

NEON ROADS

GAME DESIGN DOCUMENT

Alan Siviniant

Master MAJIC M1
Projet Créatif 2024

SOMMAIRE

Sommaire	2
GAME OVERVIEW	3
PITCH	3
Gameplay.....	3
Steam.....	3
Fiche Signalétique.....	3
INTENTIONS	3
OBJECTIF, VICTOIRE ET DÉFAITE	3
KEY SELLING POINTS	4
RÉFÉRENCES	4
Gameplay.....	4
Visuelles.....	4
Sonores.....	5
GAMEPLAY	6
LES 3C	6
Character.....	6
Camera.....	6
Controller.....	7
DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE	7
Game Feel.....	7
Interactivité.....	8
MÉCANIQUES	8
Note simple.....	8
Slider.....	8
Annonceur.....	9
Marge d'erreur.....	9
Calcul du score.....	9
BOUCLES DE GAMEPLAY	10
Métaboucle.....	10
Micro.....	10
Moyen terme.....	11
Macro.....	11
LEVEL DESIGN	12
Liste des niveaux.....	12
Niveau 1 : The Wolf - SIAMÉS.....	12
Niveau 2 : ??? - LOUIS VITTEAUD & Alan Siviniant.....	12
PATTERNS DES INSTRUMENTS	13

DRUMS (Difficulté : 1 à 3).....	13
Bass (Difficulté : 2 à 3).....	13
LEAD (difficulté : 2 à 3).....	13
SYNTHS (Difficulté : 2 à 3).....	13
GUITAR (Difficulté : 3 à 4).....	13
sPECIAL (MVP 2) (Difficulté 4).....	14
USER INTERFACE.....	15
Signes et Feedbacks en jeu.....	15
Couloirs.....	15
Notes.....	15
Combos.....	15
Latence.....	15
Cockpit de la voiture.....	15
MENUS.....	16
Title Screen.....	16
Main Menu.....	16
Menu Pause (MVP 2).....	16
UNIVERS VISUEL.....	17
Éléments interactifs.....	17
Single Note.....	17
Slider.....	17
Ligne du rythme "On Time".....	17
Décors.....	17
Décor 1 : Désert de palmiers (MVP 1).....	18
Décor 2 : ville (MVP 1).....	18
Décor 3 : Montagnes (MVP 2).....	18
Les thèmes de couleur.....	19
La route.....	19
UNIVERS SONORE.....	20
Description.....	20
Musiques / Ambiances.....	20
La musique du 2e niveau.....	20
Autres musiques.....	21
SFX.....	21
Voix.....	21

GAME OVERVIEW

PITCH

GAMEPLAY

Dans un décor qui défile perpétuellement vers vous. Jouez les différents instruments d'une musique en rythme, en fonction des notes et des instructions à l'écran. Réussissez un maximum de bons timings pour faire le meilleur score.

STEAM

Prenez la fuite à bord de votre voiture dans Wave Beat, le jeu de rythme à l'univers synthwave. Arborez les routes et décompressez de la vie au rythme de la musique.

FICHE SIGNALÉTIQUE

- Titre : **Neon Roads (Anciennement Wave Beat)**
- Thèmes : **Synthwave - Néon - Route/Voiture - Musique**
- Genres : **Jeu de rythme**
- Type de graphismes : **Flat Design 2D - Néon**
- Type de musique : **Électro Rock - Retrowave**
- Mode de jeu : **Solo**
- Plateforme : **PC**
- Cible : **Mid/Hardcore gamers - Fans de jeu de rythme - Amateurs de synthwave**
- Temps de jeu : **2 Niveaux - 6 Minutes**

INTENTIONS

- Un jeu qui reprend les codes des jeux de rythmes classiques
- Un jeu pour prendre du bon temps et éviter la frustration
- Faire ma propre itération d'un jeu de rythme (pas de réinvention du genre)

OBJECTIF, VICTOIRE ET DÉFAITE

Macro objectif : Finir toutes les musiques avec un score parfait.

Conditions de victoire : Faire le meilleur score, enchaîner les bonnes notes pour faire des combos, avoir le bon timing sur les notes, obtenir la meilleure note (en fonction du score).

Conditions de défaite : Rater les timings des notes, appuyer sur un bouton quand il n'y a pas de note.

KEY SELLING POINTS

- Un gameplay qui alterne entre plusieurs instruments (et le spécifie au joueur)
- Une musique originale créée pour le jeu

RÉFÉRENCES

GAMEPLAY

Les gameplay de *Friday Night Funkin'* et *Guitar Hero* sont très similaires à celui attendu pour *Wave Beat*. C'est-à-dire, un défilement de notes dans des couloirs séparés avec plusieurs boutons sur lesquels appuyer au bon moment lorsque la note passe devant.

Pour *Guitar Hero*, la vue en perspective plongeante et la gestion du scoring par du combo sont également ce qui est souhaité pour le jeu.



Friday Night Funkin'



Guitar Hero

VISUELLES

L'univers dans 2 teintes de couleurs majeures à savoir le bleu et le rose, bordure lumineuses et émissives pour cet aspect de néon.



Beat Saber

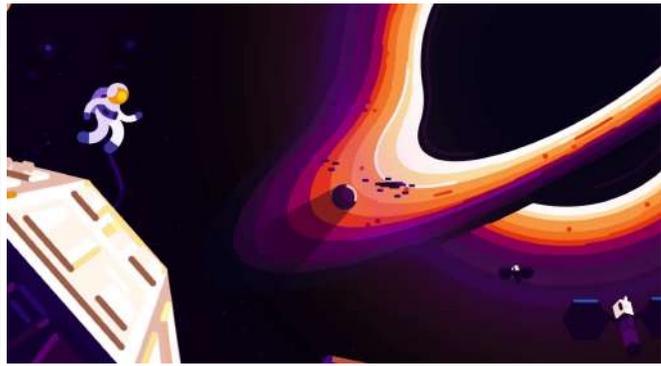


Show it 2 Me - Night Club

Les formes simples en aplats de couleur et les univers de la route et du retrowave.



Retrowave Gif



Kurzgesagt sur Youtube

SONORES



[The Wolf - SIAMÉS](#)



[Home Call - The Toxic Avenger](#)



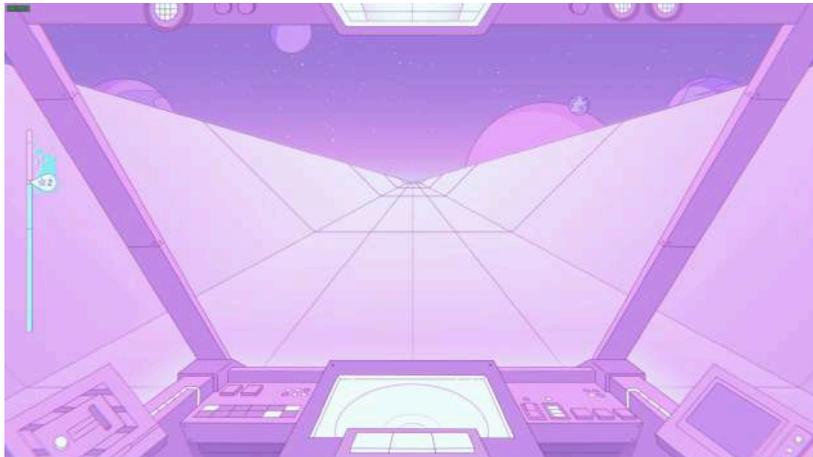
[Playlist spotify des inspirations pour la création musicale](#)

GAMEPLAY

LES 3C

CHARACTER

Pas de personnage joueur incarné, le joueur interagit directement avec les boutons de chaque couloir pour interagir avec les notes au bon moment. Une UI en forme de cockpit de voiture servira de personnification du joueur, comme si le joueur était en première personne dans la voiture à la manière de *Melatonin*.



Melatonin - Visuel du dernier niveau

CAMERA

Une caméra statique se situe au-dessus des notes et propose une perspective plongeante sur les notes qui arrivent à l'écran pour afficher les prochaines notes à jouer comme le fait très bien *Guitar Hero* (sans cet effet de disparition en fondu au 2 tiers de l'écran).



Guitar Hero - Visuel en jeu

CONTROLLER

Le joueur aura à sa disposition 4 touches de clavier qui correspondront chacune à un couloir dans lequel défile les notes. Ces touches devront être placées sur le clavier de manière à ce que le joueur puisse jouer aisément à 2 mains et imiter avec ses mains et ses doigts les instruments qu'il joue.

Ainsi, pour reprendre le système de jeu de *Friday Night Funkin'* qui fonctionne très bien ergonomiquement tout en laissant un écart entre les 2 mains, ce sont les touches du clavier **DFJK** qui seront utilisées.



Friday Night Funkin' - DFJK NoteSkin

DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

GÉNÉRAL

Il existe de manière générale 2 grandes catégories de jeux de rythme. Il y a les jeux axés sur le **score** souvent plus **frénétiques**, permettant plus ou moins d'imprécisions comme *OSU*, *Taiko no Tatsujin* (ce qui est encore plus vrai dans les grandes difficultés).

La deuxième catégorie sont les jeux basés sur la **précision** et la **régularité des timings**, où l'on décompte le nombre de bonnes notes plutôt qu'un score et un rang comme *Melatonin* ou *Rythm Heaven*. Cette deuxième catégorie est très bien pour les niveaux courts avec des patterns plus répétitifs.

Neon Roads s'axe plus sur les jeux de la première catégorie en raison de la **longueur des niveaux** (+ de 3 minutes), et de l'**expérience** visée qui ne se veut **pas frustrante**. L'expérience de Neon Roads a pour but de décompresser et de presque relaxer le joueur dans des niveaux et une ambiance agréable. Les mécaniques pouvant augmenter la frustration ne seront donc pas appréciées comme l'arrêt de la musique si trop de mauvaises notes sont enchaînées ou les feedbacks qui mettraient plus en avant les échecs du joueur que ses réussites.

GAME FEEL

En jouant, le joueur doit avoir la sensation d'imiter les instruments qu'il joue jusqu'à se sentir comme un musicien original de la musique du niveau qu'il est en train de jouer.

Cette sensation se retranscrit dans les patterns des instruments qui se voudront imiter au mieux la façon dont ils sont joués dans la vraie vie.

INTERACTIVITÉ

Le jeu prend place dans un cockpit de voiture et sur une route qui défile au rythme d'une musique. Le joueur se retrouve comme en vue à la première personne dans cette voiture avec face à lui 4 couloirs sur lesquels défileront différentes notes venant imiter les rythmiques de la musique du niveau. Ces notes sont des objets avec lesquels le joueur pourra interagir au moment où elles franchissent la ligne du rythme "On Time" qui correspond à l'endroit / le moment parfait où la note se joue dans la musique. L'interaction sur ces notes se matérialise par l'appui du joueur sur une touche spécifique de son clavier, qui va venir éclairer le couloir de jeu correspondant. Diégétiquement, cela se traduit par l'activation d'un bouton sur le cockpit de la voiture qui vient allumer un phare.

MÉCANIQUES

NOTE SIMPLE

La *note simple* ou *single note*, est une note qui nécessite un appui simple du joueur au moment où elle franchit la ligne "On time". Cette note marque des points si le joueur exécute l'action d'appuyer sur la touche demandée au bon moment.

SLIDER

Le slider fonctionne en 2 temps et va demander un appui prolongé au joueur :

1. Appuyer au bon moment pour rentrer dans le slider
2. Maintenir la touche pour rester dans le slider
3. ~~Relâcher au bon moment pour quitter le slider~~

Le slider rapporte plus de points que la note simple car il nécessite plus d'actions, avec un moment de scoring au début, et à plusieurs reprises durant le maintien.

Si un mauvais timing ou que l'action demandée à l'une des étapes n'est pas exécutée, tout le slider est considéré comme MISS. Il sera par exemple impossible de reprendre le même slider dans le cas où l'on aurait relâché la touche en plein milieu puis réappuyé juste après.

Il est aussi à noter que le relâchement du slider ne sera pas pris en charge dans le level design comme une nouvelle note. Si la musique joue un La puis un Fa, le slider ne peut pas jouer le La sur son entrée et le Fa sur sa sortie.

ANNONCEUR

Un annonceur viendra, au début de chaque phase de jeu, annoncer l'instrument que le joueur va devoir imiter pour la prochaine phase de gameplay. Ces phases seront marquées par cet annonceur en plus d'un changement visuel pour changer l'ambiance du niveau, et bien entendu un changement sonore qui mettra en avant un instrument plutôt qu'un autre.

MARGE D'ERREUR

Une certaine marge d'erreur sera autorisée au joueur dans le timing de ses appuis pour éviter de rendre le jeu trop punitif. Elle se décompose en plusieurs paliers qui permettent au joueur de marquer plus ou moins de points et de faire un retour sur la précision de ses timings en temps réel.

PERFECT : Un timing parfait ou presque, qui rapporte le maximum de points et qui signifie au joueur qu'il appuie très bien dans les temps.

GREAT : Avec une marge un peu plus grande que le PERFECT et qui rapporte un peu moins de points, le joueur est toujours assez bon sur ses timings mais pourrait mieux faire pour atteindre la perfection.

OK : La marge d'erreur du OK est encore plus large que celle du GREAT et montre au joueur qu'il commence à être déphasé avec la musique. Le OK rapporte tout de même des points mais c'est le minimum possible.

MISS : Au delà d'un score OK, le jeu considère que la note est manquée et aucun point ne sera marqué sur celle-ci. S'affiche alors le message "MISS" signifiant au joueur qu'il a manqué la note

CALCUL DU SCORE

Chaque bonne note exécutée par le joueur lui ajoutera un certain nombre de points, en fonction de la marge d'erreur autorisée.

Timing :	MISS	OK	GREAT	PERFECT
Score :	0pts	10pts	12pts	15pts

S'ajoute à cette addition des notes, un score de combo qui s'incrémente sur chaque bonne note jouée à la suite. À la première mauvaise note jouée (soit au premier MISS), le combo retombe à 0. Le calcul du combo se fera comme dans cet exemple :

1. Une note jouée fait un PERFECT et rapporte donc 15 points fixes au score total.
2. On incrémente de 1 le score de combo qui passe à 4 ce qui signifie que le dernier MISS date d'il y a 5 notes.
3. On vient ajouter au score total un montant de $15 * (4 / 10)$ avec 15 = le score de la note jouée, 4 = le score de combo actuel, 10 pour un coefficient qui vient équilibrer le score de combo marqué.

À la fin du niveau, sera attribué un rang en fonction du score du joueur et par rapport au score maximum :

Rang :	D	C	B	A	S	X
% du score maximum	$\geq 0\%$	$\geq 60\%$	$\geq 75\%$	$\geq 85\%$	$\geq 95\%$	$= 100\%$

BOUCLES DE GAMEPLAY

MÉTABOUCLE

Une expérience de jeu classique sur Neon Roads répétera toujours le schéma ci-dessous. On observe que c'est une boucle assez simple où interviennent des phases de jeu et de navigation dans le menu.



MICRO

Les boucles à court terme se répètent en moins d'une seconde et sont définies par les différents types de notes que le joueur pourra rencontrer en jeu. Ce sont les différences de positionnement, de timing et d'enchaînement qui vont ajouter de la variété dans le ressenti de ces 2 boucles principales.

Objectif	Réussir une note	Réussir un slider
Challenge	Appuyer avec le bon timing Sur le bon bouton Écouter le tempo	Appuyer au bon moment Maintenir le bouton Relâcher au bon moment
Récompense	Score en fonction du timing Début / Ajout au combo Progression de la musique	Score en fonction des timings Début / Ajout au combo Progression de la musique

MOYEN TERME

Les boucles à moyen termes se mesurent sur plus ou moins une dizaine de secondes et représentent des portions de niveau. C'est ce qui va motiver le joueur dans sa répétition de micro boucles. Ici, ce sont la forme des patterns et des niveaux qui vont tenir le joueur en haleine et apporter de la variété dans la progression.

Objectif	Réussir une phase	Faire un combo
Challenge	Écouter l'instrument à jouer Reproduire les patterns Réussir les notes	Enchaîner plusieurs bonnes notes ou bon sliders Régularité dans les timings
Récompense	Meilleure compréhension de la musique Progression du niveau	Plus de score par note avec un multiplicateur

MACRO

Les objectifs à long terme du joueur sont à l'échelle d'un niveau, donc environ 3 minutes 30 secondes de jeu.

Objectif	Finir un niveau	Obtenir le score parfait
Challenge	Progresser dans tous le niveau et toutes les phases	Ne rater aucune note Obtenir des timings parfaits Apprentissage des patterns
Récompense	Écran des scores Attribution d'un rang	Obtention du meilleur score Meilleur rang Jeu terminé à 100%

LEVEL DESIGN

LISTE DES NIVEAUX

NIVEAU 1 : [THE WOLF - SIAMÉS](#)

Le premier niveau est à but expérimental. Pour m'entraîner au développement en utilisant des sons et des assets préexistants. Le focus sur ce niveau est de démontrer la faisabilité d'un point de vue Level Design et Développement du jeu.

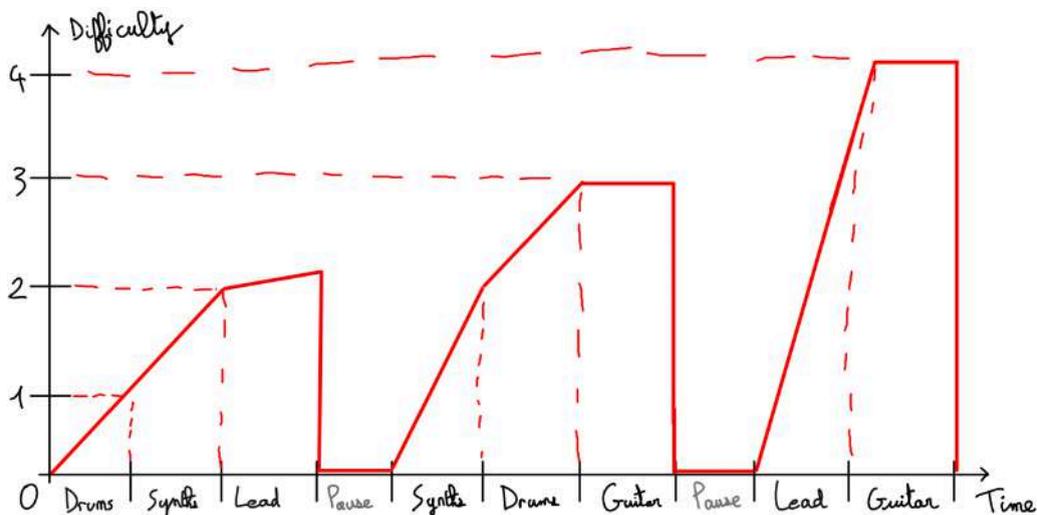
Enchaînement des phases toutes les environ 20 secondes soit 8 mesures :

1. **DRUMS** - 00s → 26s - juste le kick puis tout le pattern
2. **LEAD** - 26s → 44s - mélodie tout du long du couplet puis pause dans la transition vers le refrain
3. **LEAD** - 44s → 1m08s - la mélodie de la voix durant tout le refrain
4. **DRUMS** - 1m08s → 1m18s - juste le kick pour faire la transition vers le prochain couplet
5. **SYNTHS** - 1m18s → 1m36s - les accords plaqués au piano apparus dans la musique
6. **GUITAR** - 1m40s → 2m00s - la ligne de guitare électrique du refrain
7. **CHOIR** - 2m00s → 2m20s - les whoo whoo whoo en fond
8. **GUITAR** - 2m20s → 2m40s - la guitare électrique qui part dans des envolées
9. **SYNTHS** - 2m40s → 3m00s - mélodie principale
10. **DRUMS** - 3m00s → 3m05s - juste le kick

NIVEAU 2 : ??? - LOUIS VITTEAUD & ALAN SIVINIANT

Rencontre le 23 Mai - 15h - pour composer

[1ère Maquette de test](#)



Courbe de difficulté et déroulement du 2e niveau en fonction de la musique

PATTERNS DES INSTRUMENTS

Pour tous les instruments sauf les percussions, le défilement des notes sur les 4 couloirs pourra essayer d'imiter au mieux la progression de la hauteur des notes. Si la prochaine note jouée est plus aiguë alors elle se trouvera dans un couloir plus à droite, en revanche si elle est plus basse, elle se trouvera dans un couloir plus à gauche. Cela ne sera pas toujours possible mais il est tout de même envisageable de continuer la progression des notes en repartant dans l'autre sens.

DRUMS (DIFFICULTÉ : 1 À 3)

Les percussions sont des coups secs venant marquer les temps et contretemps, ce seront donc des passages sans *sliders* et uniquement avec des *single notes*. Les patterns de cet instrument viendront imiter les différents instruments que l'on retrouve habituellement dans les percussions comme le charleston, le kick, ou le snare.

En début de phase, les couloirs se verront attribuer (de manière cachée), l'un de ces instruments pour garder une certaine régularité et ne pas perdre le joueur dans la signification des notes sur lesquelles il appuie.

BASS (DIFFICULTÉ : 2 À 3)

La basse se rapproche des percussions dans le nombre de *single notes* mais on y retrouvera également quelques *sliders* pour les temps plus longs entre chaque note. Il n'y a pas de temps sans note appuyée dans les phases de basse, soit une *single note* est jouée, soit un *slider* vient couvrir le prochain temps.

LEAD (DIFFICULTÉ : 2 À 3)

Cet instrument signifie au joueur qu'il doit imiter la voix chantée. Les patterns seront composés uniquement de *sliders* pouvant s'enchaîner les uns à la suite, ou bien avec des temps de pause.

SYNTHS (DIFFICULTÉ : 2 À 3)

Pour imiter les synthétiseurs et autres pianos, les notes pourront être *singles* ou *sliders*, mais la particularité de cet instrument réside dans le fait que plusieurs notes pourront arriver en même temps pour imiter les accords que l'on plaque sur un clavier. Il n'est, en revanche, pas possible de demander au joueur durant ces phases, de n'appuyer que sur une seule nouvelle touche. Lui seront toujours demandés plusieurs notes à appuyer au même moment.

GUITAR (DIFFICULTÉ : 3 À 4)

La guitare se rapproche des synthétiseurs dans le fait que cet instrument peut demander d'appuyer sur plusieurs notes en même temps. La différence ici, est qu'il est aussi possible que lorsqu'un *slider* doit être maintenu, d'autres *singles notes* ou *slider* pourront arriver à l'écran. Ce qui forcera le joueur à gérer plusieurs couloirs en même temps.

SPECIAL (MVP 2) (DIFFICULTÉ 4)

Un instrument spécial qui regroupe tous les autres, ce qui fait que le joueur aura tous les aspects de la musique à imiter en même temps. Pas sûr sûr de le faire celui là, c'est un peu contradictoire avec le KSP du jeu.

USER INTERFACE

SIGNES ET FEEDBACKS EN JEU

COULOIRS

Lorsque le joueur appuie sur le bouton correspondant à un des 4 couloirs de jeu, ce dernier viendra s'éclairer dans une couleur distinctive pour signifier au joueur qu'il appuie sur le bouton. Quand le joueur relâche la touche, le couloir s'éteint.

NOTES

Lorsqu'une note est appuyée, un message vient apparaître sous la ligne du rythme "On Time" pour préciser le score fait en fonction du timing du joueur (PERFECT - GREAT - OK). Les notes manquées font apparaître le message MISS au même endroit que les autres messages.

COMBOS

Un compteur de combo aura sa place sur l'UI qui montre le nombre de bonnes notes enchaînées à la suite (peu importe le score de la note tant que ce n'est pas un "MISS"). Si le joueur rate une note, le compteur de combo se réinitialise.

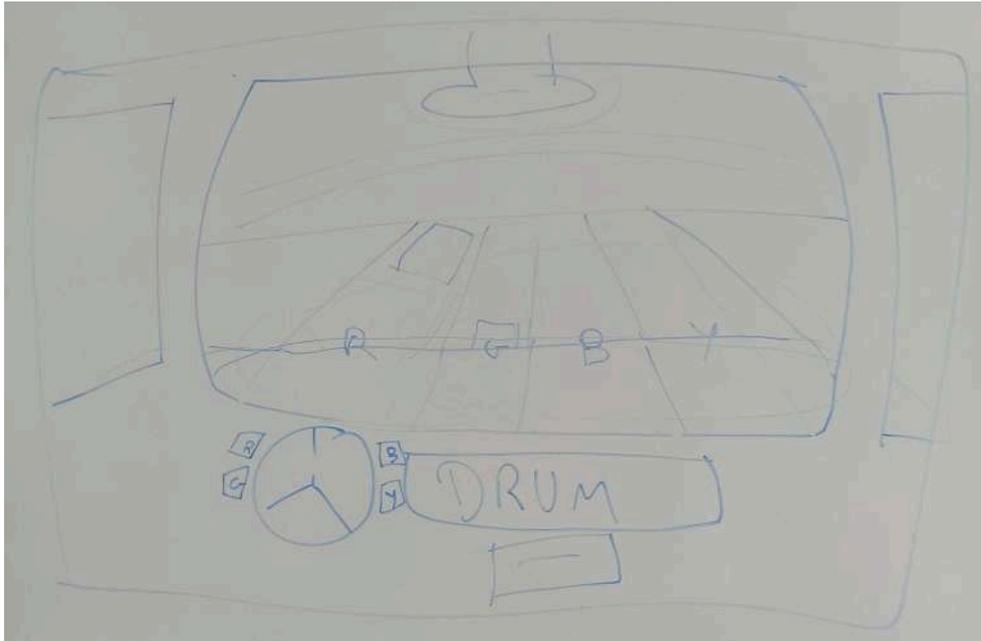
LATENCE

Une jauge qui mesure la latence entre le timing parfait et l'appui du joueur pour la dernière note à la manière d'OSU.



COCKPIT DE LA VOITURE

C'est sur ce visuel que l'on retrouve tous les éléments nécessaires au joueur durant les phases de jeu. Le plus important sur cette UI est le poste radio disposé au centre du véhicule. On pourra y disposer les informations les plus importantes comme l'instrument à imiter pour la phase actuelle. Des informations sont aussi disponibles dans le rétroviseur, autour du volant et de manière générale, assez proche de la ligne du rythme "On Time".



Mockup d'écran en jeu avec le cockpit de voiture

MENUS

TITLE SCREEN

Écran titre du jeu où on y voit le logo / une illustration avec en bas un "Press any button to proceed" qui nous emmène au **Main Menu**.

MAIN MENU

- Level 1 : pour lancer le premier niveau
- Level 2 : pour lancer le deuxième niveau
- Credits : pour afficher les crédits du jeu
- Quit : pour quitter le jeu (fermer l'application)

MENU PAUSE (MVP 2)

- Resume : pour reprendre le jeu après un compte à rebours au tempo de la musique
- Restart : pour recommencer le niveau actuel au début
- Quit : pour revenir au **Main Menu**

UNIVERS VISUEL

[Visual Asset List](#)

ÉLÉMENTS INTERACTIFS

SINGLE NOTE

La note simple qui nécessite un appui unique du joueur aura un aspect de sphère, pour signifier qu'elle a un début, une fin, et un milieu qui rapporte plus de points. On peut prendre en référence les soleils synthwave avec une saccade dans la partie inférieure pour ajouter ce repère qui servira au joueur pour repérer le milieu de la note.



SLIDER

Le slider est une note qui nécessite un appui maintenu sur une touche, il faut donc signifier ce prolongement dans son design. On peut, pour ce faire, réutiliser le design de la single note pour le début et la fin du slider. Puis, en ajoutant un fond coloré entre ces deux parties on obtient une forme de capsule pour montrer qu'il faut appuyer, maintenir puis relâcher au bon moment.

LIGNE DU RYTHME "ON TIME"

Une ligne blanche fixe à l'écran qui montre où est le tempo parfait des notes. Pas besoin de reprendre la forme des notes si la ligne est assez distinctive.

DÉCORS

Les niveaux se décomposeront en plusieurs phases avec à chaque changement de phase, un changement de décor et de thème de couleur. Les décors se construiront de la manière suivante :

- Des éléments défilent de part et d'autre du joueur
- À l'horizon sera visible le prochain décor dans lequel évoluera le joueur
- Un thème coloré sera attribué au décor qui va lui donner une ambiance

DÉCOR 1 : DÉSERT DE PALMIERS (MVP 1)

Des palmiers y défilent de part et d'autre du joueur, on peut aussi y apercevoir quelques roches et buissons.

Au loin : Un horizon plat garni de quelques palmiers se dressera au loin quand le prochain décor de jeu sera celui du désert de palmiers.



DÉCOR 2 : VILLE (MVP 1)

Une ville développée avec de grands buildings lumineux et aux devantures de boutiques.

Au loin : Des grattes ciels aux quelques fenêtres éclairées seront visibles à l'horizon quand le prochain décor de jeu sera celui de la ville.



DÉCOR 3 : MONTAGNES (MVP 2)

Des collines et montagnes avec cet aspect de quadrillage néon identique à celui de la route pour distinguer les reliefs.

Au loin : De grandes montagnes se dresseront au loin quand le prochain décor sera celui des montagnes.



LES THÈMES DE COULEUR

Tous les décors cités plus tôt pourront arborer les différents thèmes de couleur suivants :

- Noir & Blanc
- Rose & Bleu clair
- Jaune & Violet

Pour créer de la variété, il est bien entendu possible de revoir apparaître un thème de couleur similaire sur 2 décors différents et inversement.

LA ROUTE

Le joueur évolue sur une route faite de néons dans un espace sombre, c'est un quadrillage qui permet de décomposer les mesures et les temps de la musique.

UNIVERS SONORE

[Sound Asset List](#)

DESCRIPTION

L'univers du jeu se veut assez **reposant** le tout en gardant cette vibe très **synthwave**. Pour rester en accord avec cette direction, tous les bruitages devront avoir un timbre **synthétique**, provenant d'ordinateurs et de synthétiseurs pour rester dans ce côté électro de la synthwave. L'aspect **satisfaisant** et **juicy** des sons sera également apprécié tant le jeu se place à l'**opposé de la frustration**. Il faudra donc éviter tous les sons et bruitages qui pourront alerter ou stresser le joueur comme des alarmes ou des fréquences croissantes.

En fonction de la difficulté technique de la réalisation de cette feature. La musique pourrait être gérée sur plusieurs pistes différentes ce qui permettra de monter ou baisser le son de la piste que doit imiter le joueur en fonction de son échec ou de sa réussite.

MUSIQUES / AMBIANCES

LA MUSIQUE DU 2E NIVEAU

Cette musique se décomposera dans une structure à plusieurs phases marquantes s'enchaînant plus ou moins toutes les 20 secondes (~8 mesures / 2 répétitions d'une phrase musicale). Pour une musique de 3 minutes et 20 secondes, cela fait 10 phases marquantes.

Ces phases seront différentes dans les instruments qu'elles mettent en avant. Une phase sera centrée autour de la ligne de basse, quand la prochaine sera focalisée sur les percussions avec un break, avant de laisser place à un solo de guitare électrique par exemple. L'idée est d'alterner entre les différents instruments présents dans la musique, de les ajouter au fur et à mesure, d'en enlever, d'en remplacer. Le tout pour créer une musique qui semble dynamique mais qui, au final, est toute planifiée.

Il arrivera aussi que d'une phase à l'autre, à l'aide de transitions, les différentes rythmiques établies au début de la musique évoluent pour proposer plus de profondeur et donc un gameplay différent au joueur (changement de la basse et des percussions au milieu du morceau par exemple).

Ces changements de phases seront accompagnés visuellement par des changements dans les couleurs des néons et des décors pour bien signifier au joueur le passage à une nouvelle phase.

Le tempo de cette musique se situerait aux alentours des 100 BPM, dans le but de créer un rythme entraînant mais jamais trop énérvé. C'est une musique qui donne envie de conduire mais pas non plus d'accélérer pour être en excès de vitesse à l'instar de l'eurobeat.

AUTRES MUSIQUES

Si d'autres maquettes / boucles musicales ne sont pas retenues pour la musique du niveau 2, cela pourra toujours servir à faire la musique des menus du jeu. Sinon une ambiance d'une voiture qui roule sur la route suffira, possibilité d'instrumentaliser cette ambiance avec un synthétiseur en fond qui plaque des accords de temps en temps pour ajouter ce côté reposant et synthwave.

SFX

Des effets sonores seront présents dans la navigation du menu pour les feedbacks de l'interaction du joueur. Durant les niveaux, il y aura pas ou peu de bruitages pour éviter de surcharger le joueur avec des informations et de couvrir la musique à jouer.

Une facette intéressante à creuser pour réaliser les différents sons et bruitages se trouve au niveau des nombreux clickers entendus dans les musiques synthwave. On peut aussi citer les guitares électriques des Daft Punk se situant à la frontière entre acoustique et robotique. (cf [Something About Us - Daft Punk](#))

VOIX

Une voix pour annoncer le changement de phase au joueur qui clamera l'instrument à jouer pour la phase suivante. Simplement "BASS" ou "DRUMS" qui sera placé comme un adlib à la fin de la dernière mesure de chaque phase.

Pas d'autre voix présentes en jeu si ce n'est les paroles des musiques. Pas de dialogues, ou de synthèse vocale.