

## Projet Tutoré Semestre 2 – Livrable D0 Bis

**Composition du groupe :** CHAUVEAU Aristide, GARAYT Thomas, LEPETZ Pierre, VIDAL Romain, VIGNANDEL Cédric

### ***Présentation du projet :***

- Un jeu Civilization:

**Type :** Stratégie au tour par tour en vue de dessus mêlant réflexion et décision.

**But :** L'objectif du jeu est de capturer les villes adverses ou de détruire les forces adversaires.

**Initialisation de la partie :** Deux joueurs s'affrontent. Un plateau est généré, avec des villes, des obstacles naturels. Une ville est affectée pour chaque joueur, ainsi que des unités. Chaque joueur a une somme d'argent de base.

**Déroulement d'un tour :** A chaque tour, le joueur a plusieurs possibilités :

- améliorer ses villes : meilleure défense, génère plus d'argent
- améliorer ses unités : plus efficaces
- créer des unités : plusieurs choix d'unités (peut-être en fonction du niveau de la ville)
- déplacer des unités : point de mouvement, gestion des obstacles (peut-être en fonction du type d'unités)
- attaquer des unités adverses : perte (formule à déterminer), gestion de « puissance » des unités
- attaquer une ville adverse : même principe que l'attaque des unités adversaires avec une gestion de la défense d'une ville

**Fin de partie :** La fin de partie arrive lorsqu'un des joueurs a perdu toutes ses villes, ou qu'il déclare forfait.