

Projet "That Sounds Better"

I. Partie commune

Proposition de projet.....2-3

II. Partie spécifique "Game Design"

Présentation de l'expérience visée.....4-6

Présentation détaillée de l'interactivité.....7-8

Description de l'univers et du scénario.....9

Description d'une séquence de jeu.....10-11

Autres concepts.....12-13

Processus de réflexion.....14

Le projet "**That Sounds Better**" est un jeu vidéo dont le but est de **diminuer** le volume sonore d'une grande ville pour y apporter plus de **calme** et de **tranquillité**. Nous dirigeons une personne atteinte d'**hyperacousie**, c'est-à-dire hypersensible au bruit environnant, qui va effectuer cette mission grâce à une **liste** d'objets bruyants ainsi qu'à un **capteur de sons** à grande intensité. Lorsque ces objets seront touchés, le personnage sera transporté dans un **monde imaginaire**, complètement **silencieux**, où il devra s'y échapper en trouvant la sortie dans un **temps limité**.

Dans ce jeu, nous nous déplaçons dans les rues d'une **métropole** qui vit jour et nuit, tout comme nous pourrions le faire dans la réalité, avec une vue à la **première personne**. Cette ville est composée de bruits et sons en tous genres, mais certains sont plus intenses et **désagréables** que d'autres, ce qui les rend plus facilement **déTECTABLES** par le capteur. Dans un cadre proche du réalisme, nous devons nous aider de cet outil, mais également de la liste fournie ainsi que de nos oreilles ! Quand nous sommes juste à côté d'un objet, nous pouvons **interagir** avec en maintenant le bras tendu pendant quelques secondes (grâce à un bouton enfoncé) et nous sommes directement emmené-es dans le monde imaginaire. Ce dernier est complètement **différent** du monde réel. Rien n'a vraiment de sens, comme si nous étions dans un **rêve**, à l'instar de l'histoire d'**Alice au Pays des Merveilles** de Lewis Carroll ou du jeu **Lovely Sweet Dream** d'Osamu Sato. Même si ce monde s'inspire d'une **nature idyllique**, comme nous pouvons en trouver dans certains endroits sur Terre, absolument aucun son n'y est audible... pas le moindre bruit. Nous devons à nouveau déplacer notre personnage pour qu'il trouve la **sortie** de ce rêve. Si l'on réussit à s'échapper dans le temps imparti, le volume sonore de l'objet présent dans la ville diminue ! Nous pouvons continuer notre recherche urbaine, sinon, il vaut mieux recommencer en pénétrant une nouvelle fois dans le monde imaginaire. L'**interactivité générale** s'inspire du jeu **Firewatch** du studio Campo Santo avec, par exemple, un **curseur central** pour pointer facilement les objets et la liste de ces derniers, qui est présente dans l'autre main dont le bras ne se tend pas, pour **se repérer** dans notre avancée. En terme d'**ambiance**, chaque situation composée d'un objet de la liste sera présentée avec **humour** de façon à apporter une **critique** de la vie en ville, plus en général. Nous pouvons retrouver ce genre de procédé scénaristique dans **Earthbound**, jeu de rôle créé par Shigesato Itoi.

2 Proposition de projet

En ce qui concerne l'**aspect visuel**, le monde urbain dans lequel nous évoluons prend une forme à mi-chemin entre le **réalisme** pur et le style cartoon / **dessin animé**. La ville est inspirée graphiquement par celle de "New Donk City", la version de New York dans **Super Mario Odyssey**, ainsi que par la ville américaine de **Crazy Taxi** qui est elle-même inspirée de San Francisco. Les personnages que nous rencontrons, habitant-es et visiteur-euses de la métropole, ressemblent à celles et ceux de ces mêmes jeux avec des dégaines assez **caricaturales**. Nous pouvons imaginer aussi adapter ce style graphique à d'autres grandes villes qui existent, comme Paris, Tokyo, Madrid, Londres... Pour le monde imaginaire, les visuels sont semblables à des **paysages naturels** (forêts, prairies, chutes d'eau, falaises...) tout en ayant un aspect proche de la **peinture surréaliste**, comme les tableaux de Salvador Dali ou de Vladimir Kusch par exemple, pour mettre l'accent sur cet environnement qui se situe au-delà du réel et du sens qu'ont les choses de la société dite normale. Pour les **sons** de "That Sounds Better", il n'y en a évidemment absolument aucun dans le monde de rêve où nous tentons de fuir. L'intégralité de la **conception sonore** est effectuée pour la grande ville, où nous entendons très distinctement plusieurs **bruits** bien connus de nous toutes et tous : moteurs de véhicules, conversations, pas de course, engins de chantier, écrans publicitaires... Nous pouvons également écouter des **musiques** et chansons (qui ne sont pas forcément de la nuisance sonore), faisant penser à des artistes contemporains célèbres comme Måneskin ou Blackpink, à travers des bars restaurants, des magasins et des voitures. Lors des **transitions** avec le monde imaginaire, un jingle **féérique**, comme dans le cinéma d'animation de **Walt Disney**, est lancé.

En évoquant ces transitions, une des **problématiques techniques** soulevée par le projet est la **génération** de ces deux univers. Même si le monde de rêve est bien moins fourni que la ville réelle et qu'il est parsemé en différents niveaux (via les objets), les passages d'un univers à l'autre doivent **concorder** en retrouvant des graphismes de **qualité identique** pour les deux, tout en ayant des **temps de chargement** (correspondant aux transitions) les plus rapides possibles. Une capacité graphique très importante est donc nécessaire. Le jeu est à destination d'un **PC** avec une configuration suffisante, mais peut être porté sur certaines **consoles**. Il convient aux personnes amatrices de **jeux indépendants** du même genre / thème (Proteus, Flower...), à celles qui souhaitent se mettre dans la **peau** d'un personnage souffrant d'hyperacousie et à celles qui sont **sensibles** à la diminution de l'intensité sonore en ville.

3 Proposition de projet

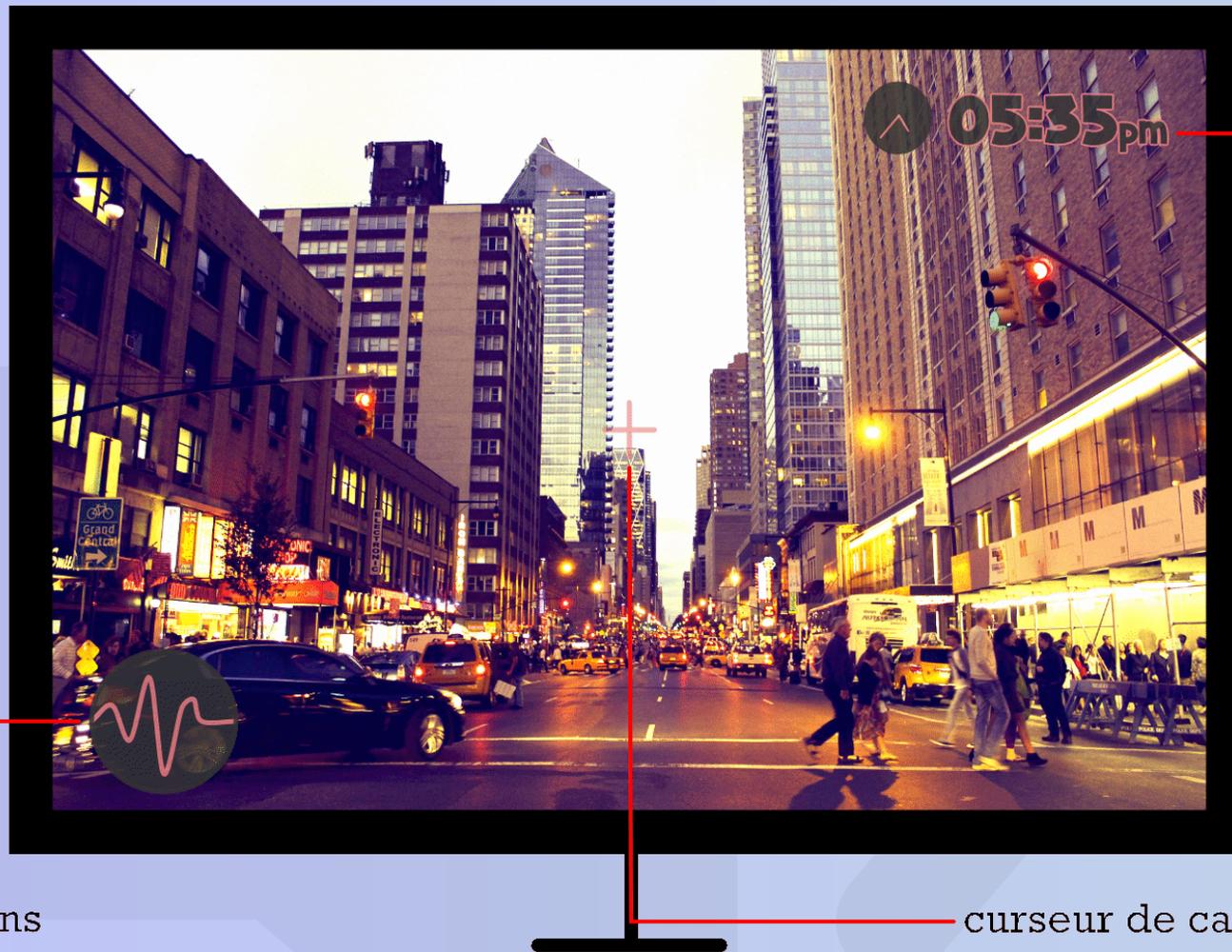
La **caméra** du jeu est une vue à la première personne. La personne qui joue peut la déplacer **librement** dans toutes les directions souhaitées, elle constitue globalement le champ de vision humain. Un **curseur central** permet de définir le cadre de ce champ de vision et de mieux se repérer pour les déplacements et les interactions. Un **affichage tête haute** est présent pour montrer les informations essentielles. La personne qui joue n'a qu'à bouger la caméra vers le bas pour consulter la liste des objets bruyants.

Le **personnage** est un-e habitant-e de la grande ville dans laquelle nous évoluons au cours du jeu. Son **objectif** est de réduire le volume sonore d'un tas d'objets bruyants qui forment, à eux tous, une pollution sonore qu'iel ne supporte pas car atteint-e d'hyperacousie. Ce personnage est complètement **neutre**, seul ses bras et mains sont visibles par la caméra (tee shirt blanc à manches longues). Il est possible d'entrevoir sa silhouette grâce aux ombres générées par le soleil, ou par des reflets dans les vitres des bâtiments. Les **autres** personnages sont des habitant-es ou visiteur-euses de la métropole qui s'y plaisent bien en apparence et ont des fonctions normales (métiers sur la voie publique, dans des boutiques, restaurants, voyageant dans des transports...).

Les **contrôles** sont très classiques et ne sont pas différents de ceux des **First Person Shooter**. Le personnage peut **se mouvoir** dans toutes les directions (avancer, reculer, gauche, droite), **courir** (touche ou bouton maintenu), **interagir** avec des objets précis (autre touche ou bouton maintenu), **sauter** (touche ou bouton assigné) et **regarder** partout grâce à la caméra (souris ou stick droit).

Les motivations **courtes** sont de trouver un objet bruyant quelque part et réussir le défi du monde imaginaire pour que cet objet fasse moins de bruit aux alentours. Les motivations **moyennes** sont d'arriver à compléter la liste au fur et à mesure en baissant progressivement le volume sonore de la métropole. Les motivations **longues** sont de parvenir à réduire totalement la pollution sonore pour que le personnage puisse vivre dans cet environnement sans contrainte et en apprendre plus sur le monde de rêve.

4 Présentation de l'expérience visée



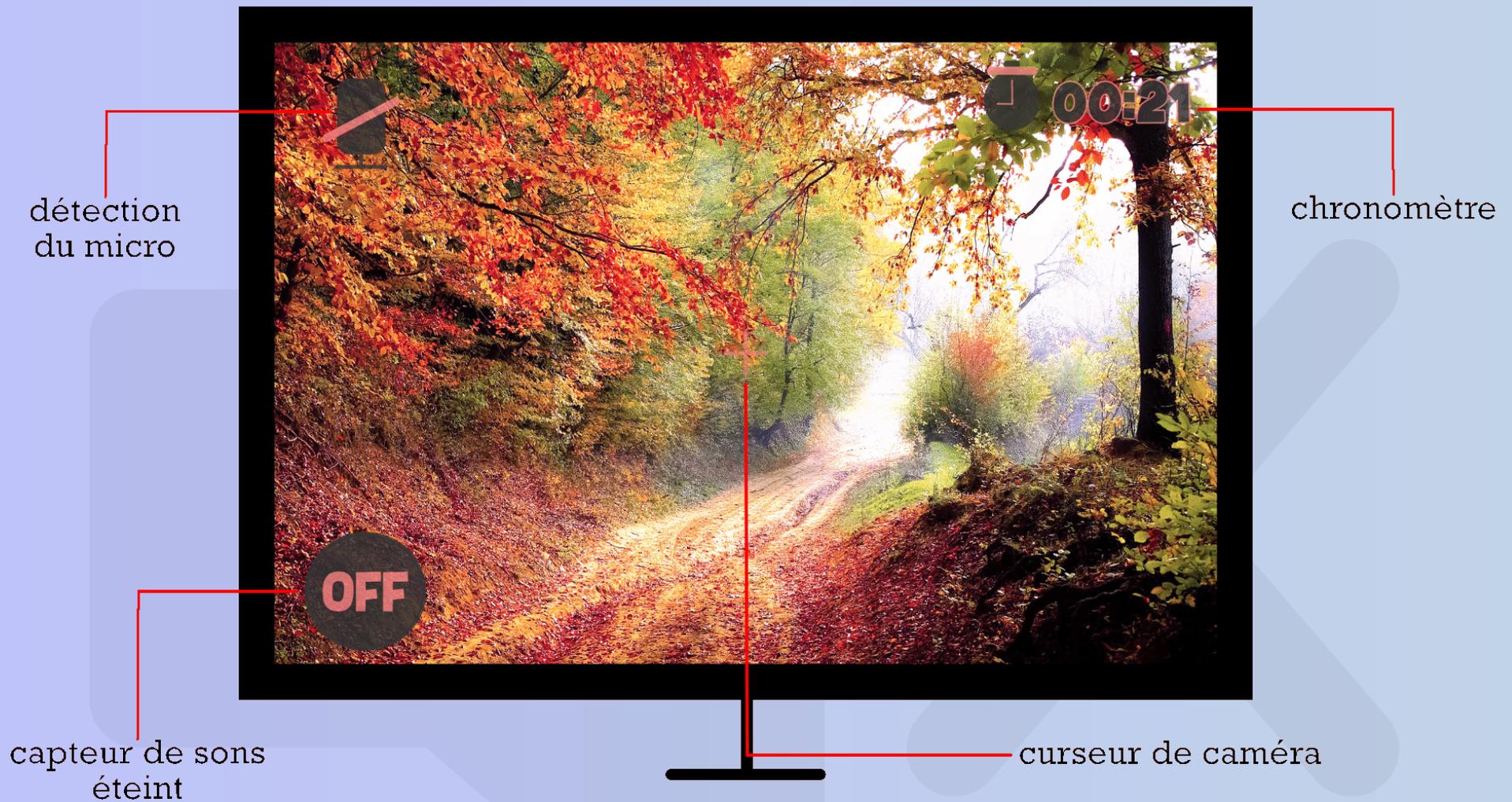
capteur de sons

horloge virtuelle

curseur de caméra

Écran présentant l'immersion voulue dans la ville réelle, avec ses éléments d'affichage. L'objet bruyant peut être une voiture, klaxonnant au loin, dans un embouteillage devant un feu tricolore.

5 Présentation de l'expérience visée



Écran présentant l'immersion voulue dans le monde imaginaire, ressemblant à un rêve, avec ses éléments d'affichage. Ici, l'environnement est une forêt luxuriante et la sortie est toujours symbolisée par une porte menant à la ville réelle. Le moment sera le même, mais avec l'objet qui a un son moins fort.

- Vigilance face aux bruits en observant le capteur de sons
- Vérification de la liste (actualisation, aide...)
- Exploration de la ville de jour et de nuit (horloge virtuelle)

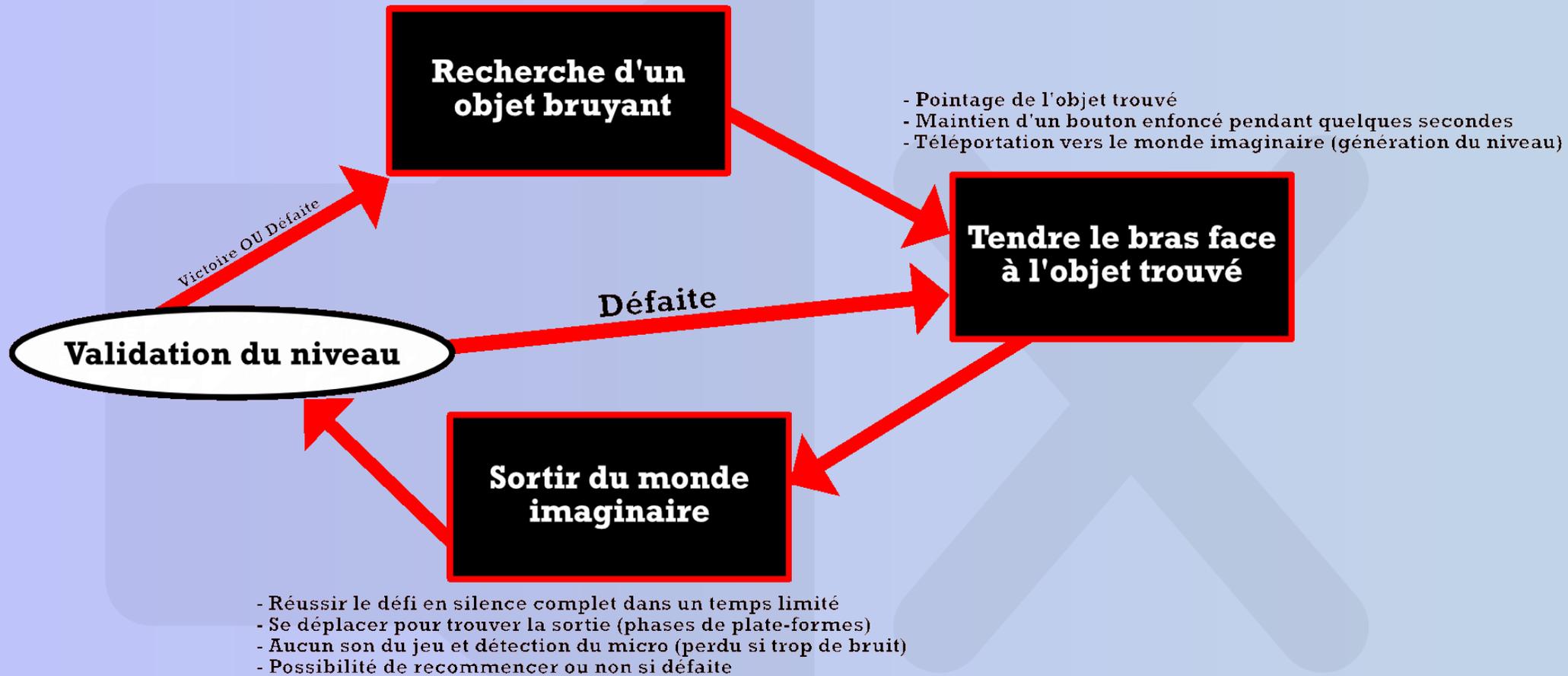


Schéma présentant la boucle de gameplay, qui comporte les principes généraux de l'interactivité du jeu.

L'**interactivité** de "That Sounds Better" propose plusieurs **challenges** en fonction de l'environnement dans lequel nous nous trouvons. Pour la ville, de l'**exploration** en profondeur est requise car elle est immense et énormément d'objets bruyants peuvent se trouver même dans certains recoins cachés. Il faut également de l'**attention** en observant régulièrement le capteur tout en écoutant, en même temps, le bruit recherché par rapport à la liste. De la **patience** est aussi demandée parce que certains objets ne sont disponibles que le jour ou la nuit. Il est nécessaire d'attendre certains moments précis de la journée pour compléter la liste. Pour le monde de rêve, il faut de la **dextérité** pour réussir convenablement les phases de plates-formes, en jugeant le saut et la course. De la **rapidité** est nécessaire car il faut parvenir à sortir avant que le chronomètre n'atteigne zéro. Enfin, un certain **sang-froid** est demandé pour prendre en main le gameplay sans aucun son ni musique, tout en restant soi-même **silencieux-se** pour éviter que le micro nous fasse revenir dans le monde urbain.

Plus précisément, le jeu est décomposé en plusieurs variables que nous pouvons adapter en fonction du **niveau de difficulté** souhaité et de la **cohérence de l'immersion**. Dans la ville, l'**équilibre des sons** est primordial avec un bruit des objets qui se distingue par rapport à tous les autres dans l'optique de la pollution sonore. Il doit être lié au capteur par la **distance** entre le personnage et ces objets, avec un **ordre de priorité** par rapport à la position exacte de ce dernier. Nous devons définir la **durée** d'une journée en choisissant une unité de temps réelle pour l'écoulement d'une minute de l'horloge virtuelle. La question se pose moins dans le monde imaginaire car le chronomètre se positionne par rapport aux secondes réelles. L'interaction entre le bras du personnage et un objet bruyant doit être aussi quantifiée de cette façon, en plus de leur **position** respective. Concernant la détection du micro, l'intensité sonore perçue comporte un **seuil maximal** déterminé en décibel, que nous pouvons équilibrer en conséquence.

Le **gameplay pur** du personnage est pareillement rationalisé. Beaucoup de composantes sont à extraire pour le développer : la **vitesse** de déplacement du champ de vision, de marche, de course, la **hauteur** et la **longueur** de saut, l'intégralité des positions et des **collisions** par rapport aux décors, autres personnages, objets interactifs (ceux de la liste, les portes de sortie...) ainsi que les **points de réapparition** (chutes lors des phases de plates-formes, transitions entre les mondes...). Le jeu a une dimension **fluide** et accessible.

""Dans la très grande ville multiculturelle de **Saint Fallbright**, le bonheur est l'essence de tous les quartiers. Il en fait même sa réputation : vivre ici est un paradis humain. Manger, boire, se divertir, se déplacer, et même travailler sont devenues des activités sans contraintes depuis sa fondation. Effectivement, l'argent n'est plus un problème. Tout le monde en a, tout est à acheter, à vendre. Saint Fallbright est le point culminant de l'humanité actuelle.

Cependant, une personne du nom de **Teen** ne vit clairement pas cette effervescence de la même manière. Teen est atteint·e d'hyperacousie et ne supporte donc pas le bruit et les sons forts. La pollution sonore, c'est pourtant une caractéristique principale de la métropole cosmopolite dont on ne parle que très peu. Véhicules, sirènes en tous genres, haut-parleurs, travaux urbains, affichages télévisuels, musique nocturne... Cela ne s'arrête jamais. Teen décide alors de diminuer le volume de tous ces sons indésirables en constituant la liste d'entre eux et en allant directement sur place.

Plus tard, iel se rendra compte que Saint Fallbright cache un secret immense... Un monde parallèle où les bâtiments et la chaussée n'existent pas, où la nature est plus resplendissante que jamais. Toutes les normes qui régissent la ville n'ont aucune raison d'être sur cette terre qui ressemble à un tableau dans lequel l'imagination est reine. Mais ce monde n'est peut-être pas aussi idyllique qu'il n'y paraît. Le silence complet est, quant à lui, le roi de ces lieux.""

Nous sommes sur une avenue qui s'appelle "White Sky Avenue", d'après ce que nous pouvons voir sur différents panneaux aux alentours. Il y a même une supérette qui se nomme "White Sky Market". Il est 12h46. En avançant tranquillement sur l'avenue, le capteur de sons détecte un bruit énorme en continu. Nous remarquons, au loin, un carrefour avec un feu tricolore qui reste vraisemblablement au rouge. Un embouteillage s'est alors créé, où nous entendons distinctement un klaxon. Nous courons donc dans sa direction. Le bruit s'intensifie et nous nous retrouvons à côté d'une voiture dans laquelle le chauffeur ne fait que d'appuyer frénétiquement sur le klaxon. En s'approchant, nous pointons ce dernier et laissons le clic gauche de notre souris appuyé pendant 5 secondes. Nous sommes directement transporté-e dans le monde parallèle.

Nous arrivons dans un champ surplombé par un ciel bleu ensoleillé. Nous pouvons voir autour de nous que les bottes de foin traditionnelles sont remplacées par des grosses roues, semblables à celles des tracteurs. Nous avons 45 secondes pour trouver la sortie de ce niveau. Sans aucun son venant du jeu et sans faire aucun bruit de notre côté dans le micro, nous cherchons en courant s'il n'y a pas quelque chose derrière ces roues. Lorsque que le chrono est à 22 secondes, nous apercevons une roue qui possède sur elle un petit klaxon très ancien. Nous vérifions ce qui se trouve derrière et nous faisons face à la porte de sortie du niveau ! Il suffit d'un clic gauche pour l'ouvrir et nous y pénétrons à 14 secondes de temps restant. Le défi du monde imaginaire est remporté haut la main.

Nous nous retrouvons de nouveau à Saint Fallbright, à l'endroit exact où nous étions. L'horloge virtuelle montre qu'il est 13h58. Le temps s'écoule donc différemment dans le monde de rêve. Nous regardons le chauffeur de la voiture arrêter de marteler son klaxon et sortir de son véhicule lentement. Nous décidons de le suivre jusqu'à ce qu'il atteigne un arrêt de bus, à proximité du carrefour, pour s'asseoir sur le banc. Il a visiblement une envie soudaine de prendre les transports en commun en abandonnant complètement sa voiture. Nous continuons notre route.

Pour nous aider dans notre avancée, nous baissons la caméra au maximum grâce à la souris pour vérifier la liste des objets bruyants à diminuer de volume ou à éteindre. Nous en avons déjà coché 4 depuis le début. Nous redressons notre vue pour continuer notre recherche. En prenant à droite sur le carrefour, nous arrivons sur une nouvelle rue. Nous marchons sur le trottoir où plusieurs boutiques s'y trouvent : "Sunny Flowers", "Mommy Cookies", "Breakfast News"... Nous croisons même un chat. Soudain, le capteur de sons s'emballé. Nous décidons alors de courir et nous nous arrêtons devant "Curfew Insurance" où nous voyons, par la vitre, une employée à son bureau en train de fumer une cigarette. Un énorme bruit strident d'alarme d'incendie se fait entendre. Nous ouvrons la porte de l'assurance d'un clic gauche et pointons l'alarme qui se trouve au plafond. Encore une fois, pendant 5 secondes, nous maintenons appuyé le clic gauche.

Nous sommes de nouveau dans un niveau du monde de rêve. Cette fois-ci, Teen se retrouve sur un sentier de forêt encerclé par des arbres en feu. C'est un véritable incendie où il faut, apparemment, avancer jusqu'au bout du chemin dans le temps imparti de 30 secondes. Nous courons donc à toute vitesse jusqu'à rencontrer un fossé rempli, en son sein, de cigarettes consommées. Nous sautons avec la touche Espace, en prenant un peu d'élan, et nous réussissons à traverser le gouffre. Au trou suivant, nous échouons en tombant dedans. Nous revenons devant l'alarme d'incendie, qui continue de retentir, où nous choisissons de recommencer le niveau. Nous perdons encore, mais cette fois-là parce que nous avons poussé un petit cri dans le micro après un saut. Lors du troisième essai, nous atteignons enfin la porte de sortie qui se trouve au bout du sentier, à 6 secondes restantes.

De retour dans les bureaux de "Curfew Insurance", l'alarme ne sonne plus du tout. L'employée se lève de son siège pour aller dehors, éteindre sa cigarette et la jeter sur la chaussée pour finalement se rasseoir en continuant de travailler sur son ordinateur. Nous regardons notre liste, "Alarme d'incendie" est bel et bien validé.

Un **autre concept**, inspiré par le silence, serait un jeu de **rythme** à travers une **machine à voyager dans le temps**. Cette dernière serait la création d'un·e ingénieur·e adepte de **musiques et chansons** en tous genres. Positionnée dans son **laboratoire**, ressemblant à un garage dans lequel un groupe de rock se produit, la machine voguerait simplement à travers les **époques** en passant par divers **vortex temporels**. Des **œuvres musicales**, semblables à des hits internationaux, célèbres, cultes, des musiques et chansons d'anthologie, sont écoutées et s'enchaînent les unes après les autres. Le gameplay de ce concept reposerait sur le **test** de la machine qui n'est pas encore très au point : elle a beaucoup de mal à voyager dans le temps, part dans les vortex temporels pour finalement revenir au laboratoire et ce, plusieurs fois. La particularité de ces vortex est qu'il n'y a **aucun son** audible lorsqu'on est à l'intérieur. La difficulté du jeu reposerait alors sur notre capacité à tenir le rythme musical sans entendre la dite musique, pendant les passages dans les vortex. Le but serait donc d'arriver le plus loin possible dans le jeu jusqu'à ce que le **prototype défectueux** de la machine ne cesse totalement de fonctionner. L'état de ce dernier serait symbolisé par une **barre de vie**, et un **compteur de score** permettrait de comparer nos différents essais et de savoir si le rythme musical a été plus ou moins respecté par rapport aux parties précédentes. En ce qui concerne la conception rythmique, chaque œuvre musicale aurait une **partition** propre qui défilerait de la droite vers la gauche, avec les **inputs** de la manette indiqués. Le jeu est portable sur **plusieurs supports** : ordinateur, console et même smartphone ou tablette tactile. Une idée pour améliorer l'expérience serait de **générer aléatoirement** l'ordre des musiques et chansons, avec une indication de **paliers atteints** dans l'optique d'analyser plus précisément ses propres records ou ceux des autres.

Le **deuxième** autre concept imaginé en lien avec le silence serait un jeu **casual** avec un gameplay extrêmement simple qu'on pourrait qualifier de "**tap it**". Au centre de l'écran se trouve une cloche que l'on peut **marteler** à notre guise, à l'aide de nos doigts ou d'un input de manette / clavier. Aux abords des quatre côtés de l'écran, viennent de **petits personnages** très bruyants par dizaines. Ils ressemblent à des enfants et semblent vouloir s'emparer des cadeaux gardés par la **grande cloche**. Le but serait que ces enfants déguerpissent le plus rapidement possible et n'arrivent pas à atteindre les paquets au centre, sinon c'est game over ! Un **score** serait attribué en fonction du **temps de survie** en jeu où, évidemment, la difficulté est croissante avec des personnages qui arrivent plus **nombreux** et de plus en plus **vite**. Le bruit **retentissant** de la cloche de Noël les fait fuir et les oblige à attendre **sagement**, en silence, le fameux jour du 25 décembre. Du fait de sa **simplicité**, ce concept pourrait être adapté à des **thèmes différents** : un organisme qui se défend face à des virus et bactéries, une alarme qui empêche des brigands d'atteindre une maison pour la voler...

Plusieurs **idées** me sont venues à l'esprit lorsque j'ai commencé à penser à un concept de jeu en lien avec la thématique du silence. Tout d'abord, j'ai vu le sujet dans sa définition la plus **primaire** : absolument aucun bruit ni son ne doit être entendu, quelque chose qui se rapproche bien plus de la **surdité** que du fait de mal entendre. Je me suis fait la réflexion qu'un jeu vidéo sans aucune conception sonore est impossible, mais que des **séquences particulières** où, effectivement, le silence est **total**, peut être un aspect intéressant à intégrer au gameplay. Ensuite, le silence d'un point de vue "**tranquillité**" m'a également beaucoup inspirée. N'appréciant pas les endroits bruyants et le bruit en général, le thème de l'**hyperacousie** et celui **des nuisances sonores** me sont venus en tête assez rapidement.

Je me suis alors décidée d'explorer quelques concepts qui pourraient **allier** ces deux aspects en même temps. **Écouter** de la musique qui s'arrête **net** au bout d'un moment, une **aventure** avec des plates-formes **sans indication sonore**, la **dualité** entre deux mondes complètement différents, la difficulté à faire **régner le silence** dans certaines situations, **vivre** en tant que personne atteinte d'hyperacousie dans un **environnement** qui n'est pas propice, **détecter le micro** du support sur lequel nous jouons... Un tas d'idées intéressantes ont fusées. Mais, plus tard, je me suis rendu compte qu'un jeu avec un **scénario** et un **univers** très aboutis étaient nécessaires pour **combiner** le silence total et la tranquillité. Dans le concept en page **13**, il n'y a que le silence total d'abordé avec les vortex temporels qui empêchent d'entendre. Dans celui en page **14**, ce n'est que la tranquillité en repoussant des personnages indésirables. Avec cette optique-là, "**That Sounds Better**" est, pour moi, le projet le plus attrayant. Le silence complet est **intégré** aux phases des niveaux du monde imaginaire et la tranquillité est, quant à elle, l'**objectif** principal et le **symbole** du jeu en lui-même. La **fréquence**, relativement courte, du temps de jeu des autres concepts a également fait pencher la balance vers la proposition principale. Le fait qu'il y ait un environnement à **explorer** est, selon moi, une composante primordiale d'un jeu concret.