





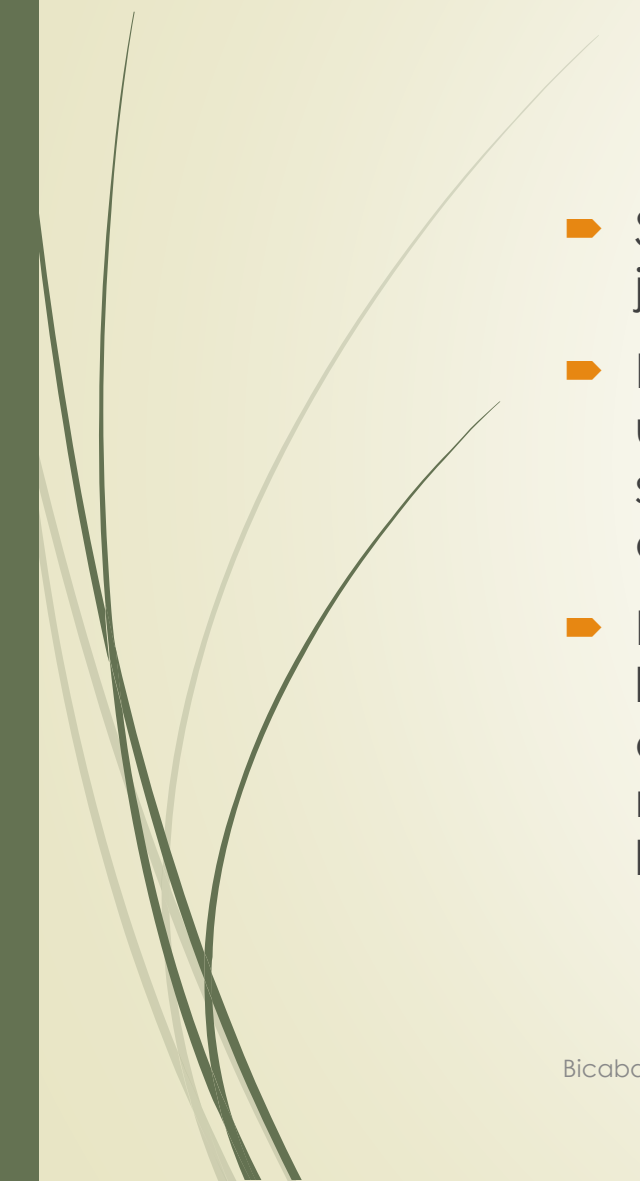
Passages musicaux

Un jeu géolocalisé dans la ville où la mémoire du passage des gens est traduite en musique



Laisser des traces musicales dans sa ville

- ▶ Les joueurs se déplacent dans la ville et autour de certains points spécifiques, des lieux de mémoire, ils peuvent déposer une trace musicale en arrangeant des notes ou des accords. Ils font cela en utilisant leurs téléphones mais la musique en elle même est jouée avec une boîte à musique programmable (qu'on va fabriquer).
- ▶ Autours des lieux où ils laissent une trace, la boîte à musique commence à jouer des notes aléatoires pour avertir son propriétaire de la proximité d'un lieu de mémoire
- ▶ De la même façon qu'une mémoire, lorsqu'une partition n'est pas sollicitée, elle disparaît au cours du temps en diminuant de volume.

- 
- 
- ▶ Sur un lieu de mémoire, les partitions sont placées virtuellement par les joueurs dans l'environnement alentour.
 - ▶ Lorsqu'un autre joueur arrive et que sa boîte à musique fait du son, il peut utiliser son téléphone pour "viser" une partition en particulier et la jouer seule. Si il n'utilise pas son téléphone, la boîte à musique joue un mélange des mélodies les plus écoutées.
 - ▶ La boîte à musique peut aussi imprimer des partitions (perforées?) pour que les joueurs puissent recopier et écouter une mélodie chez eux. Ils peuvent aussi déposer leurs partitions dans des endroits qui ne sont pas des lieux de mémoire et laisser une marque sur l'application téléphone. A ce moment là, la boîte à musique joue une simple note pour avertir son propriétaire.



MERCI