

PROJET TECHNOLOGIE OBJET

Jeu de conquête de territoire

Description des fonctionnalités

Groupe E73 :

Benoît PERROUX
Etienne YVON
Gabriel ALLOUCHE
Léo CONFORTI
Mohamed BEN AHMED DAHO
Nomanina RAVALOSON

Sommaire :

1. Objectif du projet.....	p3
2. Interface du jeu et mise en situation.....	p4
3. Exemple d'attaque.....	p6
4. Description des troupes.....	p8
5. Pactes de non agression et capacité de faction.....	p9

Objectif :

Le but de ce projet est de concevoir un jeu de conquête de territoire.

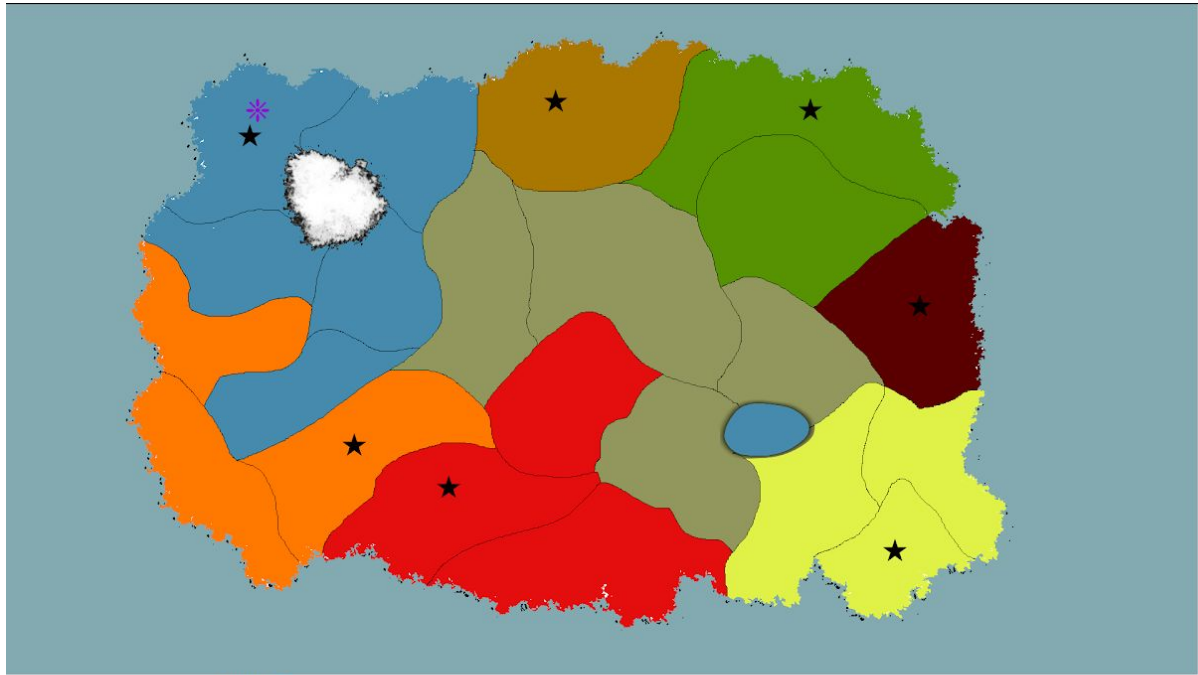
Il s'agit d'un jeu en temps réel c'est-à-dire que le joueur peut effectuer des actions quand il le désire. Il y a plusieurs factions : Samurais, Vikings, Spartiates, Romains, Egyptiens, Mongols, Indiens. Chacune possède sa particularité.

Le joueur choisit une faction et les autres sont contrôlées par l'ordinateur. La carte du monde est divisée en plusieurs territoires qui sont donnés aléatoirement aux factions.

Le joueur gagne de l'argent chaque seconde qu'il peut utiliser soit pour recruter des troupes, soit pour améliorer le niveau de sa capitale.

Le but du jeu est de conquérir les capitales des factions adverses. Si le joueur ne possède plus aucune capitale, il perd la partie.

Interface du jeu et mise en situation:



TEMPS :
8:26
OR : 48
Faction : Vikings
Capitale : Niveau 2

Passer au niveau supérieur
60 or

Territoire sélectionné : Vikings
Capitale : Oui
Que voulez-vous faire :

Forces armées : Défensives 47
Offensives 104
Équilibrées 39

RECRUTER ATTAQUER TRANSFÉRER

Le joueur joue la faction des Vikings, représentée en bleu. Les territoires possédés sont coloriés en bleu, les territoires neutres en vert clair, au centre. Les étoiles noires représentent les capitales des factions. Le joueur a sélectionné le territoire repéré par l'étoile violette. L'écran affiche plusieurs informations comme le nombre et le type des troupes.

Des informations sont disponibles sur le panneau de droite. Le temps écoulé depuis le début de la partie et l'or sont affichés ainsi que le niveau de la capitale. Le bouton rouge permet d'améliorer le niveau de sa capitale pour améliorer ses troupes ainsi que le taux d'or gagné par seconde.

Plusieurs actions sont disponibles :

Recruter :

Cela permet de recruter des troupes. Le joueur a la possibilité de choisir quel type de troupe il veut recruter. Cette action n'est possible qu'à partir d'une capitale.

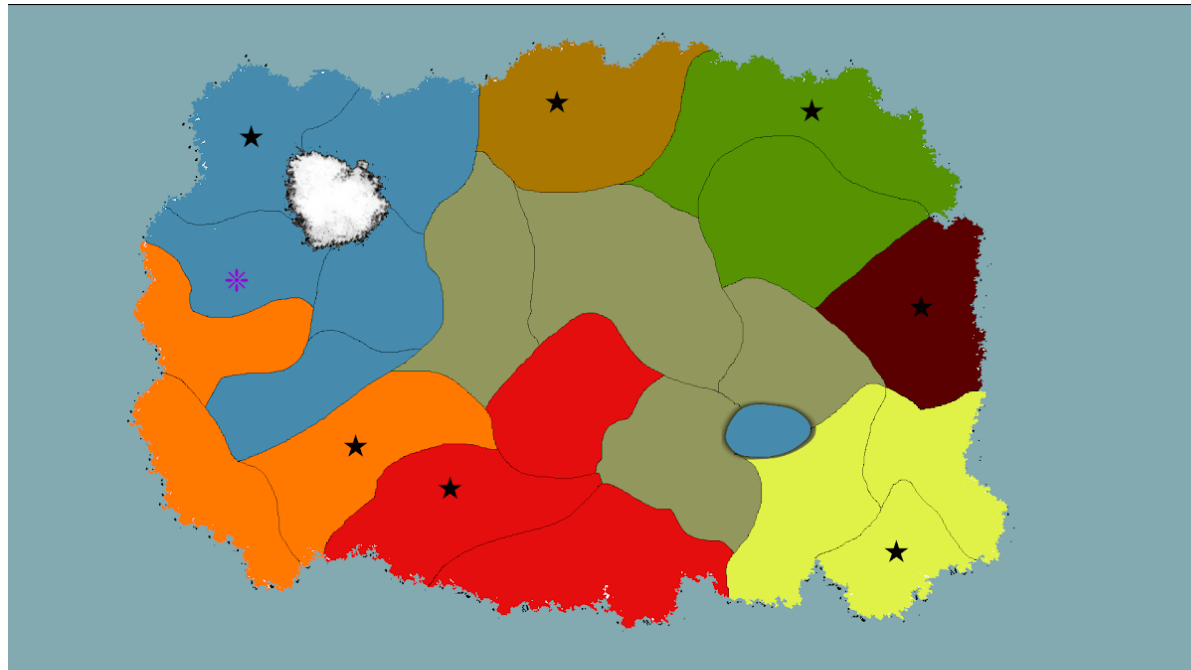
Attaquer :

Cela permet de tenter une attaque sur un territoire adverse voisin. La victoire est déterminée par un tirage au sort pondéré par les forces en présence. Si l'attaquant est en surnombre face au défenseur, il a plus de chance de conquérir le territoire.

Transférer :

Cela permet de transférer des troupes d'un territoire à un autre.

Exemple d'attaque :



TEMPS :

8:26

OR : 48

Faction : Vikings

Capitale : Niveau 2

Passer au niveau supérieur
60 or

Territoire sélectionné : Vikings

Capitale : Non

Que voulez-vous faire :

Forces armées : Défensives 12
Offensives 135
Équilibrées 17

RECRUTER

ATTAQUER

TRANSFÉRER

Sélectionnez le territoire à attaquer

Ici, le joueur a sélectionné un territoire qu'il possède situé à proximité d'un territoire ennemi. Il doit choisir un territoire à attaquer. Il peut attaquer le territoire orange en dessous du sien. Le joueur clique sur ce territoire et une fenêtre apparaît pour lui demander de sélectionner ses troupes.

★

✱

★

★

★

★

ATTAQUE

Entrez le nombre de troupes qui attaquent :

Défensives : /12

Offensives : /135

Équilibrées : /17

Annuler

TEMPS :
8:26

OR : 48

Faction : Vikings

Capitale : Niveau 2

Passer au niveau supérieur :
60 or

Territoire sélectionné : Vikings

Capitale : Non

Que voulez-vous faire :

Forces armées : Défensives 12

Offensives 135

Equilibrées 17

RECRUTER

ATTAQUER

TRANSFÉRER

Sélectionnez le nombre de troupes

Si l'attaque est réussie, le territoire est gagné par l'attaquant et une partie des troupes qui ont été engagées dans la bataille sont retrouvées dans le nouveau territoire. Sinon, une partie des troupes engagées disparaît.

Description des troupes :

Les troupes sont ce qui constituent l'armée du joueur. Elles sont mises en jeu lors de bataille et représentent donc une véritable ressource. Pour une troupe, il y a une statistique d'attaque et une statistique de défense. La statistique d'attaque est utilisée lors d'une attaque et vice versa.

Type de troupes:

Défensives :

Ces troupes ont une statistique d'attaque faible et une statistique de défense forte. Elles sont donc à privilégier pour garder des territoires.

Offensives :

Ces troupes ont une statistique d'attaque forte et une statistique de défense faible. Utiles pour attaquer, elles ne néanmoins pas utiles pour tenir des fronts.

Équilibrées :

Ces troupes ont vocation à être polyvalentes grâce à leur statistique bien équilibrées.

Pactes de non agression:

Il est possible de former un pacte de non agression avec une autre faction. La faction acceptera ou non ce pacte. Ce pacte a une durée limitée dans le temps. Pendant toute la durée du pacte, les deux signataires ne peuvent s'attaquer l'un l'autre. Formuler un pacte avec une autre faction peut donc être crucial pour par exemple éliminer une faction devenue trop dangereuse.

Capacité de faction:

Chaque faction possède une capacité qui lui est propre. La capacité peut être passive ou active. Si elle est passive, l'effet s'active en permanence (par exemple un bonus s'appliquant sur des troupes). Si elle est active, il faudra cliquer sur le nom de la faction du joueur (ici Vikings). Une fenêtre apparaît pour décrire la capacité. Sur cette fenêtre on trouve aussi un bouton pour activer l'effet de capacité si il s'agit d'une capacité active.