



Cours 9



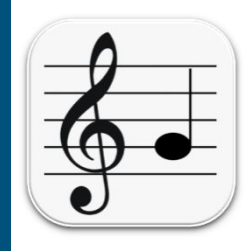
Audio



I-Types d'audio

5 types:

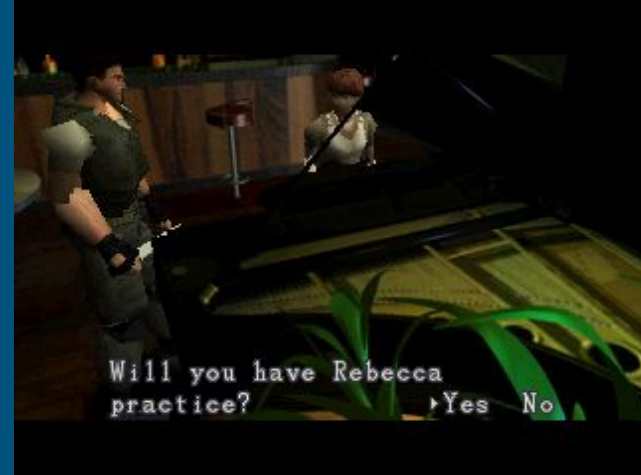
- A. Musique
- B. Son
- C. Dialogue
- D. Ambiance
- E. Stinger



A. Musique

Musique comme langage

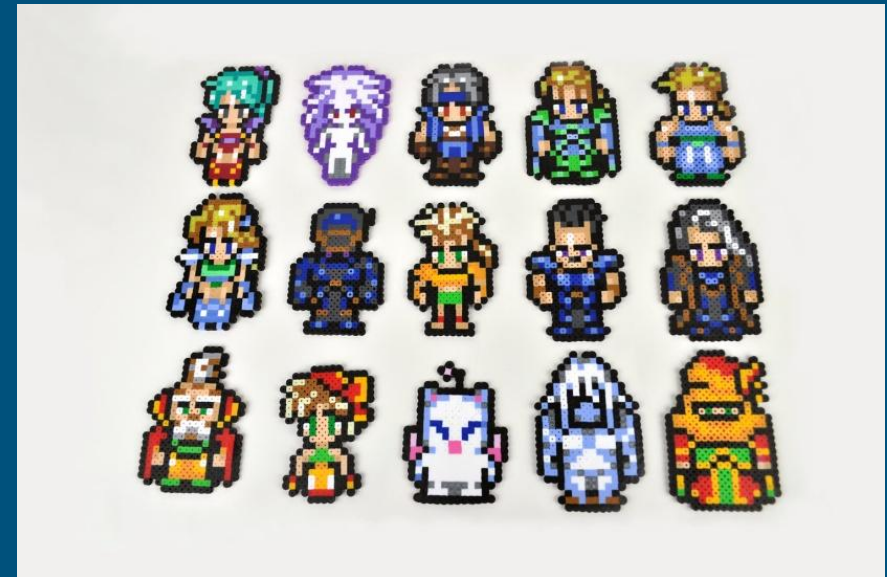
- Évocation émotionnelle
 - Épique, aventure
 - Stress, horreur (Resident Evil)
 - Triste, mélancolique
 - Comique ([Katamari Damacy](#))



A. Musique

Musique comme langage

- Leitmotiv
 - Personnages (Final Fantasy VI)
 - Thème
 - Lieu
 - Objet L'anneau dans LOTR



A. Musique

Musique comme langage

- Narrativité
 - Symbolisme (1812 Overture de Tchaikovsky)
- Références culturelles
 - Mouvement (Tony Hawk = Punk Music)
 - Icône pop (Michael Jackson Moonwalker)



A. Musique

Linéarité vs non-linéarité

- Linéaire
 - Film, album, television, theatre
- Non-linéaire
 - Jeux vidéos (interactifs, imprévisibles)
 - Buts:
 - Éviter la répétition
 - Amplifier le parcours émotionnel du joueur
 - Élément de surprise



A. Musique

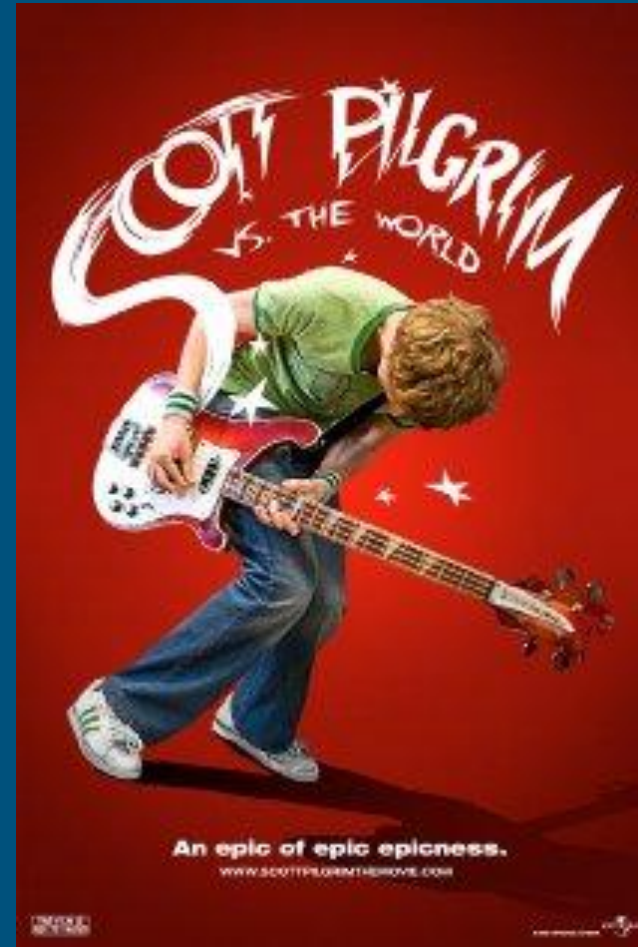
Linéarité vs non-linéarité

- Non-linéaire
 - Techniques:
 - Layers ([Super Mario World](#))
 - Loops évolutifs (Zelda: Ocarina of Time)
 - Effets dynamiques
 - In-outs, cross-fade
 - Intra-diégèse ou extra-diégèse (GTA, Fallout)
 - Générative
 - Comme élément/base du gameplay



B. Son

- Réalistes
 - Son de fusil
 - Bruits de pas
- Non-réalistes
 - UI, feedback, menu
 - Sons “fantastiques”
 - Saut de Mario Bros.
 - Scott Pilgrim



C. Stinger

- Cue musical (ex : élément de transition entre 2 musique, pause musicale pour changer l'émotion véhiculée, etc.)
 - Fanfare de victoire
- Tradition qui provient des TV Shows
 - Seinfeld
- Souvent, même tonalité que la musique, rappel d'un theme



D. Dialogues

- Voice-Over, 1re/3e personne (Brutal Legend)
- Commentateurs jeux de Sport (Madden)
- Fighting games (Mortal Kombat)
- Cutscenes (Final Fantasy)



E. Ambiance

- Créer un espace sonore, remplir, aider au réalisme
- Plus subtil que la musique
- “Hear before you see” (survival horror)



Exercice

- Musique
 -
- Sons
 -
- Stingers
 -
- Dialogue
 -
- Ambiance
 -

II-Audio et gameplay

Gameplay basé sur le rythme

- Rythme et coordination du joueur pour recréer une performance
 - Parappa the Rapper
 - [Dance Dance Revolution](#)
 - [Guitar Hero](#)
 - Rock Band

Rythme comme ingrédient de gameplay

- Une partie du gameplay contient un élément qui fait appel à l'aspect rythmique ou mélodique
- Shooter
 - Rez
- RPG
 - Theatrhythm
- Racing
 - [Audiosurf](#)
- Side-scroller
 - Vib-Ribbon
- Quebec Awesomeness
 - [just shapes and beats](#)

Gameplay de créativité sonore

- Expérience interactive où la création et l'expression artistique prend le dessus sur les objectifs plus traditionnels des jeux (ex: "réussir" "se rendre à la fin")
 - Electro-plankton
 - [Mario Paint](#)

Jeux purement audio

- Jeux sans supports visuels
 - Blindside
 - [Google Home et Alexa](#)