

Projet Logiciel Transversal

Yoan AYROLES - Chloé PÉGUIN



Table des matières

1 Présentation générale.....3

 1.1 Archétype.....3

 1.2 Règles du jeu.....3

 1.3 Ressources.....4

1 Présentation générale

1.1 Archétype

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu semblable à **Fire Emblem 7** (soit **Fire Emblem : Rekka no Ken**), un jeu de rôle tactique au tour par tour de Intelligent Systems sorti en 2003 sur Game Boy Advance.



Figure 1 – Aperçu du jeu Fire Emblem 7 sur Game Boy Advance

1.2 Règles du jeu

Le joueur contrôle un groupe de personnages et affronte celui de son adversaire (contrôlé par l'ordinateur ou un autre joueur) dans une bataille tactique que le joueur remporte lorsqu'il atteint l'objectif défini en début de partie (capture d'une case, survie un certain nombre de tours, élimination d'un boss ou encore élimination totale des forces adverses).

Le déroulement d'un tour est le suivant : le joueur commence par déplacer une unité et lui donne des ordres (attendre, utiliser un objet ou encore attaquer). Une fois qu'il a fait cela pour chacune de ses unités, c'est au tour de l'adversaire de faire de même. Si toutes les unités d'un joueur sont tuées, il a perdu.

Les équipes de personnages sont constituées d'unités ayant des statistiques personnelles pour le combat (points de vie, attaque, défense, esquive...). Ces statistiques changent en fonction de la classe de l'unité (chevalier, archer, guerrier et brigand). À chaque classe correspond une arme précise (par exemple un brigand se bat à la hache, alors qu'un chevalier se bat à la lance). Une particularité des combats est le « triangle des armes » : les armes sont plus ou moins efficaces les unes contre les autres (l'épée est efficace contre la hache, qui est efficace contre la lance, elle-même efficace contre l'épée).

Chaque niveau se déroule sur une carte constituée de cases carrées sur lesquelles se déplacent les unités de chaque camp. Chaque case possède des caractéristiques qui influencent les combats en donnant des avantages aux combattants (par exemple, une unité sur une case « forêt » a plus de chance d’esquiver une attaque).

1.3 Ressources

Tout d’abord, nous utiliserons les textures de 16 pixels par 16 pixels pour la création de cartes du jeu original :

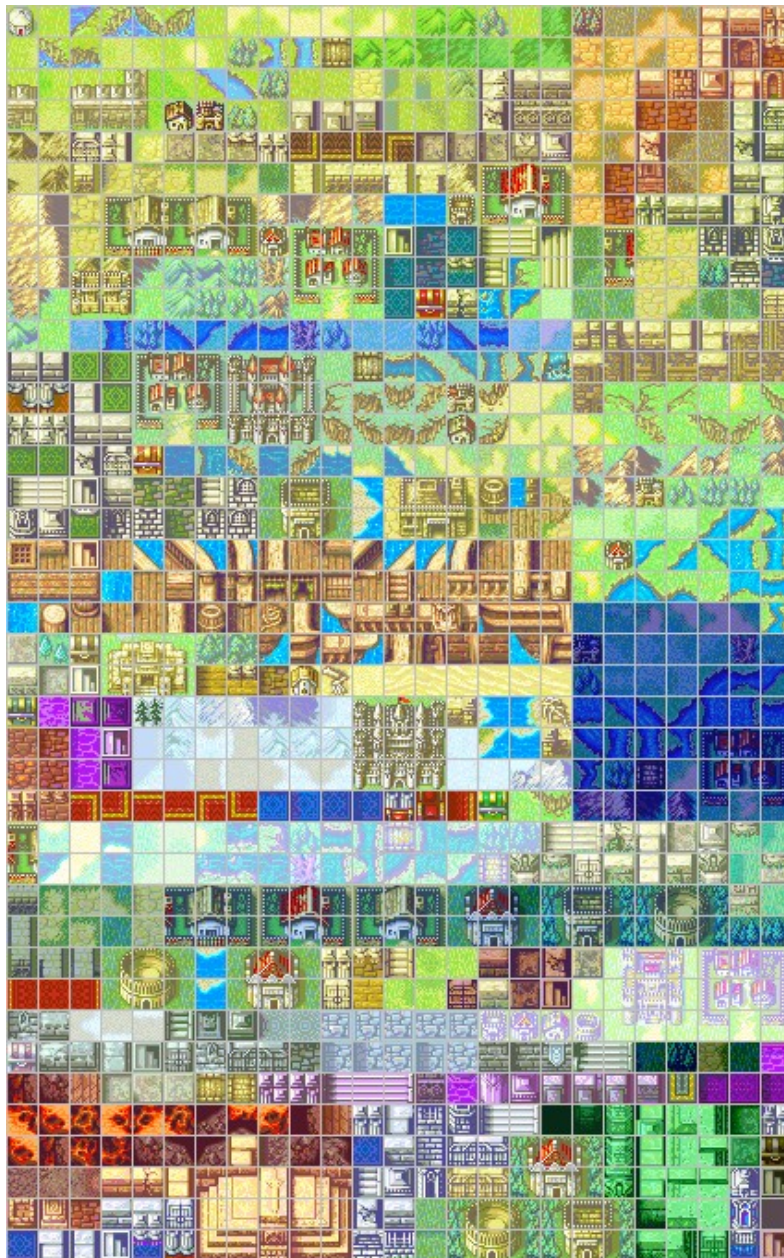


Figure 2 – Textures pour les cartes du jeu

Nous avons également les textures pour le lettrage, les jauges et les icônes du jeu :



Figure 3 – Textures pour le lettrage, les jauges et les icônes du jeu

Enfin, il y a les textures pour les personnages, de taille 16 pixels par 22 :



Figure 4 – Textures pour les personnages