

# Présentation Choix Projet

Groupe 4 - Wolter Thomas, Roquain Louison, Proudy Vincent, Poirier Victor

Nom du projet : Battle Of Time

## Explication:

Jeu 2D dans le style de Age of War.

L'idéal serait de faire 2 modes de jeu, un mode de jeu solo contre l'ordinateur et un mode de jeu multijoueur (joueur contre joueur)

Le but sera d'attaquer la base ennemie en formant des troupes et de défendre sa propre base contre les attaques ennemies en ajoutant des défenses à sa base.

Le premier qui détruit la base ennemi à gagner.

## Interface de Age of War:

Dans l'idée, l'interface de notre projet ressemblera plus ou moins à ce style



## Description par ChatGPT de Age of War:

Age of War est un jeu de stratégie en temps réel qui combine habilement des éléments de jeu de défense et de jeu d'attaque. Le jeu a été créé par Louissi et est disponible en ligne. Voici un descriptif du jeu :

**Titre du Jeu :** Age of War **Genre :** Stratégie en temps réel

**Plateformes :** Disponible en ligne, jouable sur navigateur

**Concept du Jeu :** Age of War propose un mélange unique de jeu de défense et de jeu d'attaque où les joueurs doivent développer leur civilisation à travers différentes époques pour atteindre la suprématie. Le jeu se déroule sur une ligne de temps qui va de l'âge de pierre à l'ère futuriste.

**Gameplay :** Les joueurs commencent à l'âge de pierre avec une base simple et doivent collecter des ressources pour débloquent des unités et des technologies plus avancées. L'objectif est de détruire la base ennemie située de l'autre côté de l'écran.

Le jeu est divisé en différentes époques, chaque époque apportant de nouvelles unités, structures et technologies. Les joueurs doivent gérer leurs ressources, construire des défenses pour protéger leur base et former des armées pour attaquer l'ennemi. L'équilibre entre l'attaque et la défense est crucial pour réussir.

**Graphismes et Style :** Age of War présente des graphismes simples mais efficaces, avec des unités et des bâtiments représentés de manière caricaturale. Les différentes époques sont reconnaissables par leurs caractéristiques distinctives, offrant une progression visuelle intéressante à mesure que les joueurs avancent dans le temps.

**Modes de Jeu :** Le jeu propose généralement un mode solo où les joueurs affrontent l'IA à différentes difficultés, ainsi qu'un mode multijoueur en ligne où ils peuvent défier d'autres joueurs du monde entier.

**Stratégie :** La clé de la réussite dans Age of War réside dans la planification stratégique. Les joueurs doivent choisir soigneusement les unités à déployer, les technologies à débloquent et les moments opportuns pour attaquer ou renforcer leur défense.

**Évolution de la Civilisation :** À mesure que les joueurs progressent dans le jeu, leur civilisation évolue, passant par différentes époques avec des unités et des technologies de plus en plus puissantes. Cette évolution constante ajoute une dimension stratégique supplémentaire au jeu.

**Réception :** Age of War a été bien accueilli pour son concept original et son gameplay captivant. Les joueurs apprécient la combinaison unique d'éléments de jeu de défense et d'attaque, ainsi que la variété apportée par les différentes époques.

En résumé, Age of War offre une expérience stratégique engageante avec une touche d'originalité grâce à son concept de progression à travers les époques. Que ce soit en solo contre l'IA ou en multijoueur contre d'autres joueurs, les amateurs de jeux de stratégie trouveront ici un défi stimulant.