



PROJET SI28

Magical Musical Tour



RALALA Matthias

SABAS Harold

IPPOLITOV Anton

BAUCHET France

“Magical Musical Tour”

Sommaire

| | |
|----------------------------------|-----------|
| I. Synopsis | 2 |
| Concept | 2 |
| Public ciblé | 2 |
| Objectif | 2 |
| II. Cahier des charges | 3 |
| Concept | 3 |
| Objectifs | 3 |
| Public ciblé | 3 |
| Ressources médias utilisées | 4 |
| Sons | 4 |
| Images | 5 |
| Textes | 5 |
| Structure de navigation | 5 |
| Formes et degrés d’interactivité | 5 |
| Choix techniques | 5 |
| Moteur de jeu | 5 |
| Graphisme | 5 |
| Son | 6 |
| III. Scénario | 7 |
| Reggae | 7 |
| Rap | 11 |
| Jazz | 12 |
| Conclusion | 14 |
| Annexes | 15 |

I. Synopsis

Concept

Le concept est de présenter les différents genres de musique chronologiquement au 20ème siècle de façon interactive à travers un petit jeu. *A priori*, la délimitation chronologique choisie serait de 1950 environ à nos jours. L'idée serait de présenter les principaux courants musicaux ayant marqué cette période, sans avoir la prétention de présenter exhaustivement tous les genres et sous-genres existants.

Le jeu sera fait en 2D avec Unity, dans lequel l'utilisateur contrôlera un petit personnage pour explorer les différents genres et sous-genres de musique. A chaque genre de musique correspondra un tableau/un monde. Le gameplay permettra au joueur de choisir quel genre il veut explorer. Le personnage peut également changer de genre musical à tout moment.

Une fois que le joueur atteint une zone musicale, il pourra interagir avec différents items présents (ex: boutons) afin de par exemple jouer les pistes de musique les plus représentative du genre, ou encore connaître l'histoire du genre, voire des albums ou des artistes importants.

Public ciblé

Tout public souhaitant apprendre et découvrir l'histoire de la musique de façon interactive et amusante.

Objectif

Les objectifs du jeu sont de faire découvrir au joueur l'histoire récente de la musique et la richesse des genres musicaux grâce à un moyen interactif.

L'objectif pour nous est de produire un jeu suffisamment attractif pour l'utilisateur sans non plus se perdre dans le gouffre infini de la technique. Soit trouver le subtil mélange mêlant la créativité (artistique et jouabilité) à la complexité de la réalisation elle-même.

II. Cahier des charges

Concept

Le concept reste globalement le même que lors de la rédaction du synopsis. Il s'agit de présenter les différents genres de musique chronologiquement au 20ème siècle de façon interactive à travers un jeu. L'idée serait de **présenter les principaux courants musicaux** ayant marqué cette période, sans avoir la prétention de présenter exhaustivement tous les genres et sous-genres existants.

Le jeu sera fait en 2D avec **Unity**, dans lequel l'utilisateur contrôlera un petit personnage pour explorer les différents genres et sous-genres de musique. A chaque genre de musique correspondra un tableau/un monde. Le gameplay permettra au joueur de choisir quel genre il veut explorer.

Une fois que le joueur atteint une zone musicale, il pourra interagir avec différents items présents (par exemple des boutons) afin par exemple de lancer des pistes de musique les plus représentative du genre, ou encore connaître l'histoire du genre, voire des albums ou dialoguer avec des musiciens.

La liste des genres représentés sera volontairement **non-exhaustive** - le jeu sera un prototype avec seulement 4 genres majeurs : le jazz, le rock'n'roll, le rap et le reggae. Idéalement, avec plus de moyens et de temps, le jeu sera représentatif de tous les genres musicaux.

Objectifs

Les objectifs du jeu sont de faire découvrir au joueur l'histoire récente de la musique et la richesse des genres musicaux grâce à un moyen interactif. C'est donc principalement un **jeu pédagogique**.

Public ciblé

Notre jeu est orienté vers tous les publics souhaitant apprendre et découvrir l'histoire de la musique de façon interactive et amusante.

Ressources médias utilisées

Sons

Nous allons utiliser les médias sonores suivants :

| <u>Genre</u> | <u>Morceaux représentatifs</u> |
|---------------------|---|
| <u>Jazz</u> | <ul style="list-style-type: none"> • “Take the A Train” - Duke Ellington (Big Band Swing) • “Giant Steps” ou “Equinox” - John Coltrane (Bebop) • “All Blues” - Miles Davis (Modal) • “Chameleon” - Herbie Hancock (Funk/Fusion) • “St. Thomas” - Sonny Rollins (Hard bop) • “El Bozo” - Chick Corea (Latin/Fusion) • “Enlightenment” - Sun Ra • “Blast” - Marcus Miller (Funk/Fusion) |
| <u>Rock’n’ Roll</u> | <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=Coy8Hoa1DNw • https://www.youtube.com/watch?v=ZgdufzXvjqw • https://www.youtube.com/watch?v=gj0Rz-uP4Mk • https://www.youtube.com/watch?v=F5fsqYctXgM |
| <u>Reggae</u> | <ul style="list-style-type: none"> • I am that i am - Peter Tosh - https://youtu.be/2DMTgTaWGnE • Is this love - Bob Marley - https://youtu.be/CHekNnySAfM • Buffalo soldier - Bob Marley - https://youtu.be/S5FCdx7Dn0o • Here I Come -Barrington Levy- https://youtu.be/clCAfLfPWM4 • Stephen Marley - Rock Stone ft. Capleton, Sizzla https://youtu.be/mOpCL3ggpCQ |
| <u>Rap</u> | <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=41qC3w3UUkU (2Pac - ! Dirty !) • https://www.youtube.com/watch?v=_CL6n0FJZpk (Dr Dre & Snoop Dog) • https://www.youtube.com/watch?v=UDApZhXTpH8 (50cent - PIMP - almost clean :)) • https://www.youtube.com/watch?v=phaJXp_zMYM (Notorious BIG - Big Boppa) • https://www.youtube.com/watch?v=_BSnTRXTLrE (<u>Adriano Celentano</u> - <u>Prisencolinensinainciusol</u>) |

Images

Pour le design graphique, nous allons créer les images nous-mêmes à l'aide de **Photoshop** ou **Adobe Illustrator** ou récupérer des images libres de droit.

Textes

Tous les dialogues et textes seront réalisés par nos soins à partir d'informations récupérées lors de notre état de l'art.

Structure de navigation

Dans notre jeu, la navigation sera **immersive** : le joueur pourra contrôler un personnage et se déplacer dans un monde 2D.

A chaque genre de musique correspondra un tableau dans le monde 2D. Entre chaque tableau, le joueur a accès à une carte du monde à partir de laquelle il peut se téléporter au tableau suivant ou aux tableaux qu'il a déjà découverts.

Formes et degrés d'interactivité

La forme d'interactivité dans notre jeu sera la **manipulation**, car le joueur peut déplacer un personnage et interagir avec le monde qui l'entoure (par exemple, appuyer sur un bouton pour écouter un morceau ou parler avec un musicien).

Le joueur peut également interagir avec plusieurs personnages, ce qui déclenche des dialogues. Ces dialogues évoluent selon les actions déjà réalisées par le joueur.

Choix techniques

Moteur de jeu

Concernant le choix du moteur de jeu, nous avons choisi **Unity**. Ce moteur est beaucoup plus puissant et flexible que les concurrents pour les jeux 2D (GameMaker, Construct2) et est gratuit. De plus, nous apprenons à utiliser Unity lors des TD de SI28.

Graphisme

Les graphismes seront créés sur **Illustrator** et/ou **Photoshop**. En effet, dans le cadre de ce projet, il n'est pas nécessaire d'avoir des images vectorielles. Cependant, en fonction de l'affinité et des intérêts de chacun (Tutoriel PS et AI), ces deux logiciels seront utilisés.



Inspiration graphique : style et interface de dialogues

Son

Nous allons utiliser **Audacity** pour des traitements basiques du son - par exemple faire des effets fade-out/fade-in quand le personnage change de tableau.

III. Scénario

Reggae

Stephan (chanteur)

Ecran 1 :

Texte :

(Si le joueur parle pour la première fois:)

*“Hey maaaaaan ! Rastafaya mon frère ! Moi c’est Stephen !
Tu viens découvrir le Reggae way of life ? “*

(Si le joueur est déjà passé par l’écran 3 au moins une fois)

“Hey maaaan, welcome back! Alors, intéressé par le reggae way of life cette fois?”

Réponses :

“Oui” (allez à l’écran 2)

“Non” (allez à l’écran 3)

Ecran 2 :

Texte :

“Le reggae est avant tout un genre musical mais aussi un mode ou une philosophie de vie. Il est né de la fusion du ska et des rythmes calypso venus de la Trinité avec le blues et le rock and roll nord-américain, et est caractérisée par un rythme binaire syncopé avec le décalage du temps fort. “

Réponses :

“Oooh impressionnant ! Et dis-moi, le nom reggae vient d’où ?” (allez à l’écran 4)

Ecran 3 :

Texte :

“Ah tu ne fais que passer, reviens nous voir quand tu veux mon frère ! Que Jah reste avec toi ! “

Réponses :

“Désolé, une autre fois peut-être” (sortir du dialogue avec possibilité de reparler et revenir à l’écran 1)

Ecran 4 :

Texte :

“Le nom reggae a été introduit par Frederic Toots Hibbert, qui a composé et chanté « Do the Reggay » en 1967. Attends, je te fais écouter ! “ (La chanson se déclenche)

Réponses :

“Ça vient donc de là ! Oook ! Une dernière question, tout à l’heure tu parlais de philosophie de vie à travers le reggae, quelle est ta philosophie à toi ?” (Allez à l’écran 5)

Ecran 5 :

Texte :

“ « Don't woOOorry, abOouut a thiiiing, cause everyyyy little thiiiing gonna beeEEee all right !!
» Laisse-moi te faire écouter un peu de Bob Marley maintenant! “

Réponses :

“Oui” (déclencher la chanson et sortir du dialogue)

“Non” (allez à l'écran 6)

Ecran 6 :

Texte :

“No problemo maaaaan, tu pourras toujours les écouter plus tard sur la petite radio. Lickle more, seen ! Ça veut dire « à la prochaine » ! “

Réponses :

“Cool !” (sortir du dialogue)

Fredo (percussionniste)

Ecran 1 :

Texte :

“Yaaaa gwaann“

Réponses :

“Ya gwhat ? Whatever, peux-tu m'en dire un peu plus sur le reggae ?” (aller à l'écran 2)

Ecran 2 :

Texte :

“Rastafayaaaaaaaa maaaaan“

Réponses :

“Rastafaya à toi aussi mon frère, sinon à propos du reggae ?” (aller à l'écran 3)

Ecran 3 :

Texte :

“yaaa maaaaan, Iriieeeee“

Réponses :

“Je ne comprends rien...” (aller à l'écran 4)

Ecran 4:

Texte :

“eeeeeeeeeeeeeh“

Réponses :

“ ????... Qu'est qu'il y a ? Tu veux que je lance cette cassette audio ?

C'est donc du Peter Tosh... (déclencher la chanson et sortir du dialogue)

Bobby (guitariste)

Ecran 1 :

Texte :

"Bredren, wa gwaan mon frère ! Moi, c'est Bobby !"

Réponses :

"Heuuu bred... quoi ?" (Aller à l'écran 2)

Ecran 2 :

Texte :

"Ça veut dire « what's up » en rastafari !"

Réponses :

"Ah ok !" (Aller à l'écran 3)

Ecran 3 :

Texte :

(Si le joueur a déjà parlé avec Fredo)

"Je vois que tu as déjà parlé avec Fredo Bedo, qui joue du tamtam.

C'est normal si t'as rien compris à ce qu'il a dit, Fredo est toujours en train de planer, haha. "

Réponses :

"C'est bien ce que je me disais... Tout le monde est comme ça chez les rastafari ? Et toi ?"
(Aller à l'écran 5)

(Si le joueur n'a pas encore parlé avec Fredo)

"Je vois que tu n'as pas encore parlé avec Fredo Bedo, qui joue du tamtam.

C'est dommage. "

Réponses :

"Non, pas encore, pourquoi ?" (Aller à l'écran 4)

Ecran 4 :

Texte :

"Il parle beaucoup en rastafari, quand on est pas habitué, on ne comprend pas grand-chose. En plus du fait qu'il plane tout le temps, haha. "

Réponses :

"Je vois... Tout le monde est comme ça chez les rastafari ? Et toi ?" (Aller à l'écran 5)

Ecran 5 :

Texte :

"Chacun vit sa philosophie de vie mon cher ami. Il suit la sienne comme je suis la mienne ; Il est ce qu'il est et moi ce que je suis. Ecoute moi donc ce morceau avant de partir. C'est une chanson de Peter Tosh, « I am that I am »." (la chanson se déclenche)

Réponses :

"Merci pour la la chanson et le message. À la prochaine !" (sortir du dialogue)

Wikirasta (bassiste)

Ecran 1 :

Texte :

"Yaa maaan, qu'est ce qui t'amène ici ?"

Réponses :

"Ah je passe juste découvrir un peu le monde reggae." (aller à l'écran 2)

Ecran 2 :

Texte :

"No souci maaan ! Tu peux m'appeler Wikirasta. Dis-moi ce que tu veux savoir. "

Réponses :

"Humm voyons, peux-tu me donner quelques dates caractéristiques du style musical reggae ?" (Aller à l'écran 3)

Ecran 3 :

Texte :

"Ok prépare toi, je vais te les dérouler !

1960 : Lancement du reggae

1968 : Apparition réelle du terme "Reggae"

1968 - 1970 : le early reggae : tempo rapide, dû aux influences du mento local encore très rythmé, prédominance de la basse

1970 - 1976 : le one-drop : tempo medium, rythme plus lent, temps fort de la caisse claire sur le 3e temps"

Réponses :

"Cool ! Et ensuite ?" (Aller à l'écran 4)

Ecran 4 :

Texte :

"1973 : Succès de notre cher Bob Marley

1977 - 1980 : le rocker, parfois décliné stepper, avec les 4 temps frappés à la batterie, ainsi qu'une caisse claire très tonique, presque « folle »

1981 : le early dancehall ou rub-a-dub : tempo lent, prédominance de la basse et de la batterie

1985 : le early digital : rythmique rapide, entièrement composé sur boîte à rythmes"

Réponses :

"Wouaah impressionnant ! Je comprends mieux pourquoi on t'appelle Wikirasta!" (aller à l'écran 5)

Ecran 5 :

Texte :

“Hehe. En tout cas, n'hésite pas à écouter quelques musiques sur notre radio si tu veux découvrir un peu le style musical. “

Réponses :

“Ok je vais très probablement y faire un tour.” (Aller à l'écran 6)

Ecran 6 :**Texte :**

“J'en profite pour te faire écouter ce morceau. C'est une variante du reggae mais en beaucoup plus dancehall. C'est de Alborosie, le titre de la musique porte le nom du genre également, « Raggamuffin ».” (la chanson se déclenche)

Réponses :

“Merci pour la découverte !” (sortir du dialogue)

Rap

Snoop Dogg

Le dialogue se déclenche seulement si le joueur n'a pas gâché le concert en cassant le MacBook du DJ. Si le joueur a cassé le MacBook, Snoop Dogg dit seulement : *“T'as gâché le concert... Casse-toi!”*

Ecran 1 :**Texte :**

(Si le joueur parle pour la première fois:)

“Hey what's up mon pote ? Moi, c'est Snoop Dogg. Bienvenue dans le monde du Rap ! Tu veux en connaître plus sur le Rap ? “

(Si le joueur est déjà passé par l'écran 4 au moins une fois)

“Hey, t'es de retour ! Tu veux entendre l'histoire du rap alors ?”

Réponses :

“Oui” (allez à l'écran 2. A partir de ce moment, si le joueur décide de reparler à Snoop Dogg encore une fois, c'est l'écran 4 qui sera affiché dès le début)

“Non” (allez à l'écran 4)

Ecran 2 :**Texte :**

“Le Rap, c'est une forme d'expression orale, influencé par la culture africaine. Il vient des ghettos pauvres afro-américains aux Etats-Unis. Là-bas mec, on y retrouve pauvreté, violence, inégalité des chances...”

Réponses :

“Est-ce que tu pourrais en dire un peu plus ?” (Allez à l'écran 3)

Ecran 3 :

Texte :

“Le rap dénonce les conditions de vie des quartiers défavorisés, les premiers à le faire c'est le Sugarhill Gang en 1979. Ils dénoncent la justice, les politiques et la police qui les laissent dans la misère. Yeah man... Le Rap est un moyen d'expression et de dénonciation. Voilà man !”

Réponses :

“Cool, merci bro !” (allez à l'écran 4)

Ecran 4 :

Texte :

“Le DJ là-bas c'est mon pote, tu veux que je lui dise de te jouer un son ?”

Réponses :

“The Sugarhill Gang - Rapper's Delight” (déclencher la chanson)

Commentaire de Snoop Dogg s'affiche sur le côté: *“C'est le premier tube de Rap sorti... Tu m'as écouté quand je parlais ?!”*

“Adriano Celentano - Prisencolinensinainciusol” (déclencher la chanson)

Commentaire de Snoop Dogg s'affiche sur le côté: *“Je suis sûr que lui, tu ne le connais pas man ! C'est le premier morceau de Rap à proprement dit, vas-y mec tu veux ?”*

“Dr. Dre & Snoop Dogg - Still D.R.E.” (déclencher la chanson)

Commentaire de Snoop Dogg s'affiche sur le côté: *“Ça c'est du lourd man ! Un bon texte que j'ai lâché avec mon pote Dre ! Allez, fais-moi plaisir, on se le joue ?”*

Jazz

Miles Davis

Ecran 1 :

Texte :

“Salut ! Bienvenue dans le monde Jazz ! Moi, c'est Miles Davis. Je serai ravi de te faire découvrir la richesse du jazz. “

Réponses :

“Génial !” (Aller à l'écran 2)

Ecran 2 :

Texte :

“Tout a commencé à New Orléans au début du XXème siècle, dans les communautés Afro-Américaines. Le jazz était dansant et contenait déjà des improvisations. Ensuite, est venu le Swing avec des big bands dans les 1930. Je te ferai écouter du Swing tout à l'heure ! “if you don't feel it, you'll never know it.” “

Réponses :

“Est-ce que tout le jazz était dansant ?” (Aller à l'écran 3)

Ecran 3 :

Texte :

“Ah, non ! Dans les années 40 et 50 sont venus le bebop, le modal, le hard bop... C’était la “musique de musiciens” - très complexe et avec énormément d’improvisations. C’était moi le meilleur dans ces styles-là, bien sûr, haha.”

Réponses :

“Impressionnant !” (Aller à l’écran 4)

Ecran 4 :

Texte :

“Ensuite, dans les années 60-70, je me suis lancé dans le jazz-fusion : fusion entre le jazz et le rock. Tout le monde expérimentait avec le jazz, tu n’imagines même pas le nombre d’autres styles du moment : le jazz psychédélique, le jazz-funk, le smooth jazz (jazz-pop), le latin jazz... Le jazz était et est toujours en constante évolution ! “

Réponses :

“Tu me fais écouter un morceau ?” (Aller à l’écran 5)

Ecran 5 :

Texte :

“Je peux demander aux musiciens de te jouer quelque chose, si tu veux. “

Réponses :

“Duke Ellington - Take the “A” Train” (déclencher la chanson)

Commentaire de Miles s’affiche sur le côté: *“Duke Ellington... Le grand maître du Swing et un pianiste incroyable !”*

“John Coltrane - My Favorite Things” (déclencher la chanson)

Commentaire de Miles s’affiche sur le côté: *“Mon ancien collègue John a transformé ce morceau en modal : seulement 2 accords pendant l’improvisation mais quelle complexité !”*

“Marcus Miller - Blast” (déclencher la chanson)

Commentaire de Miles s’affiche sur le côté: *“Marcus était mon bassiste pendant longtemps ! C’est un génie du jazz-funk.”*

Conclusion

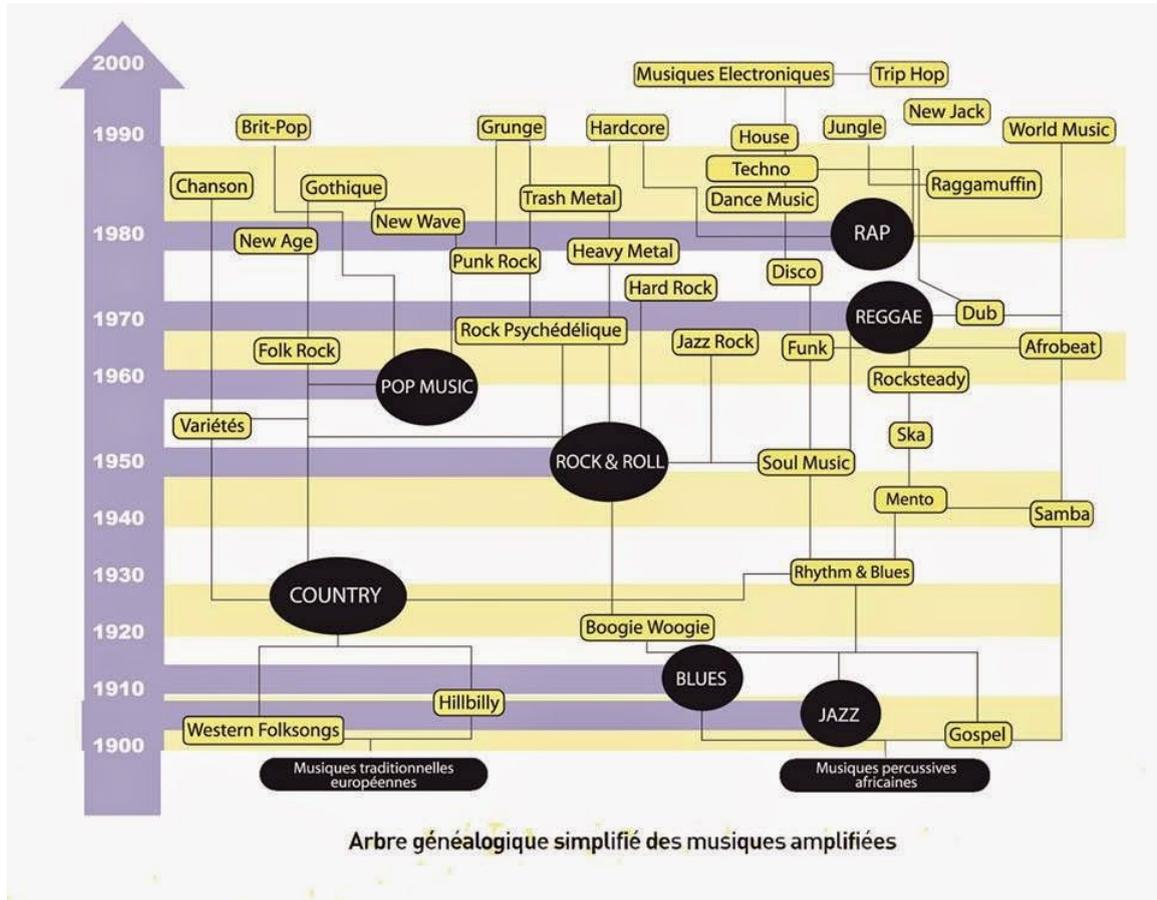
Pour conclure, nous sommes parvenus à finaliser le projet et sommes satisfaits du résultat obtenu. Les différents compromis qui ont dû être faits tant au niveau des choix esthétiques qu'au niveau technique n'ont pas altéré l'expérience finale pour l'utilisateur qui reste, nous l'espérons, agréable et instructive.

Par manque de temps, nous avons finalement fait le choix de ne développer que trois tableaux plutôt que quatre, laissant malheureusement de côté le rock'n'roll pour incorporer plus d'éléments interactifs dans les autres tableaux et donner envie aux utilisateurs d'en apprendre plus sur les origines des morceaux de musique qu'ils écoutent quotidiennement.

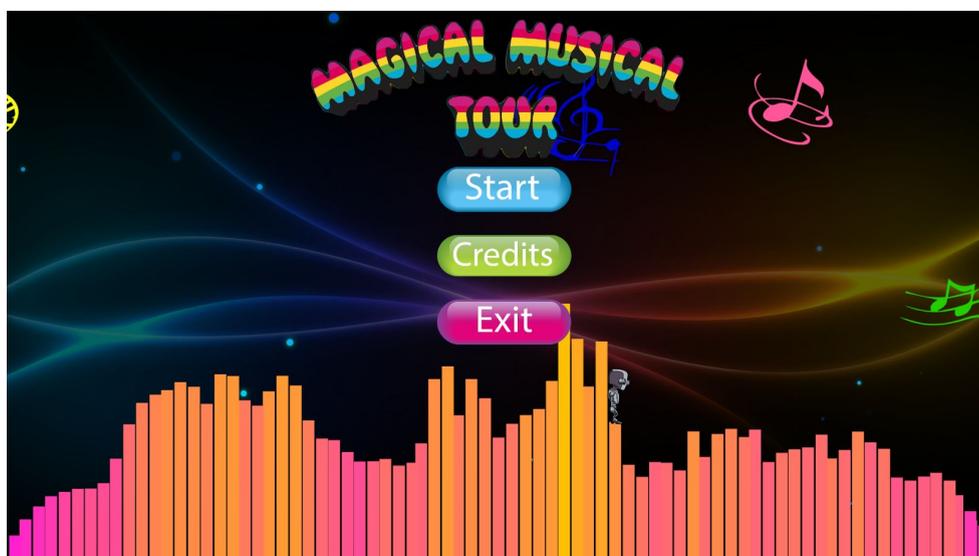
Ce projet nous a permis d'apprendre énormément de choses, nous espérons qu'il vous en apprendra également tout en vous divertissant !

Annexes

Carte musicale dont nous nous sommes inspirés pour la chronologie de nos mondes



Menu



Carte interactive



Tableau jazz



Tableau reggae



Tableau rap

