

UN JEU EST UN SYSTÈME MULTIMÉDIA

Audio contribue à l'expérience

- ▶ Au début, utilisation de sons primitif de l'ordinateur et musique suites de quelques sont joués en boucle
- ▶ Avec l'arrivé du CD (plus d'espace de stockage) arrivé de musique plus travaillées ([One Winged Angel](#) et autres)
- ▶ Compositeur et musiciens intégrés dans la conception du jeu
- ▶ Plusieurs films ont aussi marqué par leurs musique
- ▶ Jeux vidéo doivent suivre le même chemin

UN JEU EST UN SYSTÈME MULTIMÉDIA

Audio contribue à l'expérience attention à ne pas négliger

- ▶ Les droits d'auteur
- ▶ L'homogénéité des volumes
- ▶ Le mariage avec le visuel
- ▶ Les voix des personnages (bon ton et timbre, [les doubleurs de [Street fighter V](#), [Dragon Ball FighterZ](#)])
- ▶ Dialogues (en accord avec le public cible)
- ▶ Sons des objets et effets (un son dérangeant peut nuire au jeu, [TMNT](#))
- ▶ Exploitation des capacités de la carte son (multicanal, etc.)