

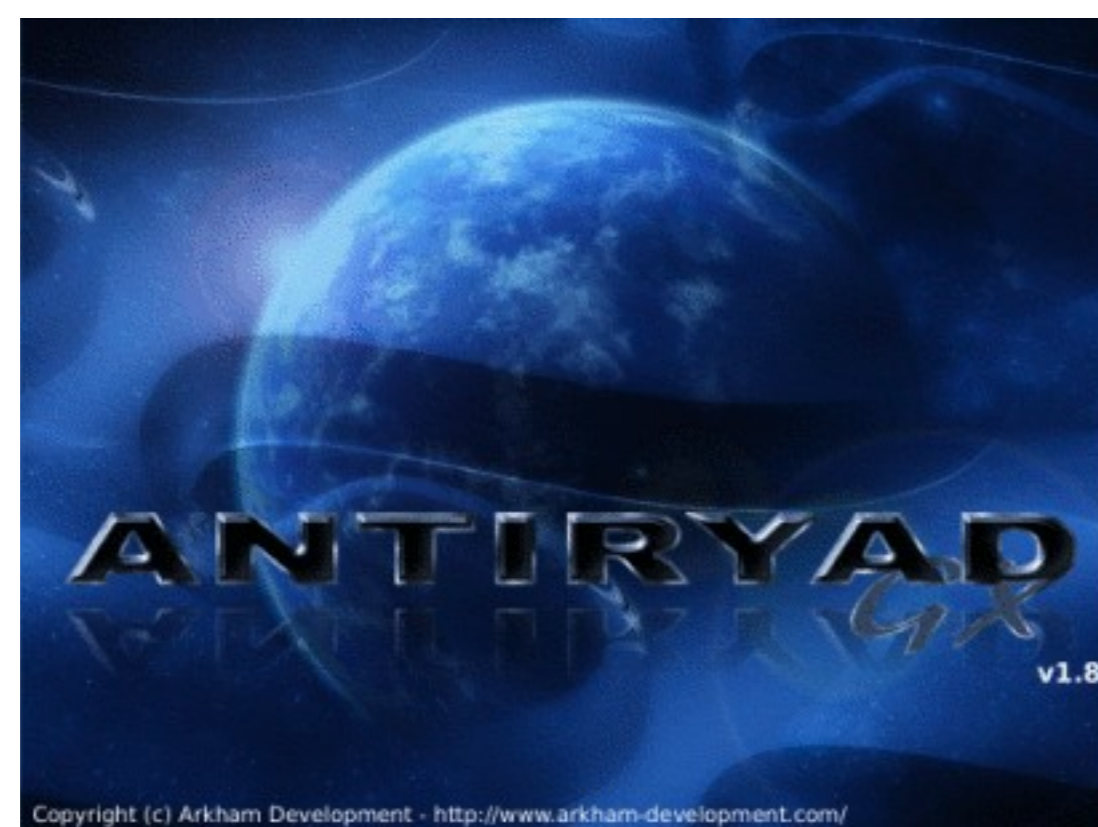
# Stage de fin d'étude : Développeur C++ sur *Wii*

Le sujet de ce stage est le développement de **Cocoto Magic Circus 2**, un jeu de shoot sous forme de party game sur *Nintendo Wii*, tirant parti des capacités de la télécommande *Wii*.



Pour ce faire, le stagiaire a intégré l'équipe de développement de **Kylotonn Entertainment**, et plus précisément celle du projet *Cocoto Magic Circus 2*.

Le jeu se base sur un moteur 3D multiplateforme en développement – **Antiryad** – et sur le moteur de jeu *WiiGame* créé par **Kylotonn** et destiné à faciliter le développement de tous les jeux pour *Wii* de l'entreprise.



## Objectifs :

Participer au développement du jeu.  
Participer à l'amélioration du moteur *WiiGame*, aussi bien par refactorisation que par ajout de fonctionnalités



## Travail réalisé :

Ajout de nombreuses fonctionnalités au mini-jeu générique.

Réalisation de nombreux mini-jeu spécifiques.

Utilisation de courbes de Bezier évoluant au cours du temps afin de simuler un effet "fil de pêche".

Ajout d'Input Pattern permettant de reconnaître un mouvement spécifique effectué avec le Nunchuk, et conçu pour pouvoir évoluer facilement et prendre en compte d'autres contrôleurs.

Refactorisation du gestionnaire de particules.

Travail sur le Game Design et Level Design.

Prise en compte des contraintes de la *Wii*.

