

Projet Logiciel Transversal

Tactical Wars

Moussa DIALLO , Maxime FARNOUD, Matthis HADDOUCHE & Timothé
MUSETE LEKAN

Sommaire

1. Objectif.....3

1.1. Présentation générale.....3

1.2. Règles du jeu et Ressources.....4

1. Objectif

1.1. Présentation générale

Archétype : Advance Wars/Wargroove

- Jeu de stratégie militaire au tour par tour
- Gestion de ressources



Figure 1: Image du jeu « Advanced Wars »



Figure 2: Image du jeu « Wargroove »

1.2. Règles du jeu et Ressources

Règles :

- Condition de Victoire : Prendre le QG ennemi
- Déroulement d'une Partie :
 - Le royaume adverse a des vues sur un territoire stratégique, défendez-le !
 - Chaque joueur débute dans un coin de la map, avec seulement son Quartier Général (QG) et sans aucune unité. Ils disposent également d'un peu de mana (ressource fondamentale) pour commencer la partie.
 - Le QG sert à produire les unités ainsi que le nombre de membres (individus) la composant. Chaque unité possède un nombre maximal de membres pouvant former l'unité et lorsque ce maximum est atteint, l'unité obtient un bonus de statistiques (notamment pour l'attaque). Par conséquent, il est possible de fusionner 2 unités incomplètes.
 - Une fois une unité produite au QG le joueur peut la déplacer selon la statistique de mouvement de cette unité.
 - Au début de la partie, la carte est couverte d'un brouillard de guerre qui disparaît en fonction de la position de chaque unités et de leur statistiques de visions (chaque joueur a sa propre « vue » de la carte qui dépend de ses propres unités). Le brouillard cache complètement une case et ce qu'il y a dessus (terrain, unité, bâtiment) mais une fois disparu il ne revient pas.
 - Le joueur commence uniquement avec son QG comme bâtiment, et pourra en capturer d'autres durant la partie en y plaçant des unités. Lorsqu'une unité accomplit l'action de capture, elle ne peut pas attaquer. Un bâtiment se capture en 2 tours : 1er tour 50% de capture, 2ème tour 100% capture)
 - L'objectif est de prendre le QG adverse même si toutes les unités ennemies ne sont pas tombées.

- Il existe différents types de bâtiments :
 - Les mines de mana : permettent une récolte de mana abondante, ressource essentiel dans la partie qui permet de générer des unités.
 - Les villages : régénèrent la santé des unités se trouvant dessus et servent à l'effort de guerre en payant un impôt en mana à chaque tour.
 - Les camps d'entraînement : grâce à leurs prouesses, les officiers formateurs peuvent former des soldats performants ; ils permettent de générer des unités autre part qu'au QG et permettent donc de gagner du temps.
- Il y aura également différents types de terrain qui attribueront des malus ou des bonus (malus de déplacement, bonus de défense...)



Figure 3: Tuile d'image pour les décors (terrains et bâtiments)

- Les différents types unités :
 - Les gobelins (unités de base): unité de corps à corps, peu résistante mais assez mobile, il s'agit d'une unité de base polyvalente.



Figure 4: Gobelins

- Les chauve souris (unités d'éclaireur): très bonne vision mais très fragiles. Leur mobilité leur permet de s'échapper rapidement et de frapper sans être vu.



Figure 5: Chauve-souris

- Les magiciens : unité puissante à distance et moyenne au corps à corps. Assez fragile.



Figure 6: Magicien

- Les nains : de féroce combattant au corps à corps qui n'hésite pas à baisser leur garde pour attaquer l'adversaire.



Figure 7: Nain

◦ Les chevaliers : de véritables murs défensifs, ils sont prudents et se protègent derrière leurs boucliers et leur armure, cela les rends résistants mais diminue leur attaque et leur déplacement.



Figure 8: Chevalier

◦ Les golems, peu mobiles mais aussi puissants à distance qu'au corps à corps. Leur faible mobilité en font des cibles de choix pour les magiciens malgré leur formidable défense.



Figure 9: Golem

Le tableau suivant présente les valeurs des différentes statistiques des unités. Ces valeurs ne sont que des valeurs de référence selon une échelle arbitraire et servent essentiellement à établir les proportions entre les différentes unités. Évidemment, ces valeurs sont vouées à être modifiées à l'avenir après les premiers tests dans l'idée de mieux équilibrer le jeu.

Characters	PV	Portée d'Attaque	Dégats	Portée de déplacement	Coût en mana
Magicien	30	100	70	60	70
Goblin	20	10	20	60	10
Golem	100	70	100	10	100
Chauve-souris	10	50	10	100	20
Nain	50	10	50	40	50
Chevalier	70	20	30	30	50