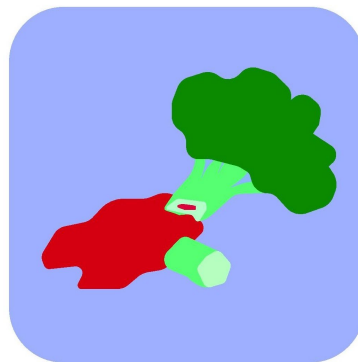


La Guerre des Moustiques

Projet de production
Bachelor 1 Game Design,
ETPA Rennes 2019-2020



Partie 1 : Cadrage

1.1 Rappel du contexte :

L'objectif final de cette production est de proposer un concept de jeu mobile. Pour ce faire, un dossier doit être constitué afin de justifier les différents choix opérés lors de la conception du jeu, ainsi qu'une séquence jouable qui permet de montrer de la manière la plus concrète possible le résultat potentiel du jeu si il était produit en totalité.

Ces éléments seront également soutenus à l'oral face à un jury, comme si ils étaient défendus face à un Directeur Créatif dans le monde professionnel.

1.2 Rappel des contraintes et spécifications :

Comme indiqué plus haut, la première contrainte imposée est que cette production porte obligatoirement sur un jeu mobile.

Ce jeu doit être de type "Ware" (cette notion sera explicitée dans la seconde partie qui y est consacrée).

Le but de cette démarche est de réactualiser le genre du Ware Game et de se positionner en tant que référence. Pour ce faire, le format du jeu doit être flexible et s'adapter à différentes stratégies qui visent un public cible initié aux jeux vidéos.

Le studio fictif vers lequel ce projet est dirigé a également pour objectif de créer une communauté en compétition amicale et fidélisée, ainsi que générer du "buzz" grâce à des propos et des thèmes singuliers.

Les premières directives venant de la direction créative visent à orienter la production vers un contenu qui crée un fort détachement du joueur par rapport à la réalité ainsi qu'une incarnation forte (le joueur doit se mettre à la place du personnage qu'il contrôle).

Le public cible visé par ce projet est massivement influencé par la culture occidentale, ce sont les adolescents européens. Comme mentionné ci-dessus, le public cible visé par cette production est initié aux jeux vidéos puisqu'il a également le profil de joueur enthousiaste qui utilise le jeu mobile pour combler des moments de disponibilité (en dehors de parties de jeu intenses et/ou sociales).

Afin d'illustrer le concept créé lors de cette production, qui est explicité dans ce dossier, un segment du jeu doit être réalisé avec 6 micro-jeux, dont au moins trois jouables.

Partie 2 : Analyse du genre “Ware”

Tout d’abord, la notion de “Ware” désigne les jeux composés d’une multitude de jeux courts qui se succèdent et constituent des niveaux avec chacun leur propre principe et difficulté. Tous ces niveaux, bien qu’indépendants les uns des autres, constituent un seul et unique jeu et peuvent s’inscrire ou non au sein d’un même scénario.

Par exemple, le premier jeu de la série “WarioWare”, “WarioWare, Inc.”, met en scène le personnage de Wario qui crée son entreprise de développement de jeux vidéos, appâté par le gain. Les mini-jeux qui constituent les différents niveaux sont alors autant de tâche à accomplir afin de faire fonctionner l’entreprise de Wario. Cette série de jeux a d’ailleurs accouché de la notion de “Ware” pour désigner tous les autres jeux qui ont par la suite adopté les mêmes principes.



*Image issue du jeu WarioWare Gold
(sur Nintendo 3DS)*

Cependant, tous les jeux du genre “Ware” ne sont pas forcément dotés de scénario bien défini. Par exemple, le jeu “101 in 1 Games” ne comporte aucun scénario, il est simplement composé d’une multitude de mini jeux dans lesquels obtenir un score élevé permet de remporter une monnaie virtuelle afin d’acheter de nouveaux mini jeux.

Les deux jeux cités plus haut sont des références du genre “Ware”. La série “WarioWare” constitue la base du genre puisqu’elle en a posé les concepts. Parmi les jeux de type “Ware” connus, on peut également citer la série des “Dumb Ways to Die”, développée par Metro Trains Melbourne, l’entreprise gérant le métro de Melbourne. Ces jeux sont inspirés d’une vidéo publiée par cette même société dans un but préventif pour avertir les utilisateurs des dangers de certains comportements.

Ce jeu a rencontré un grand succès à sa sortie, notamment grâce à sa Direction Artistique très forte.



Image issue du jeu Dumb Ways to Die 2

Le jeu “Not a Clone” d’Omiya Games quand à lui, possède un scénario extrêmement simpliste. Au début du jeu, le joueur reçoit un message d’un ami qui lui envoie un lien d’accès vers un jeu qui permet de remporter de l’argent en jouant, cet argent permettant comme dans le cas de “101 in 1 Games” de débloquent de nouveaux niveaux.

Le genre “Ware” est relativement permissif car il permet une multitude de visions, la narration n’y est pas obligatoirement très élaborée.

Partie 3 : Expérience Utilisateur

3.1 Présentation de l'expérience utilisateur

L'expérience utilisateur visée dans ce projet est la suivante. Tout d'abord, le jeu se veut accessible à tous types de joueurs. En effet, bien que la Direction Créative décide d'orienter la production de ce jeu vers un public de joueurs enthousiastes, donc initiés aux jeux-vidéos en général, la difficulté n'est pas le principal moteur de motivation du joueur pour terminer le jeu.

Cette difficulté "casual" permet au scénario de constituer la récompense du joueur puisque ce dernier accède à la suite du scénario en effectuant chaque mini-jeu. L'autre constituante de la motivation d'un joueur à atteindre la suite de son aventure est la reconnaissance sociale apportée par ses choix et qui vont modifier l'apparence de son personnage ainsi que certaines interactions entre ce dernier et les personnages non-joueurs qu'il va rencontrer durant sa quête.

La Direction Créative du projet donne des contraintes initiales qui influencent également l'expérience utilisateur. Tout d'abord, le contenu de ce projet se veut fort en incarnation ainsi qu'en immersion.

Afin d'atteindre cet objectif, le scénario de ce jeu n'est pas complexe et place rapidement le joueur dans la peau d'un moustique. Cependant, et dans le but de faciliter l'incarnation, le moustique incarné par le joueur a la capacité de penser comme un être humain.

3.2 Références et justifications

La simplicité du scénario reprend la méthode utilisée dans "WarioWare, Inc.", qui consiste en une très rapide mise en contexte qui décrit une situation simple tout en dégagant un objectif à atteindre. Le joueur comprend alors directement quelle est la situation initiale de son personnage et quel est son but, ce qui permet directement de passer aux différents mini-jeux qui servent de niveaux.

De plus, les sessions de jeu étant en général potentiellement courtes, un scénario simple permet au joueur de ne pas oublier toute l'intrigue entre chaque session.

L'humanisation et l'incarnation du moustique pousse le joueur à réfléchir à des situations bien précises dans lesquelles il se doit de survivre comme un moustique, tout en ayant sa propre morale d'être humain. Et c'est la capacité du joueur à concilier ces deux éléments qui lui permettra de terminer le jeu, quel que soit sa façon de terminer.

Partie 4 : Concept

4.1 Pitch du jeu et progression du joueur

Le joueur incarne un moustique qui, lorsque l'été est arrivé, fait partie des innombrables hordes qui se repaissent du sang des êtres humains. Mais lorsqu'il constate la souffrance qu'engendre une telle pratique, ce moustique décide de se mettre en quête d'un substitut au sang pour nourrir son espèce. Afin d'éviter que ses descendants des prochains été ne commettent les mêmes atrocités que lui.

Comme il l'est mentionné dans la partie précédente, la progression du joueur se fait par une suite de mini-jeux, chaque mini-jeu constituant un niveau. Mais contrairement au jeu "WarioWare, Inc." par exemple, l'enchaînement de niveaux suit un ordre précis car chaque niveau représente un événement qui survient au cours de la trame narrative du jeu.

Ainsi, la réussite d'un niveau récompense le joueur de trois manières différentes. Tout d'abord, par l'accès à la suite de l'histoire, ensuite, par la découverte du prochain mini-jeu puisque les niveaux n'ayant pas un ordre aléatoire, le joueur est obligé de réussir les mini-jeux un par un pour en découvrir d'autres. Et enfin, la dernière raison, qui se remarque non pas sur chaque niveau individuellement, mais sur un ensemble de niveaux, est la reconnaissance sociale des différents joueurs entre eux grâce notamment à la possibilité de voir les moustiques des autres joueurs ainsi que la présence d'objectifs communautaires qui vont modifier l'apparence des moustiques ayant contribué à leur succès.

C'est pourquoi la reconnaissance sociale constitue à la fois un facteur de constitution d'une communauté ainsi qu'un élément de récompense potentiel. Le moustique d'un joueur qui va réussir à survivre tout en conservant les principes moraux admis par tout être humain (comme par exemple tenter d'éviter de faire souffrir d'autres êtres vivants pour survivre) prendra au fur et à mesure du jeu une apparence de plus en plus inoffensive (par des choix de couleurs ou des traits plus arrondis par exemple). Tandis qu'un joueur qui ne va pas réussir cela par choix ou par maladresse aura un moustique avec une apparence de plus en plus malade et sinistre.

Le jeu peut être terminé même si le moustique échoue dans sa quête car le vrai objectif du joueur est en réalité le même que celui de n'importe quel moustique, à savoir survivre à l'été. Les conditions de réussite ou non de l'objectif ou non dépendent de ses résultats dans les différents niveaux. Si l'échec de certains niveaux entraînent immédiatement un "Game Over", d'autres modifieront uniquement le dénouement de l'histoire.

4.2 Partie type :

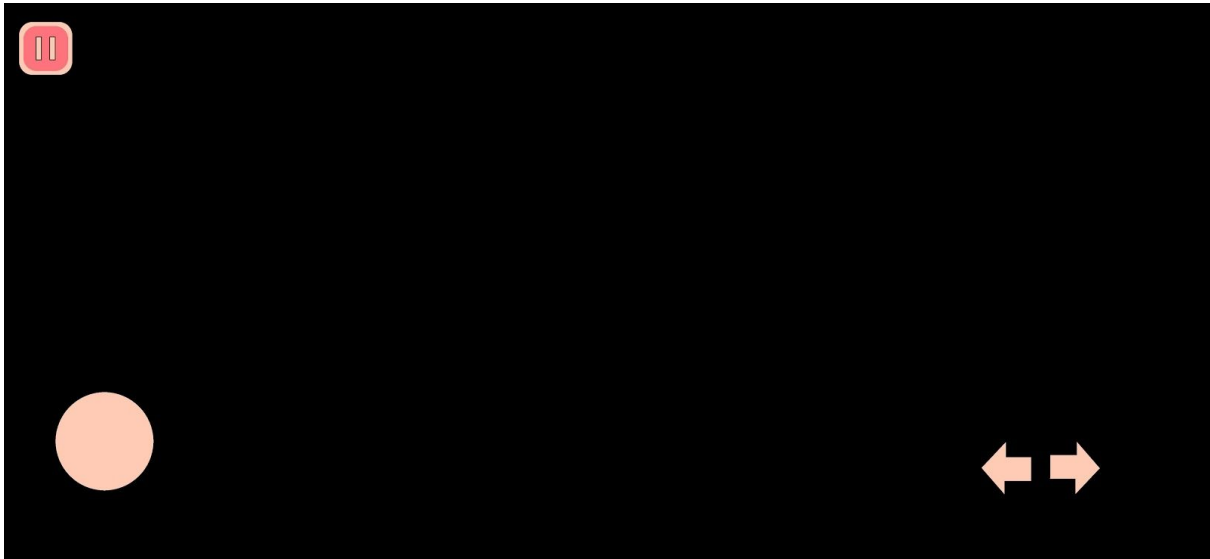
Une partie type débute par la courte introduction qui pose les bases de la narration et donne au joueur le contexte.

Ensuite, le premier niveau débute. Pour chaque niveau, le joueur peut soit réussir soit échouer. Si le joueur réussit, il accède à une nouvelle phase très courte de narration suivie d'un nouveau mini-jeu.

Les niveaux se découpent également en trois chapitres. Chaque chapitre correspond à deux niveaux. Lorsque le joueur termine un chapitre, l'apparence de son moustique change très légèrement (ajout d'un détail sur le moustique, changement des couleurs).

Partie 5 : 3C

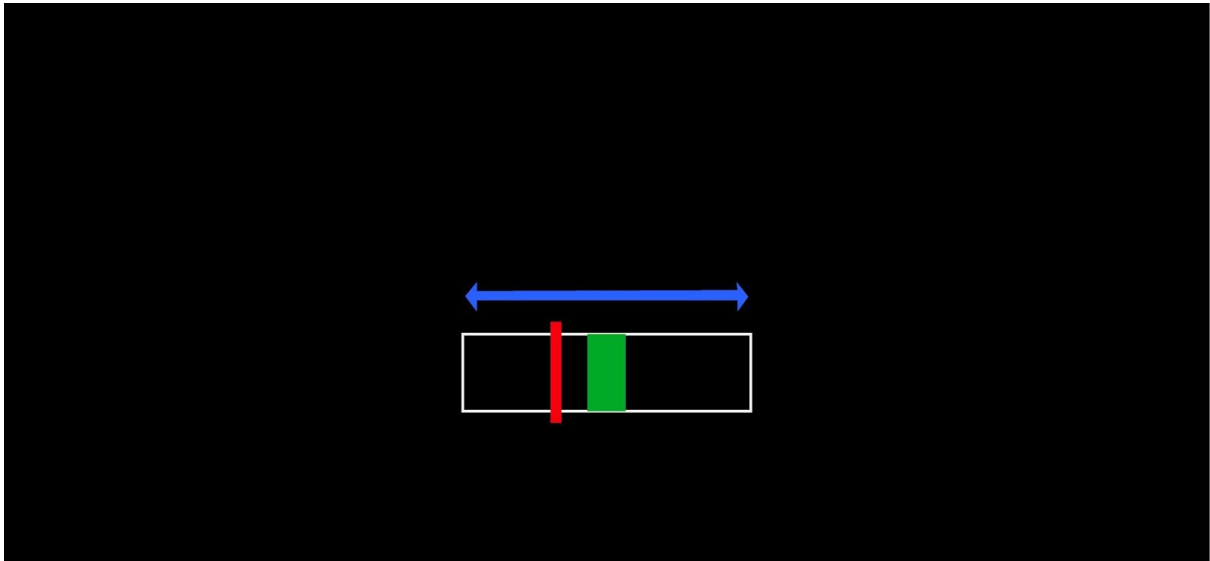
5.1 Design UI :



L'interface contient trois éléments importants. Tout d'abord, le bouton d'accès au menu, permettant également de mettre le jeu en pause qui se situe en haut à gauche car c'est un bouton qui est le plus important de l'interface. Dans le sens de lecture occidental, la lecture commence en haut à gauche et le regard du joueur se porte naturellement en premier dans cette direction.

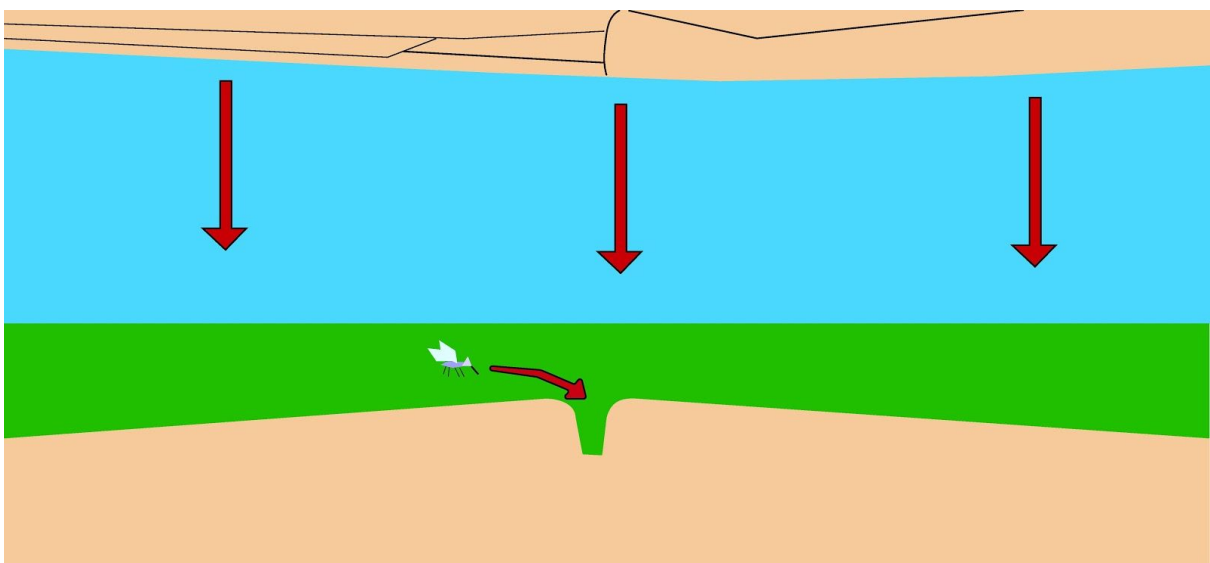
Ensuite, le bas de l'écran contient deux éléments. La touche action à gauche et les flèches directionnelles à droite. Les flèches directionnelles ne permettent au joueur que d'aller vers la droite ou vers la gauche. Dans les différents mini jeux, la touche action est plus importante que les flèches directionnelles car c'est elle qui va permettre au joueur de réussir le mini jeu (à condition qu'elle soit utilisée à bon escient), c'est pourquoi elle est placée à la gauche de l'écran. L'utilité de cette touche sera explicitée ci-après dans chaque mini jeu.

5.2 Maquettes commentées :



Premier mini-jeu

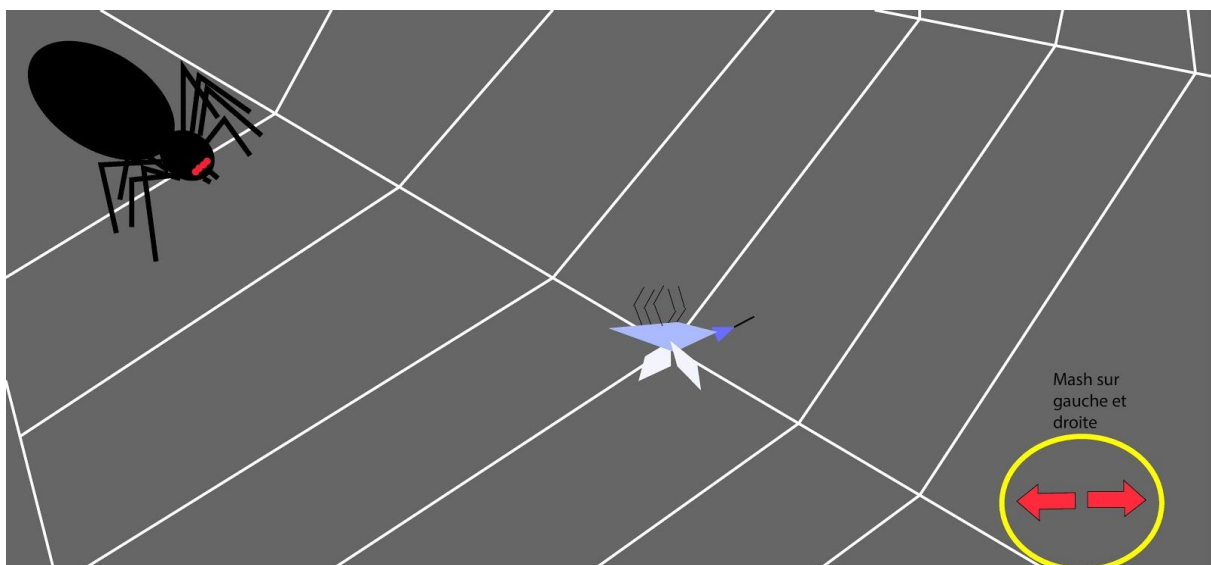
Dans ce premier mini jeu, le joueur découvre une jauge avec en son centre une zone verte qui représente la zone dans laquelle il doit stopper le trait rouge afin de réussir le mini jeu. Le déplacement de cette barre rouge se fait de gauche à droite (comme le montre la flèche bleue, qui n'apparaîtra pas en jeu). Le joueur doit appuyer sur le bouton d'action pour arrêter la barre. Lorsque le joueur arrête la barre rouge dans la zone verte, il réussit le mini jeu et accède à la suite de l'histoire.



Second mini-jeu

Le second mini-jeu met en situation d'urgence le joueur, la main qui remplit la bordure supérieure de l'écran se déplace vers le bas et s'apprête à écraser le moustique incarné par le joueur. Celui-ci se doit de rentrer dans le trou sur la peau qui remplit quant à elle la partie inférieure de l'écran, sous peine d'être écrasé.

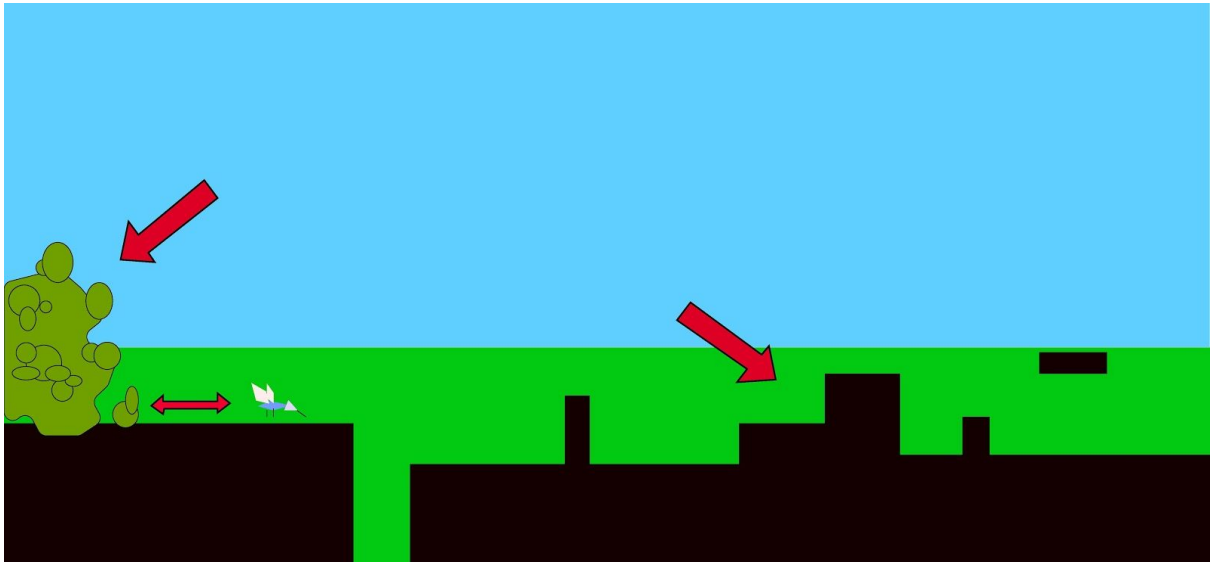
Dans ce mini jeu, le joueur doit utiliser le déplacement latéral et la touche action qui sert à sauter afin d'atteindre très rapidement le trou et s'y abriter. Des obstacles pourront être ajoutés selon la difficulté souhaitée.



Troisième mini-jeu

Le troisième niveau met de nouveau le joueur dans l'urgence afin d'insister sur l'hostilité de l'environnement d'un moustique qui, hors de l'être humain, possède de nombreux prédateurs. Dans ce niveau, le moustique incarné par le joueur se prend dans une toile d'araignée et l'araignée commence à s'approcher.

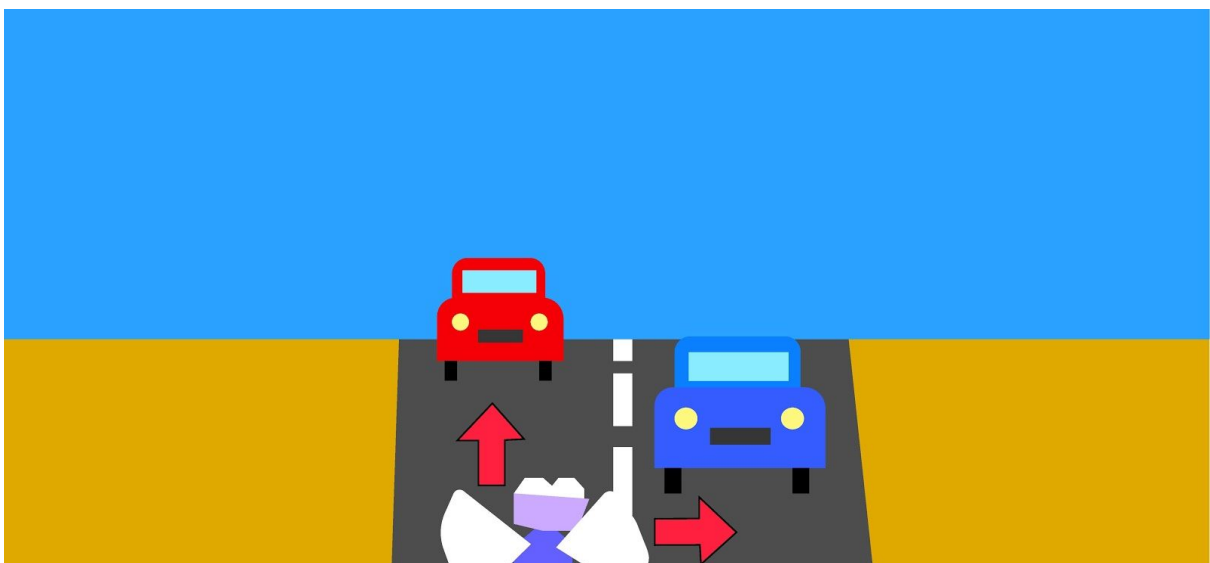
Le joueur doit alors appuyer le plus rapidement possible sur les touches de déplacement latéral afin de s'extraire de la toile avant que l'araignée ne l'ait atteint. Si il appuie assez rapidement, le moustique s'envolera avant que l'araignée n'ait le temps de le dévorer. Sinon, le moustique meurt et le joueur recommence le niveau.



Quatrième mini-jeu

Le quatrième niveau s'inspire des jeux de plateforme en 2D scrolling. Sur la gauche de l'écran, la flèche rouge indique un gaz de bombe anti moustique qui poursuit le joueur, celui ci doit franchir les obstacles en sautant car ses ailes sont endommagées par le niveau précédent.

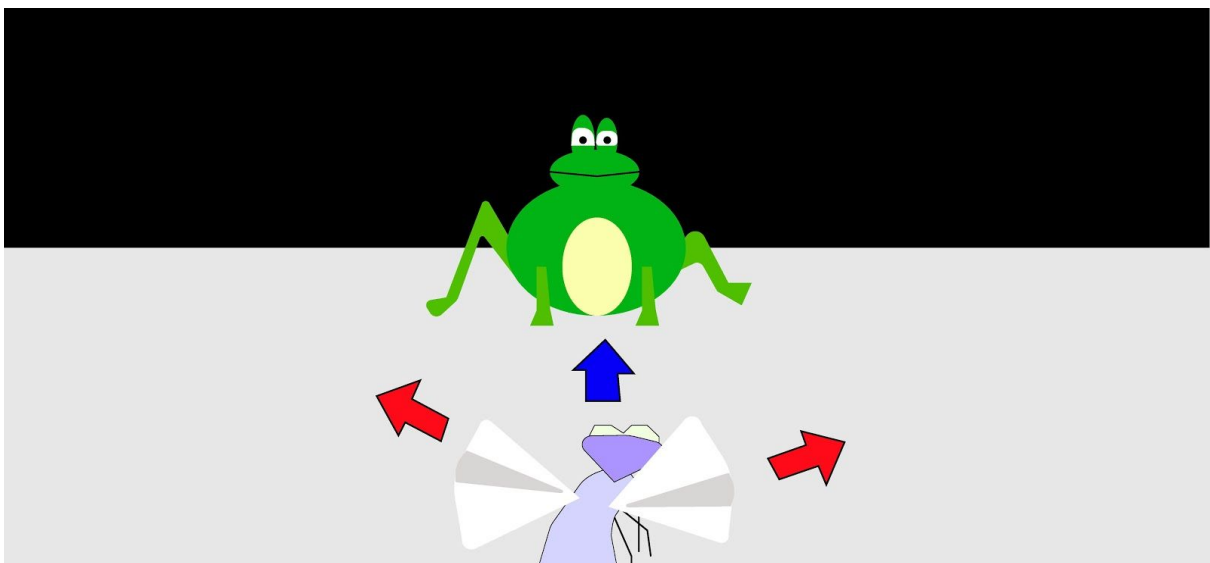
Le moustique du joueur possède une certaine avance au début du niveau et avance au même rythme que le gaz automatiquement. Le joueur doit se contenter de sauter en activant la touche action au bon moment car si il ne parvient pas à éviter les obstacles, le gaz le rattrape et le moustique du joueur meurt, le joueur recommence alors le niveau.



Cinquième mini-jeu

Le cinquième mini-jeu qui place la caméra juste derrière le moustique incarné par le joueur. Ainsi, le joueur doit se déplacer vers la partie gauche ou droite de l'écran afin d'éviter les voitures qui lui arrivent dessus.

La touche action ne sert à rien dans ce niveau puisque le joueur subit l'arrivée des voitures et ne peut que se déplacer pour les éviter. Si il survie suffisamment, le moustique du joueur reprend ses esprits et traverse la route, ce qui permet au joueur d'accéder à la suite du jeu.



Dernier mini-jeu

Enfin, le dernier niveau du jeu est l'affrontement entre le joueur et un crapaud gardien d'un stock de brocolis (les brocolis étant convoités par le moustique du joueur).

Ce niveau s'inspire du jeu de Nes "Punch Out!" et le joueur doit vaincre le crapaud en utilisant trois commandes. Il peut esquiver vers la droite ou la gauche grâce aux flèches directionnelles (le moustique fera alors un mouvement qui correspond aux flèches rouges), ou il peut attaquer le crapaud (ce qui correspond à la flèche bleue).

Si le joueur porte suffisamment de coups au crapaud sans mourir, le crapaud prendra la fuite, laissant au moustique le stock de brocolis.

Partie 6 : Art

Le public cible visé par ce projet est dans un premier temps constitué d'adolescents européens, donc de culture principalement occidentale. Dans ce projet, l'incarnation d'un moustique peut s'avérer insolite pour les joueurs et les intriguer.

Le moustique est l'insecte qui ne génère que très peu d'empathie de la part de l'être humain car il est gênant lorsqu'il pique et que son utilité dans l'équilibre de la Nature paraît assez abstraite, voire inexistante. C'est pourquoi adopter le point de vue d'un moustique est inhabituel et peut s'avérer intrigant.

De plus, le public cible étant occidental, il est moins familier que pourrait l'être un public japonais à des jeux dans lesquels le joueur incarne un insecte ou un animal dans une situation bien particulière sans avoir spécialement de but. Comme par exemple dans les jeux japonais "Seaman" ou encore "Mr Moskeeto", qui est un simulateur de moustique dans lequel le but du joueur est de piquer les différents membres de la famille d'êtres humains pour se constituer des réserves de sang et survivre à l'hiver.



Image issue du jeu Mr Moskeeto

Le public cible est également initié aux jeux vidéos, et il est donc probable qu'un concept qui met le joueur dans une situation inhabituelle sera en mesure de l'attirer. Puisque si il est initié, le public cible peut avoir envie de nouveauté.

HERVET Cédric - Game Design A - La Guerre des Moustiques - 10 juin 2020
Production ETPA 2019-2020

Les différentes propositions graphiques imaginées pour ce projet sont dans un premier temps une esthétique cartoon, puis dans un second temps une nouvelle esthétique cartoon mais plus minimaliste, un peu à la manière de la série de jeux “Dumb Ways to Die”. C’est cette dernière qui a été retenue.

La première idée graphique se basait sur le jeu “Day of the Tentacle” en reprenant son esthétique cartoon de bande dessinée. Cela dit, l’esthétique de la série de jeux “Dumb Ways to Die” est plus proche du côté innocent du moustique du joueur ainsi que moins chargé en détails, ce qui, sur un petit écran comme celui des téléphones, est plus agréable à regarder pour un joueur.



*Comparaison entre l’esthétique de Dumb Ways to Die
(à gauche) et Day of the Tentacle (à droite)*

FIN