Quête Taupinet

Prenez le temps d'articuler cette quête avec les éléments vus en classe : **zone**, **ancre**, **état de la quête**, **interpolation** et **dialogue**.

Contexte

> Taupinet a perdu son ami **Chenillou** et a besoin de l'aide de **Scargo** pour le retrouver.

Note : si des éléments sont en dehors de la caméra, ramenez-les à l'intérieur de la vue au lieu de réparer la caméra. Modifiez le niveau à volonté.

Étapes

1. Rencontrer Taupinet

- Scargo doit d'abord aller rencontrer Taupinet, mais seulement **après la quête Grenouillet**.
- Taupinet l'accueille, mais il est triste de ne pas avoir son ami Chenillou avec lui *(dialogue)*.
- Chenillou apparaît à ce moment **en bas à droite**. Son animation est disponible sur mon site web.
- La porte (mur du fond jaune) doit s'ouvrir avec une **interpolation**. Vous devrez créer un nouveau sprite pour cette porte afin de pouvoir la manipuler par code.
- *Suggestion :* interpolez l'**angle** autour d'un **point image** situé au coin de la porte.

2. Retrouver Chenillou

- Scargo va chercher Chenillou.
- Chenillou est content et accueille Scargo *(dialogue)*.
- Chenillou suit ensuite Scargo quand celui-ci se promène.

3. Ramener Chenillou à Taupinet

- Quand Scargo s'approche de nouveau de Taupinet, celui-ci est heureux de retrouver Chenillou *(dialogue)*.
- Chenillou vient se placer près de Taupinet.
- Les deux personnages quittent ensuite la scène par la droite *(interpolation de positions)*.

Bravo, Taupinet est maintenant heureux !