

Once upon a sound

Design sonore

QR voice.net

library : audiolet.js / music.js / buzz.js / hammer.js / timbre.js / sound manager

Inspirations: <http://www.creativebloq.com/animation/beautifully-simple-animated-gifs-6133137>

Concept inspiré du Livre dont on est le héros.

Projet : conte interactif et sonore. & décalé

L'histoire est racontée par les sons : des choix sont proposés pour le parcours de l'utilisateur. Ce sont des choix sonores.

Basé sur des contes pour enfants : Raiponce / Cendrillon / Blanche-Neige

Chemin perturbé par événements ponctuels :

- prévu dans la prog ?
- aléatoire ?

Début → Etape 1 → Etape 2 → Etape 3 → Fin

Entre chaque étape : 3 choix. 3 chemins

- alignement bon loyal
- alignement méchant
- alignement neutre

3 Fins possibles :

- épouse le prince/princesse
- épouse le méchant
- meurt dans d'atroces souffrances

→ chaque étape = dessin

→ créer un github

A faire :

- projets déjà existants ?
- déterminer les étapes : 26 ?
- déterminer les sons qui correspondent à chaque choix
- faire les illustrations
- faire les animations

Questions :

- BdD ?
- libraries ?
- CSS3, SVG ?

Logiciels :

- Notepad++
- Illustrator : style enfantin et minimaliste

Scénario

1. Héros se réveille dans un château vide. → cocorico + bâillement + étirage

→ choix :

- bruit des escaliers → pour monter les escaliers
- bruit de dehors → aller dehors

2.1. En haut de la tour - y'a une cloche : vent

→ choix :

- B : sauter de la tour : "i believe i can fly" par ex.
- A : sonner la cloche : bruit de cloche

A : 2-1-1. Dragon arrive : bruit de rugissement, bruit d'ailes

→ choix :

- D : chanson - Se battre : bruit d'épée qu'on sort, cri de

bagarre

- E : friendship is magic ! : tea time ! : chanson

bisounours On prend le thé avec le dragon : → thé qui chauffe, bruit de conversation entre amis.

D : 2-1-1-1. AAAAAARHG --cri Wilhelm **FIN3**

E : 2-1-1-2. se tiennent la main de dos, coucher de soleil en fond. Pote avec le dragon BFF chanson MLP **FIN2**

B : 2-1-2. Héros tombe dans l'eau : "aie" + plouf - Une licorne arrive secoue sa crinière blanche et sauve le Héros : sparkling + hennissement + chanson

→ choix :

- F : Se battre contre la licorne : dégainer épée
- G : Bisous à la licorne : bisous

F : 2-1-2-1. AAAAAARHG --cri Wilhelm **FIN3**

G : 2-1-2-2. Happy end avec la licorne - galoper dans les plaines - bruit de cavalcade **FIN1**

2.2. Dans la forêt : petits cuicuis + bruits de branches

→ choix :

- B: traverser l'obstacle (bruit de rivière si c'est une rivière).

--C: construit un radeau : bruit de scie et menuiserie

C: 2-1-3. Sur la rivière avec un radeau : bruit de navigation - la rivière se sépare en 2 branches : dans le fond on voit d'un côté un village (H) et de l'autre un volcan ou un paysage de désolation qui fait pas envie (I)

→ Choix :

-- H : côté village : bruit du village, cheerful

-- I : côté volcan : bruit de mort , musique glauque,

angoissante

H : le dragon arrive quand il s'approche du village, et

le grille **FIN3**

I : **FIN1** : il s'échoue sur la clairière de la licorne on

retombe sur la licorne

Fin 1. happy end le gentil

Fin 2. happy end le méchant

Fin 3. Meurt dans d'atroces souffrances