

Projet League Of Dofus

Ludovic NOEL et Paul BUGUET

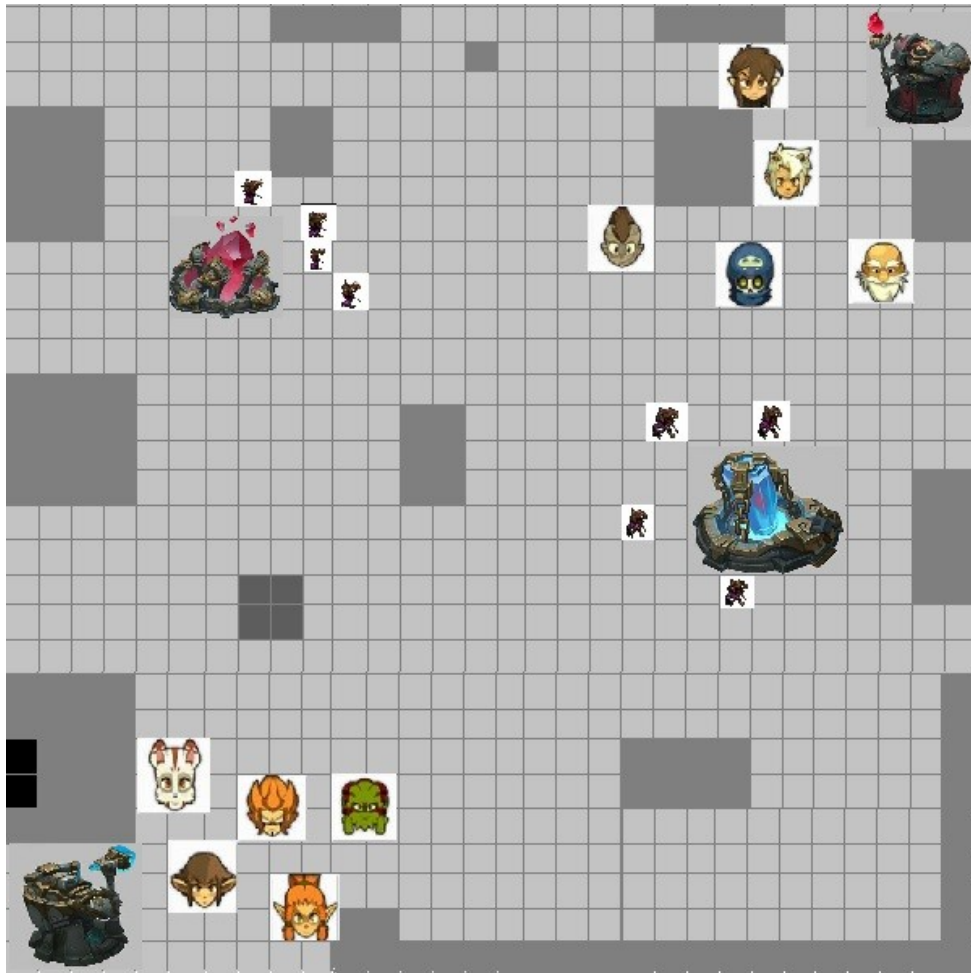


Figure 1 : Exemple d'une carte du jeu League Of Dofus

Table des matières

1 Présentation Générale

| | | |
|-----|--------------------|---|
| 1.1 | Archétype..... | 1 |
| 1.2 | Règles du jeu..... | 2 |
| 1.3 | Ressources..... | 3 |

1 Présentation Générale

1.1 Archétype

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu tour par tour en partant de certains jeux de bases. Les jeux choisis sont Dofus et League Of Legends. Dofus est un RPG en vue isométrique qui propose au joueur de se déplacer librement sur des cartes qui composent le monde entier. Sa particularité est de proposer des combats au tour par tour: chaque personnage (joueur ou monstre) a ainsi une quantité de points de mouvements pour se déplacer et de points d'action pour effectuer des attaques à chaque tour. League Of Legends quant-à lui est un RTS dans lequel 2 équipes de joueurs s'affrontent pour détruire le QG adverse. Pour cela, ils sont accompagnés de sbires contrôlés par l'IA qui se déplacent automatiquement vers les positions adverses.

Dans le cadre de notre projet, les règles et décors seront simplifiés: cf. figure 1 (attention le fait que les personnages prennent 4 carreaux et les sbires seulement 1 est anecdotique. Cela a pour but de montrer l'importance des personnages et non pas la taille des personnages durant les combats).

1.2 Règles du jeu

Deux équipes de 5 héros s'affrontent pour la destruction du QG adverse. A chaque tour, ils peuvent se déplacer et effectuer des actions. Le QG crée automatiquement des sbires à chaque tour qui avancent vers le QG adverse en attaquant toute cible hostile à portée. Les héros ont la possibilité de capturer des tours de commandement qui génèrent des sbires supplémentaires.

1.3 Ressources

L'affichage global de ce jeu va reposer sur 4 textures de 128 par 128 pixels. Nous avons décidé de prendre des textures de vues de dessus afin de faciliter le jeu. L'utilisation de la 3D aurait été nécessaire pour créer le mouvement des personnages.

Concernant les personnages, les tourelles et les petits monstres (sbires), nous avons récupérés les Sprite suivants :



Figure 2 : Images des différentes tourelles utilisées dans le jeu.

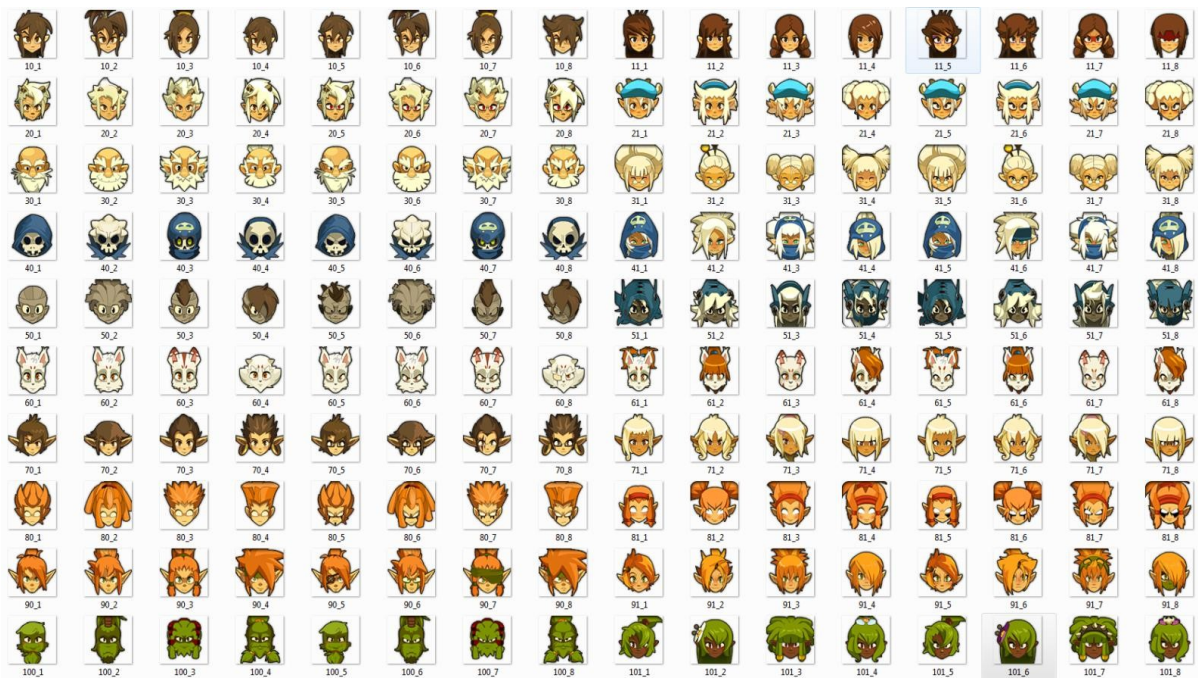


Figure 3 : Textures pour les personnages.

Chaque ligne correspond à un personnage, il y a en tout 16 textures par catégorie de personnage (10 au total) dont 8 pour le sexe masculin et 8 pour le sexe féminin.

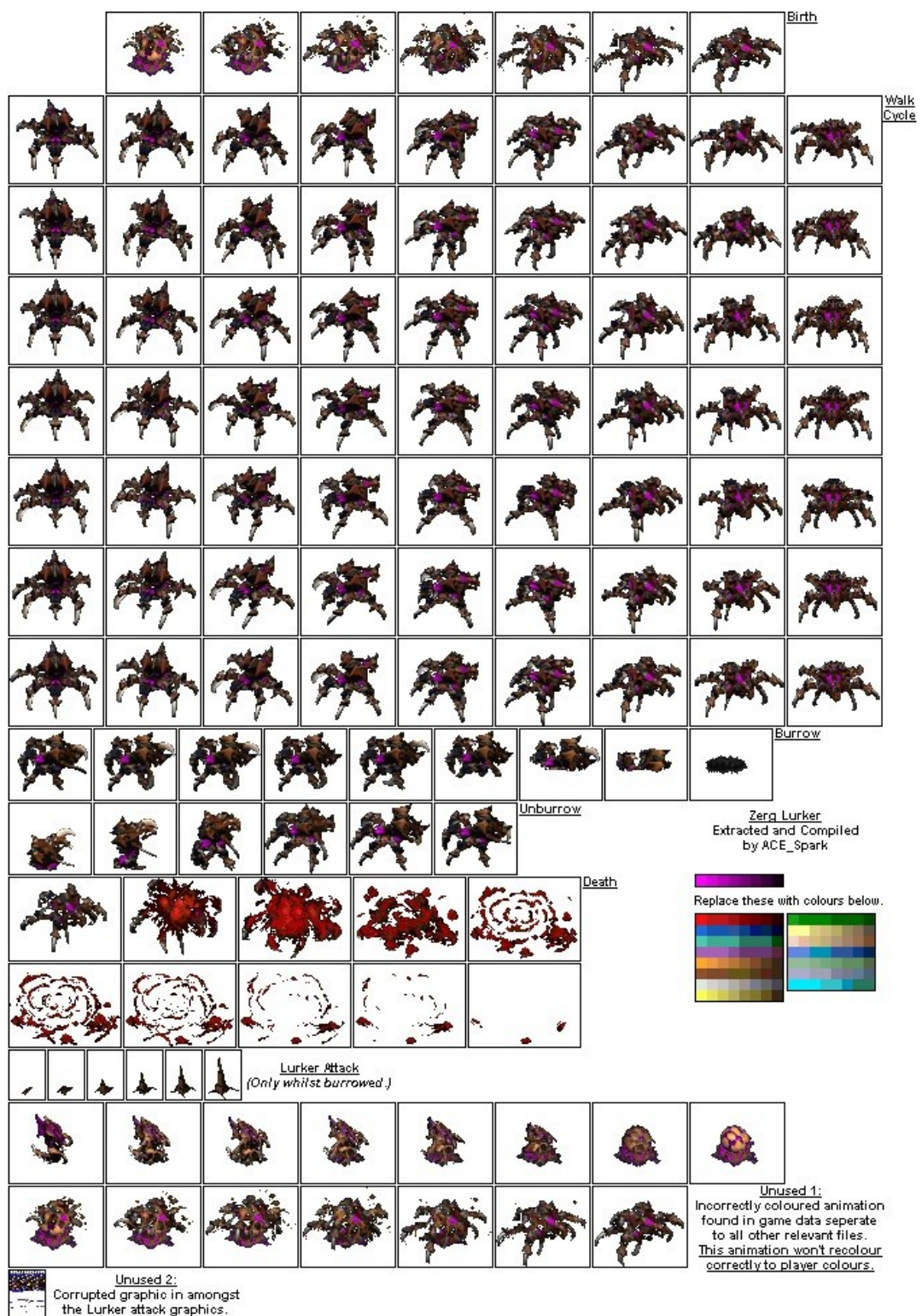


Figure 4 : Texture pour les monstres (sbires)

Possibilité de modifier la texture du sbire afin d'animer les combats.