

CASTLEVANIA




Created by

- Viet Nguyen
- Damien Geoffroy
- Wilfried Ben Brahim
- Jonny Mathanaruban

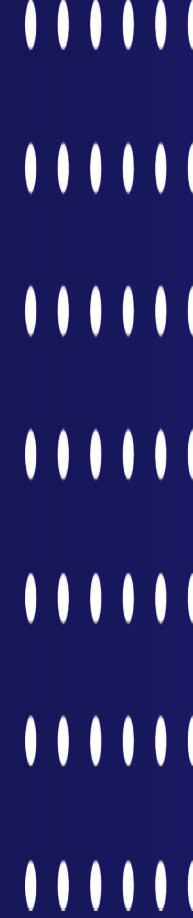


Sommaire

- INTRODUCTION
 - PRÉSENTATION DU JEU RÉALISÉ
 - ORGANISATION DU GROUPE
 - PROBLÈME ET SOLUTION
 - CONCLUSION
- 

Introduction

Pour le cour de moteur de jeux nous avons eu l'idée de développer le jeu Castlevania



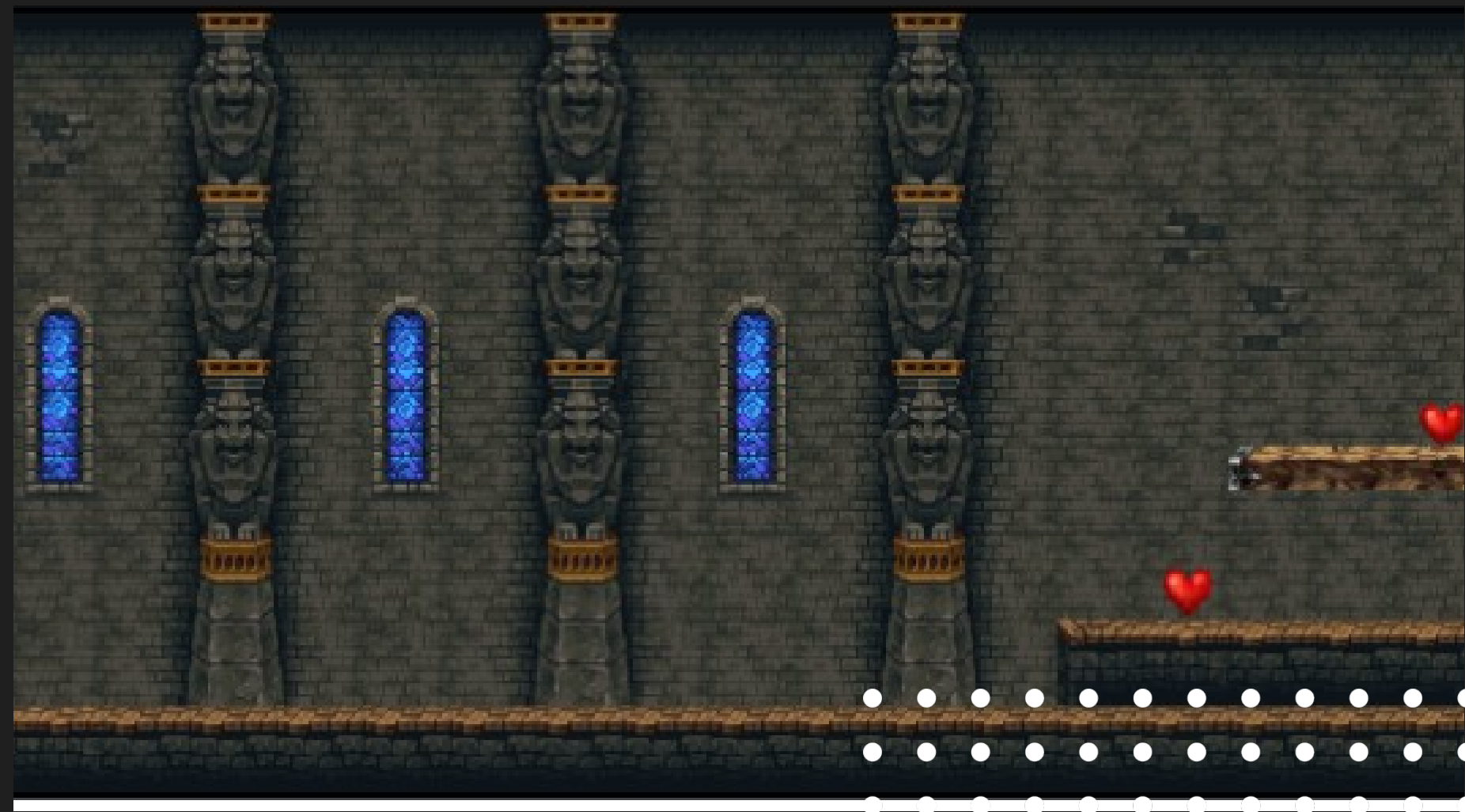


- Créé en 1986 sur Famicom / NES
- Plateformer 2D



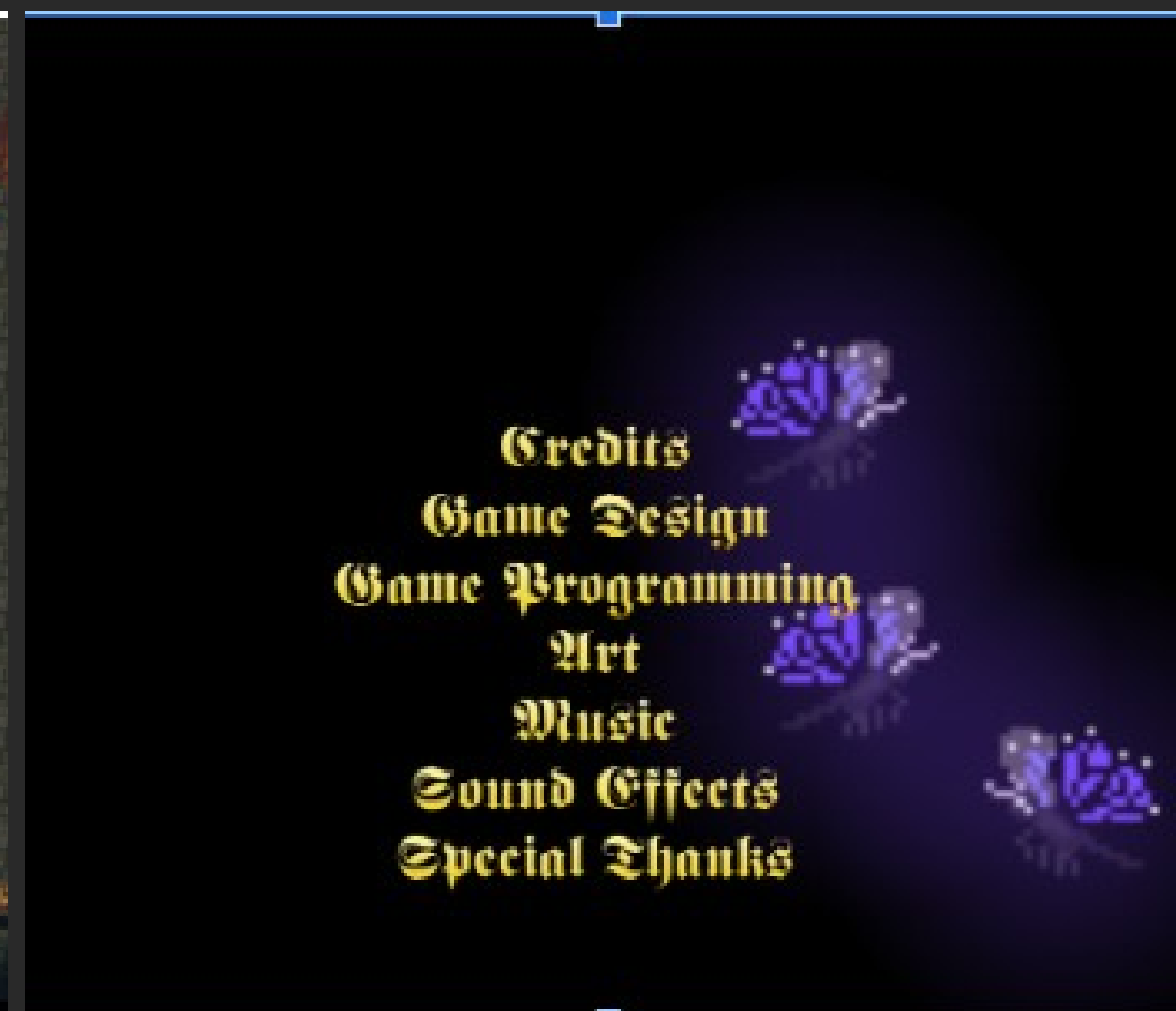
- Permet de créer des jeux interactifs
- Gère la 2D et la 3D , son et images

PRÉSENTATION DU JEU RÉALISÉ





Les différents écran présent au sein du jeu





Organisation du groupe

Le groupe a travaillé ensemble sur l'ensemble du projet mais nous pouvons voir que chacun a eu sa spécialité

Damien

- Orienté Graphique et Son
- Tiles héros et ennemis


Viet

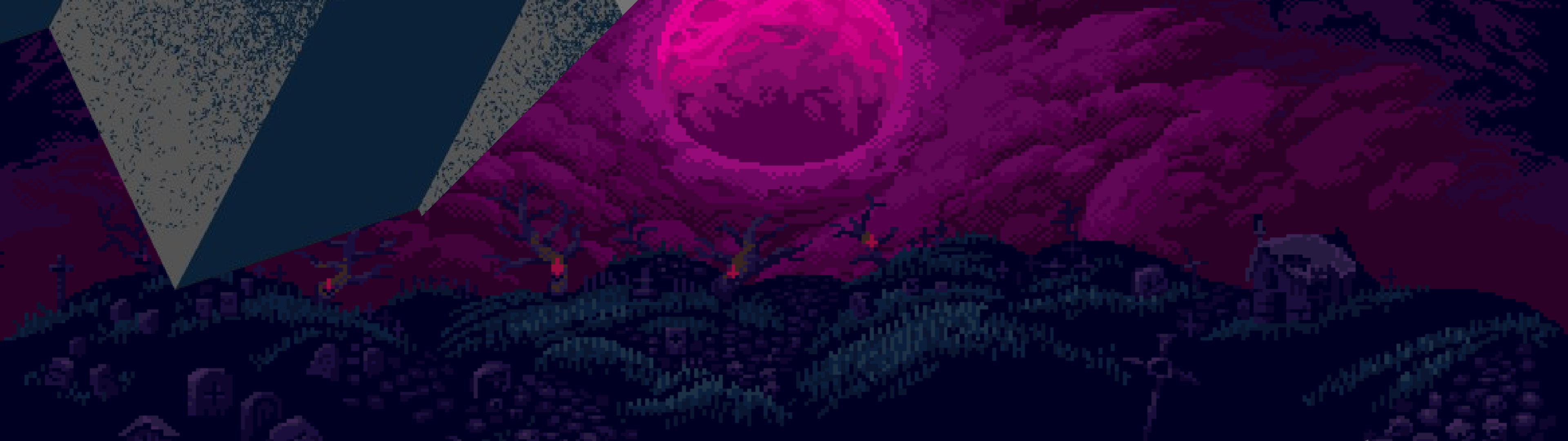
- Menu et interactivité
 - Animation
 - Debug

Wilfred

- Polyvalence , aide partout
 - IA ennemis
 - Debug

Jonny

- Menu Pause et Settings
 - Aide personne
 - Debug
- 



PROBLÈME ET SOLUTION

Durant le développement nous avons rencontré plusieurs problèmes





Conclusion