

Projet royal war

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



Présentation Générale	2
Archétype	2
Règles	2
Textures	3
Terrain	3
Décor	3
Nature	4
Projectile	4
Bâtiment	5
Personnages	6
Résultat	7

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



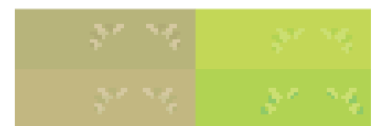
Colline



Sol



Mer



Herbe

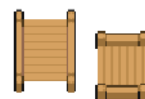
Décor



Navire



Signe



Pont



Bateau



Coffre

Nature



Cactus



Cocotier



Arbre mort



Rocher



Arbre



Champ de blé



Pin

Projectile



Flèche

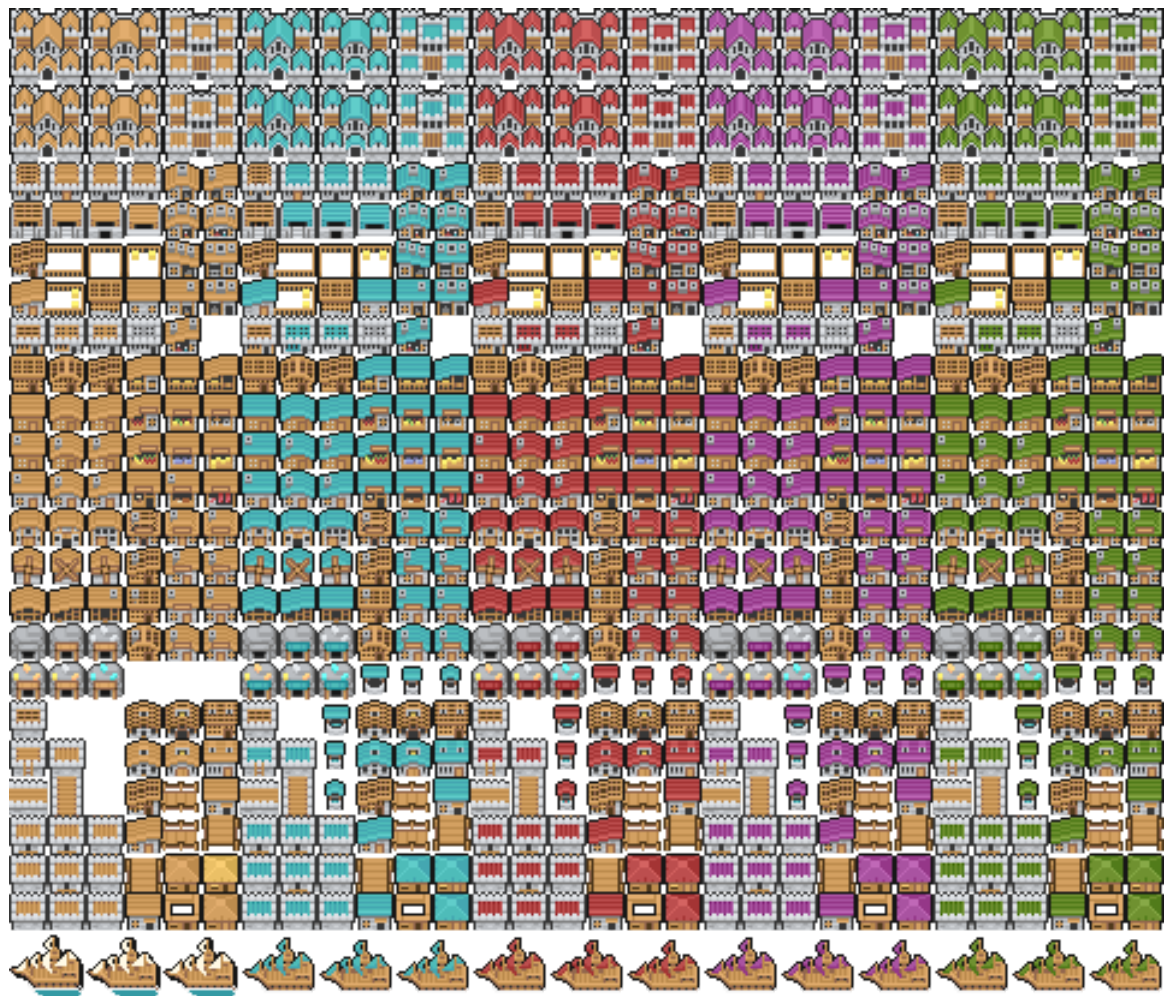


Carreau



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.



Description et conception des états

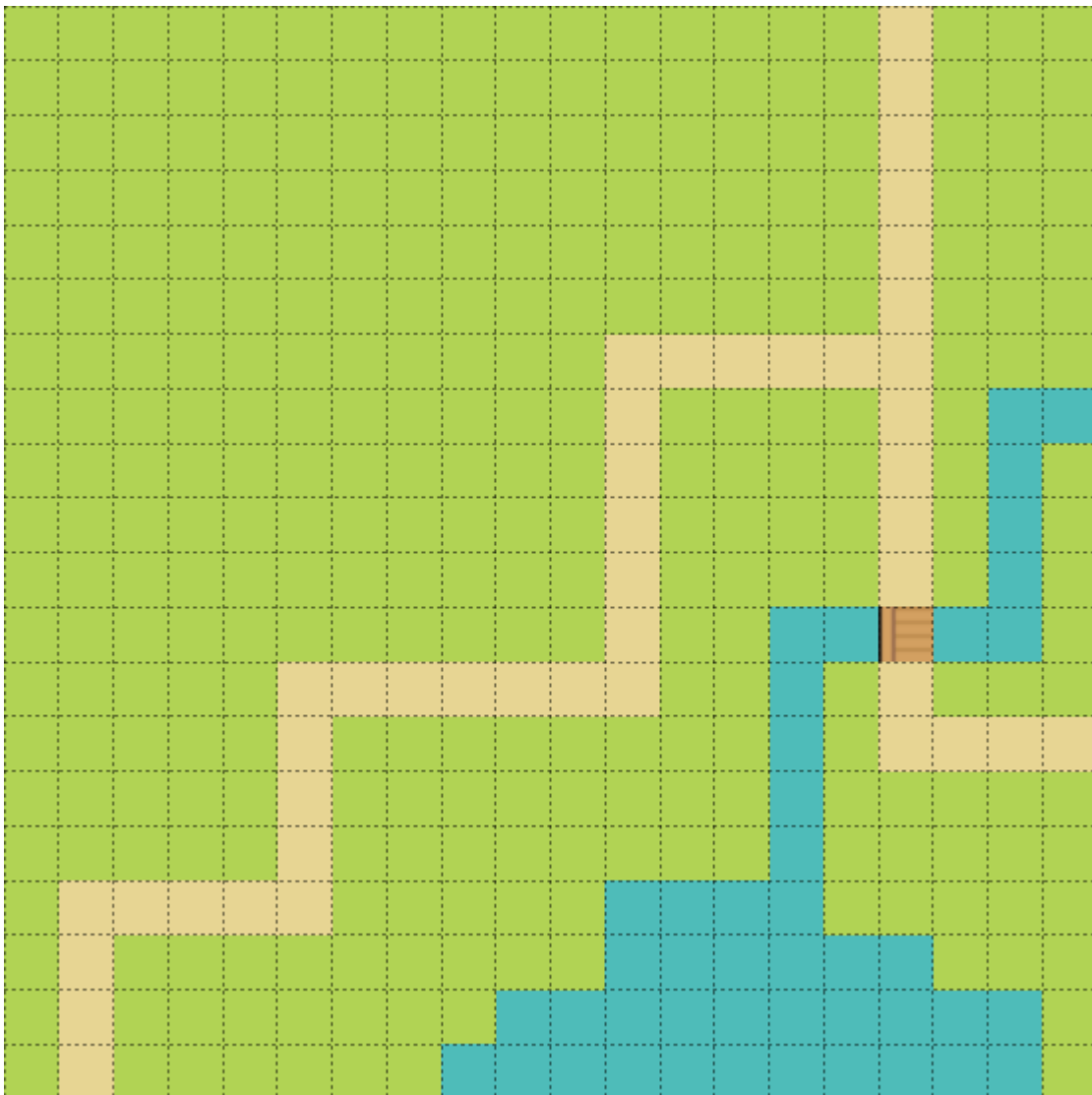
Description des états

L'état du jeu est représenté par un ensemble d'éléments fixes, la carte du jeu et les bâtiments déjà présents sur la carte, et un ensemble d'éléments mobiles qui sont les différents personnages qu'on peut déplacer. Ces éléments ont en commun les caractéristiques suivantes.

- une coordonnées (x, y) dans la grille de la carte
- un identifiant qui permet de les différencier entre eux

Etats éléments fixes

La carte est divisée en plusieurs cases par une grille de 16x16 pixels.



Il existe plusieurs types de cases, et qui ont différentes caractéristiques.

- Les cases “sol” où les personnages peuvent se déplacer dessus. On y retrouve plusieurs sous catégories : côte, colline, sol, route, forêt et pont. Mis à part le côté esthétique, elles confèrent des bonus aux unités qui les traversent. Par exemple, un personnage se déplace plus vite sur la route mais moins vite en forêt
- Les cases “eau” où les personnages qui ne peuvent pas voler ne peuvent pas se déplacer dessus
- Les cases “bâtiment” qui ont des points de vie et des dégâts et où les personnages ne peuvent pas se déplacer dessus mais peuvent effectuer des actions dessus (attaquer, capturer). On distingue deux types de bâtiment : la base et le reste des bâtiments. La base est l'élément à défendre, elle possède donc plus de points de vie et de dégâts que les autres

Etats éléments mobiles

Les éléments mobiles sont les soldats qu'on peut faire apparaître à chaque tour. Ils possèdent tous les mêmes attributs, mais pas les mêmes valeurs. Les attributs sont les suivants.

- points de vie
- dégâts
- coût de recrutement
- mouvement
- portée
- peut capturer des bâtiments
- peut ignorer le terrain i.e. peut se déplacer sur les cases d'eau
- texture

Ils sont tous contrôlables par le joueur et peuvent uniquement se déplacer case par case. Il s'agit du joueur, de l'adversaire ou de l'IA qui décident de leur déplacement.

Etat général