

Splinter Cell: Double Agent

Analyse de la bande-son

Morgane Berthou & Martin Bussy-Pâris

éditeur: **Ubisoft** - développeur (version PS3): **Ubisoft Shanghai** - sortie (version PS3): **30 mars 2007**

Analyse des voix: Morgane Berthou

Analyse du sound design et de la musique: Martin Bussy-Pâris

La version testée ici est celle destinée à la PS3 et développée par Ubisoft Shanghai (qui a également développé les versions Xbox 360 et PC). Les versions PS2, Xbox et Game Cube ont quant à elles été développées par Ubisoft Montréal. Les deux studios ont travaillé en parallèle et les deux jeux résultants sont sensiblement différents, notamment dans leur réalisation, leur optimisation et dans l'intégration des assets.

Voix

Dans cette partie, nous allons distinguer plusieurs axes: l'authenticité des voix, le rapport voix/gameplay et la synchronisation labiale.

- *Authenticité des voix*

Sam Fisher:

Splinter Cell ne serait pas le jeu que l'on connaît sans Sam Fisher. Héros charismatique, il est l'image de la série. Dès le premier opus, c'est Daniel Berreta (connu pour avoir doublé Arnold Schwarzenegger) qui a prêté sa voix à Sam. Aujourd'hui, il est difficile de distinguer Sam Fisher de son doublage français.

Note: Nous n'avons testé que la version française du jeu, nous ne parlerons donc pas de la version originale.

Avec son timbre grave et souvent sarcastique, Sam Fisher est le type de héros qui, même dans une situation d'infiltration, gardera son calme, et trouvera encore le temps de faire de l'humour. Pour autant, lorsque les choses se précipiteront, Sam témoignera de sa capacité à s'énerver. Ceci se ressent dans la façon de doubler le personnage et par le choix même du doubleur. On veut faire ici de Sam un héros de film d'action, à l'instar d'un Schwarzenegger, capable de force et de virilité.

Lambert:

Lambert est le superviseur direct de Sam Fisher. Figure d'autorité, il est également proche de Sam: il connaît sa situation familiale. Il est doublé par Antoine Tomé, et ce depuis le début.

Le doublage de ce personnage oscille entre deux tons. Le premier est fort, directif: c'est celui de Lambert dans son rôle de colonel. Le second est plus doux et rassurant, et même empreint d'empathie. C'est en effet Lambert qui annonce à Sam la mort de sa fille.

Le bleu:

Lors de la première mission de Splinter Cell: Double Agent, Sam est accompagné d'un nouveau venu. Sa voix est un peu plus fluette que celle des deux autres protagonistes. On peut expliquer ce choix car n'étant qu'un bleu, il est moins "fort" que Sam ou encore Lambert. On reste dans le cliché du personnage de film d'action.

Les ennemis:

Les différents gardes que croisera Sam dans le jeu parleront parfois entre eux. Ces petits dialogues participent à l'immersion du jeu. Très souvent d'ailleurs, les ennemis auront l'accent du pays dans lequel l'action se déroule.

La voix du menu:

Dans le premier menu du jeu, une voix féminine nous propose de commencer le mode solo, ou bien le mode mutli. La voix est plate et monocorde, et dessert l'ambiance du jeu. Nous ne comprenons pas son utilité et la raison de sa présence.

Si le choix des voix a été bien étudié dès le début de la série, on peut souligner la conservation des acteurs à travers les différents opus. Ceci entretient l'image du jeu, du et des personnages principaux. Dans le cadre d'une licence, le choix des acteurs de doublage est capital, surtout quand on souhaite créer une icône telle que Sam Fisher.

● ***Gameplay***

Dans Splinter Cell: Double Agent, le joueur évolue dans un environnement dangereux, dans lequel il est impératif pour lui de ne pas se faire repérer par les gardes. Les instructions données par Lambert (via un micro implanté dans l'oreille de Sam) sont d'autant plus importantes qu'elles ne sont pas affichées à l'écran.

Par exemple, lorsque des gardes patrouilleront près de Sam, Lambert l'en informera. Si le joueur ne prête pas attention à ce que lui dit Lambert, il risque d'être moins prudent, et ainsi de se faire repérer. La voix a donc une incidence directe sur l'immersion du joueur, et ses interactions avec l'avatar qu'est Sam Fisher.

Aussi, quand les gardes ont des soupçons, des scripts se déclenchent, indiquant au joueur la nécessité pour lui d'être plus prudent.

Un constat est cependant à faire sur le mixage de la voix: lorsque Sam est dans une zone où patrouillent des ennemis et que Lambert lui parle, Sam lui répond sur un ton très audible. Jamais il ne chuchote. Ceci pose des problèmes de réalisme: comment se fait-il que les gardes n'entendent rien aux paroles de Sam, alors que dès qu'il se déplace trop vite, les gardes entendent ses pas?

● *Intégration*

Des filtres sont occasionnellement ajoutés sur les voix, afin de renforcer le réalisme de l'aventure:

- lorsque l'on entend Lambert, ou notre collègue, un filtre est ajouté pour nous donner une sensation de distance, et de passage de la voix par la radio.
- à un moment du jeu, Sam est sous l'eau, et des ennemis patrouillent au-dessus de lui. Leur voix est bien assourdie, on sent la couche de glace et d'eau qui nous sépare d'eux.

Une autre remarque est à faire, même si celle-ci n'a pas d'influence directe sur le gameplay: Sam peut parler sous l'eau, de façon claire et distincte. En effet, dans le premier niveau, Sam est plongé dans une étendue d'eau. Lambert lui parle, et Sam lui répond. Ceci serait complètement impossible en réalité. Cela peut poser problème dans la mesure où Splinter Cell se veut relativement réaliste.

Nous avons remarqué un bug de script. En effet, la réplique d'un ennemi en état d'alerte est lancée deux fois de suite, ayant pour effet de casser l'immersion du joueur qui se rappelle soudainement n'être que dans un jeu vidéo...

Enfin nous avons quelques petites remarques à signaler:

- lorsque l'on progresse vite à travers un niveau, les checkpoints coupent les dialogues, et cassent ainsi brutalement l'immersion du joueur.
- dans l'introduction du jeu, Sam doit sauter d'un avion. S'il reste dedans, et va voir le cockpit, un freeze de 2 secondes apparaît, et ce uniquement pour charger un dialogue d'une seconde. D'un point de vue technique, on peut imaginer que les sons sont chargés en RAM compressés et que la décompression à la lecture est parfois trop lourde pour le CPU pour se faire de manière transparente (codec trop lourd comme le Vorbis ou le MP3).

Cette dernière remarque peut être tempérée car le level design suggère fortement au joueur de sauter directement, au lieu de rester dans l'avion et d'aller vers le cockpit. Ainsi, une grande majorité de joueurs n'a pas eu affaire à ce bug.

● *Synchronisation labiale*

On peut distinguer deux phases principales:

- Dans les cinématiques, les mouvements de caméra sont très rapides. On s'arrête très rarement sur les lèvres des personnages, ce qui permet une certaine liberté, et une précision pas forcément parfaite. A noter qu'une telle pratique est plus intelligente, dans la mesure où si la synchronisation labiale est parfaite en anglais, elle ne le sera pas dans une autre langue.
- *In-game*, Sam Fisher porte un masque, ce qui fait qu'on ne le voit jamais parler (out du moins au cours du premier niveau)

Musique

Les thèmes musicaux du jeu ont été réalisés par le compositeur canadien Michael McCann (alias Behavior). Il semblerait que les assets musicaux présents dans les deux versions du jeu soient les mêmes, à quelques variantes près.

● *Instrumentation*

De la même manière qu'Amon Tobin sur le précédent opus de la série, Chaos Theory, Michael McCann utilise en grande partie des samples et des sons synthétiques. Par contre, il fait également une utilisation non négligeable d'une instrumentation orchestrale classique, ce qu'avait cherché à éviter son prédécesseur, de manière à s'éloigner des musiques hollywoodiennes traditionnelles de jeu vidéo.

On peut encore relever l'utilisation originale des balais (pour batterie jazz) sur certains thèmes de Double Agent. Alliés au reste de l'orchestration, les balais fonctionnent parfois assez bien et renforcent habilement l'aspect furtif du personnage principal et du gameplay. En revanche, leur emploi dans d'autres thèmes est nettement moins convaincant et on perd de vue l'univers du jeu.

C'est aussi le cas des guitares électriques, jouées au bottleneck et traitées avec une réverbération ample, qui font instantanément référence, dans l'imaginaire collectif, aux étendues désertiques de l'ouest américain et aux westerns spaghettis; autant dire que l'on éloigne nettement de l'univers de Splinter Cell.

Ces derniers choix d'instrumentation, souvent mal insérés dans l'esprit du jeu, même si l'on a vu que les balais fonctionnaient parfois bien, notamment dans le thème du menu principal, portent préjudice à l'ambiance musicale du jeu, et donc, à l'immersion du joueur.

● *Esthétique*

Contrairement à d'autres grands jeux d'infiltration (Hitman, Metal Gear Solid), il n'y a pas de thèmes musicaux propres à la série Splinter Cell. La politique d'Ubisoft à ce sujet semble être de changer de compositeur à chaque opus et de lui laisser une certaine liberté pour illustrer l'univers du jeu. On retrouve tout de même quelques aspects récurrents, comme les nappes synthétiques pour les phases d'infiltration et les beats électro basés essentiellement sur des samples de batterie pour les phases de fuite et de combat.

A l'opposé d'Amon Tobin qui, sur Chaos Theory, avait réussi à renouveler le genre et à proposer des thèmes novateurs et très pertinents, doublés d'un travail détaillé et esthétique de la matière sonore, Michael McCann n'est pas parvenu à se démarquer suffisamment des clichés musicaux des jeux d'infiltration. Le travail des timbres, bien que réussis sur certains passages, restent néanmoins très superficiels, d'autant plus face à l'oeuvre d'Amon Tobin.

● *Gameplay*

Utilisation de sonals:

Les phases de gameplay sont parsemées de jingles véhiculant des informations importantes pour le joueur:

- début d'un combat,
- mort du personnage-joueur,
- échec de la mission,
- réussite de la mission,
- personnage-joueur repéré par les ennemis.

Ces sonals permettent des transitions pertinentes entre les différentes ambiances et les états du gameplay. En plus d'être d'une grande aide pour le joueur, ils sont très soignés, tant au niveau du son que du message véhiculé et on regrette que les thèmes musicaux ne le soient pas tout autant.

Degré de furtivité:

Pendant la plupart des phases de gameplay, le système de jeu peut être dans 3 états distincts concernant les ennemis, à savoir:

- la furtivité (les ennemis n'ont pas conscience de la présence de Sam Fisher),
- la suspicion (les ennemis cherchent Sam),
- le combat (les ennemis savent où se trouvent Sam et cherchent à l'éliminer).

La musique jongle également entre ces 3 états, non seulement pour soutenir l'intensité dramatique, mais également pour signifier au joueur son degré de furtivité. En effet, ce dernier doit savoir à tout moment si les ennemis le cherchent, s'ils arrivent pour le tuer ou s'ils ne sont pas au fait de sa présence.

● *Intégration*

Transitions par crossfades:

Les boucles de chaque état de furtivité d'une même scène ont un tempo commun (identique, x2, /2, etc.) et une tonalité commune et peuvent donc être enchaînées. Les transitions entre les 3 états se font via des crossfades rapides et sont ponctuées par les sonals sus-cités, rendant le tout fluide et efficace. Grâce à ces artifices, le joueur sait clairement quelle est sa situation, mais les transitions sont suffisamment douces et à propos pour qu'il ne remarque pas consciemment ces dernières.

Ces procédés, certes assez communs dans les jeux vidéo récents, sont ici à la fois efficaces, discrets et esthétiques.

Transitions via des sonals:

Les transitions entre les phases de gameplay et les cutscenes se font parfois par le biais de sonals, comme c'est le cas dans la première mission, lorsque Sam saute de l'avion: dès que le joueur décide de sauter dans le vide, la boucle musicale de l'avion est coupée par un fade-out et le sonal est déclenché. L'effet est abrupt, mais le fade-out opérée sur la boucle qui s'arrête lisse un peu la transition et le résultat est convaincant.

La musique économique:

Le déclenchement d'une musique peut également être lié à divers scripts. Par exemple, lorsque Sam et son coéquipier sont sous l'eau, lors du premier niveau, un thème relativement court démarre quand le joueur est assez proche de l'entrée du tunnel. Si jamais le joueur ne rentre pas tout de suite dans le tunnel, le thème ne bouclera pas et finira pas s'arrêter (assez rapidement vu qu'il est court). Si jamais, le joueur s'arrête de nager, qu'il repart et que le thème n'est pas en train d'être joué, celui-ci est déclenché à nouveau. Cela a pour conséquence de redonner du dynamisme à la situation et d'inciter le joueur à progresser à travers le tunnel. Le procédé est très économique en termes d'assets puisqu'on réutilise le même thème court, mais il l'est un peu moins en termes d'intégration (le programmeur doit déclencher la musique en fonction des éléments de gameplay sus-cités). En termes de main d'œuvre, on y gagne largement et la redondance du thème reste supportable puisque il est court et qu'il s'arrête donc vite.

Musiques manquantes:

Quelques soucis d'intégration sont à signaler dans les menus. En effet, dans le menu solo, il n'y a aucune ambiance musicale (contrairement au menu principal). Vu le vide sonore que cela engendre, on peut supposer que ce n'a pas été voulu par les développeurs, mais qu'il s'agit davantage d'une disparition du son suite à une erreur dans les dernières mises à jour du jeu à la fin de la production, ou alors qu'il a fallu en dernier recours couper dans les budgets mémoire (en RAM ou sur le support DVD) en phase d'optimisation.

Mixage en temps réel peu commun:

On peut noter que la musique est globalement sous-mixée par rapport aux voix et aux bruitages du jeu. C'est une pratique assez peu commune dans l'industrie vidéoludique où les musiques sont en général très (trop) fort par rapport au reste, même si on peut relever un notable changement à ce niveau-là dans quelques jeux récents où le sound design est davantage mis en avant au détriment de la musique.

Pour Double Agent, il s'agit soit d'une réelle volonté esthétique, louable au vu du gain de clarté que cela peut engendrer pour le joueur qui reçoit immersion et informations non seulement via la musique, mais également grâce aux voix et aux bruitages, soit d'un cache-misère qui permettrait de masquer la redondance des thèmes bouclés au sein d'un même environnement.

Sound Design

Contrairement à la musique, certains éléments du sound design de Splinter Cell perdurent à travers les épisodes. Ainsi, à l'opposé d'une très grande majorité d'autres séries de jeux vidéo, ce n'est pas ici la musique qui lie les épisodes au niveau sonore, mais bien les bruitages.

- ***Esthétique***

En effet, à chaque nouvel opus, le joueur retrouve des éléments sonores caractéristiques de la série. L'élément le plus distinctif et le plus mis en avant sont sans doute les lunettes de vision (nocturne, thermique et électromagnétique) qui sont un élément essentiel du personnage de Sam Fisher. Comme pour les autres gadgets de Sam, les sons illustrant ses lunettes allient discrétion, maîtrise et technologie de pointe.

Il en va de même lorsqu'il dégaine, qu'il rengaine ou qu'il recharge son arme, et pour tous les bruits liés à sa tenue (forttements de tissus).

Par contre, les sons des armes du héros (avec silencieux) sont assez peu esthétiques et ne parviennent pas à transmettre au joueur ce sentiment de puissance maîtrisée. Les détonations, atténuées par le silencieux, sont filtrées de manière maladroite. En effet, on a l'impression d'entendre quelqu'un tirer dans la pièce d'à côté alors qu'il s'agit de l'arme du personnage-joueur.

- ***Gameplay***

Comme dans tout jeu d'infiltration, le sound design apporte beaucoup au gameplay. Ainsi, les sons apportent de nombreuses informations au joueur.

Lien joueur/avatar:

Par exemple, lors de la première cut-scene du jeu, Sam Fischer enclenche ses lunettes de vision nocturne alors qu'il est en pleine discussion avec son coéquipier dans un environnement éclairé. Cette action, qui n'a vraisemblablement aucun sens, permet d'introduire le personnage mythique de Sam Fischer avec son gadget le plus caractéristique et le son qui lui est associé.

Coéquipiers distants:

On sera amené à être séparé de ce même coéquipier plus loin dans la même mission. Pendant cette phase, les tirs de notre collègue nous informent sur le caractère critique de sa situation. Cet élément, bien utile, perd en efficacité et en clarté car les sons de tirs du coéquipier sont joués très forts (presque autant que nos propres tirs). De plus, on leur a appliqué le même filtre qu'aux armes avec silencieux de Sam. Il aurait été plus judicieux de filtrer ces sons de la même manière que sont filtrées les voix du coéquipier et de Lambert, comme s'ils étaient transmis par radio. Ainsi, la compréhension de la situation aurait été plus aisée.

Caméras de surveillance:

Les niveaux sont parsemés de caméras de sécurité qui ne sont pas toujours faciles à repérer visuellement. Heureusement, celles-ci émettent un bruit distinctif qui permet de les localiser sans difficulté et de les détruire en cas de besoin.

Gestion des munitions:

Lorsque Fischer n'a plus de munitions dans son chargeur, le joueur perçoit clairement un "click click" distinctif qui l'incite à recharger rapidement son arme.

Différentes niveaux d'alarmes:

Pendant certaines phases de gameplay critiques, des alarmes sont activés. Ainsi, à la fin du premier niveau, qui est en temps limité, on transmet l'urgence de la situation au joueur en grande partie grâce à ces alarmes. Pour graduer la tension reçue par le joueur, il y a plusieurs niveaux d'alarmes, non pas en fonction du temps restant, mais déclenchés par les actions du joueur au fur et à mesure de sa progression.

Niveau de vie:

Enfin, quand le niveau de vie de Sam atteint un seuil critique, le joueur peut entendre ses battements cardiaques et comprend donc qu'il doit être très vigilant sous peine de perdre la partie et de reprendre au précédent checkpoint. A ce moment-là, si le joueur arrive à se cacher ou à se mettre à couvert, sa vie remonte progressivement. C'est illustré au niveau sonore par l'atténuation du volume des battements cardiaques (inversement proportionnelle au niveau de vie).

● ***Intégration***

L'intégration des assets sonores dans Splinter Cell: Double Agent n'est pas exempte de défauts. Comme bien souvent dans l'industrie vidéoludique, il semblerait que cette étape ait été bâclée en fin de production.

Les menus:

Les menus sont complètement dénués de sons indiquant au joueur que son curseur de sélection change de bouton et ils perdent ainsi en clarté et en ergonomie. Ce simple feedback est pourtant monnaie courante dans n'importe quel jeu récent.

Dans le menu solo, non seulement, comme il a été dit plus haut, il n'y a aucune ambiance musicale, mais on retrouve également ce problème de l'absence de sons de déplacement du curseur de sélection. Les autres bruits d'interface de ces menus sont trop discrets et peu indicatifs, même si on peut relever le son de retour dans le menu solo, qui est esthétiquement réussi et qui ne laisse pas de doute sur l'action qu'il illustre (retour dans l'arborescence des menus).

Les boucles:

Les boucles sont légion dans les jeux vidéo, mais une bonne boucle doit pouvoir masquer son caractère répétitif (sauf quand c'est justement la redondance qui est recherchée). Dans Double Agent, l'équipe de développement a fait un usage important des boucles, qui sont malheureusement bien trop perceptibles par le joueur.

C'est le cas par exemple de la boucle de sons télémétrique que l'on peut entendre dans l'avion, au début de la première mission. Cette boucle de 6 secondes composées de différents "bips" supportent assez mal la répétition. On comprend d'ailleurs difficilement pourquoi c'est ce choix de boucle qui a été envisagé pour l'intégration de ces sons de télémétrie puisque la solution de faire un tirage aléatoire de 5 ou 6 sons de télémétrie (avec delay aléatoire entre chaque tirage) pitchés aléatoirement en temps réel

aurait eu deux avantages majeurs par rapport à la technique de la boucle: pas de redondance et nettement moins de place en RAM (environ 5 fois moins que la boucle).

On retrouve le même problème avec le son des palmes lorsque Sam est sous l'eau. La redondance se fait très vite sentir en plus du fait que le son en lui-même est assez inesthétique et peu crédible (il fait davantage penser à des rames ou à un mécanisme).

Dans la salle des machines de l'usine géothermique, Sam doit couper l'alimentation électrique. Le bloc d'alimentation est illustré de façon sonore par une boucle, tout à fait cohérente et constante. Aucun effet de répétition ici, la boucle est parfaite. Lorsque l'alimentation est coupée, la boucle se voit même appliquer un pitch progressif vers le bas pour souligner son arrêt. Le procédé n'est pas exceptionnel dans les jeux vidéo, mais il est ici bien réalisé, contrairement à la majorité des autres boucles du jeu. D'ailleurs, pour couper cette alimentation, Sam utilise son couteau: là encore, une boucle qui se répète plusieurs fois avant que les câbles ne cèdent. L'idée d'utiliser une boucle ici était assez saugrenue et l'effet, comme on peut s'y attendre, est complètement raté. Il aurait fallu, comme pour les sons télémétriques, utiliser un système de tirage aléatoire.

Pour en finir avec les boucles, on peut relever le son décevant des tyroliennes, que notre ami Sam utilise fréquemment au cours du jeu. En effet, là où le visuel laisse penser que le personnage a une vitesse constante (ce qui est à peu près cohérent, même si on devrait théoriquement accélérer légèrement de manière constante), le son fait penser à une rapide accélération suivi d'une courte décélération. Une fois bouclé, le son enchaîne sans cesse accélérations et décélération et le joueur n'y croit pas une seconde. Si on ne regrette pas ici le choix d'avoir utilisé une boucle (qui est parfaitement cohérent avec le principe de son constant ou avec accélération/décélération progressive), on peut cependant déplorer la nature même de cette boucle, qui laisse à désirer.

Des sons stochastiques peu convaincants:

Parfois, les développeurs ont choisi d'utiliser un système de tirage aléatoire des sons, comme c'est le cas avec les sons de respiration de Sam Fischer lorsqu'il est sous l'eau. Seulement, le procédé, trop basique dans sa réalisation, peine à convaincre. En effet, nous n'avons relevé qu'une seule inspiration pour 4 ou 5 expirations. On peut ajouter à cela le rythme trop régulier des respirations (pas de retards stochastiques) et l'absence de pitch aléatoire. Inévitablement, le son est fortement redondant.

Des transitions maladroites voire inexistantes:

Les transitions, dans les menus, ou, in game, entre l'interface des ordinateurs et l'environnement sont très sèches et brusques. Pas de crossfades ni de simples fades. La coupure ainsi générée est nettement préjudiciable à l'immersion du joueur.

Asynchronisme entre sonore et visuel:

On peut relever quelques manques de synchronisation entre certaines animations et les sons qui leur sont associés. C'est le cas par exemple du son et de l'animation de Sam qui se retourne dans l'eau où le son est bien plus long que l'animation alors même que le jeu rame. Si le jeu était fluide, l'asynchronisme serait encore plus important. Dans la même situation, on peut également relever que les bulles produites par Sam Fischer ne sont pas synchrones avec ses expirations.

Point de vue et point d'écoute:

Le point d'écoute est identique au point de vue. Cela permet au joueur d'associer aisément sa vue et son ouïe. Les filtres, volumes et réverbérations appliquées au son dépendent de la position de la caméra, même lorsque le personnage est immobile. Cela renforce l'intérêt de la caméra dans le gameplay, puisqu'on peut se servir du fait qu'elle voit davantage que l'avatar qu'elle suit. Cela peut notamment être utile pour voir et entendre des ennemis ou des dangers que l'on n'aurait pas pu discerner en vue subjective.

—

Splinter Cell: Double Agent, sur PS3, a été nettement desservi par son intégration sonore douteuse. Le frame rate très bas, les freezes intempestifs, les transitions anti-immersives, l'utilisation très maladroite des boucles et les erreurs de scripts sont autant d'éléments qui trahissent une réalisation bâclée en fin de production sur un support jeune et non encore maîtrisé à l'époque de sa sortie. En contrepartie, on peut noter le doublage plutôt réussi soutenu par un casting et une direction d'acteurs soignés. La musique et le sound design, quant à eux assez inégaux, ne transcendent pas le genre et souffrent de quelques choix esthétiques discutables, que les problèmes d'intégration et d'optimisation n'arrangent pas. Loin d'être catastrophique, la bande-son de Double Agent a quand même du mal à rivaliser avec celle de son prédécesseur, Chaos Theory, ou même celle de sa suite, Conviction.

—