



V.I.R.U.S.
(Viral Infection Reaches Unified System)

Ben Taieb Souhaib, Gultekin Kennedy, De Graer Vincent, Truong Duong, Decart Didier
Département d'informatique

Les éléments principaux du jeu :

Le jeu est composé d'**antivirus** : ceux-ci ont pour rôle de défendre les cibles, leur force est déterminée par l'importance de la cible. Celui qui gère l'envoi d'antivirus aux cibles qui en ont besoin est le **cerveau** ; son rôle est donc de gérer la défense du système. Ce sont les **cibles** qui vont être attaquées par les virus, chaque cible possède une vie. Lorsque le nombre des vies de toutes les cibles tombe à zéro, le(s) joueur(s) gagne(nt) la partie. Les **virus** sont créés par le joueur ; ce dernier les envoie dans le système au début de chaque manche, leur but est désormais de détruire les cibles. Si des antivirus viennent défendre la cible, les virus tenteront d'abord d'exterminer tous les antivirus avant de réattaquer la cible. Pour gagner la partie, le joueur a la possibilité d'attaquer trois fois le système. Une **manche** est la période de temps s'étendant de la création de l'attaque à la fin de l'assaut. Il est possible pour une équipe de gagner en moins de trois manches, mais en êtes-vous capable ?

V.I.R.U.S.