**[Insérer nom du jeu ici]**

Game Design :

Morgan Feurte

Programmeur en Chef :  
Raphaël Uzan

Programmeurs :

Amaury Punel

Thomas Schmid

Morgan Feurte

Son et Graphisme :

Thomas Schmid

Amaury Punel

Chef de Projet :

Morgan Feurte

Nom du jeu : [Insérer nom ici]

Genre : Stratégie au tour par tour

Support : PC

Cible visée : Jury de projet tutoré, étudiants

Orientation de la caméra : vue de dessus avec perspective

Nombre de joueurs : 2

**1) Vue générale du jeu :**

a) Introduction

b) Objectifs

c) Direction artistique

**2) Gameplay :**

a) Gameplay général

b) Les personnages

c) Grille de jeu

d) Déplacements

e) Contrôles

f) Fonctionnement du tour par tour

g) Interface

h) Menus et choix

**1) Vue générale du jeu :**

[Insérer screen ici]

a) Introduction :

Notre jeu est un jeu de stratégie au tour par tour se déroulant sur une grille. Les joueurs sont au nombre de deux et doivent se déplacer sur la grille et attaquer l'adversaire à l'aide de capacités afin d'abaisser les points de vie de ce dernier à 0.   
Le premier à éliminer son adversaire remporte la partie.

b) Objectifs :

- Jeu simple d'utilisation, interface intuitive  
- Diversité de stratégies possibles

c) Direction artistique :

Le jeu se déroule sur une carte quadrillée inclinée afin de créer un effet de perspective.  
  
[Amaury explique le pourquoi du comment des graphismes, et Thomas pareil pour le son]

**2) Gameplay :**

a) Gameplay général :

Le but du jeu est, en contrôlant son personnage sur la grille, d'éviter de mourir tout en abaissant les points de vie de l'adversaire à 0. Pour cela, chaque joueur peut incarner un personnage parmi 3 classes, chacune possédant ses propres caractéristiques et capacités.  
Les joueurs sont restreints chaque tour par un système de Point de Mouvements (1 point permet de se déplacer d'une case) et de Points de Tour (chaque capacités coûte un certain nombre de Points de Tour, limitant ainsi les actions de chaque joueur à un tour donné).

b) Les personnages :

Chaque personnage appartient à une classe définie et possèdent donc des abilités uniques.  
Il existe 3 classes basées sur un univers médiéval-fantastique :  
- Le Chevalier, un personnage au corps à corps doté d'une mobilité plus élevée que la moyenne, devant ainsi approcher de l'ennemi pour infliger des dégats.  
- L'Archer, spécialiste dans le combat à distance, est relativement fragile : il doit se concentrer sur l'esquive de l'ennemi pour survivre.  
- Le Mage, de portée moyenne possède, des sorts infligeant d'énormes dégats mais requiert une bonne maîtrise du terrain pour les infliger.

c) Grille de jeu :  
La grille de jeu est l'endroit de l'écran où les personnages peuvent se déplacer de cases en cases. Elle mesure ? Sur ? Cases. Certaines cases sont des obstacles et le joueur ne peut pas s'aventurer sur ces cases.  
Les joueurs peuvent se déplacer de cases en cases en cliquant sur une case adjacente à celle sur laquelle leur personnage se trouve (le déplacement ne s'effectue que si le personnage possède un point de mouvement).

d) Déplacements :

Chaque joueur possède 3 Points de Mouvement par tour, un Point de Mouvement étant équivalent à un déplacement d'une case, si la case n'est pas un obstacle.

e) Contrôles :  
Une fois dans le jeu, les joueurs peuvent choisir de se déplacer en cliquant sur une case adjacente à celle occupée par leur personnage (autant de fois qu'il leur reste de Point de Mouvement). Ils peuvent également sélectionner un sort sur la barre de sort située en bas de l'écran afin d'en voir la portée, la description et de sélectionner une case cible pour le sort.

f) Fonctionnement du tour par tour :  
Chaque joueur dispose d'un tour de 90 secondes pour effectuer des actions, une fois ce temps passé, le tour de l'adversaire commence automatiquement. Le joueur dispose également d'un bouton de fin de tour s'il a terminé ses actions avant la fin du temps imparti afin de finir le tour plus rapidement.  
  
 g) Interface :  
L'interface en jeu est composée de la grille où le combat a lieu, de la barre de sorts du joueur dont c'est le tour et de deux fenêtres d'informations sur les personnages en jeu (Points de Vie, Points de Tour restants, Points de Mouvement restants etc …).

h) Menus et choix :

Avant le début de la partie, le joueur peut inscrire son nom ainsi que sélectionner son personnage parmi la liste des classes proposées, il pourra en cliquant sur les icônes des personnages avoir un aperçu des sorts et une description du style de jeu du personnage, une fois son choix fait, il validera son choix grâce au bouton « Prêt » et laissera son adversaire choisir son personnage.