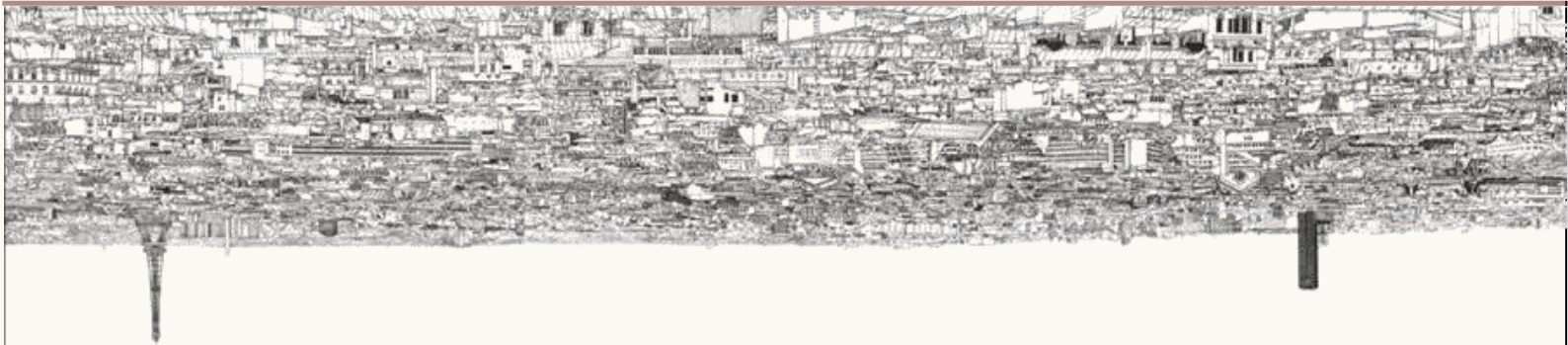


# Eurasia



## Table des matières

Eurasia .....	0
Table des matières .....	1
Introduction .....	2
Concept.....	3
Public-cible .....	3
Objectifs .....	3
Ressources médias .....	4
Charte graphique .....	4
Structure et navigation.....	5
Formes et degrés d'interactivité.....	5
Budgétisation.....	6
Storyboard.....	6
Début du jeu .....	6
Illustration type d'un tableau .....	6
Au cours du jeu .....	7
Fin du jeu.....	7
Résultat final.....	8
Conclusion .....	8

## Introduction

*Dans quelle mesure les caractéristiques du support numérique et multimédia peuvent-elles générer de nouvelles formes d'écriture ?*

Tel est le problème abordé durant le semestre.

Les technologies du numérique sont aujourd'hui utilisées afin de permettre l'écriture interactive. C'est cela que nous avons voulu exploiter à travers la conception et la réalisation d'un récit : *Eurasia*. Mais quelle Histoire devons-nous raconter ? Quelle forme voulons-nous adopter ? Par quel moyen pouvons-nous apporter de l'interactivité ?

Les réponses sont apparues au fur et à mesure de l'avancement du projet. Les spécificités d'*Eurasia* sont le fruit d'une longue réflexion et d'un travail progressif. Ce rapport a pour objectif de présenter ce récit interactif.

## Concept

A travers un récit interactif, le lecteur va suivre simultanément l'aventure d'un Chinois arrivant en France pour ses études, et d'une étudiante française venant découvrir la Chine pour plusieurs mois. L'utilisateur peut accompagner les personnages durant une journée, de l'arrivée à l'aéroport à la première soirée, en interagissant dans diverses situations. Il est ainsi amené à vivre une expérience de découverte culturelle en même temps qu'eux. L'utilisateur peut interagir avec le personnage de son choix, et changer de point de vue quand il le souhaite. En effet, par une division en deux parties distinctes, l'écran présente durant un temps limité les deux situations simultanément.

L'intérêt de ce récit est de réaliser un parallèle entre le mode de vie occidental à travers la France, et le mode de vie en Asie.

Ce projet est fondé sur un ensemble de tableaux. Chaque tableau est découpé en deux parties, l'une présentant la France et l'autre la Chine. Des lieux et des situations présentant de fortes différences culturelles entre les deux pays sont intégrés dans le tableau. L'ensemble est relié à par un ordre chronologique.

## Public-cible

Ce récit interactif est « tout public » mais il s'adresse davantage aux étudiants européens, curieux d'appréhender le monde asiatique, et de porter un regard nouveau sur le mode de vie en France.

## Objectifs

L'objectif principal de ce projet est de confronter deux cultures totalement différentes en vue de mieux comprendre le choc que peuvent ressentir les étudiants échanges. Cette expérience permet également de découvrir les coutumes d'Asie, et de reconnaître la culture européenne mais à travers le regard d'un étudiant étranger. *Eurasia* présente les aspects culturels les plus marquants, comme les loisirs et les activités des personnes, leurs habitudes alimentaires, les lieux communs de vie...

Cette démonstration donne l'opportunité à l'utilisateur de mieux appréhender un départ à l'étranger. Le projet a alors l'ambition de promouvoir les échanges entre l'Europe et l'Asie, en donnant envie aux personnes de découvrir davantage les deux cultures.

## Ressources médias

Le récit interactif utilise un support visuel développé sous Unity 2D, mais également des ressources sonores, fortement liées à la localisation des actions que déclenche le joueur. Ainsi, des actions effectuées dans le cadre correspondant à la France déclenchent une musique française sur la thématique du tableau actif. Cette ambiance sonore est modifiée et adaptée dès que l'utilisateur déplace la souris sur la zone de l'écran se déroulant en Chine.

A cela s'ajoute des animations correspondant aux diverses interactions proposées à l'utilisateur.

## Charte graphique

Nous avons décidé de choisir une vue à la première personne. L'utilisateur se met à la place des deux étudiants. Les personnages apparaissent sous forme de fenêtre de dialogue, dans le but de faire apparaître leurs pensées ou leurs interrogations. Les textes sont rédigés en français, avec une police classique (Arial, 12). L'étudiant chinois a sa fenêtre au-dessus de l'écran image, l'étudiante française en dessous.



Figure 1 : Fenêtre de dialogue de la française

## Images

Le style abordé pour les différents plateaux ressemble à celui employé pour dessiner une bande dessinée. Nous utilisons des photos réelles qui sont ensuite retouchées par des logiciels, *Photoscape* et *Photofiltre* notamment, afin de recréer une image type bande dessinée, ou peinture. La taille choisie est un écran 16 :9. Les logiciels sont également pratiques pour retoucher nos objets consacrés aux interactions, et d'en faire des calques facilement superposables et reconnaissables sur les plateaux. Cela facilitera la navigation pour que l'utilisateur puisse apprécier la découverte du récit-jeu.

## Audio

Une des interactions est fondée sur un paramètre audio.

Des sons sont utilisés pour immerger davantage l'utilisateur dans les deux univers. Elle représente des musiques connues dans les pays ou des bruits habituels : bruits de rue, bruits de foule, etc. Nous nous sommes aussi enregistrés en train de parler quelques mots en chinois afin de mettre notre bande son dans le récit, pour mieux immerger l'utilisateur. Certaines pistes ont subi des transformations sur Audacity, notamment pour atténuer les sons.

## Structure et navigation

Notre récit est proposé sous la forme d'une interface en 2D développée sous *Unity* permettant un système de double navigation :

- La partie gauche de l'écran propose de jouer une étudiante française en voyage en Chine.
- La partie droite de l'écran propose de jouer un chinois arrivant en France.

L'histoire se déroule sur une journée de 24H organisée en 4 tableaux présentant des moments clés de la journée.

L'utilisateur est libre d'interagir librement avec les éléments mis à sa disposition. Cependant il n'est pas libre de l'avancée de l'histoire. Une horloge simule l'heure de la journée et l'emmène après un certain temps au tableau suivant.

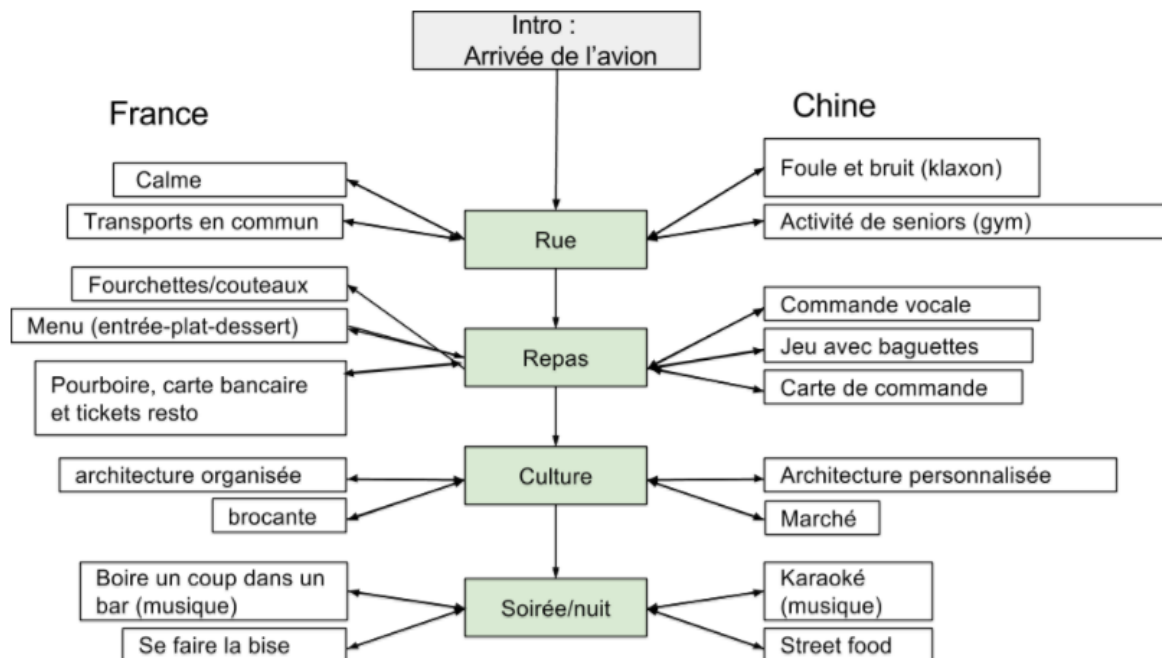


Figure 2 : Structuration d'*Eurasia* souhaitée

## Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité du récit est fondée sur les actions mises à disposition de l'utilisateur, afin de lui faire découvrir des aspects culturels ou des différences culturelles entre la Chine et la France. Elle est maîtrisée par la souris de l'ordinateur. Certaines interactions apparaissent uniquement lors d'un passage de la souris sur l'écran, d'autre lorsque l'utilisateur clique. L'utilisateur est libre de toutes ses interactions, et il peut passer d'une ville à l'autre.

L'idée des interactivités est de lui faire ressentir les sensations éprouvées par les personnages, à travers les émotions, les difficultés de communication, la surprise et l'étonnement que peut engendrer ce récit de découverte.

## **Budgétisation**

Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'UV SI28 à l'UTC, aussi le budget du projet n'est pas un budget en terme de somme d'argent, mais en terme de contrainte d'horaire.

En effet un projet fonctionnel sous la forme d'un exécutable est attendu à la fin du semestre.

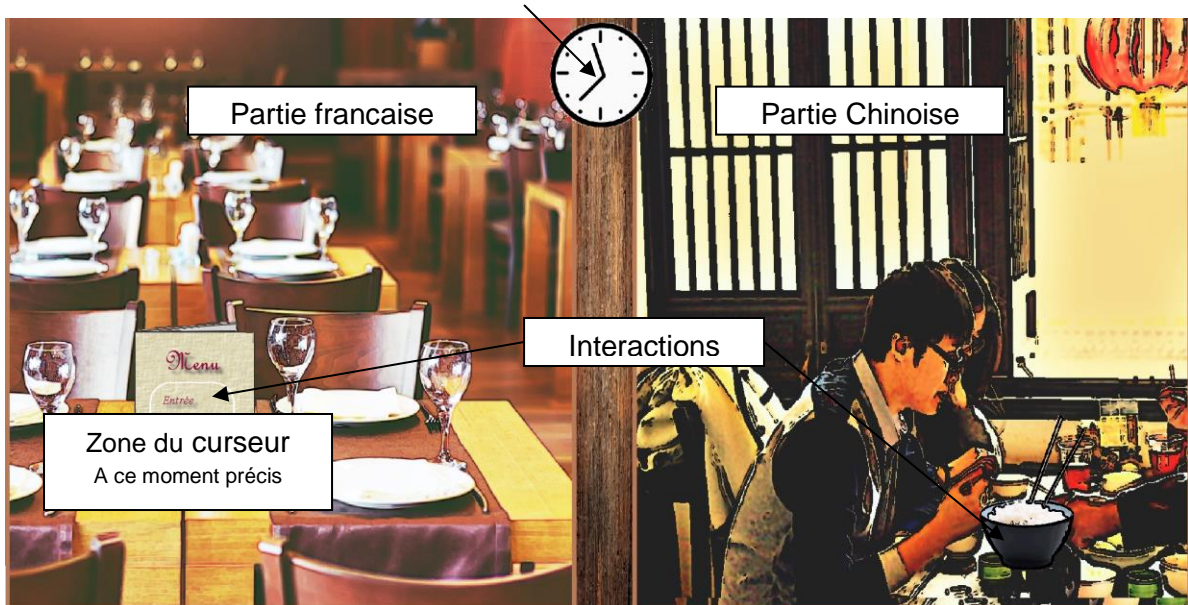
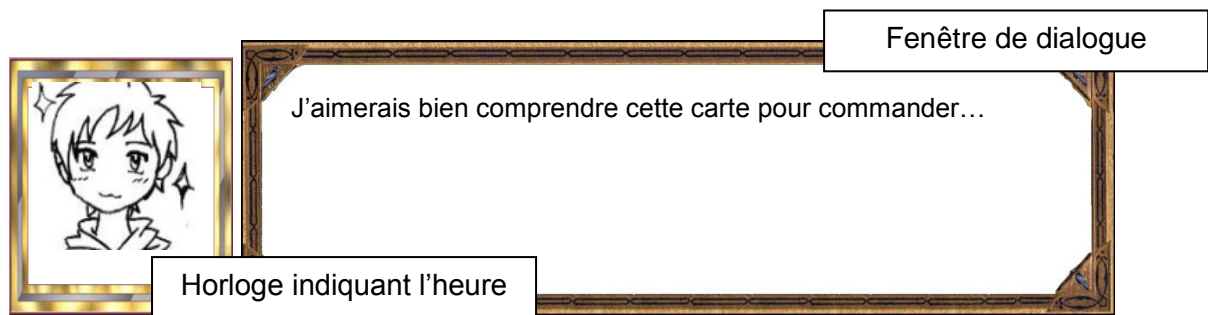
## **Storyboard**

### **Début du jeu**

Le récit débute par une animation réalisée sur Flash, puis intégrée sur Unity. Cette introduction présente un avion décollant de l'aéroport de Paris, traversant l'écran, pour atterrir à Shanghai.

### **Illustration type d'un tableau**

Durant le récit, l'utilisateur passe par une série de tableaux. Voici un exemple parmi eux :



## Au cours du jeu

- L'utilisateur suit le courant d'une journée dans chacun des pays ;
- Des objets sont mis en valeur sur l'image de fond du plateau. Chacun d'eux correspond à une interaction intégrée au récit-jeu. Cela prend plusieurs formes : interactivité visuelle, audio, ludique, etc ;
- L'utilisateur choisit les animations qu'il souhaite découvrir. Aucun ordre défini, il est libre de faire ce qu'il préfère ;
- Le jeu se termine après le dernier plateau correspond à une soirée ;
- L'utilisateur a la possibilité de rejouer.

## Fin du jeu

La fin du projet *Eurasia* n'a pas été décidée par notre équipe. Plusieurs scénarios ont été envisagés : une animation rappelant celle du début, un générique reprenant les différences culturelles, un retour sur un menu pour revenir à certaines scènes, etc.



## Résultat final

Nous n'avons pas réussi à mener le projet jusqu'au bout. Le rendu final d'*Eurasia* présente des différences avec le projet initial.

Tout d'abord, nous n'avons pas pu réaliser autant de scènes et d'interactions que prévues. Nous présentons uniquement les tableaux dans la rue et dans le restaurant. Avec néanmoins deux interactions majeures : un jeu codé par Luan, et une reconnaissance vocale codée par Amaury. Ces deux animations ont nécessité beaucoup de travail. L'animation du début a pu être réalisée, mais nous n'avons pas eu le temps de faire un choix pour la fin d'*Eurasia*. Finalement, l'utilisateur a la possibilité de commander un plat en chinois, de s'exercer à manger avec des baguettes, et de regarder la carte proposée par un restaurant français.

## Conclusion

Bien que nous n'ayons pas eu le temps de finir le projet, son écriture nous a permis de développer de nombreuses compétences. Chacun d'entre nous a été initié à l'utilisation des logiciels Unity et Flash, et certains ont pu apprendre à coder quelques lignes. De plus Luan et Amaury, les deux GI du projet, n'ont pas été en reste avec leur réalisation.

Ce projet nous a permis d'appliquer les notions vues en cours par rapport à l'interaction (ambiance sonore, la typographie, etc), tout en nous permettant de vraiment réfléchir par nous-même sur celle-ci afin d'approfondir et s'appropriier le cours.

Etant une première pour Marion et Matthieu, la réalisation d'un projet numérique a permis de prendre conscience de l'implication nécessaire, de la complexité de l'écriture et de la mise en place, et enfin du temps nécessaire.