

Triple M

Maquette Maison Mobilier

Game:

Julie Boudaud
Rémi Leprevost

Interactivité:

Zoé Pan
Lingyi Xia

Nos sources :

Pour l'utilisation des objets et l'aspect des éléments 3D nous nous sommes inspirés des deux jeux suivant :

- 1) Katamari Damacy



- 2) Donut county



Pitch de gameplay :

Le but du jeu est de déménager sa maison le plus vite possible. Il faut tourner la maison dans l'espace, pour faire tomber tous les meubles par les différentes fenêtres ou ouvertures. Mais un autre joueur peut l'empêcher de jouer ou l'aider, en changeant la gravité de l'environnement.

Pitch de contrôleur :

Le premier joueur tourne une maison (objet tangible) dans l'espace. Les rotations de celle-ci sont reproduites dans le jeu, ce qui a pour but de déplacer la maison. Le second joueur a trois boutons à sa disposition et peut changer la gravité de la pièce pour empêcher ou aider le premier joueur à sortir les meubles.

Liste matériels :

- Gyroscope
- 3 boutons
- Un écran et un ordinateur
- Maquette maison (carton, colle, peinture..)
- Carte arduino
- Câbles

Etapes d'assemblages :

- Premièrement, nous avons conçu notre maison en sachant qu'il y aurait notre gyroscope, donc l'assemblage a été simple. Nous avons juste eu à mettre le gyroscope dans la maison par le sol et ensuite la reboucher.



- Ensuite, pour l'écran, nous avons juste fait une face avec un trou à ses dimensions pour le loger. Nous lui avons donné une apparence de mur en brique pour rappeler la maison modelée en 3D.



- Pour les boutons, nous avons fait un socle en carton qui permet d'appuyer dessus en étant debout.

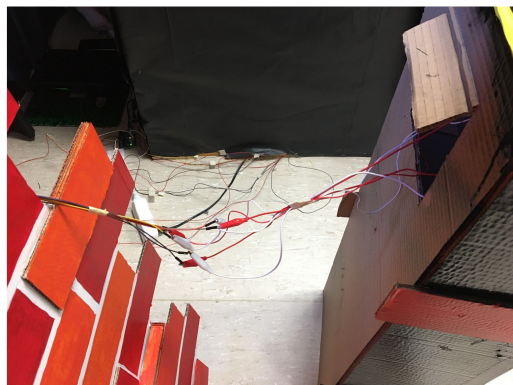
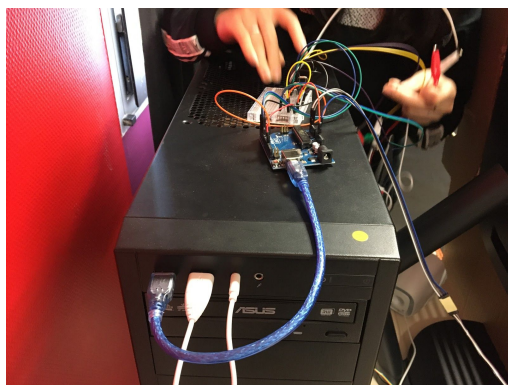


Mode d'emploi d'installation :

- 1) Positionnez l'écran sur une table et mettez la planche type brique dans le trou prévu à cet effet.



- 2) Branchez l'écran sur la tour d'ordinateur.
- 3) Branchez sur la tour la carte arduino qui est reliée à la maison et au socle où se trouve les boutons.



- 4) Lancez le jeu.