

Projet Advance Wars

Ahmed BEN HAMOUDA – Benjamin FRANÇOIS



FIGURE 1 – Exemple du jeu Advance Wars

Table des matières

- 1 Objectif.....3
 - 1.1 Archétype.....3
 - 1.2 Règles du jeu.....3
 - 1.3 Ressources.....3

1 Objectif

1.1 Archétype

L'objectif de notre projet est de développer une version simplifiée du jeu Advance Wars. Afin de personnaliser notre projet, nous avons décidé de créer une variante des règles originales du jeu.

1.2 Règles du jeu

On dispose d'un terrain composé de deux bases avec plusieurs unités. Chaque joueur contrôle les unités de sa base. Contrairement au jeu original où le but est de capturer la base ennemie, l'objectif ici va être de capturer un drapeau situé dans la base ennemie pour la ramener dans sa propre base. Le vainqueur est celui qui aura ramené le drapeau ennemi dans sa propre base le premier.

Le jeu se déroule au tour par tour : lorsqu'un joueur attaque, il peut déplacer chacune de ses unités individuellement. Si une de ses unités rencontre une unité ennemie, le joueur a la possibilité de lancer une offensive. Enfin, pour éviter de perdre toutes ses unités au combat, chaque joueur possède une solde qui augmente à chaque tour. De cette manière, il peut acheter des unités supplémentaires. Il est à noter qu'il existe différents types d'unités, et que les unités plus puissantes coûtent plus cher que les unités de base.

1.3 Ressources

L'affichage du jeu repose principalement sur trois textures :

- une texture de 464 x 48 pixels correspondant aux tuiles du terrain, présentée dans la figure 2.
- une texture de 287 x 80 pixels correspondant aux tuiles des différentes unités, présentée dans la figure 3.
- une texture de 97 x 195 pixels correspondant aux tuiles des bâtiments, présentée dans la figure 4.



FIGURE 2 – Texture pour les tuiles du terrain



FIGURE 3 – Texture pour les tuiles des unités



FIGURE 4 – Texture pour les tuiles des bâtiments