

Présentation fil rouge : Jeu de plateforme musical généré automatiquement grâce à une musique

Résumé

Notre projet est un jeu de plateforme à fond musical. La musique est choisie par le joueur et générera automatiquement le niveau. Ce sera un jeu solo en 2D, codé en C++ et jouable sur PC.

Deux grands concepts seront abordés durant la création de ce projet : l'analyse précise d'une musique (bpm, temps forts, etc.) ainsi que la création d'un jeu vidéo en C++.

Le niveau débute et termine en même temps que la musique, c'est donc ce qui définit la durée de la partie. Le but est d'arriver à la fin du niveau avec un maximum de points, en étant bien en rythme avec la musique. Le personnage avancera automatiquement (scrolling automatique horizontal), et pourra effectuer différentes actions (sauts, glissades, frappe au corps-à-corps...) afin de détruire ou éviter les obstacles placés suite à l'analyse de la musique.

Nous souhaitons, au début de notre réflexion pour trouver un fil rouge, faire un projet en rapport avec la musique, puisque c'est un domaine qui nous intéresse tous. Nous avons donc choisi le jeu vidéo comme domaine applicatif pour nos futures recherches à ce sujet.

Participants

- | | |
|----------------------|--|
| - Andrea Accardo | andrea.accardo@insa-lyon.fr |
| - Alexis Andra | alexis.andra@insa-lyon.fr |
| - Lisa Courant | lisa.courant@insa-lyon.fr |
| - Estelle Lepeigneux | estelle.lepeigneux@insa-lyon.fr |
| - Loïc Touzard | loic.touzard@insa-lyon.fr |

Contact : estelle.lepeigneux@insa-lyon.fr