

# **Projet Logiciel Transversal**

Nicolas BENOIT – Clément GODBILLE

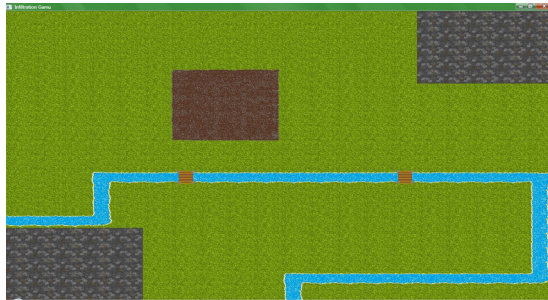
# Table des matières

- 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

Depuis l'écran-titre, le joueur peut choisir entre différents modes de jeu: bataille contre l'IA ou bataille en multijoueur à 1 contre 1. Une fois un mode lancé, le joueur-hôte (le joueur humain en partie contre l'IA ou l'un des deux joueurs humains en multijoueur) détermine toutes les options de la partie lors de la **phase de préparation** : points d'armée disponibles pour chaque joueur, objectif à accomplir (capture de drapeau, élimination), nature de la carte (terrain montagneux, forestier...).

Dans un second temps, les joueurs sélectionnent leurs armées en utilisant les points dont ils disposent : les joueurs peuvent par exemple avoir un capital de 50 points à dépenser pour acheter quatre archers à 12 points l'unité. Lorsque chaque joueur se déclare prêt, la partie est lancée.

Une fois la partie lancée, les joueurs rentrent dans la **phase de combat** qui se déroule sur le champ de bataille généré pour la partie suivant les options choisies en préparation. Chaque joueur déploie alors ses troupes dans sa zone de départ. Dès que les troupes sont placées, la personne qui commence est tirée aléatoirement et peut commencer son tour.

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.