

# Angry Bird like Tilt Five

Boublil Léa [lea.boublil@etu.sorbonne-universite.fr](mailto:lea.boublil@etu.sorbonne-universite.fr) , Salameh Chloé

[chloe.salameh@etu.sorbonne-universite.fr](mailto: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](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

---

Revision #9

Created 5 January 2025 02:23:53 by Boubilil Lea

Updated 5 January 2025 21:30:58 by Salameh Chloe