

Angry Bird TiltFive

Pour un Stage dans le cadre du CMI Mécanique nous avons fait un Angry Bird like sur Unity compatible avec le TiltFive du FabLab

- [Angry Bird like Tilt Five](#)

Angry Bird like Tilt Five

Boublil Léa lea.boublil@etu.sorbonne-universite.fr , **Salameh Chloé**

chloe.salameh@etu.sorbonne-universite.fr CMI Mécanique

Stage du 4 Novembre au 20 Décembre 2024

Outils : On a utilisé le TiltFive du FabLab (Lunettes de Réalité Augmentée), un PC de gamer avec une bonne carte graphique avec le logiciel Unity (on a utilisé dernière version -> Unity 6), Visual Studio pour les codes des scripts et Blender pour les modélisations

Le concept du jeu : Pour notre stage, on a décidé de créer un jeu sur Unity, qu'on peut tester avec Tilt Five pour une expérience immersive. Bien que le jeu ne ressemble pas tout à fait au jeu 'Angry Birds', son but reste similaire. L'objectif est de faire tomber et exploser l'ennemi (dans notre jeu, c'est une chèvre) en le moins de coups possible, par projection de gnomes (au lieu des oiseaux) depuis un canon. Avant la partie, le niveau est construit par un joueur adverse : la tour est faite donc d'une façon stratégique pour ne pas permettre à l'autre joueur de cibler parfaitement la chèvre.

Notre jeu se joue à deux joueurs, et se divise donc en deux phases.

- Première phase : La construction

Dans un premier temps, le joueur 1 doit créer une barrière avec des blocs de plusieurs formes pour protéger la chèvre. Ces blocs sont directement fournis quand on démarre le jeu. Le joueur n'a qu'à les déplacer en utilisant la gâchette arrière de la manette. Jusque-là, la gravité n'est pas encore activée et les blocs peuvent tenir en l'air tous seuls. Une fois la construction terminée, le joueur n'a qu'à appuyer sur le bouton 1 pour activer la gravité et compléter cette première phase du jeu.

-Deuxième phase : La projection

Après la construction, le deuxième joueur tourne le canon selon deux axes de rotation pour viser la chèvre. Une fois le canon bien orienté, ce joueur appuie sur un bouton sur la manette pour faire apparaître un gnome dans le canon (il 'spawn', en langage de jeux vidéo) et le projeter directement en ligne droite.

Avant de commencer à travailler sur Unity, on a essayé de planifier notre jeu et de dessiner d'éventuelles modélisations, pour avoir une petite idée à quoi s'attendre et par quoi commencer.

Vous pouvez télécharger le package du jeu il manque les arbres sinon le package est trop lourd pour ce Wiki

Vidéos / démos : https://youtube.com/shorts/K3qx_zr9tto?feature=share

Il s'agit d'un des tests intermédiaire effectuer au FabLab

<https://youtu.be/tEXnpaXUMko>

Il s'agit d'un des derniers tests effectuer au FabLab