

La Guerre des Moustiques



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

Cadrage :

Contexte :

- jeu mobile
- création d'un dossier de conception
- création d'un segment du jeu potentiel
- soutenu devant un jury lors d'un oral

Cadrage :

Contraintes :

- jeu mobile de type “Ware”
- adolescents européens
- joueurs enthousiastes
- fort détachement
- incarnation forte également

Enjeux :

- réactualiser le genre du Ware
- se positionner en tant que référence du genre
- créer une communauté en compétition amicale et fidélisée

Expérience Utilisateur :

- jeu accessible à tous types de joueurs
- difficulté abordable
- le scénario devient la source de motivation du joueur
- chaque succès dans un mini-jeu permet d'accéder à une courte séquence de l'histoire
- joueur incarne un moustique
- scénario simple car les sessions de jeu sont courtes
- joueur doit concilier sa condition de moustique et sa morale d'être humain

Concept :

- joueur incarne un moustique qui veut devenir végétarien
- mini jeux suivent un ordre précis
- plusieurs fins possibles

Après chaque mini jeu :

- accès à la suite de l'histoire
- découverte du mini jeu suivant
- reconnaissance sociale dans certains cas

Générer une communauté :

- apparence du moustique qui peut se modifier
- objectifs communautaires

3C (Design de l'interface) :

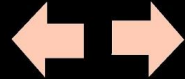


Menu de pause

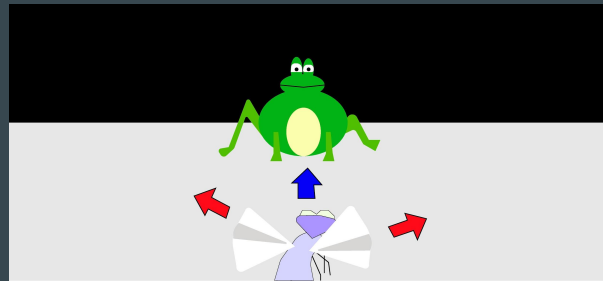
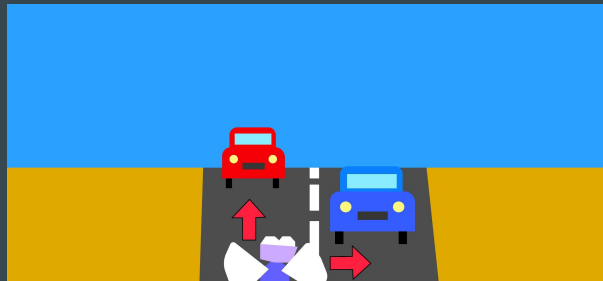
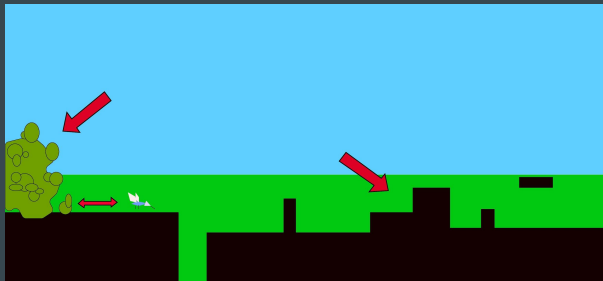
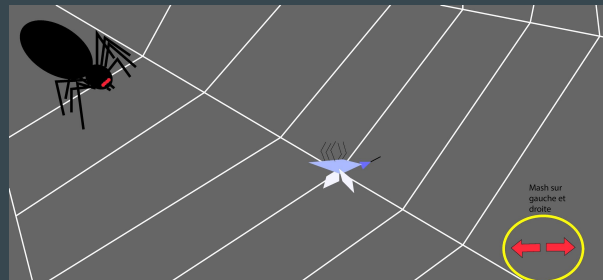
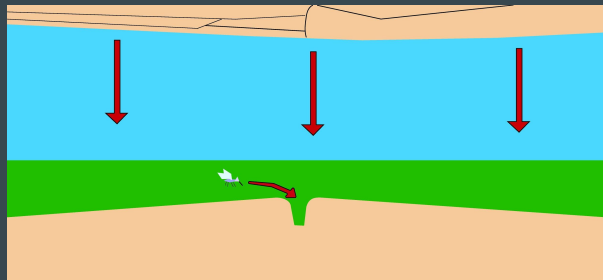
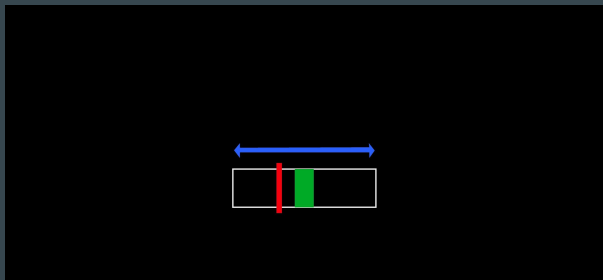
Touche "Action"



Touches de déplacement



3C (Maquettes commentées) :



Direction Artistique :

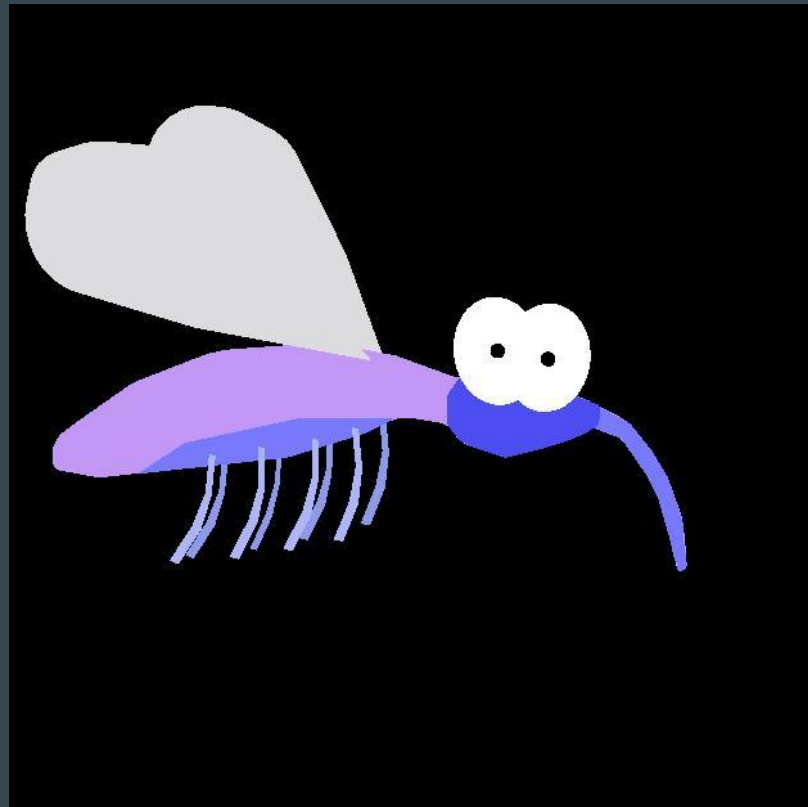
Premières idées esthétiques :

- esthétique cartoon (Day of the Tentacle)
- mais trop de détails par rapport à la taille de l'écran
- esthétique cartoon tout de même retenue mais moins chargée (Dumb Ways to Die)



Direction Artistique :

- esthétique inspirée de “Dumb Ways to Die” retenue
- innocence apparente des personnages



Post Mortem :

Difficultés :

- programmation
- quelques problèmes de logiciels (Illustrator et Photoshop)

Solutions potentielles :

- répartir le temps de manière plus équilibrée