

Rapport projet logiciel transversal

Heroes of might and magic

Mehdi NACER - Mehdi NACER - Maxime HEURTEAU

Table des matières

Objectif.....	2
Présentation générale	2
Règles du jeu	2

Objectif

Présentation générale

L'objectif du projet est de réaliser un jeu de stratégie en tour par tour, s'inspirant du jeu « Heroes of might and magic » dont les règles sont développées dans la section suivante.

Règles du jeu

L'univers du jeu est un monde médiéval-fantastique, qui sera représenté sur une carte en 2D avec une vision vue dessus.

Au début du jeu, chaque joueur possède un territoire avec un peuple, un héros et une armée.

Le peuple permet de générer des ressources. Pour se développer, le joueur utilise ces mêmes ressources.

Le jeu peut passer en mode "guerre", lorsque le joueur déclenche une attaque contre une autre armée. L'armée est menée par le héros. Elle suit le héros dans ses déplacements et ses attaques. Si l'armée gagne la guerre, elle gagne des ressources et augmente son niveau, dans le cas contraire elle perd des ressources et diminue son niveau, son armée est aussi vidée de ses soldats. Le principe de la guerre est de vider les points de vie de l'adversaire grâce à des attaques qui auront un niveau donné. Les attaques sont en tour par tour.

Le niveau du jeu sera caractérisé par un chiffre et définie le nombre de soldats par château.

Les différents personnages sont:

- les villageois: leurs nombres dépendent de la taille du territoire du joueur. Ils permettent de créer des ressources.

- les soldats: ils existent différents types de soldats: cavaliers, archers... Chacun des soldats doit être entraînés ce qui peut prendre du temps et coûte des ressources. Ils sont contrôlés par le héros et sont définis par des points de vie et une attaque.

-le héros: le héros est choisi au début du jeu parmi une liste de héros. Il a des pouvoirs spécifiques. Il mène l'armée de soldats pendant les attaques.

Les différents bâtiments sont:

-les mines: elles contiennent les ressources. Les villageois vont chercher dans ces mines pour avoir des ressources.

-la caserne: elle permet en échange de ressources et d'un temps donné d'avoir des soldats.

-un château: sert au héros pour se reposer et donnera accès au menu (sauvegarde, langue, son...). Le château aura aussi des points de vies qui seront ajoutés à ceux des soldats lors d'une attaque adverse.