

Epic Mickey

Analyse de la Bande-son

Gabriel Duarte Barbosa, Guillaume Defradat, Martin Bussy-Pâris

éditeur: Disney Interactive Studios - développeur: Junction Point Studios

Analyse de la musique (anglais): Gabriel Duarte Barbosa

Analyse du sound design (français): Guillaume Defradat

Introduction, Analyse des voix et Conclusion (français): Martin Bussy-Pâris

Epic Mickey, c'est un peu la revanche de la vieille souris démodée sur le plombier moustachu en salopette. A part quelques rares titres vite oubliés, les personnages de Disney n'ont pas souvent été déclinés en adaptations vidéoludiques. Avec Epic Mickey, Disney tente de redonner vie à toutes ces icônes oubliées. Cette production profite d'un gros travail artistique sur le visuel pour associer des éléments de Disney de plusieurs générations (des années 30 à nos jours). Aux niveaux musical et sonore, il a également fallu combiner le « mickey mousing » des prémices à une esthétique moins cartoon au goût du jour. Le défi n'était pas aisé à relever. Qu'en est-il réellement une fois la Wiimote entre les mains?

Music

We heard a soundtrack through the entire opening Cinematic. The music suggests everything that occasionally the scene proposes: the rising Mickey, Mickey's curiosity for the mirror, the uncertainty in the world behind the mirror, the suspense in the mirror world, the Wizard's power and magic, again Mickey's curiosity, his disastrous accident etc. Since each moment does not last more than 5 seconds, one could say that music is highly fractionated, proposing different emotions according to what the scene suggests. Nevertheless, it is possible to notice the eerie and magical nature of the music, obtained through the instrumentation (vibes, pizz strings, small bells, flute, piccolo especially, harp, wind chimes, illustrative percussion, sometimes very deep instruments like bassoon and bass clarinet), sound mixing (it sounds far away) and composition (harmony with modal cadences). Also noted was the main theme of the movie Fantasia, used as a reference to confirm the identity of the magician and the abuse of magic coming (the theme of The Sorcerer – from the film Fantasia).

It is also important to say that in general the music does not sound anything like cartoon soundtrack, because it has no elements of Mickey Mousing and the instrumentation is larger and more powerful.

The music of the second Cinematic follows the same line, but with a twist ending and stronger atmosphere. This atmosphere continues both in instrumentation, sonority and power in the first phase of the game. Nevertheless, the music in the game ceases to be punctual (or ceases to be as interactive as the events in the game) and passes more superficially to inform the level atmosphere. It keeps the fiery character, sometimes powerful, sometimes magical, but completely lost the interactivity with the scene (or events within the game) and also brings down the richness of detail in sound design as a whole (noise, environment etc.).

The music changes are made between phases and Cinematic, apart from the time Mickey enters combat. At that moment, when one sees the enemy, the music has a strong change (a cymbal crescendo), off beat/sync with the previous song. The return of the battle music for music's change is also very marked (chimes) and off-beat/sync. It is notable that in certain situations (when Mickey comes in and out of sight of the enemy) the battle music starts and stops many times, causing a serious mistake, discrediting the music of its function.

There's also a smooth music change in the "haunted part". It is done by a long crossfade between songs according to the character's position.

The music from the start menu follows the same atmosphere heard in all the songs on the game, but only with the inclusion of rhythmic noise, which refers to painting (paint dripping). Despite being a long song, the menu has only a few choices, which means that the player will not take long in this stage. The music of the pause-menu is much simpler, but eerie.

We conclude that the music of the game establishes a magical, dark and suspicious atmosphere, but suffers from the lack of synchronicity and interactivity. Also the big instrumentation, big space (big room) and volume get in the way of the sound effects' details.

We also feel that the sounds of the orchestra were all sampled. Some passages sound very fake, especially because of the inappropriate quantization.

Sound Design

- **Interface**

Bruit de peinture assez cohérent lors de la sélection des sous-menus, mais il manque des effets et des sons lors de la sélection des sauvegardes (des petites étoiles brillent tout autour du fichier mais aucune information auditive à ce propos)

- **Ambiance**

Assez pauvre et sous-mixée par rapport à la musique.

- niveau mécanique : des petites bourrasques de vent, une nappe de basses fréquences assez importante voir trop étouffante
- niveau aquatique : de l'eau qui coule (avec l'ajout de bruits de bulles bouclés toutes les 10/15 secondes et identiques à chaque fois)
- niveau ville (Meanstreet) : bruit de foule nombreuse alors qu'il n'y a pas forcément beaucoup de personnages présents sur la carte (environ une dizaine)
- niveau village (Osville) : chants d'oiseaux, aspect assez reposant par rapport au reste du jeu
- magasins/maisons : souffle du vent, pourquoi?

- **Scenary Sounds**

Manque de cohérence.

- lorsque Mickey ouvre un coffre rouge (important), aucun son à l'ouverture du coffre et surtout lorsque le super bonus apparaît à l'écran (cependant la musique à ce moment intègre quelques bruitages)
- lorsque Mickey saute sur une barque dans l'eau, un son de bulle remontant à la surface se fait entendre à fort niveau sonore, pourquoi? Est-ce vraiment nécessaire?

- une cinématique in-game montre des barques se faisant aspirer dans un tourbillon, aucun son ne vient marquer l'action (peut-être pour laisser la place à la musique?)
- Mickey réussit à résoudre une énigme, la porte s'ouvre mais aucun bruit de porte à ce moment (pourquoi ne pas en mettre un sous-mixé par rapport à la musique de réussite?)
- **Action**
 - lorsqu'un objet est cassé pour récupérer un bonus à l'intérieur, on ne sait pas de quelle matière il est fait, les sons ne donnent pas assez d'indication et sont même contre indicatif (Mickey casse une machine en métal mais on entend du bois se faisant fracasser)
 - bonus : les E-tickets de base ont plutôt un son indicatif qu'un son de bonus, mais plus le e-ticket ramassé est important plus le son évolue et prend un caractère magique
- **Mickey**
 - footsteps répétitifs : un son pour le pied gauche et le pied droit lorsqu'il court et identiques sur toutes les surfaces (bois, pierre, herbe) ; idée intéressante lorsque Mickey marche sur la pointe des pieds : deux notes sont jouées à ce moment, cependant une petite mélodie en random aurait pu rendre cette idée beaucoup plus toonesque et magique
 - lorsque Mickey saute ou fait un double saut, il n'y a pas le même son de mouvement
 - utilisation de la peinture ou du dissolvant : même son sauf lorsque Mickey repeint le monde avec sa peinture, à ce moment le son de base est habillé de carillon pour marquer le caractère magique de cette action
- **Offscreen**
 - lorsqu'un Gremlin à sauver est à proximité, on peut l'entendre taper et crier dans la cage de verre dans laquelle il est enfermé ; l'information est très importante et bien intégrée
 - bruits mécaniques pour les machines en mouvement dans le jeu, certaines peuvent-être arrêtées ou remises en marche pour évoluer dans le niveau ou atteindre des bonus secret
 - on peut entendre le déplacement des plateformes volantes qui sont mises en avant par une petite boucle d'effets féériques sur deux notes de musique
- **Combat**
 - tuer ou convertir un ennemi : pas le même jingle lors de cette finalité
 - les ennemis font jouer des sons cartoon mêlés à des sons de peinture lorsqu'ils attaquent, cela évite de plonger le joueur dans un environnement trop oppressant pendant les scènes de combat
 - boss lorsqu'il est vaincu : bruitage cartoon voire comique à certain moment, permet de détendre l'atmosphère et le joueur après la difficulté rencontrée
- **Listening Points**
 - gestion du volume et du panoramique des sons d'ambiance par rapport à la caméra
 - les sons émis par l'avatar sont perçus par l'avatar lui-même

exemples d'intégration :

- fade in/out du volume lorsque Mickey s'approche de l'eau ou s'en éloigne ; la caméra le suivant en permanence, on peut avoir l'impression que cette gestion de volume vient de Mickey
- lorsque Mickey arrive à un point culminant de la carte et que la caméra est en contre-plongée sur ce personnage, plus aucun son d'ambiance n'est joué, mais on peut cependant toujours entendre les sons émis par Mickey
- gestion des sons Onscreen/Offscreen et leurs panoramiques lors du déplacement : Mickey peut tourner autour de lui-même, si la caméra ne bouge pas à ce moment, aucune variation ne sera constatée

En somme, beaucoup de sons mécaniques par rapport aux quelques sons cartoon dilapidés dans le jeu, nous ne sommes pas dans un univers merveilleux de Disney, c'est assez sombre et en même temps en adéquation avec l'esthétique visuelle globale du jeu.

Voix

Note: Quelques précisions sur la terminologie employée dans cette partie:

-Cinématiques: il s'agit des cinématiques précalculées en 3D que l'on peut voir au tout début et à la toute fin du jeu.

-Cutsscenes: il s'agit des cinématiques précalculées en 2D, avec un rendu visuel cartoon, que l'on retrouve à de nombreuses reprises dans le jeu.

- **Nature et authenticité des voix**

Au niveau des voix, l'équipe d'Epic Mickey a voulu garder un aspect très cartoon en utilisant non pas des voix parlées, mais des onomatopées (à l'exception de la voix du magicien qui fait office de voix-off pendant la première cinématique du jeu), un peu à la manière des jeux Mario de Nintendo. Les avantages de cette façon de faire sont nombreux:

- possibilités de répétitions sans que le joueur ne s'en rende compte
- très pratique pour la localisation (il est uniquement nécessaire de traduire les textes et de doubler la voix du magicien sur la cinématique d'intro)
- moyen facile d'exprimer des émotions simples
- cohérent avec l'univers qui vient des cartoons
- authentique par rapport aux cartoons muets ou à base d'onomatopées

Cette méthode ne doit pas, par contre, être un prétexte pour rogner sur le budget du doublage des voix. Certes, cela demande moins de travail qu'un doublage traditionnel, mais pour être convaincante, la technique des onomatopées demande un travail soigné. Nous verrons dans les paragraphes suivants ce qu'il en est réellement.

Commençons par la voix du magicien, qui fait office de voix-off tout le long de la cinématique d'introduction. J'ai pu écouter la version originale et la version française:

VO:

Il s'agit d'une voix typique de conte fantastique pour jeune publique. On remarque cependant qu'elle est très dure et peu chaleureuse. Elle correspond en effet au personnage du magicien (même personnage que dans Fantasia): il s'agit d'un individu qui inspire la crainte chez Mickey et chez le joueur/spectateur. Ce dernier a constamment peur que Mickey se fasse surprendre et imagine sans peine ce mystérieux magicien au faciès inquiétant se mettre en colère.

VF:

Elle convient également très bien à l'univers et à l'esthétique visuelle de la vidéo. On a pu entendre la même voix-off dans la VF du jeu Trine (Nobilis/Frozenbyte) et elle s'accordait très bien avec le contexte (même genre d'univers magique avec un aspect sombre que Epic Mickey). Le bémol ici est que le studio en charge de la localisation n'ait pas assez souligné le fait qu'il ne s'agisse pas seulement de la voix-off, mais également de la voix du magicien. Effectivement, on ne ressent pas dans cette voix l'aspect sévère, mystérieux et inquiétant du personnage et c'est fort regrettable. Du coup, à l'écoute, les deux versions de la même cinématique n'ont pas du tout le même effet sur le joueur/spectateur qui ressent beaucoup moins de tension dans la VF.

Passons maintenant aux autres voix, qui rappelons-le, ne sont pas parlées, mais constituées d'onomatopées. Il s'agit pour la plupart des personnages de leurs voix traditionnelles ou d'imitations de ces dernières (certains personnages datant de 1928). Comme avec les premiers dessins animés parlant, aucun effet ni traitement n'ont été appliqués à la majorité des voix (je pense que le Fantôme Noir est le seul personnage à avoir une voix modifiée numériquement). Pourtant, le milieu des cartoons modernes est très friand des traitements numériques de la voix (pitch dans le grave et reverb caverneuse pour le grand méchant, vocoder pour le personnage synthétique ou extra-terrestre, etc.). L'équipe d'Epic Mickey a pris le contre-pied de cette tendance en gardant des voix naturelles telles qu'on pouvait les entendre au sein des premiers cartoons parlants de Disney. J'ai pris quelques exemples de personnages particuliers:

Mickey:

On reconnaît la voix traditionnelle de Mickey qui a peut-être un peu vieilli. Très aigüe, très cartoon, elle semble en désaccord avec l'esthétique des films d'animation modernes et avec le style globale du jeu (sauf dans les cutscenes et les phases de gameplay rétro en scrolling horizontal et rendu 2D où elle s'insère très bien). On retrouve, certes, dans cette voix, le côté maladroit de Mickey, inhérent au personnage, mais on a du mal à s'identifier à ce dernier dans un contexte vidéoludique, et sa voix n'y est sans doute par pour rien. C'est peut-être d'ailleurs une des raisons pour lesquelles on n'avait si peu entendu la voix de Mickey auparavant dans les jeux vidéo. Il est difficile de ne pas faire de comparaison avec la voix mythique de Mario qui est très similaire. Le personnage de Nintendo a sans doute grandement été influencé par Mickey lors de sa conception et tout particulièrement concernant sa voix. Il y a toutefois une différence majeure entre ces deux personnages: Mario n'a pas la maladresse comme trait de caractère notable. C'est un personnage qui, contrairement à la souris de Disney, a été pensé pour le jeu vidéo. La plupart de ses ennemis ont une taille imposante, mais ça ne l'empêche pas de se débrouiller quoiqu'il arrive pour sauver la princesse Peach. Face à l'adversité, il est impressionné, mais pas apeuré. Dans la même situation, Mickey pousserait un cri d'effroi peu viril, se dépatouillerait ensuite tant bien que mal en faisant deux ou trois gaffes, pour enfin parvenir à son but (c'est quand même un héros...). Aux yeux de tous, Mickey est un empoté doublé d'un poltron: difficile d'en faire un héros de jeu vidéo dans ces conditions. On comprend ainsi que les développeurs du studio Junction Point ait eu du mal à faire de Mickey un héros téméraire (avec une voix adaptée) sans dénaturer le personnage originel des cartoons.

Le Fantôme Noir:

Il s'agit du personnage que Mickey crée malencontreusement au début de l'aventure lorsqu'il se hasarde à retoucher l'œuvre du magicien. Visuellement, il s'agit, comme son nom l'indique, d'une espèce de fantôme imposant de couleur noir. Sa voix, elle, n'a pas grand chose de fantomatique et ressemble davantage à des grognements de fauve. Le côté terrifiant est bien là, mais le son de la voix ne concorde pas tellement avec le faciès du personnage. Visiblement, les sound designers ont choisi ici la politique du moindre effort, en faisant des prises de son de grognements humains et en les pitchant nettement dans le grave (il y a aussi semble-t-il une time correction pour que les sons pitchés ne soient pas trop longs dans la durée). Bizarrement, malgré le fait que l'on ait du mal à associer des grognements canins à un fantôme, cela fonctionne et il n'y a pas d'incohérence choquante au visionnement des images associées au son. On imagine aisément que, pour cette voix également, les sound designers n'aient pas eu beaucoup de temps et qu'ils aient dû faire au plus efficace et au plus rapide à réaliser.

S'il m'avait fallu réaliser la voix de ce personnage, je pense que j'aurais cherché davantage à faire ressortir l'aspect fantomatique présent sur le visuel: des souffles aigus et stridents, assez timbrés, alliés à un autre son, plus grave et guttural pour souligner le gigantisme et les mauvaises intentions de la créature. Le tout nettement reverberé, toujours dans cet esprit fantomatique.

Les Sentinelles:

Il s'agit de l'ennemi que l'on croise le plus fréquemment au cours du jeu. Visuellement, c'est un oeil sur pattes. Vocalement, il émet des roucoulements, piaillage et gargarismes qui font penser à l'excellent travail réalisé sur le jeu Spore (EA/Maxis) sur les voix des créatures. Ces petits bruits vocaux ont tous un côté « liquide » qui, outre le fait de rappeler au joueur qu'il s'agit de créatures organiques, font un remarquable lien avec la capacité de ces dernières à être peintes ou diluées à l'aide du pinceau de Mickey. On retrouve également au niveau du sound design des éléments sonores autour de la peinture, mais il n'est question dans cette partie que des voix.

Le Savant Fou:

Outre le magicien, je crois bien qu'il s'agit du seul personnage humain du jeu. Avec le Fantôme Noir, le Savant Fou est un ennemi majeur de Mickey au sein du jeu. Sa voix correspond tout à fait au personnage, diabolique et foncièrement mauvais. Ses rires, à la vue des péripéties auxquelles Mickey fait face, sont très crédibles et renforcent le visuel du personnage. On a affaire ici à une voix d'esthétique cartoon qui fonctionne encore très bien dans une production actuelle telle que Epic Mickey. De plus, ce timbre de voix est très différent de celui des autres personnages, ce qui permet au joueur de le reconnaître facilement (et c'est d'autant plus intéressant car il s'agit d'un ennemi récurrent).

- **Techniques d'intégration dans les phases de gameplay**

Régulièrement au sein de l'aventure, Mickey croise des gremlins enfermés dans des cages en verre qu'il peut choisir de délivrer. Lorsque Mickey est à proximité de l'un de ses cages, le gremlin en question l'appelle à l'aide. Voici quelques détails techniques sur la nature de ces appels à l'aide et sur la technique d'intégration :

Il s'agit en fait de 4 très courts cris (environ 500 ms chacun) qui sont tirés aléatoirement pour être joués. Le silence entre chaque tirage est lui aussi aléatoire (de entre 800 et 2000 ms à peu près). N'avoir prévu que 4 cris différents et de si petits silences entre ces cris est fortement préjudiciable à la cohérence et à l'immersion de ces scènes. L'effet de répétition résultant est assez désagréable et peu naturel, d'autant plus que l'on a à de nombreuses reprises à libérer des gremlins pris au piège.

Note: La Wii ayant une mémoire vive très limitée, le poids total des samples chargés en mémoire vive est très restreint. Cette contrainte technique est sans doute une des causes de la redondance des sons.

Une fois délivré, le gremlin n'émet aucun son, alors que le joueur devrait au moins s'attendre à un soupire de soulagement de la part du gremlin (simple feedback audio suite à l'action du joueur). Cet oubli est assez étonnant. Cependant, on peut noter un feedback au niveau du sound design qui comble un peu (pas assez à mon avis) l'absence de réaction vocale de la part du gremlin.

- **Synchronisation labiale, vocale et textuelle**

Cutscenes:

Gros frein à l'immersion, l'asynchronisme entre l'animation des personnages et leurs onomatopées lors des dialogues des cutscenes laisse à désirer. Certes l'animation labiale, simpliste au possible, y est pour quelque chose, mais le placement des voix dans le temps est le principal responsable. Les deux problèmes majeurs sont les suivants:

- certaines réactions des personnages ne sont pas accompagnées par leur voix → d'où incohérence significative.
- lors de longues répliques (à partir de quelques mots), seul le début de la réplique est soulignée par les onomatopées → idem.

Globalement, les animations et les textes sont synchrones entre eux, mais les voix ne suivent pas sur la longueur et sont parfois carrément absentes lors de brèves interjections des personnages.

Le choix esthétique des onomatopées était pourtant de bon ton. Celles-ci, hors contexte, sont plutôt crédibles. L'écueil doit provenir de deux choses: un nombre de samples de voix trop limité et une intégration pas assez aboutie et handicapée par les prises de son peu abondantes.

En effet, il ne s'agit manifestement pas de prises de son pour un doublage traditionnel. Il est fort probable que l'on ait enregistré à l'avance pour chaque personnage quelques samples différents pour chaque émotion et expression prévues par le scénario. Les sound designers ont ensuite monté rapidement (je suppose qu'ils étaient très limités par le temps) les voix samplées sur les dialogues et ont dû laisser des vides lors de répliques longues pour éviter la redondance (les prises de son n'étaient sans doute pas assez nombreuses). La limitation due à la mémoire vive de la plate-forme traitée précédemment est sûrement également une des causes du peu de samples de voix (en plus de la limite d'espace de stockage sur le DVD du jeu) → cf paragraphe « Précalculé/Temps réel ».

Un doublage traditionnel sur les cutscenes aurait permis une bien meilleure synchronisation et expressivité des voix. En contrepartie, il aurait demandé beaucoup plus de temps (surtout pour les doubleurs, mais pas pour les sound designers) et un budget plus conséquent. L'espace limité alloué aux sons en mémoire vive aurait également posé problème. A ce dernier écueil, je vois deux solutions envisageables et combinables: -application en temps réel d'un léger pitch aléatoire aux samples des onomatopées (le pitch doit être très limité pour éviter de dénaturer la voix: c'est peut-être d'ailleurs pour cette raison que cette solution n'a pas été retenue) -chargement des sons dans la RAM par phases ou zones de jeu. En effet, Epic Mickey est presque dénué de temps de chargement. Les développeurs auraient pu choisir de mettre davantage de chargements (au début d'une cutscene ou d'une nouvelle zone de jeu par exemple) et de ne charger dans la mémoire vive uniquement les sons utilisés dans la phase de jeu en question. Certes, entrecouper l'expérience vidéoludique par de nombreux écrans de chargement n'est pas idéal non plus, mais si cela permet de décharger de la RAM d'éléments sonores non utilisés pour en charger d'autres, c'est appréciable.

Par contre, le système fonctionne très bien sur les phases didactiques des cutscenes, qui sont dynamiques et où l'on ne voit pas (ou peu) les personnages parler (on explique au joueur un nouvel élément de gameplay). Le fait qu'il n'y ait pas de longues répliques a grandement facilité le travail des sound designers sur ces parties.

Phases de gameplay:

In game, les didacticiels sont sous formes de dialogues. Lors de ces passages, la voix de Gus, le gremlin, est cohérente, car, de la même manière que dans les phases didactiques des cutscenes, on ne voit pas le personnage parler à l'écran et les phrases sont courtes.

Cinématiques:

Le système est en outre le même lors des cinématiques. Seulement ici, il n'y a aucun dialogue écrit et les personnages n'expriment que des émotions simples. Les onomatopées sont synchronisées avec l'image, il n'y a aucun temps mort dans le son et le tout fonctionne très bien. Nul doute que les sound designers ont travaillé relativement plus de temps sur les cinématiques que sur le reste du jeu.

Précalculé/Temps réel:

Précédemment, j'ai admis que les cinématiques étaient précalculées et j'ai supposé que les cutscenes, comme les phases de gameplay, étaient calculées en temps réel. Les cutscenes n'étant pas interactives, cette hypothèse peut paraître loufoque. Voici les raisons qui m'ont fait penser ainsi:

-si les cutscenes sont précalculées, je ne comprends pas pourquoi les sound designers n'ont pas comblé les vides à la fin des répliques de chaque personnage au lieu de laisser l'animation labiale continuer sans le son. Sans les contraintes techniques du temps réel (mémoire vite limitée), ils auraient pu ajouter davantage de samples, quitte à engendrer quelques répétitions parmi les samples, qui auraient de toute façon été moins dérangeantes que les longs vides laissés pendant la grande majorité des répliques (seules les répliques très courtes sont synchrones).

-le choix du temps réel permet peut-être aux développeurs d'ajuster plus facilement le temps d'affichage et la taille de la zone de lecture des répliques selon la langue du jeu. Cela faciliterait ainsi la localisation. Attention, ce n'est qu'une hypothèse.

-la possibilité de pitch aléatoire dont j'ai parlé plus haut aurait été possible en précalculé, mais beaucoup plus fastidieuse à mettre en place via les techniques de montage et de mixage traditionnelles qu'avec les outils du temps réel.

- **Rôle des voix dans le gameplay**

Localisation spatiale:

Les voix, au sein du gameplay, ont plusieurs fonctions et/ou conséquences. La première, non négligeable lors des combats, est la localisation spatiale des ennemis hors-champ grâce à leur voix. En effet, par ce biais, le joueur est prévenu de la présence d'un ennemi dans une zone non visible à l'écran (dans son dos par exemple).

Stimulus-réponse:

Lorsqu'une Sentinelle détecte Mickey, elle émet un bruit d'alarme ayant un aspect organique (plutôt cohérent avec le visuel du personnage, mais trop différent de ses piailllements vocaux traités plus haut). Ce son d'alarme permet au joueur de savoir si oui ou non la Sentinelle le voit, même lorsque celle-ci est hors-champ et que le joueur ne la voit pas. En effet, le joueur doit faire vite, car le cri d'alarme attire d'autres Sentinelles.

Dans cette optique de stimuli sonores, relevons aussi le cas du gremlin Gus, dont les exclamations, via le haut-parleur de la Wiimote, permettent au joueur d'avoir son attention attirée vers un élément particulier de la scène. En effet, l'interjection est en général suivie par une explication textuelle sur une nouvelle composante du gameplay. Le fait de faire passer cette voix par le haut-parleur de la Wiimote permet également de développer l'idée que Gus le gremlin est une sorte d'ange gardien pour Mickey. Effectivement, par ce biais, on a l'impression d'entendre Gus nous susurrer quelques conseils à l'oreille. C'est une idée très intéressante.

Petite digression à propos du haut-parleur de la Wiimote:

Dans l'absolu, l'idée d'équiper la Wiimote d'un haut-parleur était judicieuse. Ce dernier permet, en effet, de ne travailler non plus simplement en stéréo, mais de disposer de 3 canaux distincts. De plus, la proximité de ce haut-parleur par rapport aux oreilles du joueur (les haut-parleurs du téléviseur étant, sauf dans le cas d'un casque, nettement plus loin) permet d'alerter le joueur sur certains éléments du gameplay. Le hic, c'est la qualité déplorable du haut-parleur en question, qui est d'autant plus problématique et choquante lorsque l'on a un bon système d'écoute stéréo associé au téléviseur. Du coup, les sons issus de la Wiimote s'insèrent très mal dans le mixage global (le dispositif perd également tout son intérêt lorsque l'on utilise un casque ou des écouteurs). On comprend bien que Nintendo ait voulu garder les wiimotes bon marché, mais cette piètre qualité audio rend l'accessoire caduque (d'ailleurs, à ma connaissance, peu de jeux utilisent ce haut-parleur, y compris ceux développés chez Nintendo, dans lesquels l'utilisation du haut-parleur est très sommaire). Le studio japonais a tout de même lancé là une idée très intéressante, tant au niveau de la spatialisation sonore que du gameplay (concept de voix intérieure par exemple), qui espérons-le, se développera plus tard via un système de haut-parleurs normalisés.

Information:

Toujours concernant la voix de Gus le gremlin, on peut relever les phases didactiques des cutscenes qui sont assez similaires aux tutoriels in game, sauf que le joueur est y passif. Ici, la fonction de la voix est purement informative.

Essentielles dans tous les jeux vidéo axé sur le combat, les informations sonores sur le niveau de vie du personnage-joueur sont aussi présentes dans Epic Mickey, et ce via la voix de ce dernier. Effectivement, lorsque Mickey perd de la vie, il pousse un cri. Jusque là, il ne s'agit que d'un simple feedback. Néanmoins, le cri diffère lorsque Mickey perd son avant-dernier point de vie (il est plus dramatique). S'agissant des autres points de vie, le son est toujours strictement identique. Le but est de faire savoir au joueur qu'il ne reste plus qu'un point de vie à Mickey. C'est une information bien utile en plein combats, lors desquels on n'a pas forcément le temps de jeter un œil à la jauge de vie. Dans un sens, il s'agit également d'un élément vocal classable dans la catégorie « stimulus-réponse », puisque l'on attend ici que le joueur se reprenne en main alors que son avatar est en mauvaise posture.

Feedback:

Cette catégorie de sons n'est pas la plus intéressante puisqu'il s'agit de simplement souligner par l'audio une action du joueur. Malgré tout, j'ai une remarque à faire sur le feedback vocal lorsque le joueur fait faire à Mickey des sauts. La mécanique principale du gameplay d'Epic Mickey étant la plate-forme, la souris est très souvent amenée à sauter (que ce soit dans les phases 2D que 3D). Pourtant, je n'ai relevé que 2 cris différents lorsque Mickey fait un saut simple et 2 autres cris lorsqu'il effectue un double saut. Pour un jeu actuel, c'est très peu. Il suffisait pourtant de pitcher (légèrement) en temps réel les 4 sons déjà existants pour avoir au total une vingtaine de « cris » distincts sans pour autant charger davantage la mémoire vive de la console. On aurait ainsi évité la redondance en pitchant aléatoirement (entre 2 valeurs de pitch prédéfinies) le son de base du saut simple ou le son de base du double saut (selon l'action du joueur).

Musicalement, Epic Mickey est plutôt une réussite. Le style orchestrale moderne, la composition, et les arrangements servent assez bien cet univers visuel sombre, assez atypique chez Disney. Malgré le quasi abandon de l'esthétique « mickey mousing », les nostalgiques de Fantasia apprécieront l'ambiance musicale. On pourra regretter par contre l'absence d'un véritable orchestre, certains passages sonnont quelque peu synthétiques. L'adaptabilité musicale, quant à elle, se cantonne à des crossfades entre deux thèmes soulignant chacun deux zones ou deux situations différentes et n'est parfois pas très convaincante.

Pour leur part, le sound design et les voix, mis à part quelques idées intéressantes, souffrent d'une réalisation bâclée. Les bruitages sont souvent assez peu crédibles et l'asynchronisme des voix et des animations gâche un casting soigné. Ils semblent d'ailleurs que les développeurs s'en soient aperçus et qu'ils aient sur-mixé la musique qui fait ainsi office de cache-misère.
