

The Legend Of Zelda

Objectif : Nous devons créer un Zelda like 2D en 1 semaine.

Répartitions des Tâches :

- Romain : c'est occuper de toute la création de la map, les collisions(changement salles),
- Tristan : c'est occuper des interactions du joueurs(déplacements, combat déraciner), création des items (création inventaire)
- Léa : c'est occuper de créer les ennemis, le menu du jeu et l'interface

Déroulement du projet :

Nous avons commencé le projet a 2 car malheureusement Léa était malade puis plus tard elle nous a rejoint. Notre projet avançait rapidement et efficacement. Cependant nous avons perdu un peu temps avec des bug à cause des push de chacun dans le code.

Le Jeux :

Notre Zelda est de reproduire le jeux vidéo The Legend of Zelda Link to the past. En outre nous avons repris les sprites du jeu mais nous avons refait la disposition de la map à notre manière. La map est composée de 3 endroits majeurs: le spawn, la maison de link, la clairière et le donjon du château. Le jeu est composé de musique et de sons

L'objectif du jeu est d'aller récupérer l'épée de légende, aller dans le donjon et tuer le boss ganon pour sauver hyrule.

Gameplay :

- Déplacement avec ZQSD

- Clique Gauche de la souris pour déraciner les buisson
- Clique Droit pour taper les ennemis
- I pour accéder à l'inventaire
- Echap pour mettre pause