



The Legend Of Zelda



Push a prendre : sur la branche de léa qui s'appelle " ajout d'ennemis et déplacement du boss" 1970f9f1

Introduction

Objectif : Créer un Zelda like 2D en 1 semaine.

Le projet que nous avons réalisé est une reproduction du jeu The Legend of Zelda Link to the past. Notre jeu vise tous les âges de 3 ans ou plus. Durant ce projet nous avons utilisé Github, sfml et visual studio qui nous a permis de coder en c++.

Concept du Jeu and Game Design

Notre jeu est inspiré de The Legend of Zelda Link to the past dans laquelle le royaume d'hyrule est attaqué par le seigneur des ténèbres Ganon. Notre jeu est un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez le héros Link pour libérer Hyrule et sauver la princesse Zelda des terribles mains du seigneur Ganon. Durant cette aventure vous aurez la possibilité d'affronter les sbires de Ganon(patrolling,chaser et des archer) et de manier la célèbre épée de légendes.

La map est composé en 3 parties: la maison de link la ou vous commencez votre aventure, la clairière et la forêt pour trouver l'épée et enfin le château d'hyrule pour tuer Ganon. La difficulté est moyenne, tout le monde peut arriver à la fin du jeu.

Le jeu se joue sur Ordinateur en utilisant ZQSD pour se déplacer, I pour l'inventaire , Clique Droit pour taper les ennemis et Clique Gauche pour déraciner les buissons. Mais ne vous inquiétez pas vous pouvez personnaliser vos touches

Graphismes et Direction Artistique

Tous les designs sont repris du jeu The Legend of Zelda the link to the past. Nous avons juste changé certains emplacements de la map. Pareil pour les effets, les musiques, bruitages...

Gestion de Projet et Planning

Pendant ce projet nous étions trois Romain, Léa et Tristan mais malheureusement Léa était malade puis plus tard elle nous a rejoint. Nous avons décidé de nous répartir les tâches. Romain c'est occuper de toute la création de la map, les collisions(changement salles), Léa c'est occuper de créer les ennemis, le menu du jeu et l'interface et Tristan c'est occuper des interactions du joueurs(déplacements, combat déraciner), création des items (création inventaire).

Conclusion et Perspectives

Pour finir nous avons réussi à avoir un jeu à 95% finis car il nous manque la condition de victoire quand vous avez tué le boss. Mais le reste du jeu est jouable à 100%.

Pour le futur nous ajouterons la condition de victoire, rajouter les autres biomes de la map, mettre plus d'objet (bouclier, bombes...) et mettre d'autre types d'ennemis.

