



Rapport Projet SI28 - Audiospital

Ikram BENZEKRI
Alexandre LEPICIER
Augustin SOKPOLI

Sommaire

Sommaire	1
Note d'intention	2
Concept	2
Public cible	2
Objectifs	2
Cahier des charges	3
Ressources médias	3
Structure et navigation	3
Formes et degrés d'interactivité	3
Choix graphiques et d'interface	3
Choix techniques	4
Scénario	5
Scène 1 : Introduction, réveil à l'hôpital	5
Scène 2 : Code	6
Scène 3 : Sortie et fin	6
Conclusion	7

I. Note d'intention

Concept

Le concept de notre projet est de faire un jeu vidéo où l'interaction se fait principalement par le son et la voix de l'utilisateur. C'est grâce à un micro que l'utilisateur pourra transmettre ses choix et ses mouvements pour progresser dans le jeu, qui aura un aspect narratif. La narration se fera uniquement à travers de l'audio, rien de visuel ne sera à l'écran ou du moins très peu. Le joueur devra s'imaginer le récit ainsi que répondre comme s'il était à la place du protagoniste et faire des choix à la manière d'un visual novel. On peut donc qualifier notre jeu d'audio novel.

Public cible

Il n'y a pas de cible particulière, n'importe qui avec un micro et un ordinateur pourra jouer à notre projet. Les contrôles et comment interagir avec le jeu seront expliqués dans le jeu. Le jeu attirera plus particulièrement les amateurs de jeux vidéo qui auront l'occasion d'expérimenter une manière moins commune de jouer à un jeu vidéo.

Objectifs

Le but est d'explorer une nouvelle méthode pour jouer à un jeu vidéo. Il n'est pas commun de voir des contrôles qui se font par sa propre voix, surtout pas dans des récits entièrement audibles. À travers notre projet, nous voulons voir ce que cela apporte ou modifie en termes d'interaction dans le cas d'un jeu vidéo. Nous voudrions que le fait de communiquer à haute voix permette une immersion plus forte dans le récit ou une connexion plus forte aux personnages que nous mettons en scène.

II. Cahier des charges

Ressources médias

Puisque notre projet a pour but de pouvoir être joué sans regarder l'écran, il va de soi qu'il nécessitera quasiment exclusivement de ressources sonores. Les graphismes (images, vidéos, textes) seront très minimes, au profit d'une forte ambiance sonore. Pour cela nous allons avoir besoin d'enregistrements de doublage du texte et des dialogues, ainsi que de bruitages et éventuellement de musiques. Le but de notre projet est de proposer une immersion forte par le biais du son, il est donc important de créer une ambiance réaliste et fournie pour le joueur d'autant plus que ce sera l'unique média.

Structure et navigation

Notre jeu aura une structure linéaire puisqu'il aura la forme d'une histoire interactive où le joueur pourra effectuer des actions pour avancer dans l'histoire. La navigation est aussi immersive puisqu'elle sera entièrement vocale, le joueur communiquera ses décisions à l'oral grâce à un micro.

Formes et degrés d'interactivité

Les deux formes d'interactivité de notre projet sont : accéder et manipuler. Le joueur accède au contenu qui est proposé, à l'histoire qui est racontée. Il a aussi la possibilité (voire l'obligation, pour avancer dans le jeu) de manipuler et d'interagir avec le jeu, notamment grâce à sa voix.

Choix graphiques et d'interface

Pour les choix graphiques et l'interface, il y a peu de choses à dire puisque graphiquement nous n'affichons quasiment rien, et l'interface se fait principalement via une interaction orale. Le jeu sera muni du strict minimum, c'est-à-dire un affichage simple avec du texte quand un choix s'impose au joueur. Cet affichage sera sobre (gris, noir, blanc) et surtout dispensable, le joueur n'en aura pas besoin pour avancer dans l'histoire. L'interface uniquement vocale a pour but d'augmenter l'immersion du joueur puisqu'il interagit directement dans les dialogues de récit. De plus, le jeu sera lancé *in media res*, directement dans l'action et l'histoire du jeu, pour rajouter à l'immersion. On prendra soin de faire une phase de tutoriel du système de jeu intégré au récit pour ne pas perdre le joueur, et qu'il comprenne le principe du gameplay.

Choix techniques

Pour réaliser notre jeu, il nous faut un système qui permet de faire de la reconnaissance vocale sur l'entrée du micro du joueur, pour cela nous allons utiliser Unity qui possède déjà des modules pour capturer le son et ainsi que pour faire de la reconnaissance vocale. Pour ce qui est de l'enregistrement des doublages, mais aussi du mixage audio pour les bruitages et composer l'ambiance sonore, nous utiliserons Audacity et Reaper.

III. Scénario

Dans cette partie vous pouvez retrouver les dialogues que nous avons écrits pour le scénario. Nous avons ensuite enregistré ces dialogues pour les intégrer au jeu.

Le joueur se retrouve dans la peau d'un personnage récemment devenu aveugle, puis un accident se passe à l'hôpital et le personnage doit évacuer avec son voisin de chambre malgré son nouvel handicap.

Scène 1 : Introduction, réveil à l'hôpital

La première scène est une scène d'introduction, c'est un réveil du personnage joueur à l'hôpital. Elle a pour but d'introduire le contexte et l'histoire au joueur, mais aussi de faire découvrir le système de jeu et de reconnaissance vocale à travers des actions simples que le joueur peut faire.

(Le personnage se réveille au moment où l'infirmière vient lui faire des injections)

Infirmière : "Bonjour Mr. Lebrun Je vais vous faire l'injection d'aujourd'hui. Vous avez bonne mine ce matin ! Cinq jours après l'accident, vous vous portez plutôt bien. Votre état de santé s'est nettement amélioré. D'habitude, les victimes d'accidents de la route polyfracturées prennent plus de temps à se rétablir. Par contre, votre vue ne semble pas progresser. On espère que votre nerf optique endommagé par la blessure au crâne ne va pas dégénérer au fil du temps.

Je vous laisse vous reposer. N'hésitez pas à utiliser le système de reconnaissance vocale de la pièce. Je vous rappelle que pour allumer la radio, il suffit de dire "allumer la radio". Si vous voulez changer de chaîne, ce sera "suivant" ou "précédent". La radio s'éteint lorsque vous dites "éteindre la radio". N'oubliez pas que votre téléphone étant toujours connecté au système, vous pouvez écouter vos messages vocaux en disant "répondeur".

Si le système n'exécute pas la requête que vous demandez, sachez qu'il faut reprendre le mot en l'articulant mieux. Je vous souhaite une bonne journée.

Ah ! J'oubliais, un nouveau patient partage avec vous la chambre depuis la nuit dernière. Voilà, je vous laisse maintenant. "

(Son de la porte qui claque)

Le joueur peut effectuer plusieurs actions comme allumer la radio, changer de chaîne, écouter son répondeur...

Au bout d'une minute, la prochaine scène se déclenche.

Scène 2 : Code

Dans cette deuxième scène, le joueur fait face à un petit jeu où il doit restituer à l'oral un code qu'il entend. Nous voulions faire une scène avec un vrai jeu dedans et du gameplay, pour que notre projet ne se résume pas à faire des choix à l'oral.

(explosion, vitres qui se cassent, sol qui tremble...)

Autre patient : "C'est quoi ce bruit ? Qu'est-ce qui se passe ? À l'aide !

Personne ne saura qu'on est en détresse ! Ils vont nous oublier et je suis blessé à la cheville, je ne peux même pas courir pour fuir ! On ne doit pas rester ici ! Donne-moi la main et viens avec moi ! On va prendre l'escalier de secours, j'espère que la porte de l'escalier est déverrouillée !"

"Ah ! Dans cette pièce il y a une porte spéciale, j'en ai une comme ça sur mon lieu de travail ! Il faut deux personnes pour l'ouvrir, une qui écoute le code qui est transmis dans un casque d'un côté de la pièce, et l'autre doit rentrer le code à l'autre bout de la pièce. Tiens ! Mets-toi ici pour écouter, ensuite dicte moi le code que tu entends pour que je puisse ouvrir la porte. Je te dis quand je suis prêt."

(possibilité de faire répéter les consignes par le joueur)

(échec) - **Autre patient :** "Non ça n'a pas marché ! Essaie encore, je relance la procédure."

(valide) - **Autre patient :** "Ok c'est bon la porte est ouverte, on peut y aller !"

Scène 3 se déclenche

Scène 3 : Sortie et fin

Dans cette dernière scène, le personnage et son acolyte se retrouvent coincés et doivent crier pour appeler à l'aide. Le but étant que le joueur doit crier assez fort pour déclencher la suite et la fin du jeu.

Autre patient : "Regarde, ils sont là les escaliers ! On y va, il faut faire vite avant que tout ne s'écroule !"

(son de pas)

Autre patient : "Ah ! Une poutre s'est effondrée et nous bloque le passage !"

"Il faut prévenir les personnes dehors qu'on est encore à l'intérieur ! Crie avec moi pour qu'ils puissent nous entendre !"

Quelqu'un à l'extérieur : "Vous avez entendu ? Il y a encore des personnes à l'intérieur, ne vous inquiétez pas on va vous sortir d'ici !"

Conclusion

Alexandre

Pour conclure personnellement, ce projet était très intéressant à réaliser tant sur la réflexion pour écrire et adapter un récit à son moyen de diffusion, mais aussi dans sa réalisation pratique, notamment l'utilisation de Unity et Audacity. C'était plus compliqué que prévu d'imaginer un récit raconté uniquement de manière audio, ainsi qu'imaginer des moyens de jouer et d'interactions en incluant le joueur dans le dialogue, et uniquement à l'oral. Même si je pense qu'il y a encore plusieurs éléments à ajouter ou ajuster pour que notre projet soit complet, je pense qu'il m'a beaucoup apporté en termes de réflexion sur l'interactivité et sur des nouveaux moyens de jouer à des jeux vidéo.

Augustin

Participer à la réalisation de ce projet a été pour moi très intéressant. Le jeu final que j'imaginai au début était très différent de celui dans lequel nous nous sommes lancés, et encore plus que celui qui a abouti, mais les mécanismes utilisés ont été d'autant plus intéressants et nous ont permis de travailler sur des méthodes de gameplay et de narration très différentes de ce qu'on voit couramment. La création d'ambiances sonores réalistes qui plongent l'auditeur dans l'histoire s'est révélée être plus complexe que prévu, mais l'exercice n'en est que plus intéressant. J'éprouve quelques regrets concernant le potentiel que possède un projet comme celui-là, avec l'envie de créer un jeu plus complet, plus long et pourquoi pas avec des choix qui modifient le déroulé de l'histoire.

Ikram

Ce projet est une expérience de laquelle je sors enrichie. D'une part, j'ai trouvé les technologies que nous avons utilisées intéressantes, et d'autre part, la réalisation du projet a nécessité une adaptation aux différents changements que nous avons dû faire au cours du semestre, ce qui est assez formateur pour moi. J'aimerais aussi rajouter que l'idée d'un jeu aussi particulier que celui-ci ne m'était pas venue avant SI28, ce qui me rend encore plus satisfaite d'avoir participé à Audiospital. Enfin, je rejoins mes camarades sur le point d'incomplétude du projet. Le facteur temps étant assez déterminant de la durée de notre projet, je l'imagine néanmoins avec plus de gameplay et avec la même histoire mais encore plus développée.