. 89 % des personnes interrogées ont estimé que leur studio de jeu ou leur école acceptait les personnes issues de milieux divers et marginalisés. We in Games Finland se concentre sur la promotion de la diversité et de l'inclusion dans l'écosystème du jeu finlandais. L'organisation vise à faire de l'industrie du jeu un véritable mélange communautaire, en encourageant la participation de personnes issues de divers milieux culturels, religieux, socio-économiques, de genre, de handicap et de santé. En termes de représentation des personnages dans les jeux, des progrès ont été faits, mais il existe toujours des stéréotypes et des déséquilibres. Par exemple, les personnages féminins dans les jeux finlandais ne sont plus seulement des personnages secondaires, mais participent activement aux histoires et aux jeux. Cependant, leurs objectifs sont souvent directement ou indirectement définis par des personnages masculins. Les représentations des personnages LGBTQIA+ dans l'industrie sont également un sujet complexe, avec des sentiments variables sur la divulgation de l'orientation sexuelle dans les environnements professionnels.

L'industrie finlandaise du jeu vidéo semble donc être généralement progressiste en termes de diversité et d'inclusion, mais des améliorations sont encore nécessaires, notamment en ce qui concerne la représentation des minorités et la prise en compte des diverses identités et expériences dans le développement des jeux et des environnements de travail.

Lien vers le site super intéressant de We in Games Finland : <https://weingames.fi/>



<https://weingames.fi/>

REPRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Genre

Selene est une protagoniste féminine dans un jeu d'action, un choix notable dans un genre souvent dominé par des personnages masculins.

Stéréotypes

Selene représente une évolution dans la conception de personnages féminins, s'éloignant des stéréotypes traditionnels et offrant une représentation plus réaliste et inclusive.

Représentation visuelle

Pratique et fonctionnelle, éloignée des stéréotypes hypersexualisés. Met l'accent sur le rôle de scientifique et d'exploratrice de Selene.

Orientation

Non spécifiée ou mise en avant dans le jeu, centrée sur d'autres aspects du personnage.



Selene, Returnal

Rôle narratif

Centrale dans la narration, focalisée sur la survie et la découverte. Selene est dépeinte comme autonome, compétente et déterminée.

Queercoding et Influence des Acteurs

Pas d'évidence de queercoding ni d'influence significative des acteurs sur le développement du personnage.

Intentions du studio derrière le personnage de Selene

Les développeurs de Housemarque ont conçu Selene pour être une figure centrale dans une narration riche et multicouche. Le jeu, décrit comme un thriller d'action de science-fiction sombre avec une boucle temporelle, intègre des séquences cinématographiques et des interactions qui révèlent des aspects de l'histoire de Selene. Ce choix narratif vise à créer une expérience de jeu profonde et immersive, en utilisant pleinement les capacités techniques de la PlayStation 5, notamment l'audio 3D et les retours haptiques du contrôleur DualSense. Les développeurs ont cherché à offrir une expérience de jeu nouvelle et rejouable qui tire parti des fonctionnalités de la console de nouvelle génération.

Source : https://www.pushsquare.com/news/2021/02/interview_returnal_ps5_developer_housemarque_talks_story_replayability_and_value



Représentation narrative

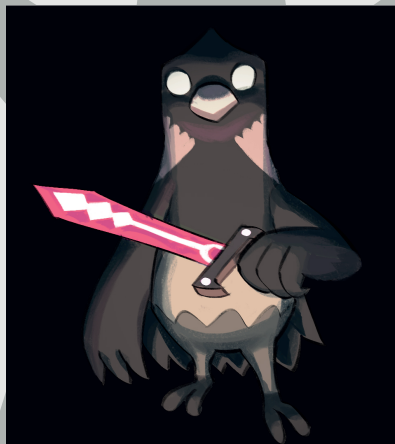
Le corbeau est une représentation de la mort dans plusieurs cultures, il joue ici ce rôle et matérialise les intentions narratives du studio.

Rôle narratif

En tant que faucheur, le corbeau est chargé de collecter des âmes, le conduisant à explorer divers domaines et affronter des ennemis.

Représentation visuelle

Design stylisé et expressif. Le corbeau est représenté de manière simple, avec une emphase sur sa nature de faucheur.



Le corbeau, Death's Door

Gameplay

Utilisation variée d'armes, de projectiles et de magie. Le gameplay met l'accent sur les combats, les esquives et la résolution de puzzles.

Rapport aux autres

Le corbeau interagit avec différents personnages et entités au cours de son périple, révélant ainsi l'histoire et les mystères de l'au-delà.

Intentions du studio derrière le personnage du corbeau

Le rôle du corbeau en tant que faucheur et son design unique, il semble que les développeurs aient voulu créer un personnage central mystérieux et symbolique, incarnant des thèmes de mort et de passage. Le choix d'un corbeau, souvent associé dans la culture à la mort et à la mystique, renforce ces thèmes et s'intègre bien dans l'esthétique et le ton du jeu.

Source : [https://en.wikipedia.org/wiki/Death%27s_Door_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Death%27s_Door_(video_game))



BIBLIOGRAPHIE

Analyses marketing :

- <https://steamdb.info/>
- <https://howtomarketagame.com/>
- Steam

Studio Housemarque :

- <https://housemarque.com/>
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Housemarque>
- <https://playstation-studios.fandom.com/wiki/Housemarque>

Représentation des personnages :

- https://www.pushsquare.com/news/2021/02/interview_returnal_ps5_developer_housemarque_talks_story_replayability_and_value
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Death%27s_Door_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Death%27s_Door_(video_game))

Icones :

- <https://www.pinterest.com/>

Fiche individuelle d'évaluation

UE Techniques de communication

Nom, prénom et classe: Vereecken Dylan B2JV1

- Notez **sur 10** votre participation et celle de vos pairs à la réalisation du travail.
- Ces documents sont confidentiels et seront remis par chaque étudiant-e lors de la remise du travail.
- La participation **quantitative** correspond au temps ou à la quantité de travail que l'étudiant-e a consacré au travail.
- La participation **qualitative** correspond à l'importance des apports de l'étudiant-e au travail (est-ce que les apports de l'étudiant-e ont été essentiels à l'avancement du travail?)
- Si vous avez rencontré des problèmes avec le groupe lors de la réalisation du travail, vous pouvez citer de quel étudiant-e il s'agit et détailler dans la partie "commentaires".

Nom de l'étudiant-e	Participation quantitative	Participation qualitative	Le groupe a-t-il rencontré un/des problème/s majeurs lors du quadri ? (oui/non)
Dehanne Emilien	9	9	Non
Ista François	9	9	Non
Nascimento Victor	9	9	Non
Vereecken Dylan	9	9	Non

Commentaires:

Il n'y a eu aucun problème dans le groupe ; nous avons tous bien travaillé sur le travail. Cependant, le cours et les consignes étaient pour le moins assez flous. De plus, les changements de dernière minute n'ont pas facilité la compréhension de la situation.

Fiche individuelle d'évaluation

UE Techniques de communication

Nascimento Neves Victor: B2JV1

- Notez **sur 10** votre participation et celle de vos pairs à la réalisation du travail.
- Ces documents sont confidentiels et seront remis par chaque étudiant·e lors de la remise du travail.
- La participation **quantitative** correspond au temps ou à la quantité de travail que l'étudiant·e a consacré au travail.
- La participation **qualitative** correspond à l'importance des apports de l'étudiant·e au travail (est-ce que les apports de l'étudiant·e ont été essentiels à l'avancement du travail?)
- Si vous avez rencontré des problèmes avec le groupe lors de la réalisation du travail, vous pouvez citer de quel étudiant·e il s'agit et détailler dans la partie "commentaires".

Nom de l'étudiant·e	Participation quantitative	Participation qualitative	Le groupe a-t-il rencontré un/des problème/s majeurs lors du quadri ? (oui/non)
Nascimento Neves Victor	10 heures	10/10	Non
Dylan Vereecken	10 heures	10/10	Non
Emilien Dehanne	10 heures	10/10	Non
François Ista	10 heures	10/10	Non

Commentaires:

Fiche individuelle d'évaluation

UE Techniques de communication

Nom, prénom et classe: Dehanne Emilien B2JV1

- Notez **sur 10** votre participation et celle de vos pairs à la réalisation du travail.
- Ces documents sont confidentiels et seront remis par chaque étudiant-e lors de la remise du travail.
- La participation **quantitative** correspond au temps ou à la quantité de travail que l'étudiant-e a consacré au travail.
- La participation **qualitative** correspond à l'importance des apports de l'étudiant-e au travail (est-ce que les apports de l'étudiant-e ont été essentiels à l'avancement du travail?)
- Si vous avez rencontré des problèmes avec le groupe lors de la réalisation du travail, vous pouvez citer de quel étudiant-e il s'agit et détailler dans la partie "commentaires".

Nom de l'étudiant-e	Participation quantitative	Participation qualitative	Le groupe a-t-il rencontré un/des problème/s majeurs lors du quadri ? (oui/non)
Vereecken Dylan	+/- 10h	Essentiel	Non
Ista François	+/- 10h	Essentiel	Non
Nascimento Victor	+/- 10h	Essentiel	Non
Dehanne Emilien	+/- 10h	Essentiel	Ensemble du cursus flou, nous avons ensemble bien collaborer, mais les consignes, les cours et autres sont flou.

Commentaires:

Fiche individuelle d'évaluation

UE Techniques de communication

Nom, prénom et classe: Ista François B2JV1

- Notez **sur 10** votre participation et celle de vos pairs à la réalisation du travail.
- Ces documents sont confidentiels et seront remis par chaque étudiant·e lors de la remise du travail.
- La participation **quantitative** correspond au temps ou à la quantité de travail que l'étudiant·e a consacré au travail.
- La participation **qualitative** correspond à l'importance des apports de l'étudiant·e au travail (est-ce que les apports de l'étudiant·e ont été essentiels à l'avancement du travail?)
- Si vous avez rencontré des problèmes avec le groupe lors de la réalisation du travail, vous pouvez citer de quel étudiant·e il s'agit et détailler dans la partie "commentaires".

Nom de l'étudiant·e	Participation quantitative	Participation qualitative	Le groupe a-t-il rencontré un/des problème/s majeurs lors du quadri ? (oui/non)
Emilien	9	9	Non
Victor	9	9	Non
Dylan	9	9	Non
François	9	9	Non

Commentaires: