



# **Altarion:**

## *Universal Supremacy*

Un projet mené par:

**Hugo Brac**

**Aymeric Derbois**

**Quentin Pré**

Dans le cadre du cours [DEJV] en MTI à l'EPITA.

# I - Présentation générale:

## A - Concept:

<InsertACoolNameHere> sera un jeu de stratégie et gestion en temps réel dans un univers futuriste. Chaque joueur devra faire se développer au mieux sa civilisation dans le but de devenir la nation dominante de l'univers, que ce soit par des moyens pacifiques, ou militaires.

## B - Histoire:

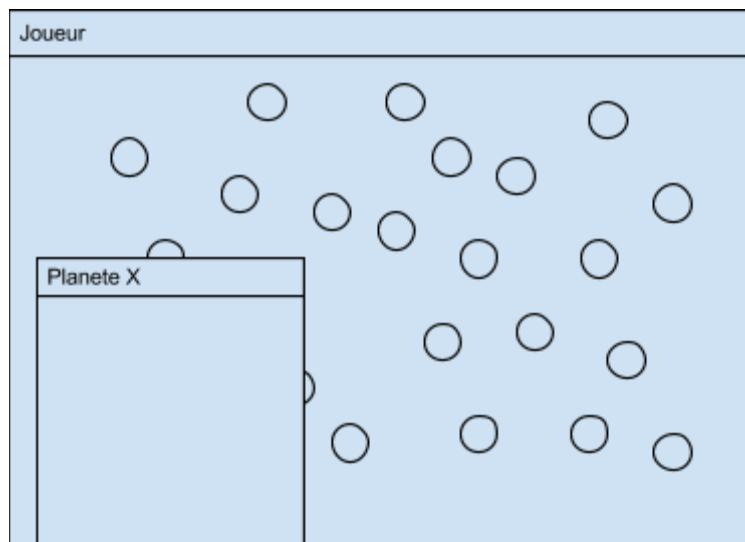
An 4242, suite à un étrange incident, le système centralisant les données du réseau de routes hyper-spatiales est totalement détruit. Faute de pouvoir central, l'empire terrien s'effondre et laisse la diaspora humaine livrée à elle-même dans les confins de l'univers. Dans le chaos général, d'anciennes colonies livrées à elles-mêmes, des équipages de vaisseaux échoués dans des systèmes perdus entreprennent de survivre et de s'élever en nouvelles nations flamboyantes.



## C - Gameplay:

Interface: Le joueur dispose d'une interface de gestion, qui sera l'interface principale du jeu, lui permettant de voir l'univers connu et de gérer au mieux ses colonies au travers de différents menus contextuels.

ci-dessous: un schéma sommaire de l'interface.



### Gestion:

le joueur devra développer les infrastructures de sa/ses colonies afin d'en tirer ses ressources (alimentation, nucléaire, minerais...) plus ou moins abondantes en fonction de la planète et développer son arsenal commercial et militaire.

### Déplacements:

Pour se déplacer dans l'univers, le joueur pourra faire emprunter à ses vaisseaux des routes hyperspatiales déjà existantes, ou en fabriquer en utilisant des vaisseaux spécialement conçus

pour cette tâche.

#### Stratégie Militaire:

les combats se dérouleront en deux phases, combat en orbite entre les vaisseaux, et au sol entre les unités terrestres.

#### **D - Fonctionnalités:**

**Réseau:** le jeu pourra être joué en multi-joueurs sur un univers hébergé par un serveur (un client pourra agir en tant que serveur).

## II - Étude de marché

Le genre de jeu que nous souhaitons développer est assez classique. C'est un jeu de gestion comme il en existe beaucoup. Il faut gérer des unités, récupérer des ressources pour pouvoir créer une armée qui servira à attaquer les autres joueurs.

Il existe quelques concurrents directs au jeu que nous souhaitons développer. Les plus connus sont, dans l'ordre chronologique

- Star Wars Rebellion (1998)
- Europa Universalis (2001, 2002, 2007, 2013)
- Sins of Solar Empire (2008)

Dans un genre un peu différent, mais restant malgré tout similaire, des jeux comme Age of Empire, Cossak, ..., peuvent être considérés comme des concurrents indirects.

Enfin, depuis quelques années maintenant, les jeux par navigateur se sont multipliés. Les navigateurs offrant beaucoup moins de possibilités graphiques (bien que cela est en train de changer) les jeux par navigateur sont plus orientés "gestion"; avec la gestion des ressources, la gestion des unités ... De part cet aspect ils peuvent être considérés comme de potentiels concurrents. Le plus connu de ce type de jeu est OGame.

### III - Caractéristiques techniques:

**Language:** Le jeu sera développé en Ruby (2.0.0) ou C++.

**Plateforme:** Linux/OS X et peut-être Windows.

**Framework:** SFML/OpenGL et peut-être adjonction du moteur Ogre3D