

Projet Logiciel Transversal

Nicolas BENOIT – Clément GODBILLE

Table des matières

1 Objectif.....3

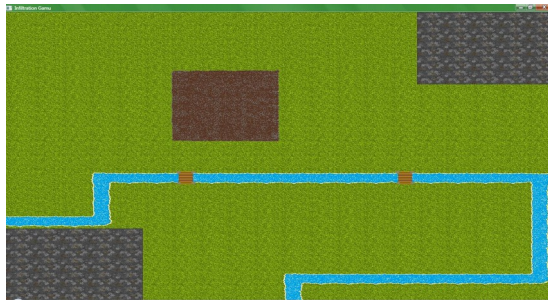
 1.1 Présentation générale.....3

 1.2 Règles du jeu.....3

1 Objectif

1.1 Présentation générale

Le projet est un jeu vidéo de stratégie au tour par tour, baptisé « Medieval Minimal War ». Le jeu simule une bataille rangée entre 2 armées à l'époque médiévale, les soldats de chaque armée évoluant sur un damier représentant le champ de bataille. Les joueurs devront remplir certains objectifs configurables pour remporter la partie (élimination de l'armée adverse, capture d'un drapeau...).



Ci-contre : un aperçu de la future allure du champ de bataille. Les armées des joueurs se déploient en bas à gauche et en haut à droite dans les zones grisées. Le décor est généré aléatoirement (rivières, montagnes, etc.) et offre une certaine dimension tactique.

1.2 Règles du jeu

Une fois un mode de jeu sélectionné (bataille contre l'IA ou bataille en multijoueur), le joueur doit sélectionner les unités qui composeront son armée via un système de points à dépenser.

Une fois la partie lancée, le joueur déploie ses troupes dans sa zone de départ et son adversaire fait de même. La personne qui commence est tirée aléatoirement.

Durant le tour d'un joueur, ce dernier peut déplacer ses soldats suivant leurs Points de Mouvements (PM) : un fantassin avec 4 PM pourra se déplacer d'au mieux 4 cases durant ce tour. Un soldat peut ensuite effectuer une unique attaque par tour vers une unité ennemie sous réserve qu'il soit à portée (par exemple au corps-à-corps pour les guerriers ou à une certaine distance pour les archers).

Une fois que le joueur est satisfait de son tour, il peut terminer son tour, et son adversaire peut jouer. La partie s'achève lorsque les objectifs définis en début de partie ont été remplis par l'un des deux joueurs.