



# PROJET LOGICIEL TRANSVERSAL

Thème : Préparation



Auteurs : Fady ZAMBA-ZAMBA  
Ramzi MOUAD

29 SEPTEMBRE 2016

Encadré par : GOSSELIN Philippe

## Table des matières

1 Objectif.....	3
1.1 Présentation générale.....	3
1.2 Règles du jeu .....	3
1.3 Nos ressources .....	3

# 1. Objectif

## 1.1 Présentation générale

Ce projet consistera à réaliser un jeu de combat de type RPG japonais (voir figure d'illustration).

## 1.2 Règles du jeu

Tout d'abord, le joueur commence son tour en choisissant une attaque. Une fois l'attaque choisie, le personnage la mettra en œuvre. L'adversaire (IA), suite à cela, va riposter à son tour en lançant une attaque. Il faut noter que le joueur pourra également utiliser des attaques spéciales (qui correspondent à des dommages plus importants) ; ces dernières ne pourront être réutilisées qu'après plusieurs tours. Les barres de vies détermineront ensuite le vainqueur (le personnage ayant une barre de vie vide sera considéré comme le perdant).

## 1.3 Nos ressources

Nous avons tout d'abord eu besoin de choisir des « Spritesheets » qui permettront par la suite de réaliser des animations sur les personnages.

Ensuite, il a fallu déterminer une image de fond, afin de représenter la zone environnante des deux combattants. Nous avons retravaillé l'image de fond afin que celle-ci s'anime lors des combats.

Enfin, nous avons rajouté quelques fichiers sonores afin de rendre le jeu plus vivant (musique d'introduction, bruits des coups donnés, etc...).