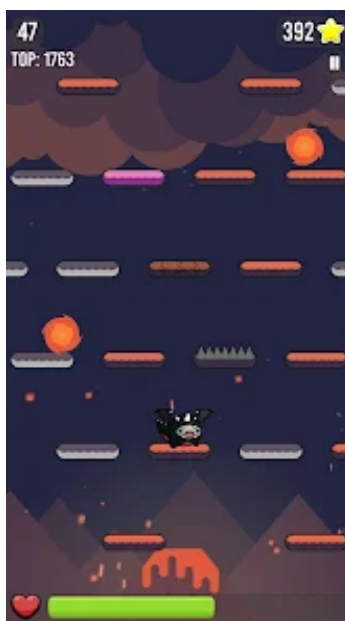
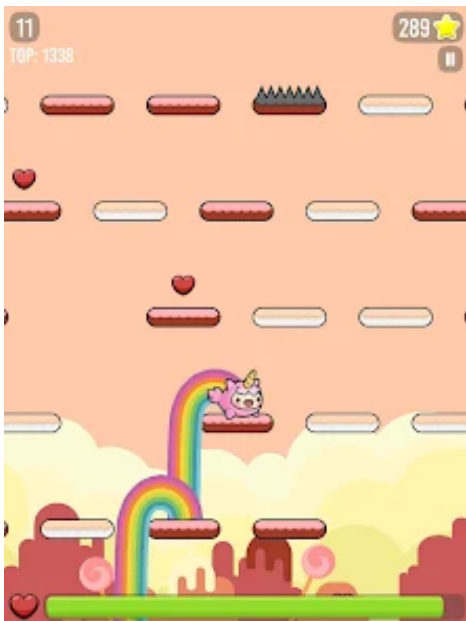


Julie Castaing-Molin
Fiona LAMI

Sémiologie TP2

Changer un platformer 2D en jeu d'aventure 3D



Happy Hop: Kawaii Jump - un jeu mobile mignon

Happy Hop est un jeu sorti sur les supports mobiles en 2016 par Platonic Games. C'est un jeu de plateformes en vue 2D sur le côté qui exploite l'écran tactile des téléphones : le joueur peut tapoter à gauche ou à droite de l'écran, ce qui oriente la direction de saut du personnage qu'il incarne : gauche ou droite. Le joueur joue un petit personnage mignon nommé Miimo qui doit aller de plus en plus haut pour obtenir le meilleur score. Pour cela, il saute sur des plateformes à gauche ou à droite et un saut correspond à un point. Certaines plateformes sont des piques donc des pièges qui provoquent la fin de la partie si le joueur atterrit dessus. Il y a aussi des zones où il n'y a aucune plateforme, dans ce cas le Miimo tombe dans le vide et c'est aussi un game over. Il y a un temps imparti durant la partie et pour ne pas que la barre de temps soit à zéro, le joueur doit récupérer des petits cœurs présents parfois sur les plateformes. Si le temps est à zéro, la partie est finie et le score final est montré à l'écran.

Ce jeu comporte plusieurs Miimo qui sont déblocables pour la plupart d'entre eux en collectant des étoiles sur les plateformes et en dépensant 50 étoiles pour faire éclore un œuf de Miimo. Les étoiles sont moins fréquentes que les cœurs en jeu mais apparaissent assez facilement aussi. Chaque Miimo a un "biome" différent : un décor différent avec des couleurs de plateformes différentes et parfois même un gameplay qui diffère. Il y a par exemple un Miimo qui est dans un décor obscur ou un autre qui inverse la gauche et la droite.

Problématiques d'adaptation en jeu d'exploration 3D

Tout d'abord, *Happy Hop* n'a pas une histoire définie : on joue "juste" un personnage mignon et on doit avoir le meilleur score possible. Il n'y a pas d'explications sur les raisons pour ces personnages de faire le plus de sauts possible, ni même des explications sur les différents décors liés aux différents Miimo du jeu. Les Miimo ont un nom, une apparence et un biome différent mais aucun n'a une histoire écrite. Or, un jeu d'exploration nécessite qu'il y ait une histoire adjacente pour donner envie au joueur de chercher des détails dans le jeu.

Aussi, pour que le joueur puisse mieux s'immerger dans le jeu, c'est très souvent plus approprié qu'il y ait un personnage principal plutôt que plusieurs personnages qui se ressemblent et qui n'ont pas forcément un gameplay qui diffère.

Par ailleurs, le gameplay du jeu est simple et efficace : on tapote à gauche ou à droite le plus rapidement possible pour prendre les bonnes plateformes afin de ne pas tomber ou aller sur les plateformes piégeuses. Il y a quelques variations selon quelques rares Miimo mais il n'y a pas de monstres par exemple ou un but autre que d'avoir le

meilleur score. Et un jeu d'exploration nécessite qu'il y ait des changements dans le gameplay.

Enfin, obtenir le meilleur score peut être un but dans un jeu d'exploration mais pas le seul. Souvent, il y a aussi le but de tout explorer, de découvrir des endroits secrets ou de résoudre des énigmes. Tout cela n'est pas présent dans le jeu *Happy Hop* de base.

La customisation de beaucoup des aspects esthétiques du jeu en achetant avec l'argent du joueur n'a pas été maintenue, les "skins" pouvant avoir un rôle plus important dans un jeu d'exploration et donc non négligeable.

Happy Hop: Save the Kawaii - Synopsis et mécaniques narratives

Happy Hop : Save the Kawaii serait un jeu d'exploration en 3D où il incarne Miimo. Ici c'est un personnage unique qui doit sauter de plateformes en plateformes pour explorer le monde. Le monde lui-même est composé de plusieurs endroits aux caractéristiques bien définies appelés "biomes". On retrouve la Forêt, l'Océan, le Volcan ou encore la Montagne Enneigée, tout ça avec des graphismes "mignons" similaires au jeu de base.

Pour le synopsis et expliquer au joueur pourquoi il doit explorer dans ce jeu, Miimo est un petit héros décidé à aller dans les nuages célestes pour enlever l'aura maléfique qui pèse sur le monde. Ce mal rend les autres habitants moins mignons et les met en danger. S'il se propage trop, c'est la catastrophe ! Miimo doit alors explorer chaque partie du monde pour les purifier et révéler le chemin menant à la plus grosse étoile magique : l'étoile capable d'éliminer définitivement le mal et de sauver le kawaii.

La mécanique principale narrative qui permet au joueur de pouvoir personnaliser Miimo est qu'il peut changer de tenue quand il le souhaite durant la partie et il en débloquent de nouvelles au fur et à mesure qu'il explore de nouveaux biomes. Outre la satisfaction esthétique, changer de tenue a aussi un intérêt en termes de gameplay puisque la 3D permet plus de manœuvres en termes d'immersion. Par exemple, Miimo peut porter une tenue de camouflage vert qui lui permet de se cacher dans les buissons et donc d'échapper à des ennemis qui font leur ronde. Chaque tenue offre des particularités différentes. Parmi quelques exemples, il y a le pyjama dragon qui permet de donner des ailes à Miimo et de pouvoir voler quelques secondes tous les

x temps en jeu. La tenue de grenouille permet une meilleure adhérence à la pluie et la combinaison anti-feu permet de perdre moins de points de vie si Miimo entre en contact avec une boule de feu.

Le joueur débute le jeu en ayant le choix d'explorer un des deux biomes débloqués. Au fur et à mesure qu'il avance dans un biome en récoltant les étoiles, il débloquent d'autres biomes jusque là trop dans l'obscurité. Il y a en total 20 biomes dans le jeu.

Proposition d'adaptation en jeu d'exploration 3D

Happy Hop serait toujours un jeu présent sur mobile mais il serait aussi disponible sur les supports type console. Le jeu est achatable mais sans micro-transactions.

Pour adapter la 2D à la 3D, on ne tapote plus à l'écran pour déplacer le personnage mais on utilise le Joystick et les plateformes sont à des endroits plus diversifiés en termes d'axe. Sur téléphone, l'interface du Joystick apparaît en bas à gauche et est utilisable sur l'écran. Le système de déplacement est alors plus libre mais aussi plus précis puisque les plateformes ne sont pas "qu'à gauche et/ou à droite" mais dans plusieurs autres directions. Il est donc possible de faire marche arrière ou de changer de plateforme mais un déplacement correspond à un saut, comme dans le jeu de base. Pour que le jeu ne soit pas très difficile, le joueur maîtrise uniquement la direction du personnage avec le Joystick, pas l'intensité du saut par exemple.

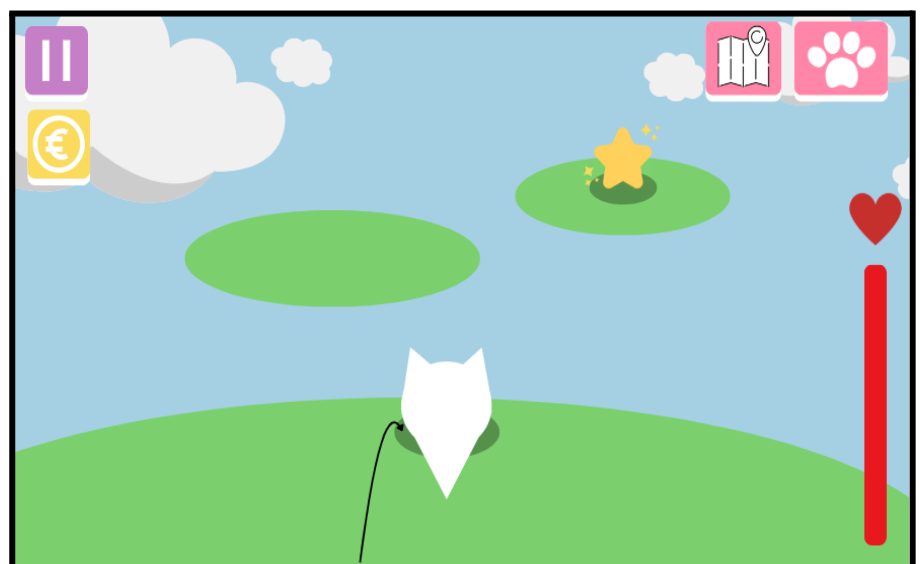
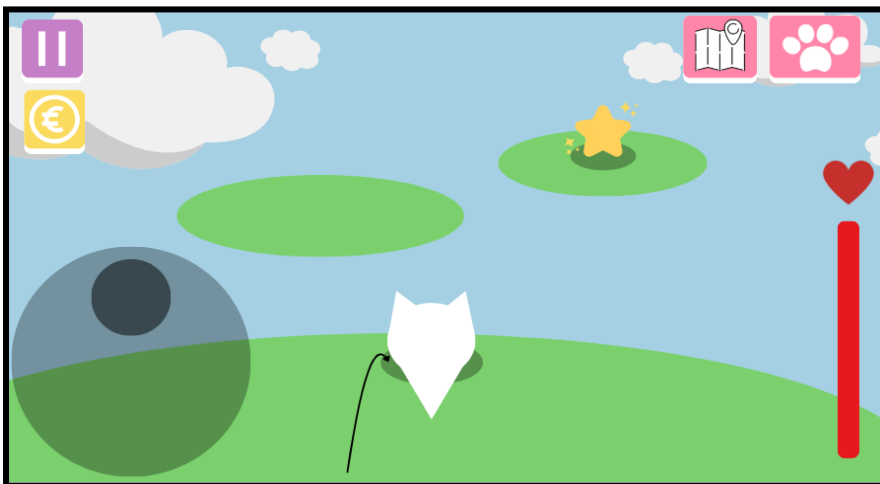
Pour adapter la 2D à la 3D, la vue du jeu n'est plus sur le côté mais sur le derrière du personnage, légèrement en hauteur afin de permettre plus de précision avec le Joystick.

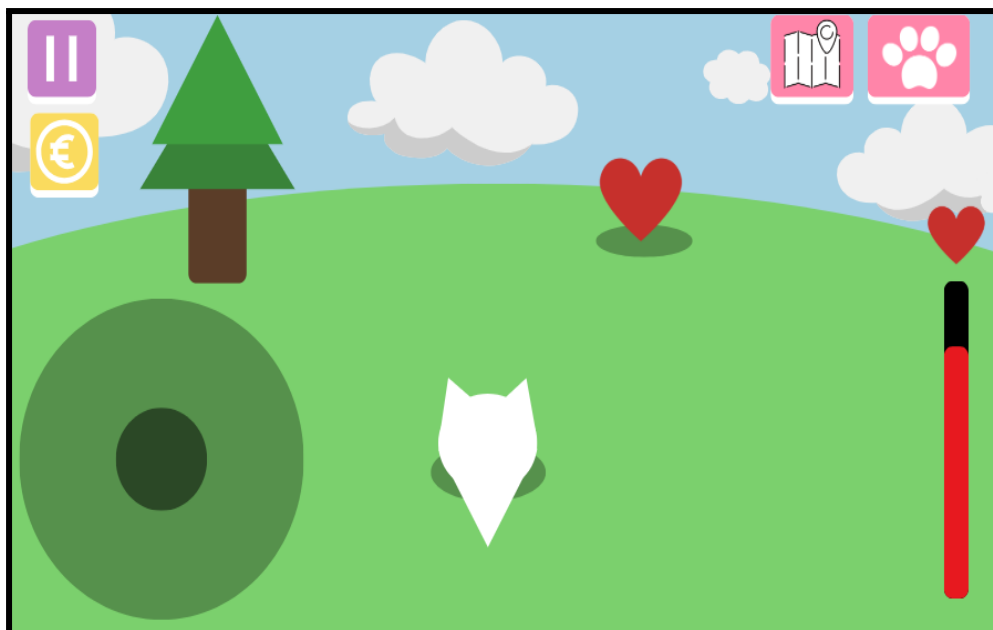
Aussi puisque le but d'un jeu d'exploration est d'explorer au moins le plus possible, on a retiré le timer qui pousse à ne pas explorer mais à accélérer. On a à la place une barre de points de vie qui baisse lorsque Miimo est sur une plateforme de piques ou lorsqu'un ennemi le touche s'il est sur la même plateforme que Miimo pendant sa ronde. Si la barre de points de vie est à zéro, c'est un game over. Dans ce cas, il y a plusieurs points de sauvegarde dans chaque biome et le jeu charge le dernier point créé. Le joueur peut choisir quel point de sauvegarde il souhaite charger. Cela permet que le joueur n'ait pas à tout recommencer, notamment les biomes où il y a certaines plateformes difficiles d'accès.

En revanche, il peut toujours collecter des cœurs sur les plateformes pour lui redonner quelques points de vie pour garder l'esprit kawaii du jeu de base. Aussi, les étoiles gagnent un rôle considérable dans *Happy Hop : Save the Kawaii* puisqu'il faut en récolter le plus possible pour éliminer le mal dans chaque biome. A partir de 100 étoiles, le mal peut être vaincu mais le joueur peut récolter plus d'étoiles, augmentant son score.

En effet, pour pousser à l'exploration et pour correspondre au but principal du jeu de base, on a gardé le système de score. Plus le joueur explore de biomes, plus son score augmente. Il peut éliminer le mal en explorant 8 biomes mais il y a 20 biomes au total dans le jeu et s'il explore tous les biomes il gagne des points. S'il explore bien, découvre des endroits cachés ou récupère plus d'étoiles, il gagne encore plus de points. A la fin de chaque exploration d'un biome, le score actuel apparaît en grand sur l'écran et à la fin de chaque partie où le mal est définitivement éliminé, un tableau de scores apparaît. Plus le score est élevé, plus le joueur a des récompenses comme obtenir plus de choix d'apparences mais sur Miimo lui-même, ce n'est pas lié à ses tenues.

Interface cohérence





Lien Diapo

 HappyHop_Adaptation3D