



ENSEA

École nationale supérieure de l'électronique et de ses
applications

RAPPORT DE PROJET LOGICIEL
TRANSVERSAL

QUENTIN AMIEL
TINGYUE TENG
HUGO THIERRY

Ahmad Zakaria Professeur référent

Table des matières

1	Présentation	2
1.1	Archétype	2
1.2	Règles du jeu	3
1.3	Ressource	4

Table des figures

1.1	Endless Space 2	2
1.2	Exemple de galaxie	3
1.3	Exemple de système stellaire colonisé par une civilisation . . .	3
1.4	Exemple de vaisseau	4
1.5	Texture pour les vaisseaux	5

Section 1

Présentation

1.1 Archétype



FIGURE 1.1 – Endless Space 2

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu de type Endless Space 2. A l'origine, Endless Space 2 est un jeu vidéo de stratégie au tour par tour développé par Amplitude Studios et édité par Sega, dans lequel les joueurs incarnent une civilisation qui devra étendre son influence sur une carte, une galaxie comprenant des systèmes solaires eux-mêmes composés d'une à 4 planètes, générée aléatoirement. Les systèmes solaires font office de « villes » (si on le compare à Civilisation), ils sont reliés entre eux par des traits, qui eux servent de route. Le joueur peut se déplacer sur la galaxie à l'aide de vaisseaux spatiaux militaires ou colonisateurs.

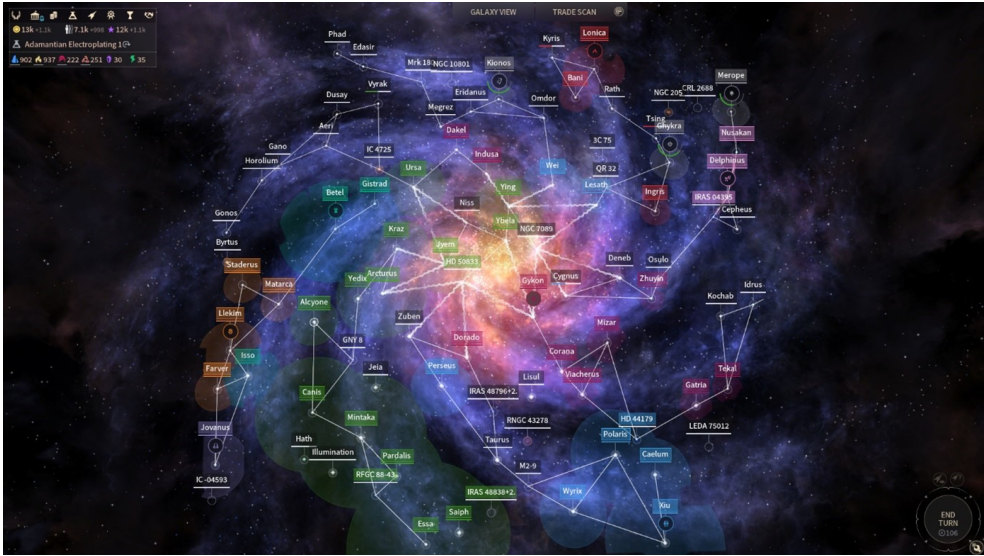


FIGURE 1.2 – Exemple de galaxie

1.2 Règles du jeu

En début de partie, vous ne commencez qu'avec une planète colonisée dans l'un des nombreux systèmes solaires du jeu. Chaque planète produira en quantité plus ou moins importante de quatre ressources différentes :

- L'industrie qui servira à la construction de bâtiments et de vaisseaux,
- La science qui permettra de rechercher de nouvelles technologies,
- La brume comme monnaie unique du jeu pour acheter des bâtiments ou des vaisseaux directement,
- La nourriture pour augmenter le niveau des planètes.

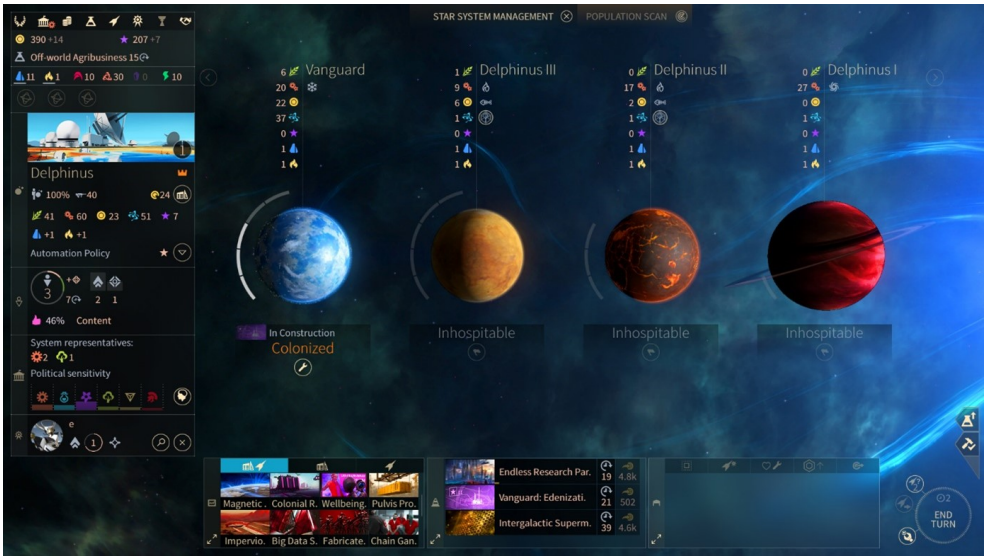


FIGURE 1.3 – Exemple de système stellaire colonisé par une civilisation

Le but du jeu est d'étendre sa civilisation à l'ensemble de galaxie et

détruire les autres peuples. Afin de pouvoir rivaliser avec les autres peuples, il vous faudra deux choses : maîtriser le déplacement et l'extension de vos voisins et vous développer plus vite qu'eux. Ceci impose de coloniser aussi bien les planètes présentes sur votre système de départ que sur les autres systèmes présents dans la galaxie.



FIGURE 1.4 – Exemple de vaisseau

Pour gagner une partie d'Endless Space 2, plusieurs solutions s'offrent à vous, allant de celui qui a les plus grosses statistiques à la fin d'un nombre de tour définit, l'éradication pure et simple des autres factions ou arriver à la fin de l'arbre technologique. Côté combat, il n'est possible de se battre uniquement lorsque votre flotte est en orbite sur un système solaire sachant qu'une fois qu'une route est empruntée, il est impossible de faire demi-tour tant que notre flotte n'est pas arrivée sur un système solaire. Une fois le combat engagé, soit contre une flotte adverse, soit pour envahir une planète, les combats se dérouleront de manière autonome.

1.3 Ressource

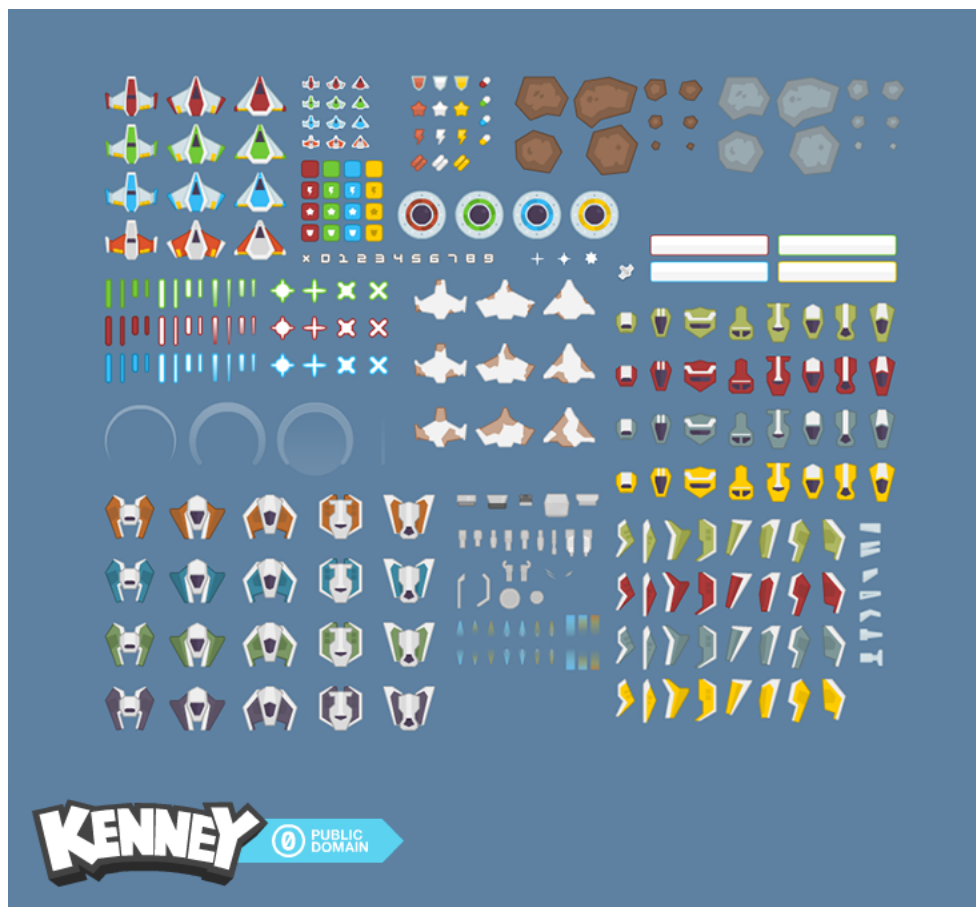


FIGURE 1.5 – Texture pour les vaisseaux