

**Membres du groupe :** Laventure Marin, Dad Aurélien, Wallach Raphael

**Concept du jeu :** Le gameplay s'apparente à celui du jeu Totally accurate battle simulator mais dans une version permise par le langage C.

Le jeu consiste à positionner des "unités" sur une partie d'un plateau alors que l'autre joueur (ou l'ordinateur) place les siennes sur l'autre moitié . ( le plateau sera probablement représenté par une matrice).

Après le placement préalable des unités par les deux joueurs, on peut lancer la partie qui se déroule automatiquement : les unités se déplacent en fonction des obstacles qui sont initialisés préalablement de manière semi- aléatoire et interagissent avec les unités adverses sur un principe proche du jeu de la vie .

On peut envisager d'affecter des types de variables différentes aux unités afin de leur octroyer des caractéristiques particulières .

Les interactions se feront alors de manière procédurale en fonction des caractéristiques de chaque unité et des obstacles rencontrés.

Le joueur n'ayant plus d'unités perd la partie mettant fin à la boucle principale.

On pourra rajouter des actions réalisables "en temps réel " pendant le déroulement de la bataille.

Nous n'avons pas encore fixé de règles spécifiques comme le nombre d'unités disponibles par joueur, les contraintes concernant le positionnement initial etc ..

## **Fonctionnalités :**

- Le joueur peut affronter une IA ou un autre joueur en local ( voir en réseau ).
- Positionnement des unités de l'ordinateur aléatoire ou par sélection du joueur.
- Interface : Éventuellement mais pas indispensable, nous n'avons pas encore d'idée de prototype.
- Sauvegarde de l'état de la partie ( état de la matrice, scores..)

**Choix parmi la liste de sujets :** 2. Tactics Arena  
3. Rogue Like