

ARCHITECTURE LOGICIELLE

Benoît Védrenne, Gaël Walter

18 janvier 2009

Chargé de TD : Damien Cassou



Université Bordeaux 1,
351 cours de la Libération,
33405 Talence Cedex,
France



The Cremi Legend Of Zelda

Résumé

Il était une fois un chevalier courageux, au temps des manants. On le reconnaissait facilement à sa chevelure blonde sous sa longue cape verte. La légende raconte que sa bien-aimée fût enlevée par une troupe de gardes aux services du Roi, qui était le frère de cette femme. Le regard noir, il parti dans les haut bois de la forêt d’Hyrule pour les affronter tous et libérer celle qu’on appelait “Zelda”.

The “CREMI Legend of Zelda”, c’est l’histoire de ce jeune garçon, nommé LinkAuber qui doit sauver la princesse Zelda au péril de sa vie. Une somme d’embûches l’attend. L’art de manier son épée pourra peut être l’aider dans sa quête vers sa bien aimée.

1 Introduction

Le framework de jeu plateforme dont nous disposons, nous a permis d'implémenter une version du Jeu Zelda. Notre version s'inspire d'une application Facebook¹ où l'on peut guider dans une forêt le personnage Link. Il peut utiliser son épée avec la touche "Espace", comme notre version. Nous l'avons bien sûr dénommé Creml Legend Of Zelda car il a été principalement développé au Creml !

1.1 Comment jouer à CLOZ ?

Le but du jeu est de guider Link dans la forêt pour l'amener à Zelda avec les touches fléchées. On devra tout d'abord éliminer tout ses ennemis en utilisant le coup d'attaque par la touche "Espace". Ceux ci sont très énervés car ils ont été prévenus de l'arrivée de Link, c'est pour cela qu'ils n'ont pas un comportement très logiques. Parfois, il se peut qu'un ennemi plus robuste surveille plus raisonnablement Zelda, il est donc plus difficile à tuer.

La difficulté du jeu réside dans le nombre d'ennemis à tuer, plus ou moins forts selon leurs grades, mais aussi dans les différents objets qui peuvent agrémenter le jeu. Le joueur est libre de tous les essayer.

La vie de Link démarre à "100" mais elle peut descendre très vite !

1.2 Astuces

Comme dans beaucoup de jeu vidéo d'aventure, nous avons laissé des codes secrets que l'on peut chercher si l'on veut. Qu'il est agréable étant joueur de trouver ce genre de code !

2 Conception

2.1 Architecture générale

2.2 Architecture détaillée

3 Développement

4 Bilan

¹<http://apps.facebook.com/zeldarpg/index.php>