

Projet royal war

David Kha, Mazhou HU, Florian Palmier, Fredrick
Omgba-Abenah



Présentation Générale	2
Archétype	2
Règles	2
Bâtiments	3
Unités	4
Textures	12
Terrain	12
Décor	12
Nature	13
Projectile	13

Présentation Générale

Archétype

L'objectif de ce projet est de créer un jeu comme Advanced War avec nos propres règles.

Règles

- Jeu en 1 vs 1, et contre l'IA
- Chaque personne possède une base et a la possibilité de faire spawn des unités différentes : soldat, lancier, cavalier, archer, dragon, mage et ballista, . Chaque personnage a un coût différent pour le faire spawner, a un nombre de mouvement limité suivant le terrain et a des dégâts différents
- La map est parsemée de villages, chaque village génère 100 or. Plus le joueur contrôle de village, plus il est facile de spawner une armée rapidement.
- Le but est de détruire la base de l'ennemi
- Chaque classe a ses propres caractéristiques

Textures

Le jeu se déroule sur une carte séparée par une grille dont les composants font 16x16 pixels. On trouvera ci-dessous les textures nécessaires au développement de la carte de jeu, qui se trouvent dans le dossier `./res/texture`

Terrain



Côte



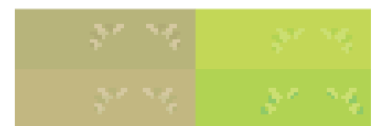
Colline



Sol



Mer



Herbe

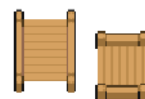
Décor



Navire



Signe



Pont



Bateau



Coffre

Nature



Cactus



Cocotier



Arbre mort



Rocher



Arbre



Champ de blé



Pin

Projectile



Flèche

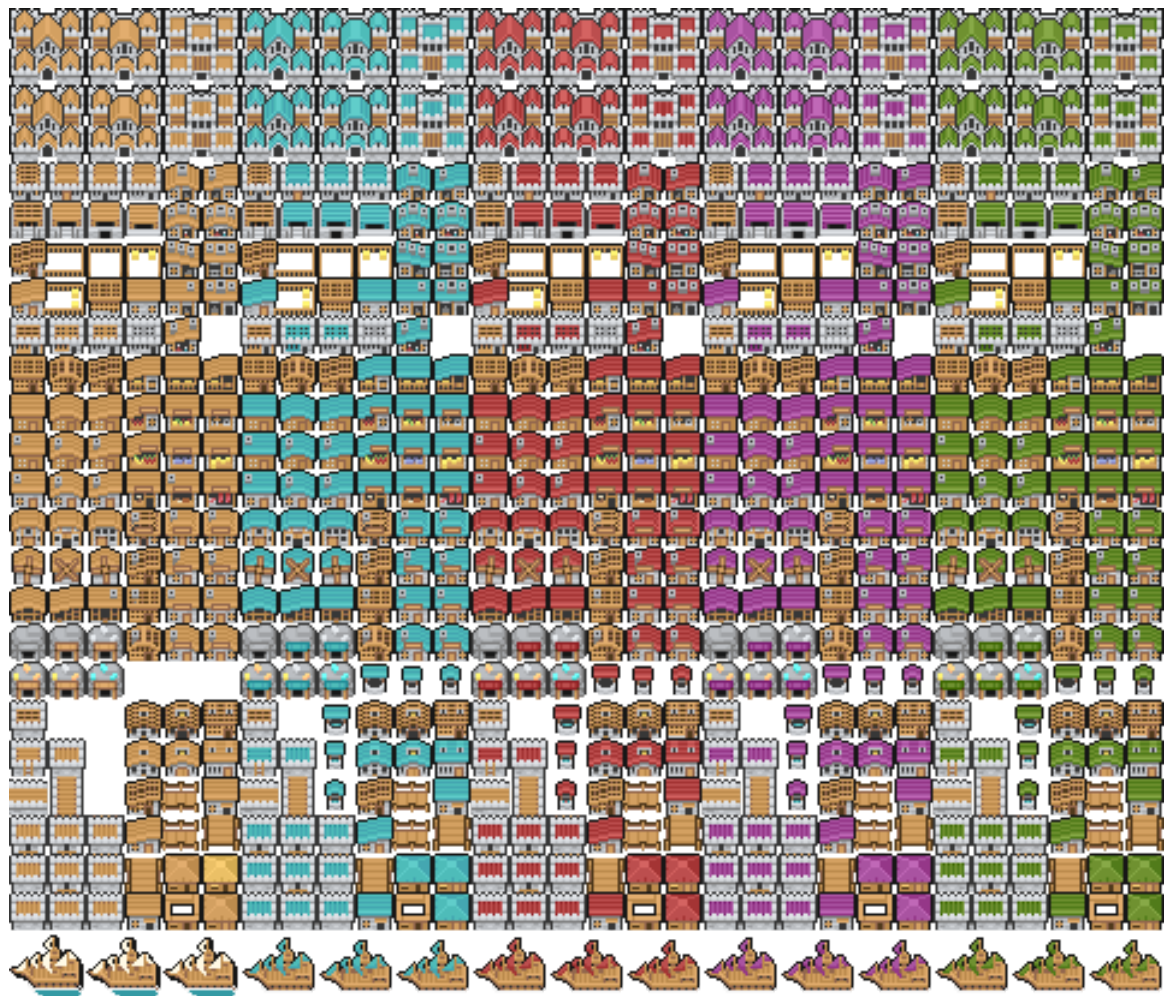


Carreau



Boule de feu

Bâtiment



Personnages



Mage



Archer



Baliste



Cavalier



Lancier



Soldat



Dragon

Résultat

En utilisant ces ressources, on obtiendra une map qui ressemblera à l'image ci-contre.

