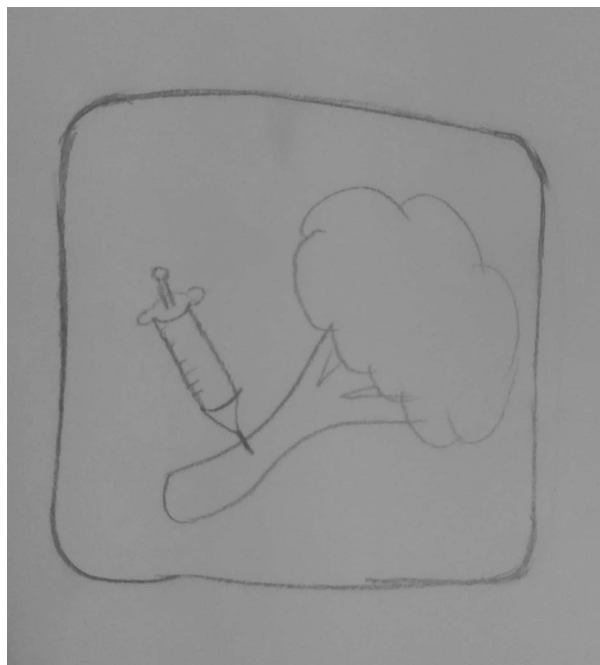


La Guerre des Moustiques

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

Dans le cadre de la production, la création d'un logo est nécessaire. Dans un premier temps, des dessins de recherches ont été nécessaires à la représentation du jeu. Le jeu met en scène des moustiques qui cherchent à se nourrir d'autre chose que de sang car ils ont pris conscience de la souffrance qu'ils infligent aux êtres humains en les piquant. Cependant, au cours du jeu, certains autres moustiques, obsédés par leur soif de sang et ne voulant pas aller contre l'ordre établi, vont tenter d'empêcher le joueur de trouver ce substitut. L'hypothèse la plus probable pour les moustiques est que le brocoli contient ce substitut au sang nécessaire à leur survie.

C'est pourquoi la première idée du logo était de représenter à la fois un brocoli, qui représente l'objectif ultime de la quête du moustique incarné par le joueur, et une seringue plantée dedans qui extrait du sang de ce dernier.

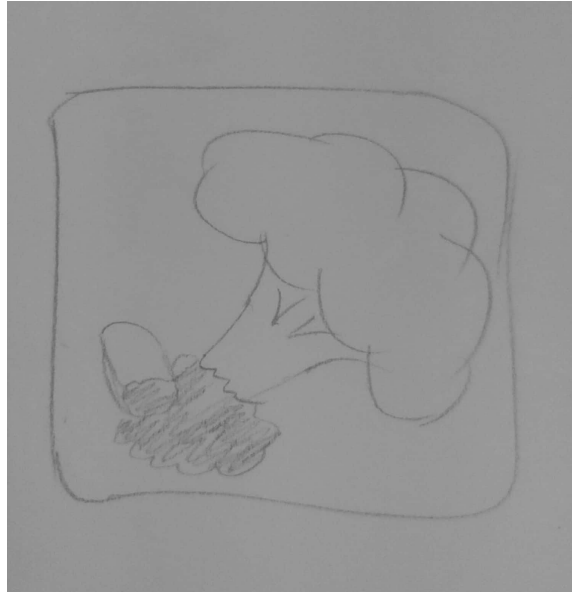


Cependant, ce logo peut donner une fausse idée du contenu du jeu puisque la seringue renvoie au monde médical, et que le brocoli peut également symboliser la bonne santé ou quelque chose de sain. Or, le brocoli est tout de même l'objet de la guerre entre les moustiques.

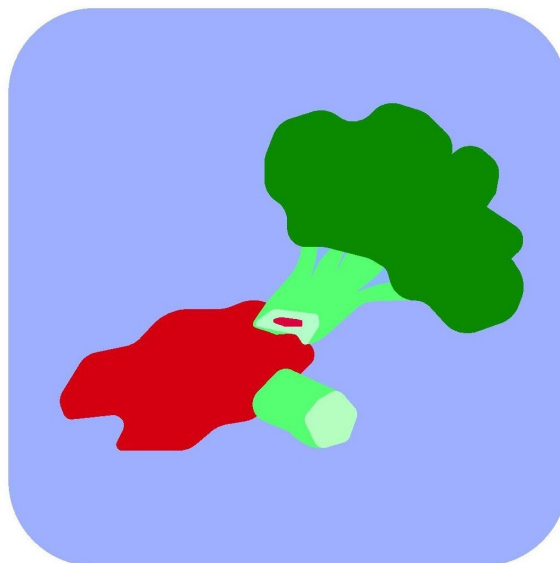
Le nom du jeu étant "La Guerre des Moustiques" afin d'induire directement chez le joueur l'idée de confrontation entre les moustiques, l'objet de cette guerre peut être représentatif du jeu à condition qu'il évoque chez le joueur une idée qui correspond au contenu du jeu.

C'est pourquoi le brocoli a été conservé dans l'idée du logo. Dans l'histoire du jeu, les moustiques favorables à l'arrêt de la consommation de sang se mettent en

quête de remplacer ce sang par un autre élément qui serait en mesure de les nourrir et d'assurer leur survie. Donc ils espèrent trouver un nouveau "sang" dans les brocolis. La seconde idée, qui est quand à elle l'idée qui constitue le logo final, est de représenter un brocoli cassé en deux dans une mare de sang.



Le sang est à la fois l'alimentation du moustique et l'objet du conflit entre les moustiques. Pendant que certains sont obsédés par leur goût du sang, d'autres espèrent trouver un nouveau "sang" dans les brocolis, d'où la présence du sang qui se déverse d'un brocoli.



Le choix de positionnement graphique se rapproche des jeux “Dumb Ways to Die”, soit une esthétique simpliste et épurée, sans trop de détails.



Ce choix est appuyé par la simplicité du scénario et le style du jeu qui permet une esthétique forte. De plus, l'absurdité de la situation du moustique qui cherche à se nourrir de brocolis se prête bien à une telle esthétique, cette dernière apporte au jeu un aspect “cartoon”.