

Super Voice Acting

Dossier Artistique

Genre :

Jeu de rôle / Gestion

Plateforme :

PC

Outils :

Unity

Univers :

Contemporain, semblable à la France. Inspirations japonaises dans le design des personnages.

Public Cible :

Jeunes adultes, adultes, voxophiles (fan des comédiens de doublage), fans d'animation japonaise. Joueurs de jeu de rôles japonais. Enfin, joueurs cherchant une expérience au gameplay original à l'univers un peu décalé.

Note d'intention

Le projet a débuté avec l'idée de faire un jeu vidéo sur le thème du **doublage**, thème relativement sous-exploité dans le domaine du jeu vidéo.

Initialement prévu pour être un pur jeu de gestion de studio d'enregistrement, le jeu ne nous correspondait pas. Le thème du doublage n'était pas suffisamment exploité de notre point de vue, puisque les sessions d'enregistrement n'étaient pas jouables. Elles auraient été résolues par des statistiques et un algorithme décidant si la session était réussie ou non.

Souhaitant animer ces sessions, et placer le joueur dans le rôle d'un véritable comédien de doublage, la phase d'enregistrement se devait d'être ludique.

Évidemment demander au joueur d'enregistrer sa voix via un microphone pour que le jeu juge sa prestation est impossible sur le plan technique. Il fallait prendre le problème de manière plus abstraite.

Toute l'équipe étant fan de jeu de rôle japonais, nous avons choisi de représenter les sessions d'enregistrements comme des **combats au tour par tour**. L'idée était intéressante mais venait alors la question de la mise en scène de ces combats.

C'est pourquoi nous nous sommes tournés vers les productions japonaises connues pour leur **démesure**, notamment dans des oeuvres comme *Olive et Tom* ou *Phoenix Wright*, présentant le foot et le droit de manières beaucoup plus impressionnantes que ces activités ne le sont réellement.

De plus si le doublage est de plus en plus reconnu en France, c'est surtout au Japon que les comédiens de doublage sont de véritables célébrités, et dont certains sont reconnus à l'international.

Ainsi, s'inspirer des productions japonaises dans le fond, comme dans la forme permet au projet de parler à la même cible que les fans des dessins animés japonais, un peu plus sensibles au thème du doublage.

Si le game design du jeu est un peu avancé, il reste encore des zones d'ombre notamment sur la partie gestion. L'identité graphique du jeu est, elle aussi, à définir pleinement. Les recherches et l'écriture du scénario sont encore à réaliser. Dans tous les cas le projet ne cherchera pas à représenter parfaitement la réalité, pour avant tout privilégier la fluidité du **gameplay** et la **mise en scène**.



Phoenix Wright et Olive et Tom font parties des inspirations du projet.

Note d'intention - Nam Mirbeau-Baudin (Programmeur)

À force de consommer des oeuvres telles que des séries, des films, ou des jeux vidéo, j'entendais des voix familières, contrairement aux rôles présentés à l'écran. C'est de cette manière que petit à petit, je suis devenu fan des comédiens de doublage, et les reconnaître était devenu un jeu.

C'est pour cette raison que je souhaite transmettre ma passion pour le doublage au travers d'un jeu vidéo.

De plus, ayant débuté la création de jeu sur le logiciel RPG Maker, j'ai réalisé des projets d'une dizaine d'heures de durée de vie. Ainsi programmer et équilibrer un jeu de rôles, un genre de jeu avec beaucoup de données, est un exercice qui ne m'est pas inconnu.

Note d'intention - Yannig Le Guern (Graphiste)

Super Voice Acting est ce type de jeu où créer une variété de personnages charismatiques possédant une grande palette d'émotions est un défi. Les doubleurs et doubleuses en plus de maîtriser l'art de la voix, savent également jouer la comédie et cela doit être retransmis visuellement par des postures fortes et assurées (jeu théâtral).

Il y a également un gros travail sur l'animation des personnages, la traduction des émotions, le rythme des dialogues. De nombreux effets vont également venir soutenir le drame et tension des moments forts du scénario (particules, onomatopées).

Super Voice Acting se doit d'être un jeu visuellement riche, éloquent et aussi fou que ses protagonistes.

Note d'intention - Abel Poitvin (Game Designer)

Après un an de licence en game design, level design à Bobigny, l'envie de concevoir un jeu vidéo auquel j'aurais pu moi-même jouer s'est développée.

Pour être honnête, le doublage en lui-même ne m'a jamais vraiment passionné. J'ai même plutôt pris l'habitude d'éviter la version française et de regarder les films en version originale.

Pourtant, quand Nam m'a parlé du concept de *Super Voice Acting*, j'ai immédiatement trouvé ça séduisant. Après tout, les doubleurs sont une sorte de substitut à l'acteur et incarnent complètement un personnage. On ne les voit jamais, mais on les reconnaît souvent immédiatement. Les exemples évidents sont les doubleurs des blockbusters américains des années 80 et 90, mais récemment et dans ma génération, je reconnaîtrais immédiatement les voix de Bob l'éponge ou South Park, et bien sûr, les fameux "seiyuus" japonais...

Traduire le métier de comédien de doublage en jeu vidéo, c'était donc s'intéresser à cette notion de substitut, mais aussi se pencher sur le travail d'adaptation. En temps que game designer, le défi est donc de trouver un équilibre entre la représentation de l'interprétation et de l'adaptation, et en temps que scénariste de trouver des enjeux propres au milieu du doublage.

Gameplay

Concept

Super Voice Acting propose aux joueurs d'incarner le directeur artistique d'un studio d'enregistrement spécialisé dans le doublage.

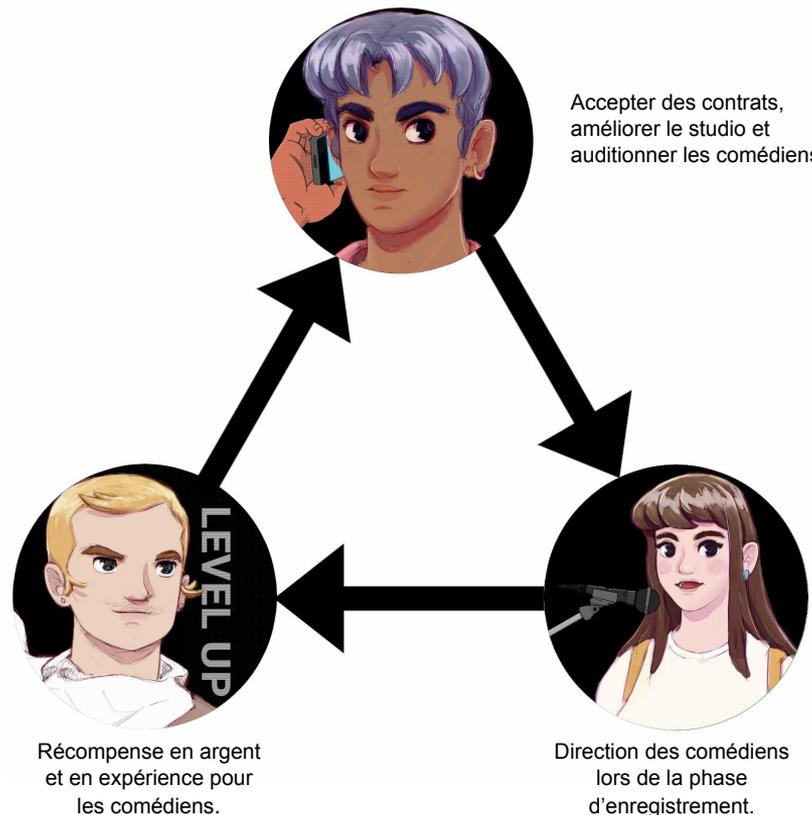
Le jeu est découpé en **semaines**. Chaque semaine est composée de **deux** phases de jeu distinctes :

- Une phase **gestion** qui proposera aux joueurs de s'occuper de son studio, planifier ses contrats et gérer ses finances.
- Une phase **enregistrement** qui consistera en l'exercice d'une séance de doublage dans laquelle il faudra diriger le comédien, en tant que directeur artistique, sous forme de combats au tour par tour. L'acteur n'attaque pas avec des sortilèges ou des armes, mais des **émotions** pour interpréter des répliques.

De plus, le jeu sera ponctué de phases narratives sous la forme d'un *visual novel* permettant de développer l'histoire et de mettre en place différents enjeux.

Phase de gestion

Durant la phase de gestion, le joueur peut **acheter** du matériel audio pour améliorer la qualité de l'enregistrement, **entraîner** les ingénieurs du son, ou faire des **recherches** pour bénéficier de diverses améliorations.



Boucle de gameplay

Une fois prêt, le joueur doit accepter un contrat, que ce soit un film, une publicité ou un jeu vidéo. Ces oeuvres fictives possèdent des **personnages** à qui il faudra attribuer un acteur. Pour se faire il est possible de choisir un comédien depuis son carnet de contact ou bien d'organiser une audition.

Rôles et comédiens

Les rôles et les comédiens sont principalement définis par deux paramètres :

- Le **timbre**, représenté par un ensemble, allant de la voix aiguë à grave.
- Les **statistiques d'émotion** au nombre de huit : la joie, la tristesse, le dégoût, la colère, la surprise, la peur, la douceur et la confiance.

Un acteur convient à un rôle si les timbres de l'acteur et du rôle se superposent et si les statistiques du comédien sont supérieures à celles du rôle.

Mais les acteurs avec de bonnes caractéristiques risquent de coûter un peu plus cher.

Menu des comédiens

Les statistiques des comédiens sont en blanc, celle du rôle en bleu.



Dans cet exemple, on compare deux comédiens pour l'audition du même rôle. Le rôle est **joyeux** puisqu'il nécessite un score supérieur à 25 en joie pour être bien interprété.

Le comédien de gauche ne dispose pas d'un score suffisant, ni même du bon timbre, contrairement au comédien de droite. Cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas sélectionner le comédien de gauche mais le rôle sera plus difficile pour lui.

Cependant de bonnes statistiques ne suffiront pas, car une fois que chaque rôle s'est vu attribuer un acteur, il est temps de passer à la **session d'enregistrement** !

Phase d'enregistrement

Lors des sessions d'enregistrements, le joueur devra donner une direction de jeu aux comédiens sous la forme d'émotion.

Une réplique va apparaître au centre de l'écran et le joueur devra trouver l'**émotion correspondante**.

À partir de cette réplique, de quelques adjectifs décrivant le personnage, et éventuellement d'une description du contrat, le joueur devra s'imaginer la scène et trouver la meilleure manière de la jouer. Lire la réplique à voix haute en testant chaque émotion, peut aider le joueur dans sa décision, en plus de donner l'impression d'être un véritable comédien de doublage.

Prise

Chaque tour de jeu correspond à une prise. Pour effectuer une prise, le joueur doit sélectionner une des huit émotions.

La qualité de la prise est **chiffrée** et dépend de la statistique de l'acteur dans l'émotion utilisée. Un bonus est ensuite appliqué si l'émotion choisie est appropriée.

Les qualités des prises ont plusieurs niveaux :

- **BAD** si l'émotion ne correspond pas du tout.
- **GOOD** si l'émotion pourrait correspondre mais pas dans ce contexte.
- **SUPER** si l'émotion correspond dans le contexte du contrat.



- 1 - Émotions. Le chiffre correspond à la statistique de l'acteur dans l'émotion.
- 2 - Nombre de répliques à enregistrer.
- 3 - Réplique en cours d'enregistrement.
- 4 - Endurance de l'acteur. Lorsqu'elle atteint zéro, la session s'arrête et l'acteur ne sera plus disponible pendant quelques semaines.
- 5 - Nombre de prises. Lorsqu'il atteint zéro, la session s'arrête.

(Si la session s'arrête avant la fin, le joueur peut continuer l'enregistrement les semaines suivantes.)

Le chiffre représentant la qualité finale de la prise va venir augmenter la **pertinence de la réplique**. Une nouvelle prise va de nouveau faire monter la jauge de pertinence. Une fois cette jauge au maximum, la réplique est considérée comme **convaincante** et le joueur peut passer à la phrase suivante.

Non Ragab... Ne meurs pas...

Première prise, la réplique du comédien est peu pertinente.

Non Ragab... Ne meurs pas...

Deuxième prise, le réplique du comédien est presque acceptable.

Non Ragab... Ne meurs pas...

Troisième prise, la phrase est entièrement colorié, signifiant que la prestation du comédien est suffisamment convaincante.

Le nombre de prises étant limité, choisir la bonne émotion est primordial pour augmenter la jauge de pertinence le plus possible, et donc faire le moins de prises. Mais d'autres **options** sont à disposition du joueur pour augmenter la qualité des prises.

Combo d'Émotion

Pour créer des prises plus complexes il est possible d'utiliser plusieurs émotions par prise pour créer des combos d'émotions. Quelques exemples :

- Joie + Confiance = **Excité**
- Peur + Surprise = **Stupeur**
- Colère + Colère = **Rage**
- Tristesse + Dégoût + Douceur = **Embarrassé**

Bien assignés, ces combos d'émotions augmenteront grandement la puissance d'une prise, mais, plus il y a d'émotions dans la prise, plus l'acteur se fatiguera vite.

Fin de Session

Une fois toutes les répliques enregistrées la session se termine et les comédiens gagnent de l'expérience. Si le comédien a acquis suffisamment d'expérience, il monte d'un **niveau** et ses statistiques augmentent. Le jeu calcule ensuite un score, déterminant la qualité du doublage, en fonction des statistiques de l'acteur vis-à-vis du rôle interprété, ainsi que la dernière émotion utilisée pour interpréter une réplique. Un doublage de qualité octroie de meilleures récompenses.

Le joueur retourne ensuite en phase de gestion et une nouvelle boucle peut commencer.

Prise critique

Pour réaliser une prise critique et donc rendre la prise plus puissante, il est possible de sélectionner un mot de la phrase à accentuer. Si ce mot est pertinent, la prise est critique.

Ingénieur du son

L'ingénieur du son pourra intervenir sous ordre du joueur pour réaliser différentes actions et augmenter les statistiques des comédiens durant un certain nombre de prises.



Scénario

Synopsis

Le jeu suit les aventures de Louis, directeur artistique d'un studio d'enregistrement, accompagné de Zaques son ami d'enfance et ingénieur du son.

Malheureusement, les affaires ne sont pas des plus fructueuses. C'est à quelques jours de la faillite qu'un réalisateur propose au héros, une offre : *Princess Muffin*, une série pour petites filles. La récompense permettrait de remonter la pente. Cependant, ils n'auront que trois jours pour mener le projet à bien.



Louis



Dorémi



Zaques

Dans la précipitation, le héros est obligé de sélectionner Dorémi, seule comédienne ayant répondu à l'audition, et dont *Princess Muffin* sera le premier rôle. Si l'amateurisme de Dorémi va dans un premier temps inquiéter le héros, elle rentre rapidement dans le personnage et réalise une performance bouleversant Louis.

La série est un succès retentissant, et cela va permettre au studio de commencer un nouveau départ.

Note

La structure du scénario sera épisodique ; chaque chapitre aborde une thématique dans le doublage : les conditions des comédiens, le rapport avec les fans, les rôles, ou encore les réalisateurs. Une trame de fond se dessinera pour préparer le chapitre final.

Le scénario n'a pas pour but d'être très profond, mais simplement de placer les personnages dans des situations intéressantes, drôles, ou de poser des enjeux suffisamment prenants pour impliquer le joueur, et rendre les sessions d'enregistrement grandiloquentes.

Moodboard des personnages

https://drive.google.com/file/d/1vDe1GbYvuoPjY0paOshp0jaU5RG_Uvs/view?usp=sharing

Note Technique

- Nous souhaiterions porter le jeu sur console, mais notre méconnaissance du développement sur ces machines ne permet pas d'être sûr à 100% que le jeu arrivera sur Switch, PS4 ou Xbox One.
- Le jeu vise une durée minimum de **8 heures** de jeu. Il se veut être jouable à la fois à la manette, et à la souris, et prendre en charge les formats d'écran les plus courants (4:3, 16:9, 21:9)
- Le **dynamisme** et les **feedbacks** des sessions d'enregistrements seront très travaillés. Chaque prise fera littéralement exploser la réplique au centre de l'écran pour renforcer l'idée de démesure et donner l'impression que la nouvelle prise est plus puissante. Les sprites des acteurs sont en 2D mais les décors seront en 3D, pour permettre des plans de caméra plus dynamiques durant les sessions.
- **Pas de voix.** cela peut paraître étrange pour un jeu appelé *Super Voice Acting*, mais cela coûte beaucoup trop cher compte tenu du gameplay (une phrase peut être interprétée de plus de 50 manières différentes). C'est pourquoi chaque acteur se verra associer un "bip" sonore, à la manière des vieux jeux textuels.
- Le jeu a une énorme part d'**interprétation** dans l'attribution des émotions sur les répliques à doubler. Les statistiques tentent de couvrir cette "imprécision", mais c'est dans le travail d'écriture qu'il faudra s'appliquer, pour transmettre un maximum d'informations en un minimum de texte.
- De par leur nature, les contrats ne sont "que" du texte. Ajouter un contrat nécessite moins de compétences techniques, et notamment graphiques, que de rajouter un ennemi ou un niveau dans un jeu vidéo classique.
- La question de la **localisation** posera quelques soucis dans l'élaboration du game design, étant donné que de par sa nature, le jeu joue beaucoup sur la détection des mots. Cela va poser problème si le jeu est un jour localisé en japonais ou en chinois, car il n'y a pas d'espace entre les mots. La détection des mots par un algorithme dans ces langues est assez complexe. En vietnamien, c'est encore un autre problème puisque chaque syllabe est espacée. De plus une mauvaise localisation rendra plus difficile l'interprétation des phrases à doubler et pourra gêner les joueurs. C'est pourquoi il faudra prendre les spécificités des autres langues en compte dans le game design du projet.

Partenaires éventuels

Super Voice Acting est inscrit à la **Gamecup**. C'est un tournoi de développement de jeu vidéo créé par la Banque Postale. Le projet jugé le plus intéressant sera vainqueur de ce tournoi et remporte 25.000€ sur une campagne de crowdfunding, le second 7000€.

Le 22 avril nous visiterons le studio d'enregistrement VOA, afin d'obtenir des références graphiques, mais aussi rencontrer et poser des questions à des personnes travaillant dans l'industrie du doublage.

Calendrier de réalisation

	Février	Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre	Octobre
Recherche graphique									
Ecriture scénario									
Recherche et Rédaction GDD									
Financement									
Crowdfunding (*)									
Pré-production									
Début de la production									

(*) Crowdfunding uniquement si Super Voice Acting est finaliste de la game cup