



# URBAN WHEELCHAIR

## SON ET MUSIQUE

---

Thibaut Castanié, Vincent Bazia

4 janvier 2016

M2 IMAGINA - Université Montpellier

1. Présentation du jeu
2. Outils utilisés
3. Réalisation de l'ambiance sonore

## PRÉSENTATION DU JEU

---

*Développer un jeu sérieux de sensibilisation, à propos des difficultés que rencontrent les personnes en fauteuil roulant, dans un milieu urbain non aménagé.*

Le joueur contrôle un personnage en fauteuil roulant dans le monde inadapté et doit essayer de l'améliorer en modifiant certains obstacles.

Combinaison entre deux cœurs de jeu :

- Course
- Construction

*Soit deux ambiances sonores différentes*

## PRÉSENTATION DU JEU

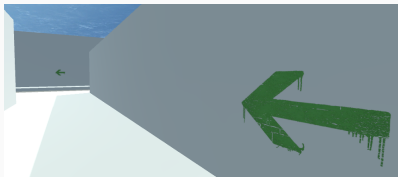


*Julie, le personnage principal*



# PRÉSENTATION DU JEU

Le jeu principal se joue à la première personne

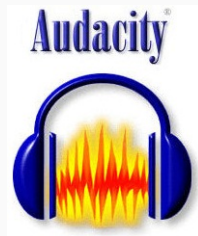
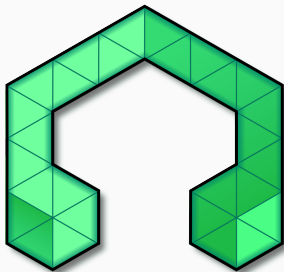


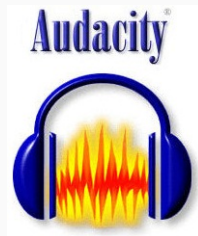
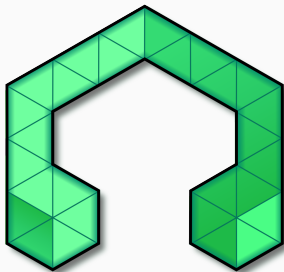
Des feedbacks visuels et sonores informent le joueur de ses actions



## OUTILS UTILISÉS

---





# RÉALISATION DE L'AMBIANCE SONORE

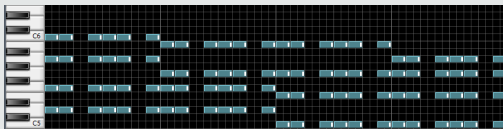
---

## La musique des menus

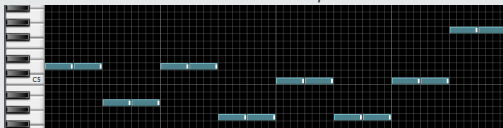
- Utilisée dans le menu du jeu et le mode construction
- Musique dans le style *Muzak*

## La musique des menus

La basse :



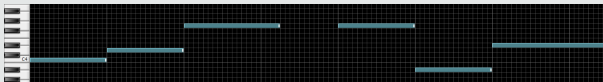
*Piano électrique*



*Guitare basse*

## La musique des menus

La mélodie à la flûte :



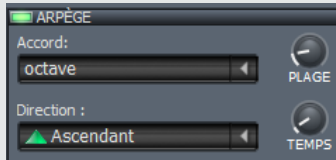
MUSIQUE ! ...



## La musique de la course

- Utilisée pendant la course à la première personne
- Rythme rapide
- Doit motiver le joueur à finir le plus vite possible

## La musique de la course



*Violon Pizzicato - Basse - Mélodie*

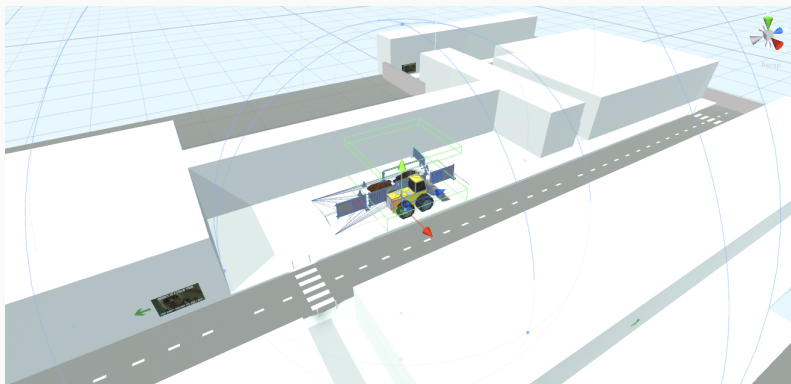
MUSIQUE ! (DE NOUVEAU)...

# LES BRUITAGES

- Bruitages d'environnement
- *Feedbacks* sonores
- Émotions de Julie



# INTÉGRATION DANS UNITY



MERCI !  
DES QUESTIONS ?