**Sylvain Dolisi**

**Année 2 – 3DJV – IIM**

**COURS DE SON**

**WIPEOUT FUSION (Playstation 2)**

Liste des sons pour une course basique (Circuit Florion Height / vaisseau : Feisar de base)

* Son d’alarme (au tout début, avant le compteur)
* Son du public dans les gradins (dès le début et à chaque fois qu’on passe devant)
* Compte à rebours (quand la caméra se met derrière le vaisseau)
* La musique (en même temps que le compte à rebours), tirée aléatoirement dans la tracklist du jeu
* Très très faible bruit pour l’accélération des vaisseaux, à peine audible quand le vaisseau est seul, clairement audible lorsqu’il y en a plusieurs côte à côte.
* Bruits de chocs entre vaisseaux et contre les bords du circuit
* Bruits d’ « éraflure » lorsque l’aile du vaisseau touche les bords du circuit, mais sans choc
* Voix féminine indiquant le nom de l’arme acquise lorsqu’on passe sur une case « X » donnant une arme
* Léger son d’impulsion lorsqu’on passe sur une flèche accélératrice (bleue) ou lorsqu’on utilise le turbo
* Son de « ciblage » lorsqu’on a une arme à cible (type missile) et un adversaire dans le champ de vision
* Voix « warning » féminine lorsqu’on a un missile qui nous pourchasse.
* Son de choc électrique lorsqu’on entre en collision avec la barrière électrique à droite du niveau
* Un son pour chaque arme, lorsqu’on l’utilise
* Sons d’explosions lorsqu’un missile, une mine ou une grenade explosent.
* Sons d’explosion différent, plus impressionnant, lorsqu’un vaisseau est détruit
* Son d’alarme (mais pas le même que le premier) lorsque la jauge de vie est très basse
* Voix féminine « Shield ended now » lorsque la vie est basse
* Son de ciblage lorsqu’on est ciblé par une attaque ennemie (différent du son lorsqu’on peut cibler quelqu’un, listé plus haut)
* Un son de « super accélération » lorsqu’on réalise un démarrage parfait au tout début de la course
* Une voix grave à peine audible, très très discrète, lorsqu’on passe au dernier tour et à la fin de la course, indiquant le classement
* Remarque intéressante : aucun son pour les déplacements ou validations dans les menus
* Une fois la course terminée, au moment d’inscrire son nom dans les scores, le menu acquiert un son de validation.

**Quel est le rôle du son dans ce jeu?**

Le son semble avoir une importance capitale dans le jeu, dès le lancement le logo « Dolby Digital Pro Logic II » est affiché (et on ne peut pas le passer, il faut attendre), il est aussi au dos de la pochette. Un soin particulier semble avoir été apporté, les sons sont originaux et affichent une identité forte, futuriste, épurée, discrète mais avec une forte présente. La tracklist est très orientée techno, mais cela correspond parfaitement à l’univers et renforce son identité. La sélection des morceaux (repris de groupes existants, ils n’ont pas été faits pour le jeu) a été faite avec soin et est affichée comme un point fort du jeu (mentionnée au dos de la pochette d’à peu près tous les épisodes de Wipeout). Elle a reçu des prix et fut considérée comme un atout dans la plupart des revues à l’époque de sa sortie.

**Faire une critique (positive ou négative) des sons et musiques choisies.**

Bien que n’ayant jamais été fondu de musique techno (bien au contraire), je trouve la bande son de Wipeout Fusion extrêmement bien choisie. Non seulement elle situe parfaitement l’univers futuriste, industrialisé, métallique, du jeu, mais elle restitue aussi une impression de vitesse parfaitement en adéquation avec les courses. On ne se lasse pas de la plupart des musiques, même après de nombreuses heures. Les sons ont une identité forte eux aussi. Ce qui est étonnant c’est qu’ils ne sont pratiquement jamais agressifs, même dans les explosions et les ciblages. C’est une course « anti-gravité » et on se sent vraiment flotter. Les sons de flottement et d’accélération du vaisseau sont parfaits pour cette image. Les interventions des voix sont assez fréquentes sans être marquantes, et toujours faites sur un ton monocorde avec une voix parfois modifiée : c’est très robotique, ce qui convient tout à fait au jeu comme une sorte de copilote-ordinateur.

Je pense néanmoins que le volume n’a pas été parfaitement dosé à chaque fois, car les sons se retrouvent souvent étouffés par la musique, et sur des enceintes très bas de gamme, il y a fort à parier que certains ne seront jamais entendus. Les voix, notamment, auraient pu être plus élevées.

L’absence de sons de déplacement dans les menus est peut-être un parti pris, mais quelque chose d’intéressant aurait pu être fait à ce niveau, compte tenu de ce qui a été fait pour les sons disponibles. Les musiques auraient aussi pu être plus nombreuses. Payer des groupes renommés pour disposer de leur musique dans le jeu est certes une bonne idée, mais cela a dû coûter très cher et le budget était peut-être un peu limité, ce qui fait que la diversité n’est pas très grande.