



# MR4

Audio global design

1-Les musiques

2-Le sound design

3-Nos Besoins

4-Interrogations

5-Les contacts

## 1-Les musiques

### Mode solo :

Un circuit = un background bass/drums/accord

Un personnage = phrases musicales typées en fonction du character design

#### Exemple :

*Background\_Circuit\_01 : style musique 01*

*Perso\_01 : lead type mélodie ou solo guitare électrique*

*-changement de personnage -*

*Background\_Circuit\_01 : style musique 01*

*Perso\_02 : lead type mélodie ou solo orgue*

### Mode multi :

Un circuit = un background bass/drums/accord

Un personnage = phrases musicales typées en fonction du character design

#### Exemple en écoute sur le ftp dans musics/proto : **MR\_Mus\_Montage.wav**

*En début de course le tempo est progressif, il accélère jusqu'à 200 km/h, à partir de là commence une bataille de solo en fonction du joueur qui est devant, il faut écouter les instruments en jaune.*

#### Sur le ftp dans musics/proto/integration/ Multitrack\_01 :

*Les fichiers correspondant au tableur ci-dessous permettant de faire des tests d'intégration sur le mode multi.*

T.C.	Type de trigger	Description gameplay	Instrument	Instructions
00.18	Vitesse	Le motard passe le cap des 200 km/h	Batterie	Démuter la piste « FastSpeed » en fade in
00.27	Personnage	Perso_01 tête du battle	Guitare Solo	
00.39	Personnage	Perso_02 double Perso_01	Orgue Solo	Muter la piste « Lead1 » en fade out et démuter la piste « Lead2 » en fade in
00.45	Personnage	Perso_01 double Perso_02	Guitare Solo	Muter la piste « Lead2 » en fade out et démuter la piste « Lead1 » en fade in
00.49	Personnage	Perso_02 double Perso_01	Orgue Solo	Muter la piste « Lead1 » en fade out et démuter la piste « Lead2 » en fade in

## 2-Sound Design

### Sources sonores In Game :

- 1) La moto (moteur, crissement de pneu, collision)
- 2) Les éléments du décor collisionable (expl :plots)
- 3) Les éléments du décor non collisionnable (expl : public, court d'eau)
- 4) Les éléments de HUD (feedbacks)

#### 1) Le son de la moto

Afin de rendre le comportement de la moto le plus réaliste possible, nous avons besoin de prise de son de moteur d'une même moto.

- Idle de stop (le moteur tourne au point mort, loop de 20 sec)
- Idle à différentes vitesses/allure (*loop de 20-30 sec de moteur tournant à une vitesse donnée, de la façon la plus stable possible, sans freinage ni accélération*) une dizaine serait confortable, de la vitesse la plus basse à la plus haute
- Plusieurs accélérations constantes de différentes vitesses du stop au max
- Plusieurs sons de passage de vitesse (décrochage)
- Sons de freinage/pneus
- Sons de démarrage

Comportement du moteur :

Le son du moteur sera relié à l'accélération et la vitesse du véhicule via un RTPC, et sera constitué d'une succession de Idle de moto couplé à une utilisation du pitch shift.

**La question est de savoir si dans Moto Racer les passages de vitesse se font automatiquement ou manuellement, ou les deux.** Cette information est capitale pour pouvoir prototyper de façon optimale.

#### 2) Les éléments du décor collisionnables

Il nous sera nécessaire de connaître à l'avance les objets avec lequel la moto est susceptible d'entrer en collision (typiquement des plots). Il nous sera ensuite plus facile d'anticiper sur les sons à appliquer sur le mouvement de ces objets.

#### 3) Les éléments du décor non collisionnables

Comme pour les éléments collisionnables, il nous sera nécessaire de connaître les tracés des circuits et les éléments du décor susceptibles d'être entendu par le joueur à leur proximité (par exemple, un court d'eau, une tribune de spectateur). UDK possède une fonctionnalité de placement d'objet sonore avec courbe d'atténuation paramétrable qui simplifiera le travail de placement de ces sons. Pour un plus grand réalisme et sensation de vitesse, les objets du décor (*barrière de sécu, arbres, bâtiments,...*) à proximité du joueur provoqueront le lancement d'un son type woosh (air) couplé à une modulation en fréquence (pitch).

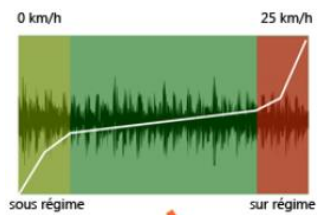
#### 4) Les éléments de HUD

Il nous faudra une liste des informations et feedbacks nécessaires au joueur durant une partie (info sur les nombres de tours).

*Les sons de l'interface utilisateur seront du type moderne (voir exemple) pour les boutons, et des sons réalistes pour les transitions de menu, une onomatopée sera déclenchée au changement de personnage, un son de moto sera déclenché au changement de véhicule. (proposition)*

## Fonctionnement d'un passage de vitesse en conduite manuelle

### 1er Vitesse



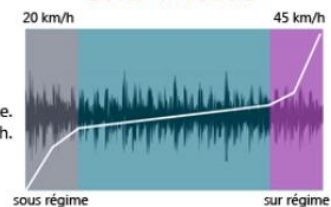
Loop d'un son de moteur en 1ère vitesse.  
En blanc: variation du pitch.



passage de vitesse/  
son de décrochage

Selon la vitesse de la moto lors  
du passage en vitesse supérieure,  
la loop ne débutera pas au même  
endroit.  
Si le passage de vitesse ne se fait pas  
à une vitesse suffisante, la loop de la  
vitesse supérieure débutera en sous  
régime.

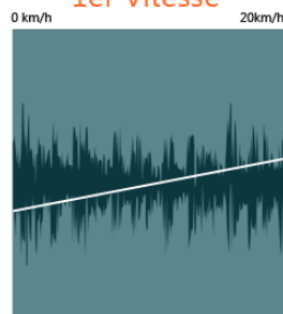
### 2nd Vitesse



Loop d'un son de moteur en 2nd vitesse.  
En blanc: variation du pitch.

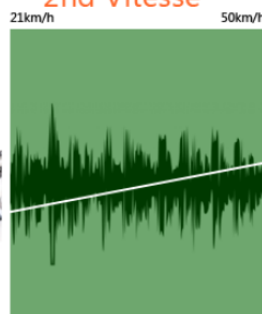
## Fonctionnement d'un passage de vitesse en conduite automatique

### 1er Vitesse



Loop d'un son de moteur en 1ère  
vitesse. En blanc: variation du pitch.

### 2nd Vitesse



Loop d'un son de moteur en 2nd  
vitesse. En blanc: variation du pitch.

Transition assurée par  
un son de décrochage  
(passage de vitesse)

Déroulement d'une accélération sur le long terme:

**Moto à l'arrêt** Loop 0 (son de moteur au point mort)

**1ère vitesse de 1 km/h à 40 km/h** Loop 1

**Transition** (son de décrochage)

**2nd vitesse de 41 km/h à 60 km/h** Loop 2

**Transition** (son de décrochage)

**3ème vitesse de 61 km/h à 90 km/h** Loop 3

**Transition** (son de décrochage)

**4ème vitesse de 91 à 120 km/h** Loop 4

### 3-Nos besoins pour estimation de la quantité de travail :

- Le nombre de musiques
- Une estimation des sfxs de votre côté

Menu
Button
UI/GUI
Jauge / compteur
Surfaces
Motos
Anim personnages
FMV/RTC
Anim decors
Objet pickup
SplashScreen

- Visuels des décors
- Visuels personnages
- Visuels motos
- Visuels HUD
- Visuels Menu

### 4-Questionnements Divers :

- Mise en place d'un side chaine pour un mix optimal
- Vitesse maximale d'une moto avec découpe par tranche de vitesses
- Contrôle du rendu/mix de l'intégration du son par APS
- Les nomenclatures
- Son réel de moto ou synthèse temps réel

#### Contacts :

Lucas Lead Sound designer: [l.rousselot@audioplumstudio.com](mailto:l.rousselot@audioplumstudio.com)

Sacha Sound designer : [s.holsnyder@audioplumstudio.com](mailto:s.holsnyder@audioplumstudio.com)

Laurent Compositeur : [l.peju@audioplumstudio.com](mailto:l.peju@audioplumstudio.com)

Alexandre Chef de projet Audio : [a.baranger@audioplumstudio.com](mailto:a.baranger@audioplumstudio.com)

#### Compte FTP dossier MR4 :

Adresse : APS.myftp.biz

User : ARTEFACTS2015M

Passe : MAPS0101

Port : 2121