

BEAT WAVES.

Le jeu qui rythme la peau

Genese du projet

NOTRE EQUIPE



Billie-Lou

DES



Ethan

DEV



Pablo

DES



Raphael

DEV

ENVIE COMMUNE

Influencer le son à l'aide de mouvement.

Expérimentations

Piano invisible

Jouer dans le vide,
Influencer le son,
Aide de la caméra.



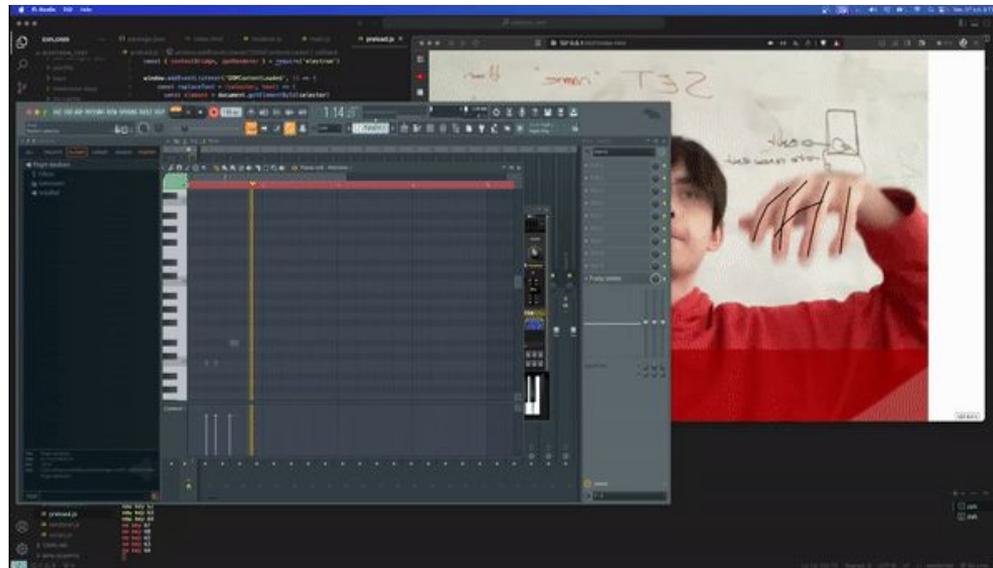
Just Game of Colours

Chorégraphie,
Imitation,
Choix de la musique.

Mouvement dessin

Mouvement,
Influencer le son,
Tracking,
Créer une oeuvre en
bonus.

Piano Invisible



Piano Invisible

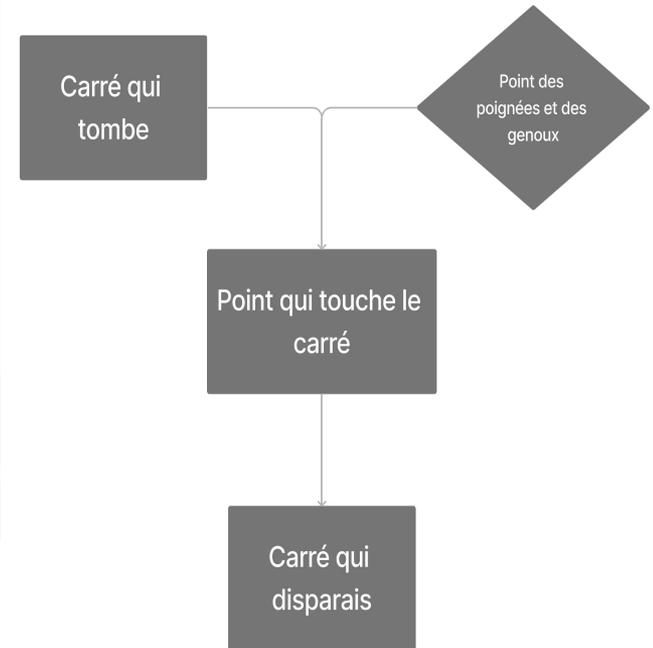


Transformation de la data en donnée
lisible par le logiciel (donnée midi)



Logiciel de production
musicale

Just Game Of Colours



Mouvement Dessin



Détection de la
poignée droite

Trait qui apparait
au mouvement

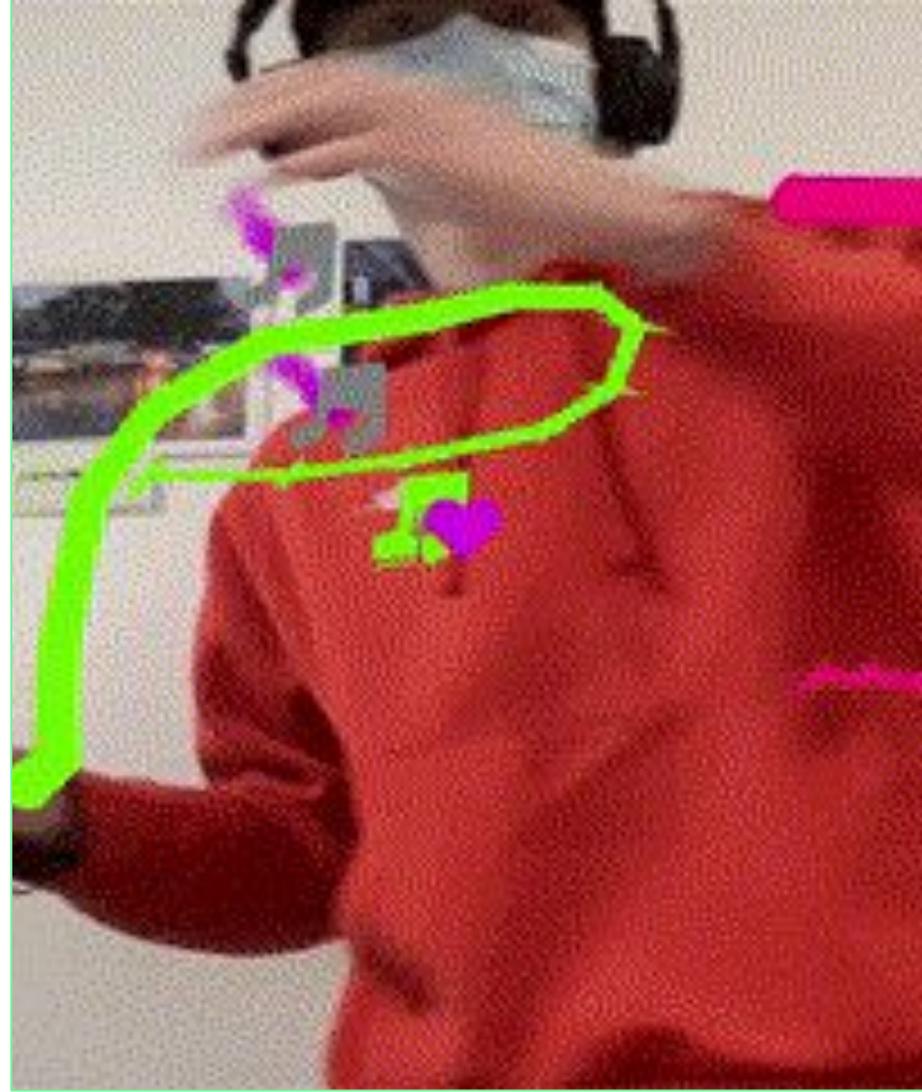
Notre idée ?

Fusionner toutes ces expérimentations !

Beatwaves ?

Beatwaves est un jeu de rythme a 1 joueur, ou des notes de musiques corrompues essaient d'atteindre le coeur du joueur.

Son but : les purifier à l'aide de bouclier faits à partir de ses mains afin de jouer sa musique favorite sans que les mauvaises notes n'atteignent le coeur.



DEMONSTRATION

Au rythme de la peau 🧑🏻‍🔬

ASSETS



“Différents assets graphiques qui ont été fait et peut être même une évolution ?”

DA

Typographie & couleur & effets (glitch) & présentation assets avant nouv
maquette

Interface style retro gaming, grosse bold typo, esthétique Bento

Les 3 musiques choisies

Nous avons cherché des musiques avec des “vagues” rythmiques qui rendent certains moments du jeu plus difficile que d’autres. C’est ainsi que nous avons ajouté :

Eiffel 65 - Blue (EuroDance)

Tokyo Ghoul - Unravel (OST)

Naruto Shippuden - Blue bird (OST)

DATA RECOLTES ET TRAITEES

Quelles sont les données qui sont récoltées + comment elles sont traitées ?

TECHNIQUE Détection du corps

Nous utilisons une solution externe à notre programme qui permet de récupérer les données fiables liées à la pose du joueur en temps réel.

Détection du corps

Serveur de transit

Le jeu

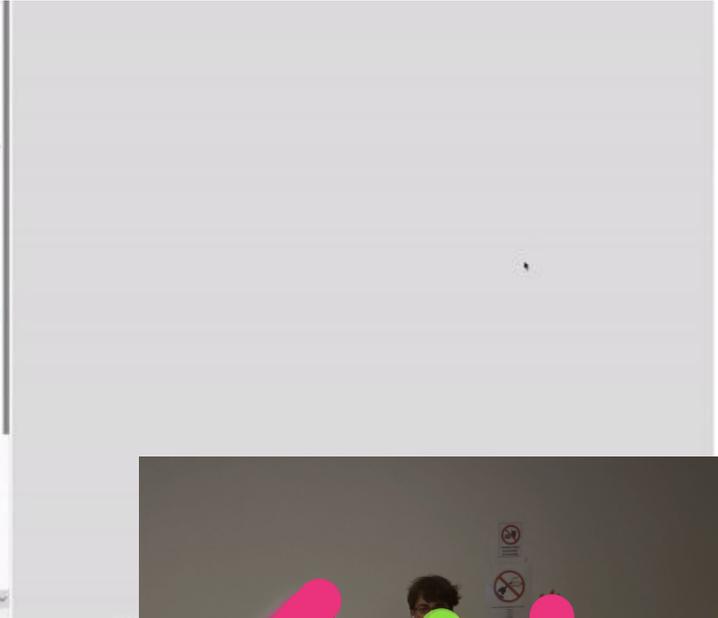


TECHNIQUE

Trainée de main

A chaque mouvement, on enregistre la positions des mains et c'est à partir de ces positions la, que nous créons les traînées

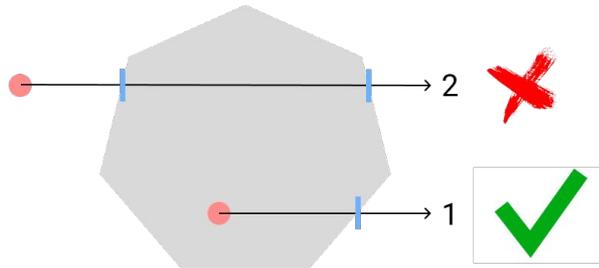
```
5 }
6
7 function draw() {
8   background(220);
9   let sizeCircle = 50
10  let minus = 0.5
11  let color = "#FF00FF"
12  stroke(color);
13  fill(color);
14  strokeSize(20000);
15  drawingContext.shadowBlur = 10;
16  drawingContext.shadowColor = "white";
17
18  handHistory.push({x: mouseX, y: mouseY, life: sizeCircle/2});
19
20  for(let i = 0; i < handHistory.length; i++){
21    if(i===0){
22      let fp1 = {x:
23        handHistory[i].x+handHistory[i].life, y:
24        handHistory[i].y+handHistory[i].life*P1};
25
26      let fp2 = {x: handHistory[i].x-
27        handHistory[i].life, y: handHistory[i].y-
28        handHistory[i].life*P1};
29
30      let sp1 = {x: handHistory[i-1].x+handHistory[i-
31        1].life, y: handHistory[i-1].y+handHistory[i-
32        1].life*P1};
33
34      let sp2 = {x: handHistory[i-1].x+handHistory[i-
35        1].life, y: handHistory[i-1].y+handHistory[i-
36        1].life*P1};
37
38      quad(fp1.x, fp1.y, fp2.x, fp2.y, sp1.x, sp1.y,
39          sp2.x, sp2.y);
40
41      //circle(handHistory[i].x, handHistory[i].y,
42        handHistory[i].life*20);
43      handHistory[i].life -= minus
44    }
45  }
46  circle(mouseX, mouseY, sizeCircle+1);
47
48  drawingContext.shadowBlur = 0;
49  for(let i = 0; i < handHistory.length; i++){
50    if(i===0){
51      let fp1 = {x:
52        handHistory[i].x+handHistory[i].life, y:
53        handHistory[i].y+handHistory[i].life*P1};
54
55      let fp2 = {x: handHistory[i].x-
56        handHistory[i].life, y: handHistory[i].y-
57        handHistory[i].life*P1};
58
59      let sp1 = {x: handHistory[i-1].x+handHistory[i-
```



TECHNIQUE

Détecter si un point est dans un polygone

Pour faire ça, on trace simplement un trait horizontale et on compte le nombre de fois qu'il touche une paroi d'un polygone.



TECHNIQUE

Traiter un fichier musical MIDI en fichier lisible par le jeu

Pour faire cela, il faut avoir un fichier MIDI, qu'ensuite on le traite pour ressortir un fichier musical qui sera par la suite utilisé au sein des parties.



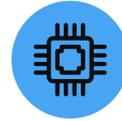
Perspective

Un avenir pour le jeu ?

CE QUE L'ON AMÉLIORERAIT AVEC PLUS DE TEMPS



Plus de retour (feedback)
avec les actions du joueur



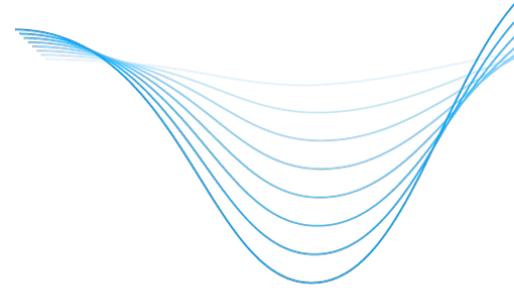
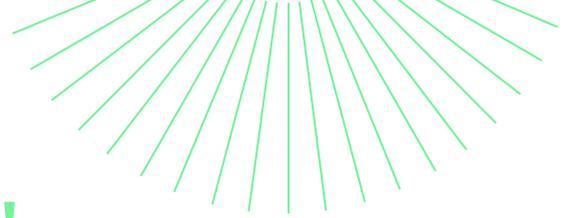
Optimisation de la traînée
de la main pour un résultat
plus propre

OU LE PRESENTER ?



Salon de jeu vidéo

A VOUS DE **TESTER !**

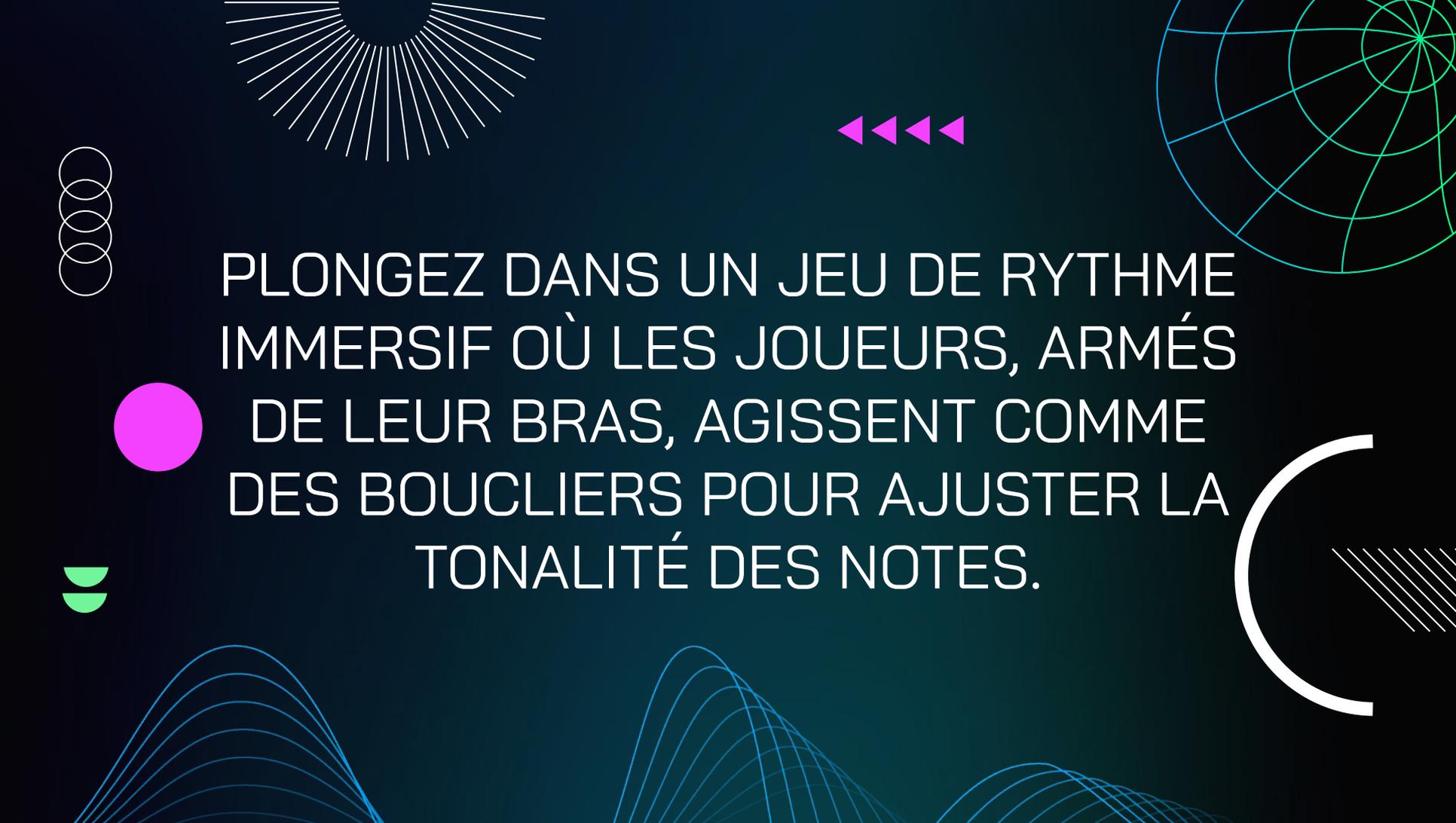


MERCI !



**BEAT
WAVES.**

Le jeu qui rythme la peau

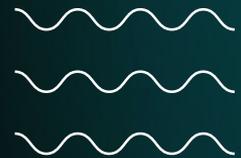


PLONGEZ DANS UN JEU DE RYTHME
IMMERSIF OÙ LES JOUEURS, ARMÉS
DE LEUR BRAS, AGISSENT COMME
DES BOUCLIERIS POUR AJUSTER LA
TONALITÉ DES NOTES.



Genese du projet

Présentation de l'équipe, l'envie commune et les expérimentations !



NOTRE EQUIPE



Billie-Lou

DES



Ethan

DEV



Pablo

DES



Raphael

DEV



DES



DEV



DES

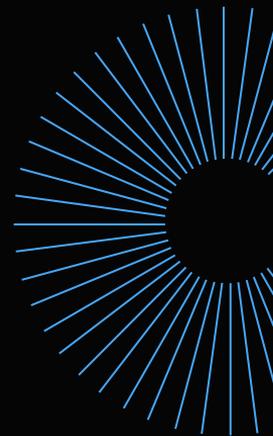


DEV



ENVIE COMMUNE

Influencer le son à l'aide de mouvement.



QU'EST CE QUE BEATWAVES ?



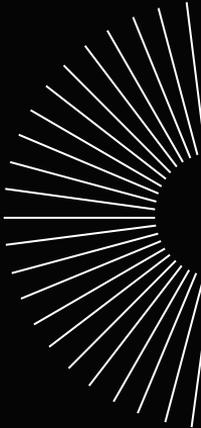
jeu de rythme solo.

Vous allez devoir choisir votre musique
Le jeu commence.

jouer la musique choisie sans rater aucun projectiles, grâce à vos mains transformez les notes corrompues qui se dirige vers votre coeur.

Obtenez le meilleur score possible tout en évitant les erreurs musicales.

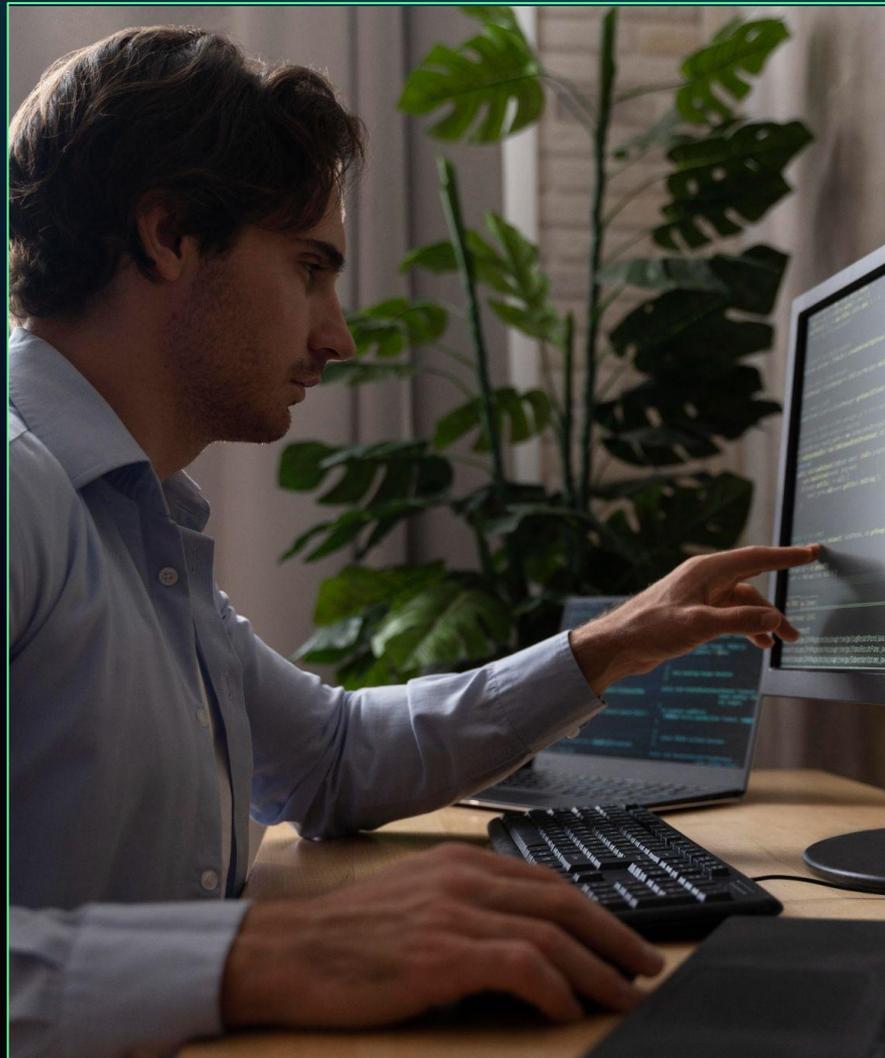
(On parlera du fait que c'est une installation ici)



Décryptons l'expérience

Explication sur les datas récoltées et traitées,

À l'oral pendant la prez du jeu

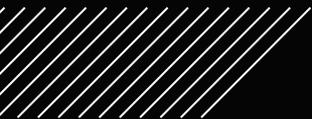
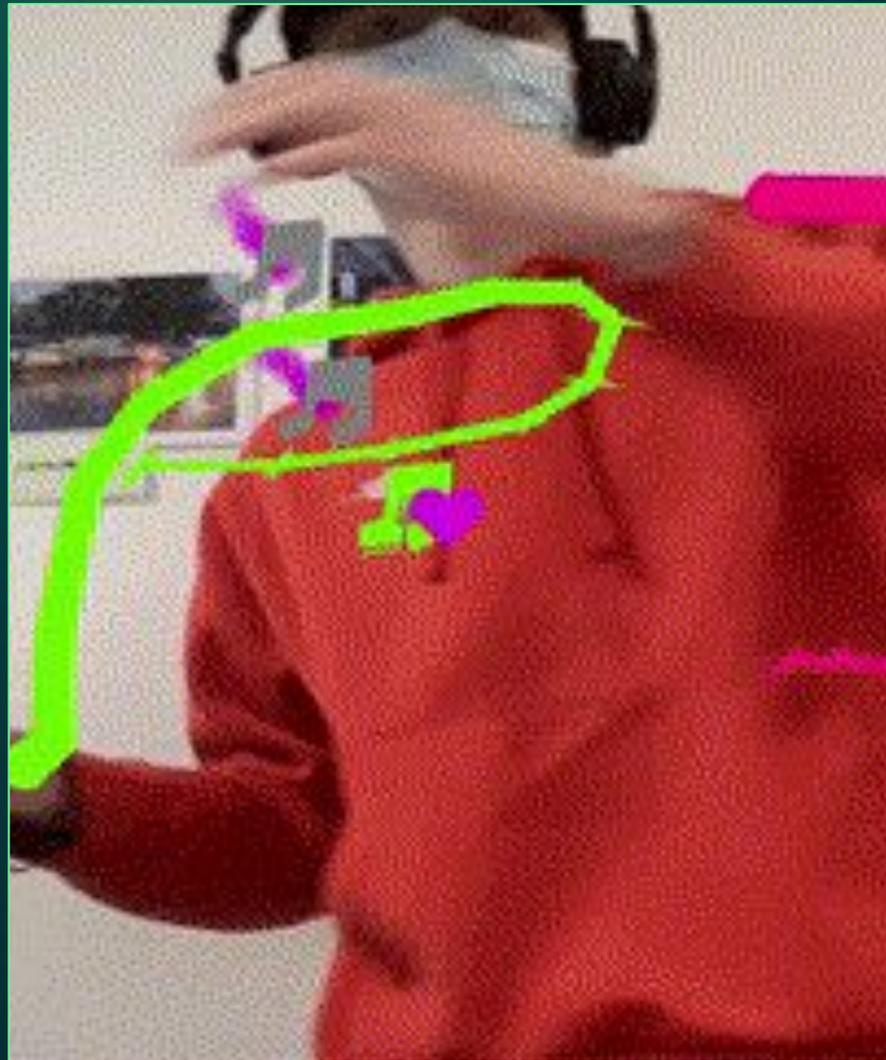




Beatwaves ?

Beatwaves est un jeu de rythme a 1 joueur, ou des notes de musiques corrompues essaient d'atteindre le coeur du joueur.

Son but : les purifier à l'aide de bouclier faits à partir de ses poignées afin de jouer sa musique favorite sans que les mauvaises notes n'atteignent le coeur.



TECHNIQUE

Detection du corps



Nous utilisons une solution qui permet de récupérer les données liées à la pose du joueur en temps réel.



TECHNIQUE

Comment ça marche ?



Là ici on va vulgariser la transformation de fichier “musique” (on va les appeler comme ça pour éviter les termes techniques) en fichier lisible par le jeu pour la production de note.



ASSETS



“Différents assets graphiques qui ont été fait et peut être même une evolution ?”



À propos des 3 musiques choisies

Eiffel 65 - Blue (EuroDance)

Tokyo Ghoul - Unravel (OST)

Naruto Shippuden - Blue bird (OST)

Pourquoi ces musiques en particulier ?

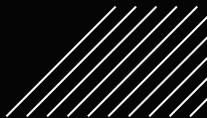
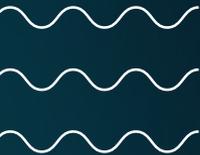
Musique avec des “vagues” rythmiques qui rendent certains moments du jeu plus difficile que d’autres.

DA

Typographie & couleur & effets (glitch) & présentation assets avant nouv
maquette



Interface style retro gaming, grosse bold typo, esthétique Bento



À propos des 3 musiques choisies



Eiffel 65 - Blue (EuroDance)

Tokyo Ghoul - Unravel (OST)

Naruto Shippuden - Blue bird (OST)

Pourquoi ces musiques en particulier ?

Musique avec des “vagues” rythmiques qui rendent certains moments du jeu plus difficile que d’autres.



Les 3 musiques choisies



Nous avons cherché des musiques avec des “vagues” rythmiques qui rendent certains moments du jeu plus difficile que d’autres. C’est ainsi que nous avons ajouté :

Eiffel 65 - Blue (EuroDance)

Tokyo Ghoul - Unravel (OST)

Naruto Shippuden - Blue bird (OST)



DATA RECOLTES ET TRAITEES



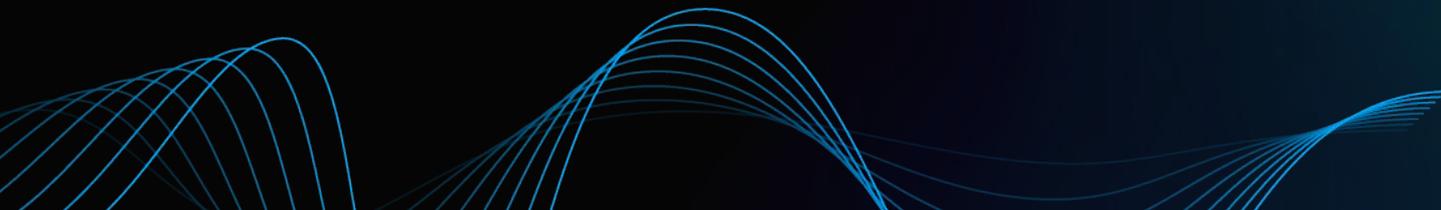
Quelles sont les données qui sont récoltées + comment elles sont traitées ?

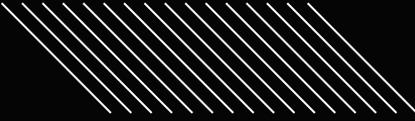


OU LE PRESENTER ?



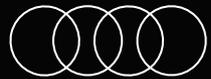
Salon de jeu vidéo





A VOUS DE TESTER !

(on verra hein)





MERCI !

Des questions ?

