

Pré-Rendu 1 : Le Noyau Fonctionnel

Ce pré-rendu vise à établir une base solide, jouable localement, avec les mécaniques fondamentales du jeu. Il couvre les éléments essentiels pour valider le concept de base et la gestion des unités/camps.

Fonctionnalités du Jeu

- **1. Général et Configuration (Partiel)**
 - Implémentation d'une version jouable
 - Le jeu peut être joué par 2 joueurs (sans IA ni Online).
 - Mise en place d'au moins 1 carte fonctionnelle.
 - Initial setup : Attribution aléatoire des camps aux 2 joueurs au départ (même nombre de camps) et identification des camps neutres.
 - Mise en place de l'Interface Utilisateur (UI) de base pour l'interaction.
 - Fin du jeu : Le jeu se termine lorsqu'un joueur possède tous les camps (non-neutres).
- **2. Camps et Économie**
 - Capture et Défense des Camps : Implémentation de la mécanique de perte/capture d'un camp quand la dernière unité meurt (devient neutre en cas de mort mutuelle).
 - Le bâtiment du camp agit comme une tourelle et inflige des dégâts.
 - Revenu Régulier : Mise en place du gain d'argent régulier en proportion du nombre de camps possédés.
 - Production d'Unités : Implémentation du système de file d'attente (queue) pour la production d'unités dans les camps.
- **3. Unités Terrestres (Noyau)**
 - Implémentation d'au moins 3 types d'unités parmi les 7. Je recommande :
 - Infantry (unité de base sans portée).
 - Range (unité de base à distance).
 - Heavy (unité à HP/dégâts élevés, lente, portée moyenne).
 - Définition des caractéristiques de ces unités (Prix, HP, Dégâts, Vitesse d'attaque/construction, Vitesse de marche, Portée).

- **Comportement et Contrôle des Unités :**
 - Sélection et déplacement libre d'une unité ou d'un groupe d'unités sur la carte.
 - Implémentation de la micro-gestion (repositionnement, fuite).
 - Implémentation de l'attaque et des comportements (portées, dégâts).
- **4. Documentation Initiale**
 - Début de la Documentation Technique (Choix du langage/bibliothèque graphique, Description des structures de données essentielles, Choix de Game Design initial (statistiques/prix des 3 unités)).
 - Début de la Documentation Utilisateur (Comment lancer le jeu, Règles de base, Comment jouer avec les 3 unités/camps)