

Rendu n°1 – Développement, et conception du jeu

Bataille spatiale

INTRODUCTION – UN JEU INSPIRE DE LA BATAILLE NAVALE...

L'un des jeux de sociétés les plus populaires, la bataille navale confronte deux joueurs disposant chacun de navires et dont le gameplay consiste à **couler tous les navires de son opposant** via un mécanisme de jeu de tour par tour.

PRESENTATION DU JEU – BATAILLE SPATIALE

Inspiré du jeu cité précédemment, nous proposons ici une version où il n'y a pas que deux joueurs sur le plateau, mais **deux équipes de deux joueurs**. Il n'y aura pas que des navires, mais bel et bien des avions en renfort ! Ce n'est pas tout, ces armes de guerre seront dotées d'une **compétence spéciale à usage unique** tout au long de la partie.

Cette version rajoute une nouvelle dimension inédite impliquant la **collaboration entre les joueurs** et apportant un vaste éventail de stratégies possibles afin de remporter une partie.

Le but du jeu étant d'éliminer l'équipe adverse, il ne suffit pas d'éliminer tous les navires de l'équipe adverse, mais aussi de détruire leur troupe aérienne. Ainsi une partie est remportée uniquement **lorsque les deux joueurs d'une équipe sont éliminés**.

INITIALISATION - PREPARATION D'UNE PARTIE

L'initialisation de la partie se compose de deux étapes : le choix du type d'unité, et le placement des troupes.

1. Chaque joueur d'une équipe **décide du type d'unité** qu'il va contrôler tout au long de la partie. Lorsqu'aucune décision n'est prise, ou lorsque les choix se confrontent, un tirage au sort est lancé afin d'assigner un type d'unité à chaque joueur.
2. Tous les joueurs possèdent une certaine durée afin de **placer leurs troupes sur leur terrain** (grille correspondante), si la durée est expirée, les troupes restantes sont placées aléatoirement selon la place disponible. La position des troupes est **définitive**, c'est-à-dire qu'elle ne peut être affectée pendant la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour, un joueur possède deux options : utiliser un tir par défaut, ou utiliser la compétence spéciale d'une unité.

1. Tir classique : choisir une case de la grille adverse aérienne ou navale qui sera sujette à un tir.
Ce dernier **touche** s'il y a une unité ennemie présente sur la case, **rate** au cas contraire, et **explose** lorsque toutes les cases de l'unité sont **touchées**. Lorsque ce dernier atteint sa cible, le joueur peut à nouveau effectuer un tir classique.
2. Compétence spéciale* (**cf.** : Unités) : choisir l'unité de sa troupe restante dont il veut profiter de sa spécialité, sous réserve que cette dernière est disponible, c'est-à-dire qu'elle n'a pas encore été utilisée, et selon la compétence, choisir la zone affectée.

Lorsqu'une unité par exemple est **touchée**, cette dernière annonce dans un chat :
« Touché ! »

Avant d'**exploser**, une unité tel qu'un croiseur par exemple laisse un dernier message avant de nous faire ses adieux : « Explosé ! J'étais un croiseur... »

Le changement de tour se fait de **façon croisée**, c'est-à-dire que si par exemple c'était le tour du joueur contrôlant les bateaux de l'équipe 1, ça sera ensuite le tour des avions de l'équipe 2, ou le tour des navires de l'équipe 2, si les avions de l'équipe 2 ont été éliminés.

Cette méthode croisée permet **d'équilibrer le jeu** et d'éviter la désintégration rapide d'un joueur.

FIN DE PARTIE

La partie est remportée par l'élimination d'une équipe, c'est-à-dire la destruction de **toutes** les unités aériennes et navales de l'équipe adverse.

EXTENSIONS SUPPLEMENTAIRES

- Un mode de jeux 3 vs 3, impliquant un **troisième type d'unité** : les unités terrestres.
- Les unités sont désormais mobiles et peuvent se déplacer au lieu de tirer.
- Des catastrophes naturelles ont saboté le terrain et empêchent les unités de se déplacer sur certaines zones.

UNITES NAVALES (SUJETTES A DES MODIFICATIONS ULTERIEURES)

Nom du navire – Taille – Capacité spéciale

- Porte-avions – 5 cases
 - **Missiles anti-aériens** : Tir aérien sur 3 cases consécutives horizontale/verticale
- Croiseur – 4 cases
 - **Ligne de tir aquatique** : Tir naval sur 3 cases consécutives horizontale/verticale
- Contre-torpilleur – 3 cases
 - **Missile écrasante** : Tir naval sur 4 cases en zone carrée (2*2)
- Sous-marin – 2 cases
 - **Tir croisé** : Tir naval sur 5 cases sous un forme de +
- Torpilleur – 2 cases
 - **Premier arrivé, premier coulé !** : Tir naval sur une ligne/colonne, touchant la première unité rencontrée sur 2 cases consécutives

UNITES AERIENNES (SUJETTES A DES MODIFICATIONS ULTERIEURES)

Nom du navire – Taille – Capacité spéciale

- Bombardier – 4 cases (dimension 3 de longueurs + 1 case au milieu de côté)
 - **Tir de destruction total** : Tir aérien et naval sur un carré de 3x3 cases
- Intercepteur – 3 cases
 - **Ligne de tir total** : Tir aérien et naval sur 3 cases consécutives horizontale/verticale
- Brouilleur – 3 cases
 - **Bombe IEM** : Désactive la compétence spéciale pour toute la partie sur les unités navales présentes sur un carré de 2x2
- Patrouille – 2 cases
 - **Radar** : Détecte le nombre et la position de toute les unités présentes dans un carré 3x3
- Reconnaissance – 2 cases
 - **Premier arrivé, premier servi !** : Tir aérien sur une ligne/colonne, touchant la première unité rencontrée sur 2 cases consécutives