

SI28

Rapport de projet



Aymeric OBLED

Leïla BALLOUARD

Germain BRISSIER

Charles FIERS

Table des matières

Table des matières	2
Synopsis	3
Concept	3
Public-cible	3
Objectifs	3
Cahier des charges	4
Spécificités graphiques	4
Spécificités techniques	4
Formes et degrés d'interactivité	5
Structure et Navigation	5
Spécificités organisationnelles	6
Scénario	7
Accueil	7
Menu	7
Ainstag Rame	8
Faïz Bouque	8
Touiterre	9
Storyboard	10
Accueil	10
Explications	10
Menu	10
Ainstag Rame	11
Faïz Bouque	13
Touiterre	14
Musiques	15
Conclusion	15
Conclusion	16

Synopsis

Concept

Vous incarnez un personnage qui s'est perdu dans la galaxie internet, s'est écrasé sur une planète et doit reconstruire son vaisseau pour s'échapper du monde virtuel (e-scape game). Pour récupérer les pièces de son vaisseau, il doit aller les chercher sur les différents continents en réussissant des petites énigmes / étapes sur le thème des réseaux sociaux. Une fois que vous avez réussi une étape, vous êtes récompensés par un morceau de votre vaisseau. Une fois les 3 étapes réussies, vous pouvez vous échapper du monde des réseaux et revenir dans le monde réel !

Public-cible

Ce projet est tout-public mais plutôt destiné aux adolescents et pré-adolescents, qui utilisent quotidiennement les réseaux sociaux. On suppose que ce public a déjà des connaissances sur le fonctionnement de trois réseaux les plus répandus : Facebook, Instagram et Twitter. Nous savons que ces réseaux sont parfois peu respectueux de la vie privée ou difficile à utiliser correctement et ce public-cible est souvent peu ou mal informé sur les dangers qu'ils présentent.

Objectifs

L'objectif de ce projet est de sensibiliser les utilisateurs sur les informations que l'on peut tirer des réseaux sociaux, sur les limites et les automatismes que les réseaux imposent aux utilisateurs. L'utilisation quotidienne de ces outils dénature la connexion sociale. Par exemple, le fait de liker une photo est un automatisme et se détache finalement du sentiment d'aimer vraiment une photo, cela devient juste un automatisme sans véritable valeur. Le but est donc de permettre une remise en question de cette utilisation quotidienne des réseaux sociaux et de la confiance qu'un jeune utilisateur peut y placer.

Ce projet propose aussi à l'utilisateur une expérience numérique à travers le voyage entre réseaux sociaux et une expérience interactive car il fait avancer l'histoire et échange avec des personnages.

Cahier des charges

Spécificités graphiques

Nous choisissons des couleurs représentatives des réseaux visés :

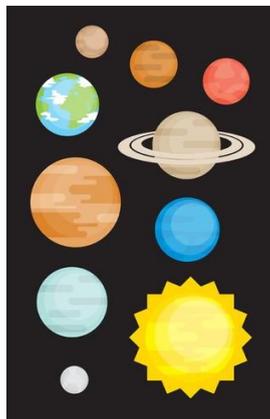
- univers orange / violet pour la planète Ainstag Ramme
- univers bleu/ nuit pour Faïz Bouque
- univers bleu / turquoise pour Touïterre

Nous utilisons des images simplistes pour qu'elles soient ludiques pour un public jeune.

Le graphisme est délibérément épuré en comparaison à une véritable fenêtre du réseau social. Même si on y retrouve la même disposition, les mêmes couleurs etc... il y a délibérément moins de textes et moins d'informations pour que l'utilisateur ne soit pas déconcentré.

Les couleurs sont très pastel ce qui donne un côté "moderne" au jeu, qui va très bien avec les thèmes de l'espace et internet.

Exemples :



Spécificités techniques

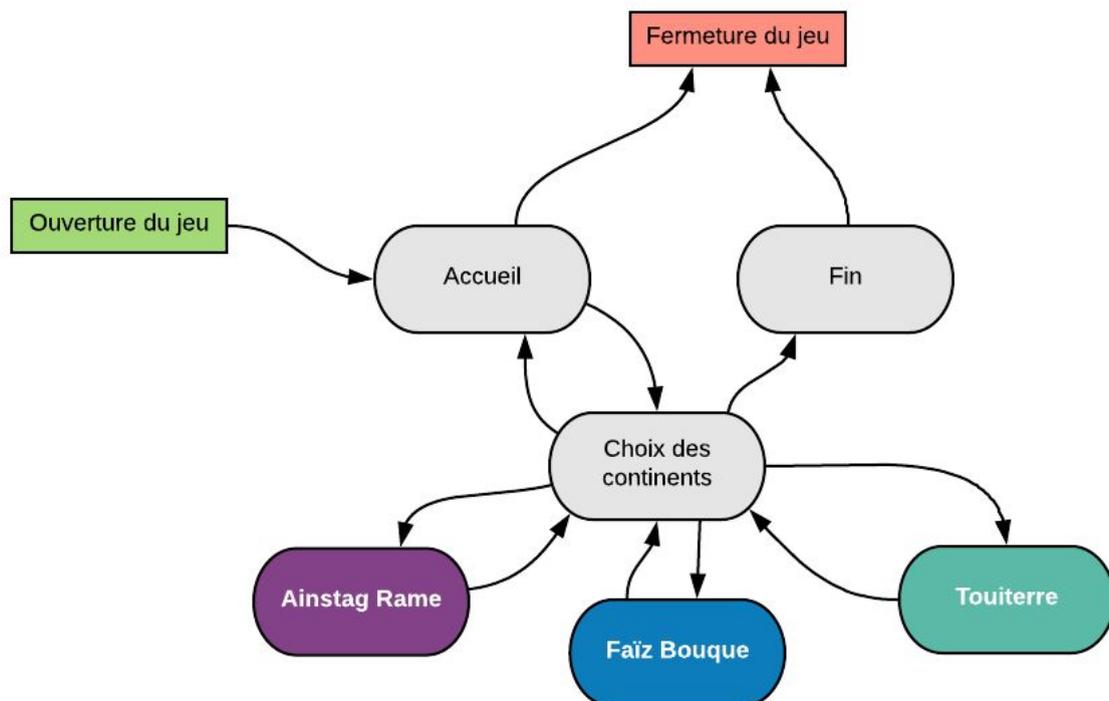
Nous travaillons sur Unity, en 2D, pour créer notre jeu.

Nous utilisons Photoshop et Illustrator pour créer les visuels ainsi que la banque de données de Unity pour certains éléments du jeu.

Formes et degrés d'interactivité

L'utilisateur manipule totalement son joueur dans le jeu à partir du clavier de l'ordinateur. Nous allons principalement nous baser sur des actions à base de clics ou d'appuis sur des touches. Nous pourrions possiblement lui faire saisir des réponses.

Structure et Navigation



Lors de l'ouverture du jeu, l'utilisateur arrive à l'accueil où il a accès au jeu et aux explications du projet. S'il choisit de jouer, après une introduction, il se trouve dans un menu où il peut choisir 1 des 3 étapes, selon ses préférences. Une fois qu'il a réussi une étape il ne peut plus la refaire.

L'utilisateur pourra revenir au choix des étapes sans forcément devoir réussir celle qui est en cours de jeu. Un menu permet de choisir quel jeu nous désirons lancer inclure ici le tableau des besoins de chaque étape du jeu.

Lorsque l'utilisateur a réussi les 3 étapes du jeu, la scène de fin se lance et le personnage quitte la galaxie de l'internet.

Spécificités organisationnelles

Nous utilisons un excel pour tenir à jour l'avancement et la répartition des tâches du groupe :

animations du personnage	code unity	leila		fait
menu départ	code unity	aymeric	bouton jouer , bouton mot des créateurs	fait
menu départ	dessin	charles		en cours
note des concepteurs	note de conception	all		à faire
menu home (3 continents)	code unity		bouton quitter , accès aux 3 planètes	à faire
menu home (3 continents)	dessin			à faire
etape instagrame	code unity	leila	scene 1 : explication du principe scene 2 : jeu de plateformes il faut descendre le fils actu jusqu'en bas et liker (passer les coeurs blancs en rouge) en moins de X secondes on trigger enter : changer le coeur blanc en rouge demarrer le chrono et afficher	fait
etape instagrame	dessin	germain	scene 3 : récupération d'un morceau de vaisseaux + actualisation du nombre de point /3	fait
etape facebook	code unity			à faire
etape facebook	dessin	charles		à faire
etape twitter	code unity	aymeric		à faire
etape twitter	dessin	charles		à faire
étape e-scape	dessin		fin du game, vous avez tout	à faire
étape e-scape	code unity	leila	scene 2 : quitter ou recommencer	à faire
logo du jeu		charles		4 à faire

Scénario

Vous incarnez un personnage extraterrestre dont le vaisseau spatial s'est écrasé sur la planète Internet. L'atterrissage a été brutal, et même trop violent pour votre véhicule qui s'est fragmenté et dispersé en trois pièces sur trois continents distincts : Faizbouque, Ainstag Rame et Touiterre.

Votre mission ? Réparer votre vaisseau à l'aide de votre génie mais surtout des pièces... il va falloir les récupérer sur ces nouveaux continents !

Faizbouque, Touiterre et Ainstag Rame possèdent des règles et des environnements uniques qui vous amènent à évoluer dans 3 milieux différents. Chaque continent est associé à une nouvelle épreuve qui vous permettra d'obtenir une pièce de votre vaisseau afin de rentrer chez vous !

Bienvenue dans le E-scape Game !

Accueil

L'utilisateur commence le jeu sur une page d'accueil ou il peut jouer ou quitter.

Menu

L'utilisateur sélectionne un continent parmi les trois proposés (Ainstag rame, Faizbouque ou Touiterre) et se retrouve dans le niveau du continent correspondant. Une fois le niveau d'un continent terminé, ce dernier n'est plus accessible dans le menu de sélection.

Le vaisseau du personnage et son état de réparation est affiché dans cette scène.

Une fois que les trois étapes sont terminées, le jeu est gagné et l'utilisateur accède à la scène de fin.

Ainstag Rame

Au début de cette étape, le personnage rencontre un habitant du continent qui lui explique le principe de l'étape.



Explications :

“Salut toi ! Bienvenue sur la planète Ainstag Rame ! Ici les photos défilent à toute vitesse, si bien qu’on n’a pas le temps de bien les observer ! Si tu arrives à aimer au moins 10 photos en 60 secondes je te donnerai une pièce de ton vaisseau et tant pis si tu n’as pas le temps de regarder les photos ! “

Ensuite le personnage change de scène et arrive sur un jeu de plateforme avec un fond de photos qu’il doit aimer (c’est à dire qu’il doit passer sur les coeurs en bas à gauche des photos).

Il y a un chronomètre de 60 secondes, lorsqu’il est à zéro le personnage recommence le jeu de plateforme au début. Il y a aussi un compteur de coeur “likés”, ce compteur doit être supérieur à 10 pour afficher le coeur qui permettra d’accéder à la scène suivante.

Dans la scène suivante, on lui demande de donner la couleur du pull sur une des photos, si il se trompe, l’extraterrestre lui explique qu’il doit mieux regarder les photos et le joueur peut rejouer ou revenir au menu principal. S’il donne la bonne réponse, il récupère un morceau de son vaisseau et peut revenir au menu principal.

Faïz Bouque

Le joueur doit cliquer sur les icônes dès qu’une notification apparaît. C’est un jeu de rapidité, similaire au jeu du marteau-taupe. A mesure qu’on saute sur les notifications, des pubs apparaissent il faut les éviter pour ne pas perdre de points.

Ces règles “extrêmes” visent à exposer le côté chronophage et lobotomisant de facebook aujourd’hui avec les groupes, les memes, etc... Le côté agressif et envahissant des publicités ajoute une oppression au joueur.

Touiterre

Une énigme se cache à travers les messages sur le fil twitter. De plus au milieu du fil se cachent des messages haineux, si on ne les signale pas on ne peut pas passer à la suite, si on signale un tweet non haineux on perd des points, qui sont gagnés grâce au signalement des tweets haineux.

A la fin du fil twitter, il faut trouver le mot secret qui est à reconstituer à partir d'une lettre majuscule par message. Il faut trouver le bon mot parmi les trois qui sont proposés à la fin.

Pour gagner, il faut trouver le mot et avoir gagné suffisamment de points en signalant les commentaires haineux.

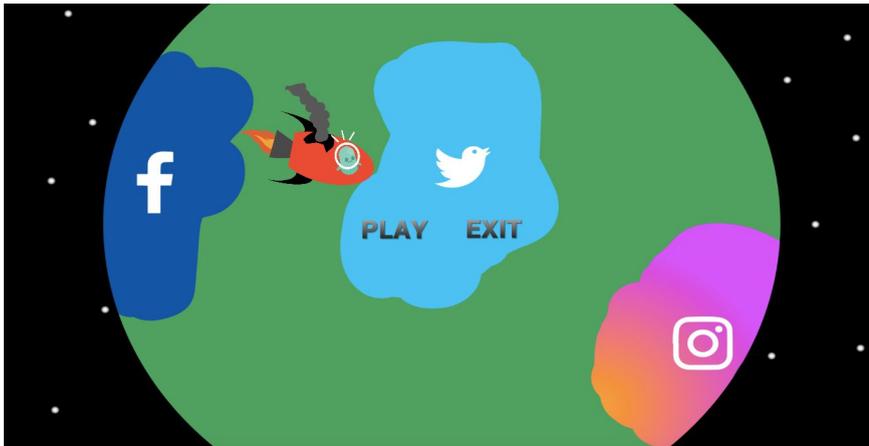
Lorsque le joueur réussit le mini-jeu, il récupère un morceau de son vaisseau. Dès qu'il a 3 morceaux de son vaisseaux, il s'envole et réussit à s'échapper à la galaxie d'internet.

Storyboard

Accueil

L'accueil est composé d'une image de planète avec des continents, une fusée crashée sur un continent et de deux boutons :

- un pour jouer
- un pour quitter

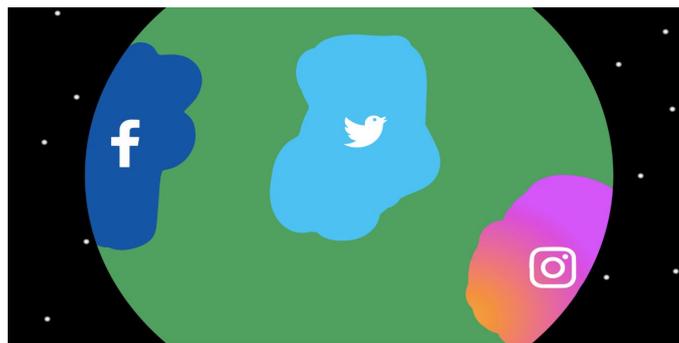


Explications

Il faut pour chaque continent expliquer le principe du jeu. Expliquer comment gagner des points et les conditions pour finir le niveau de jeu.

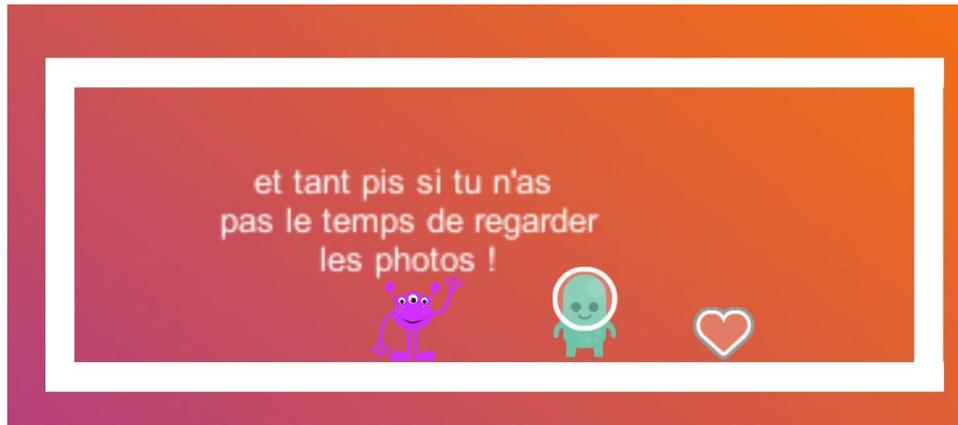
Menu

Le menu est composé d'une image de planète avec des continents. On peut cliquer sur chacun des continents pour lancer le niveau correspondant au continent.

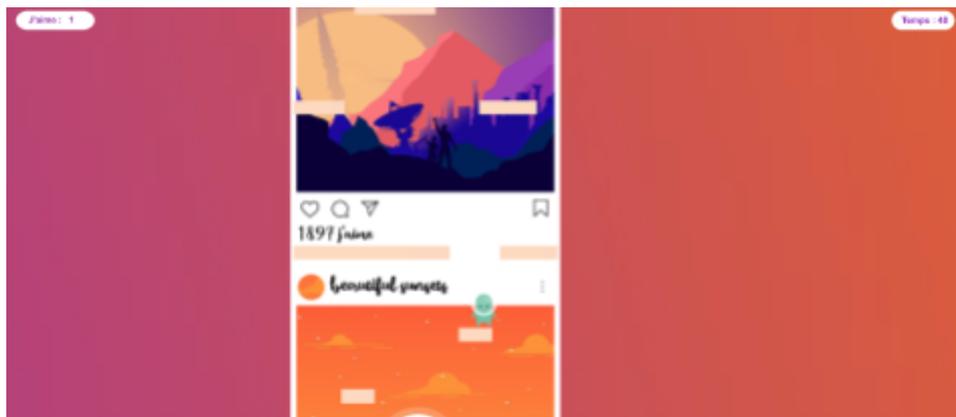


Ainstag Rame

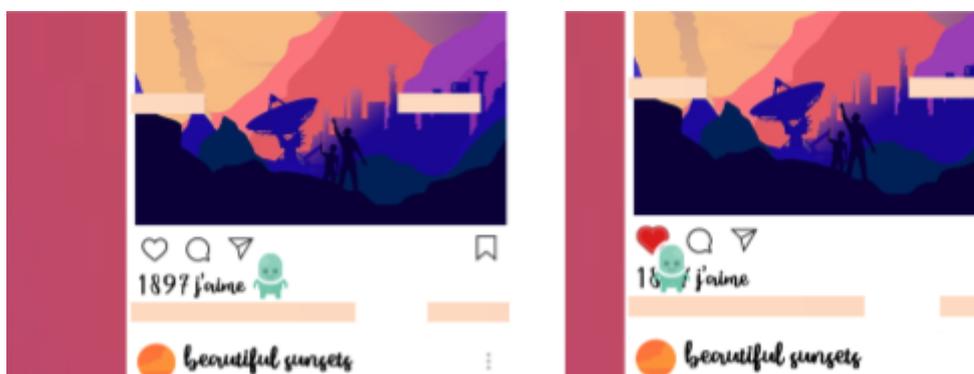
Après une scène d'introduction, pour commencer à jouer, l'utilisateur doit se déplacer sur le coeur vide qui apparaît :



La scène suivante représente ensuite un fond d'écran est une suite de posts (photos) Instagram avec des images à liker. Il y a en haut à gauche un compteur de likes et en haut à droite un chrono de 60 secondes.

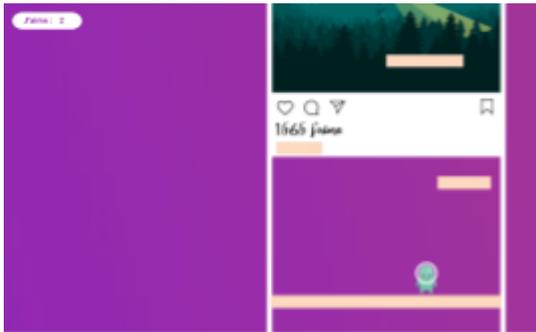


Il suffit de passer sur le coeur d'un post pour liker. Le coeur à l'origine blanc devient alors rouge.

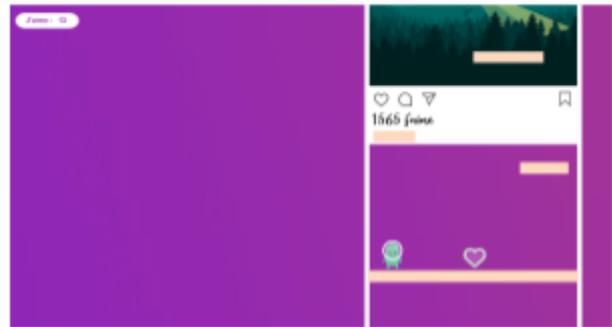


Différentes plateformes sont apposées sur le fond ce qui permet à l'utilisateur de se déplacer. L'utilisateur peut alors sauter d'une plateforme à l'autre, pour descendre petit à petit et arriver à la fin du fil d'actualité d'Ainstag Rame.

Si le nombre de coeur aimés est supérieur à 10, la porte de sortie vers la scène de conclusion apparaît.



2 "j'aime" : pas de sortie

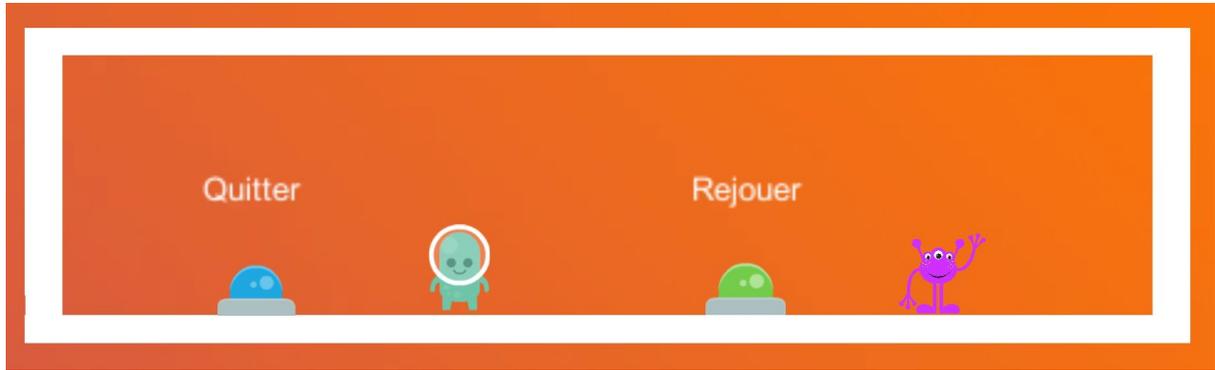


12 "j'aime" : sortie vers la scène suivante

Dans la scène de conclusion , le joueur répond à la question posée grâce à un système de drapeaux :



Ensuite le joueur peut recommencer le jeu si il a perdu ou quitter le jeu et revenir au menu principal grâce à plusieurs boutons.



L'ensemble graphique du fond d'écran est réalisé avec Illustrator et reprend des représentations type "cartoon" pour correspondre au mieux avec l'univers enfantin du jeu.

Faïz Bouque



Le personnage doit aller cliquer sur les différentes notifications qui apparaissent tout en évitant les pubs qui bougent sur la page. Une fois qu'il a cliqué un certain nombre de fois il peut récupérer la pièce de son vaisseau.

Nous rajouterons si le temps nous le permet une deuxième partie à ce niveau qui consisterait à la navigation dans les données privées d'un personnage. Le personnage en s'en rendant compte lui ferait la morale.

Touiterre

Le fond d'écran est un fil d'actualité Twitter, différents messages se cachent sur ce fil d'actualité. Des messages haineux et des messages lambdas. Le but est de faire passer le personnage sur le texte "signaler". Des plateformes se trouvent à chaque bas de message pour permettre à l'utilisateur de se déplacer. Une fois l'utilisateur en bas du fil d'actualité le joueur trouve trois drapeaux. Il doit rester 5 secondes sur celui de son choix pour valider sa réponse à l'énigme. Les drapeaux ont des couleurs différentes et le résultat de l'énigme correspond à l'une des couleurs.



Musiques

Chaque niveau du jeu possède un environnement particulier retranscrit par une musique type des jeux vidéos.

Pour Ainstag Rame, la musique du niveau est calme au début, mais à mesure que le personnage progresse dans le niveau, le rythme s'accélère donnant alors une réelle impression du temps qui est compté.

Les musiques de Faizbouque et Touiterre sont encore plus anxiogènes car ces niveaux présentent des éléments négatifs tels que les posts haineux et les pubs. L'atmosphère retranscrite par ces musiques vise à mettre en avant la pression certes invisible mais bien présente que posent ces réseaux sociaux.

Conclusion

Une fois que l'utilisateur a réussi les trois niveaux une animations montre que les 3 pièces du vaisseau sont rassemblées. Ensuite un texte lui explique l'intérêt du jeu et les dangers des réseaux sociaux.

Conclusion

Notre objectif à travers ce projet était de montrer les côtés néfastes des réseaux sociaux. Nous avons dû faire des choix sur les réseaux sociaux, nous avons choisi Facebook, Twitter et Instagram qui sont les réseaux sociaux que nous connaissons le mieux. Il a ensuite fallu décider les différents points négatifs que nous voulions faire ressortir sur chacun. Pour Twitter nous avons voulu montrer qu'il y avait beaucoup de messages agressifs, et que des informations importantes se noyaient au milieu de messages agressifs ou inutiles. Pour Instagram nous avons voulu montrer que les gens scrollent le fil d'actualité et likent les posts sans en regarder les contenus. Sur la partie Facebook nous voulions montrer que les publicités étaient omniprésentes et qu'il y avait beaucoup de messages haineux.

Pour réussir cet objectif nous avons décidé d'utiliser Unity, Photoshop et Illustrator et de nous former à ces logiciels. Ce n'était pas très évident car Unity demande beaucoup de temps pour être maîtrisé correctement. De plus il n'est utilisé dans aucune autre UV donc ce n'est pas toujours évident.

Finalement ce projet nous a permis de découvrir de nouveaux outils, de nous renseigner sur les réseaux sociaux et d'essayer de sensibiliser les gens aux risques des réseaux sociaux de manière ludique.

Avec plus de temps nous aurions pu approfondir notre travail et l'étendre à d'autres réseaux sociaux.