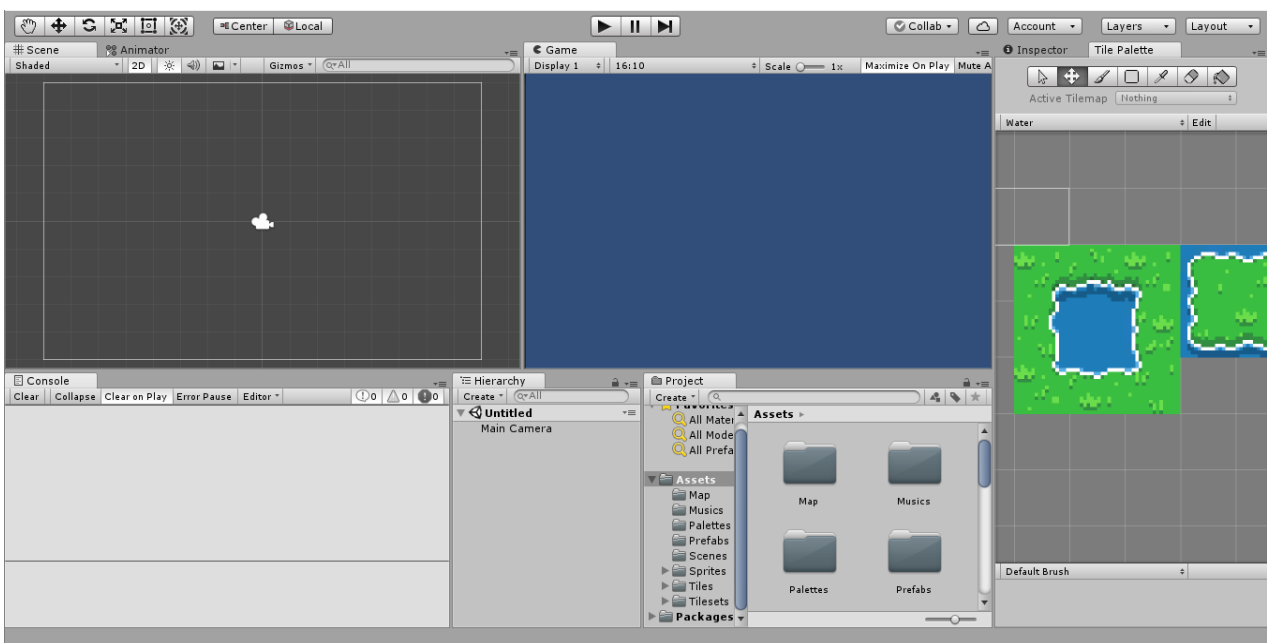


Prix Label[i] 2019

Zelda Like - Intro

- Ce document détaille les étapes préliminaires à la bonne utilisation du projet Unity Zelda-Like, afin de pouvoir ensuite l'adapter à vos besoins.
- Le code source de ce projet, que j'ai implémenté, est sous la licence CC0 ; ce qui signifie que vous pouvez l'utiliser à votre convenance. Un remerciement est toujours apprécié, mais non obligatoire.
- Un projet Unity contient de nombreux onglets. Chaque onglet peut se déplacer et s'ancrer comme bon vous semble. Essayer d'avoir une mise en page qui ressemble à cela (en haut à gauche : Scene ; en haut au milieu : Game ; à droite : Inspector et Tile Palette ; en bas à gauche : Console ; en bas au milieu : Hierarchy et Project)



- Si l'onglet Tile Palette n'apparaît pas par défaut, vous le trouverez dans le menu « Window → 2D → Tile Palette »
- Pour tester le jeu, allez dans le répertoire Scenes, et double cliquez sur « Main Scene ». Cliquez ensuite sur le bouton « Play » dans la barre de navigation.



- Attention ! Pour arrêter le jeu, il faut cliquer à nouveau sur « Play » ! Le bouton « Pause » ne fera que mettre le jeu en pause, et toute modification réalisée en « Pause » est temporaire et sera effacée lorsque l'exécution est arrêtée ! Évitez au maximum le mode « Pause » !
- Vous pouvez déplacer votre personnage, tirer en appuyant sur la barre espace, faire apparaître la carte en appuyant sur M, parler à des personnages en appuyant sur espace (en étant à côté), vous téléporter dans d'autres niveaux, etc.
- Lisez le document « AideMemoire » pour avoir une description rapide des fonctionnalités du jeu.

- Le changement de niveau est basé sur un mécanisme de téléportation et de calques (un peu comme Photoshop ou Gimp). Lorsque votre personnage entre dans la grotte par exemple, il ne s'agit pas d'un changement de scène Unity, mais d'une téléportation entre un monde et un autre monde. Ces mondes sont dans la hiérarchie « World », et un seul monde est actif à un instant donné (un monde en noir, tous les autres en gris).
- Lorsque le personnage marche sur un « teleportTo », il est téléporté automatiquement sur l'objet référencé par la variable « Teleport To » (voir dans l'inspecteur). Si cet objet est dans le même monde, alors le personnage change juste d'endroit. Si cet objet est dans un autre monde, alors le monde actuel est automatiquement désactivé, pendant que le suivant est activé.
- Il s'agit ici du mécanisme le plus complexe de ce projet. Ceci dit, une fois qu'il est maîtrisé, concevoir un RPG avec plusieurs sous-mondes devient assez immédiat. Je vous laisse tester, et je répondrai à vos questions avec plaisir.
- Enfin, vous pouvez modifier le monde grâce aux tile palettes.
 - Très important
 - Si vous choisissez de dessiner sur « ground », alors le personnage marchera sur (et à travers) les tiles.
 - Si vous choisissez de dessiner sur « obstacle », alors le personnage entre en collision (et sera bloqué) par les tiles.
 - Vous pouvez ajouter de nouvelles couches (foreground par exemple) au besoin.