



# Projet de société virtuelle : Gestion d'une tribu de l'île de Pâques

HMIN 321 2019-2020  
Quentin Andre - Salim Ben Dakhli



# Projet de société virtuelle : Gestion d'une tribu de l'île de Pâques

- Milieu restreint (île)
- Ressources principales limitées mais renouvelables
- Unités et bâtiments
- Présence d'autres tribus hostiles

Objectifs : Survivre aux autres tribus sans épuiser ses ressources.

# Projet de société virtuelle : Gestion d'une tribu de l'île de Pâques

1. Le jeu
  - a. Les unités
  - b. Les bâtiments
  - c. Les ressources
2. Gameplay
  - a. Paramétrage
  - b. Scène principale
  - c. HUD
3. Démo

# Le jeu : Les unités

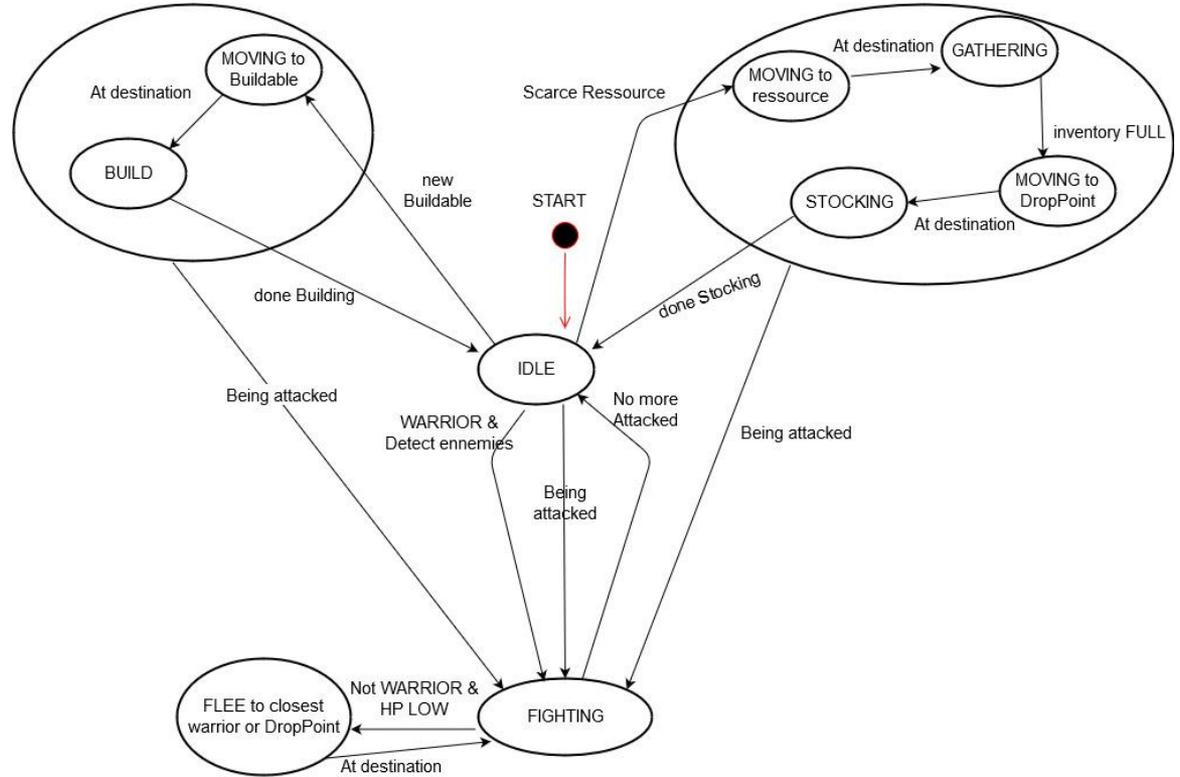
Le villageois est l'unité de base, il peut récolter, attaquer et construire.

Spécialisations :

- Bûcheron (Lumberjack) : Récolte le bois plus vite et Construit plus vite les bâtiments.
- Chasseur-Cueilleur (Gatherer) : Récolte plus vite, a une capacité de stockage plus importante.
- Guerrier (Warrior) : Inflige plus de dégâts et possède plus de point de vie que les autres unités.



# Le jeu : Les unités



# Le jeu :

## Les bâtiments

- Le village (Nexus) : Le coeur de la base, la parti est perdue si il est détruit.
- Maisons (House) : Permet d'augmenter la population maximale.
- Scieries(Sawmill) : Permet d'augmenter la capacité de stockage maximale du bois.
- Entrepôt de vivre (Granary) : Permet d'augmenter la capacité maximale de ressource végétale et animale.



# Le jeu :

## Les ressources

Ressources présentes sur l'île :

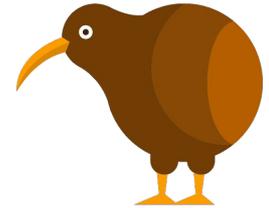
- Bois : Permet la construction de bâtiment et la spécialisation d'unité
- Animale : Permet la création et la spécialisation d'unité
- Végétale : Permet la spécialisation d'unité, permet de replanter les arbres



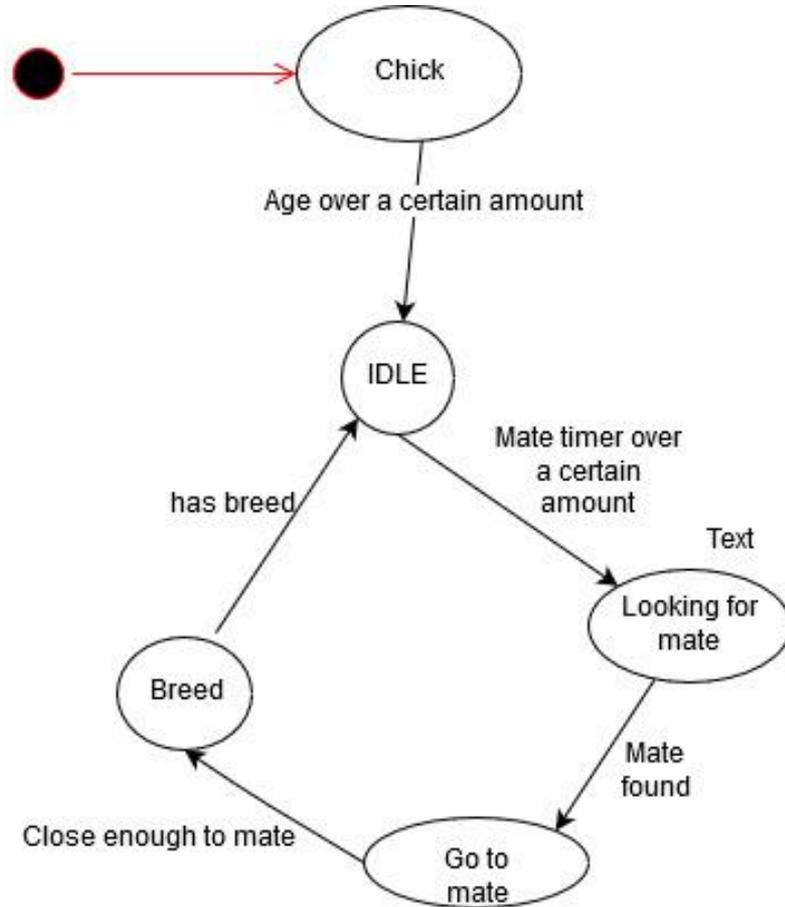
# Ressources :

## Oiseaux Terrestres

- La source de ressource animale
- Peut se reproduire
- Un poussin doit attendre d'avoir grandi pour se reproduire à son tour.



# Ressources : Oiseaux Terrestres



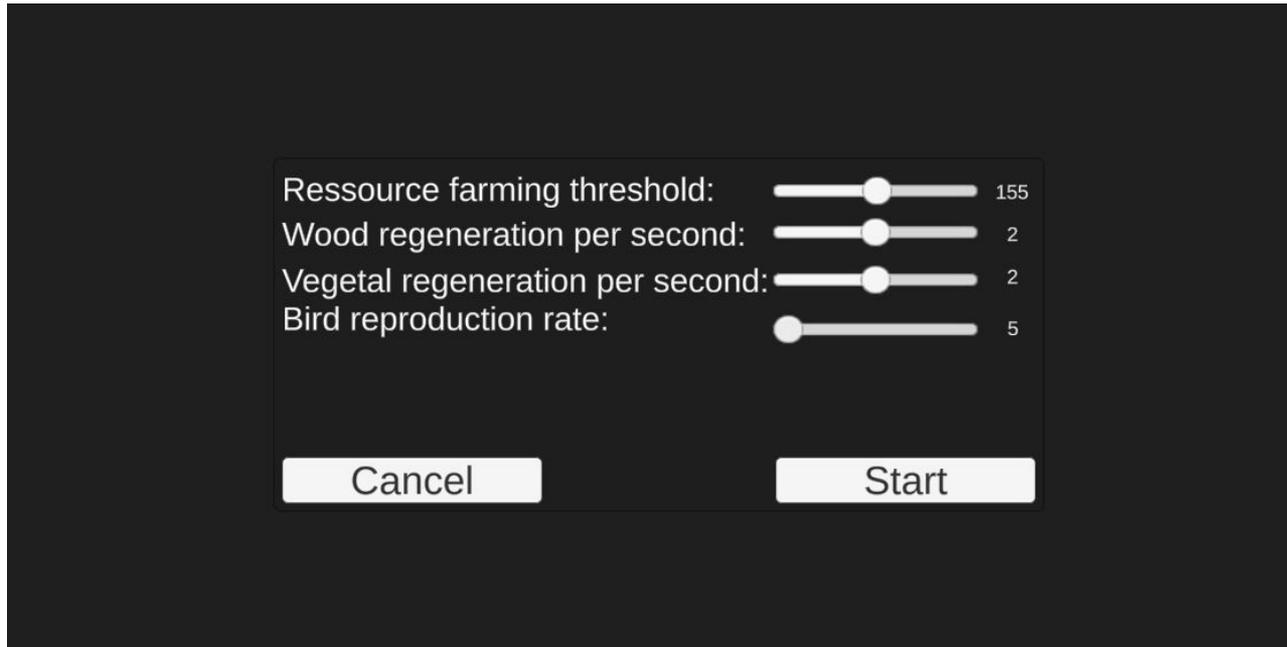
# Ressources :

## Forêts

- Contient deux type de ressource : “Végétale” et “Bois”.
- Régénère ses ressources au cours du temps
- Mais si ses ressources tombent toutes à 0 alors elle est détruite.
- Le joueur et l’adversaire peuvent planter des forêts
- Il faut alors x secondes pour que celle ci pousse et puisse être récoltable.



# Gameplay : Paramétrage



# Gameplay :

## Scène principale

Composé de :

- Un terrain
- Le village du joueur
- Le village ennemi
- Des forêts
- Des oiseaux

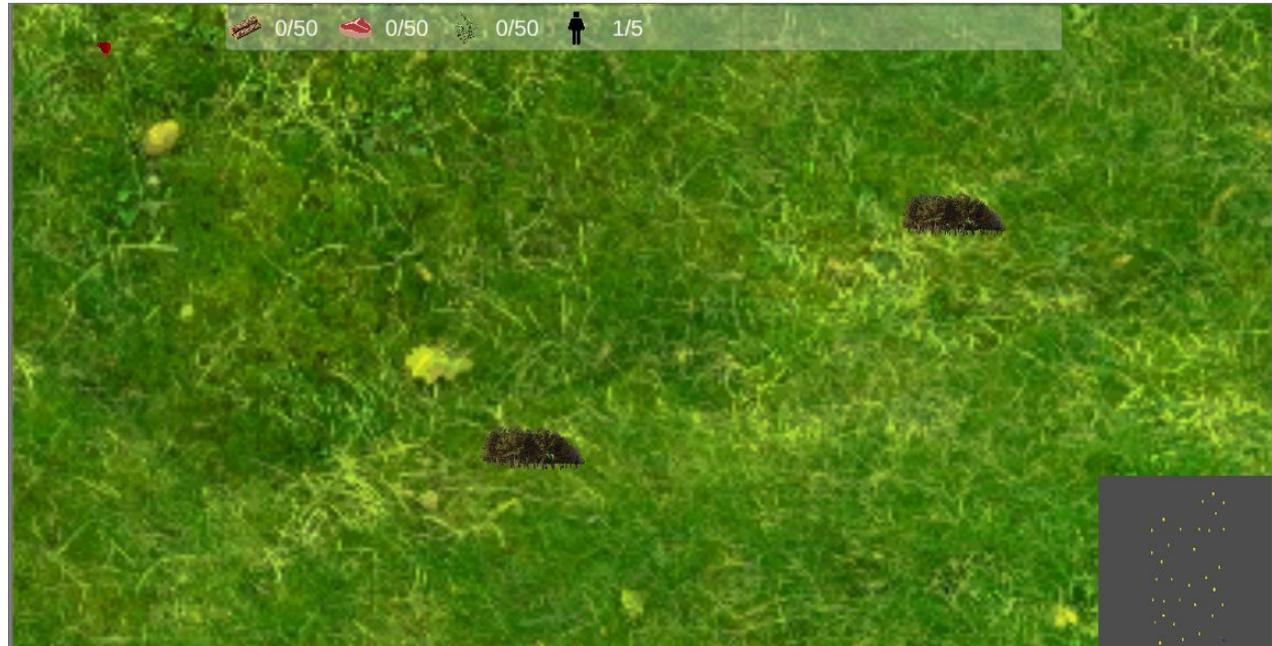
# Gameplay :

## HUD

Composé de :

- Une barre horizontale avec les ressources et la populations
- Les menu “Village”, “Forêt” et “Bâtiments”
- Menu d’amélioration d’unités
- La minimap

# Gameplay : HUD



# Gameplay : Menu Village

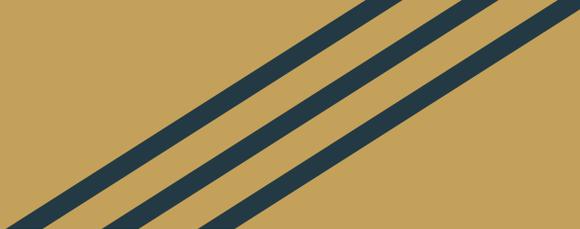


# Gameplay : Menu d'amélioration



# Gameplay : Menu forêt





DÉMONSTRATION