11/12/2013

Benoît Garçon & Benjamin Barbesange

BG Prod

PK Project

Cahier des charges

Sommaire

[But 2](#_Toc374552162)

[Principe 2](#_Toc374552163)

[Description 2](#_Toc374552164)

[Phase 1 2](#_Toc374552165)

[Phase 2 2](#_Toc374552166)

[Phase 3 2](#_Toc374552167)

[Phase 4 2](#_Toc374552168)

[Informations techniques 3](#_Toc374552169)

[Graphisme 3](#_Toc374552170)

[Améliorations 3](#_Toc374552171)

# But

Inspiré de la bataille navale, il consiste à détruire toutes les infrastructures ennemies avant qu'il ne le fasse.

# Principe

Deux cartes sur l'écran (1920\*1080) de 16\*8 cases (90\*65) chacun :

* première carte = "sonar de la zone ennemie"
* deuxième carte = "zone joueur"

A droite se situe une zone d’information.

Chacune de vos infrastructures vous permet un type d'attaque :

* bombardement : standard
* intervention : rpg-like
* …

Mais lorsqu’une infrastructure est détruite vous ne pouvez plus utiliser ses capacités.

Ceci est un jeu de tour par tour.

A chaque intervention sur une zone ennemie le "brouillard de guerre" se lève sur votre sonar.

# Description

## Phase 1

Sur son terrain, chaque joueur place ses 7 bâtiments :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Nombre | Taille | Description |
| Poste de commandement | 1 | 5x1 | Permet le déploiement des troupes sur n’importe quelle case du terrain allier comme ennemi. |
| Ravitaillement | 1 | 4x1 | A DERTERMINER |
| Base lance-missile | 2 | 2x2 | Permet la destruction d’une case par tour. |
| Base aérienne | 1 | 3x1 | Permet d’effectuer des attaques aériennes dans une zone. |
| Générateur de bouclier | 1 | 3x1 | Permet de protéger une zone 2\*2.  -1 case pour chaque partie détruite. |
| Radar | 1 | 2x1 | Permet la découverte d’une zone de 3x3 mais dévoile sa position mais pas ce qu’il a découvert. |

## Phase 2

A chaque tour le joueur sélectionne une de ses infrastructures, choisit une action et les options associées si nécessaire. Il sélectionne la case sur laquelle il veut agir puis la résolution a lieu.

## Phase 3

A COMPLETER

## Phase 4

Le joueur peut gérer sa base quelques instants encore puis son tour se termine.

# Informations techniques

Le jeu est codé en C/C++. On utilisera la SDL 1.2 pour la gestion graphique avec peut-être une introduction de la bibliothèque OpenGL. Il se pourrait aussi que SQLite puisse être utilisé pour gérer les données du joueur.

# Graphisme

On va partir sur des images 2D avec effet 3D. Elles devront être au format PNG et supporter la transparence.

# Améliorations

Des améliorations comme un approfondissement de la gestion des troupes pourra être mis en place. Les bâtiments pourront être upgradés et un système de points servant à acheter du matériel pourra permettre une évolution du gameplay.