

iGalaxy's Life

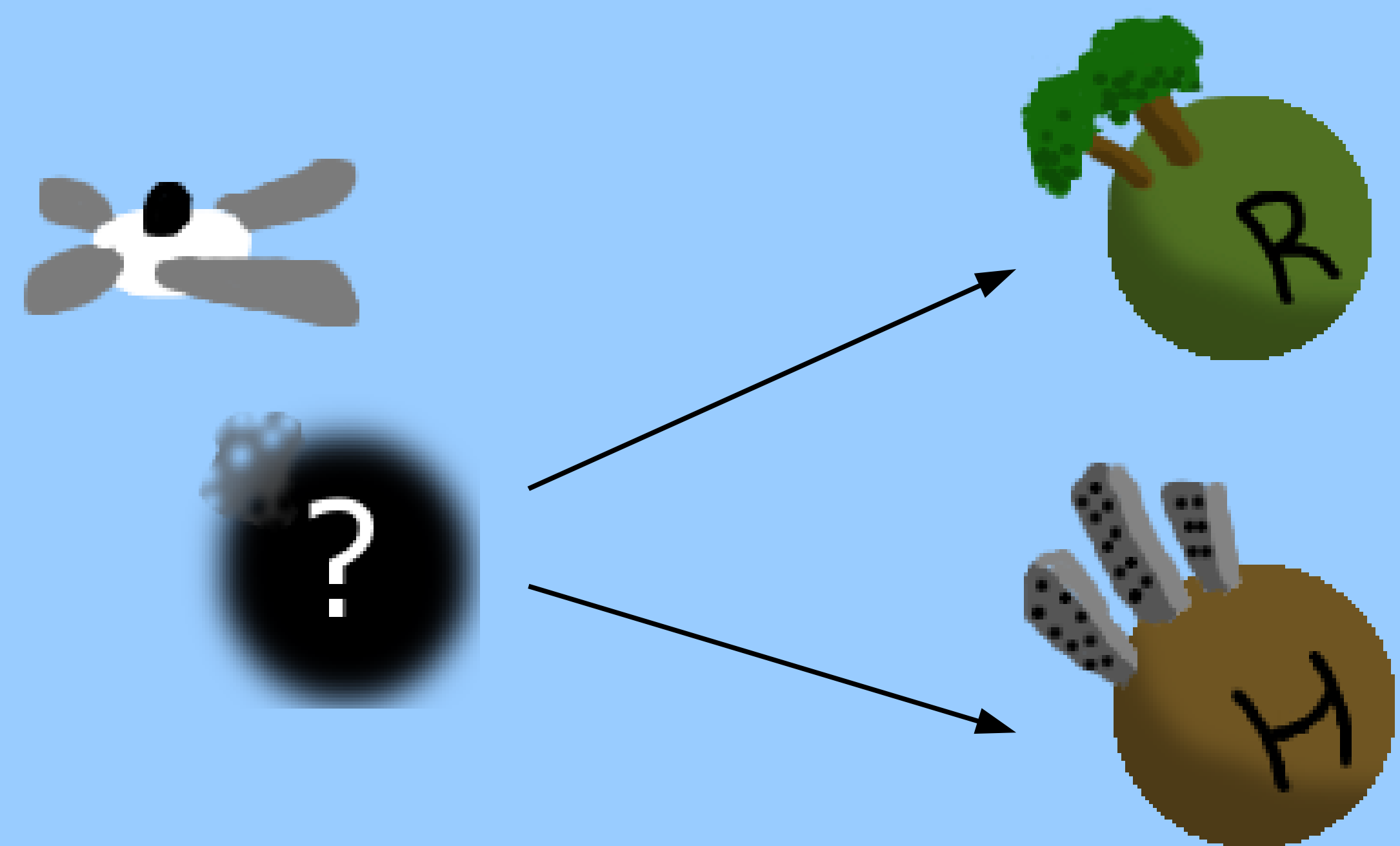
CHAPEAUX Thomas, ISTACE Nathan, LOPEZ MARTINEZ Michael,
MAYEUR Bernard, MENG Gregory, OSWEILER Ronny
Département d'Informatique

Problème posé :

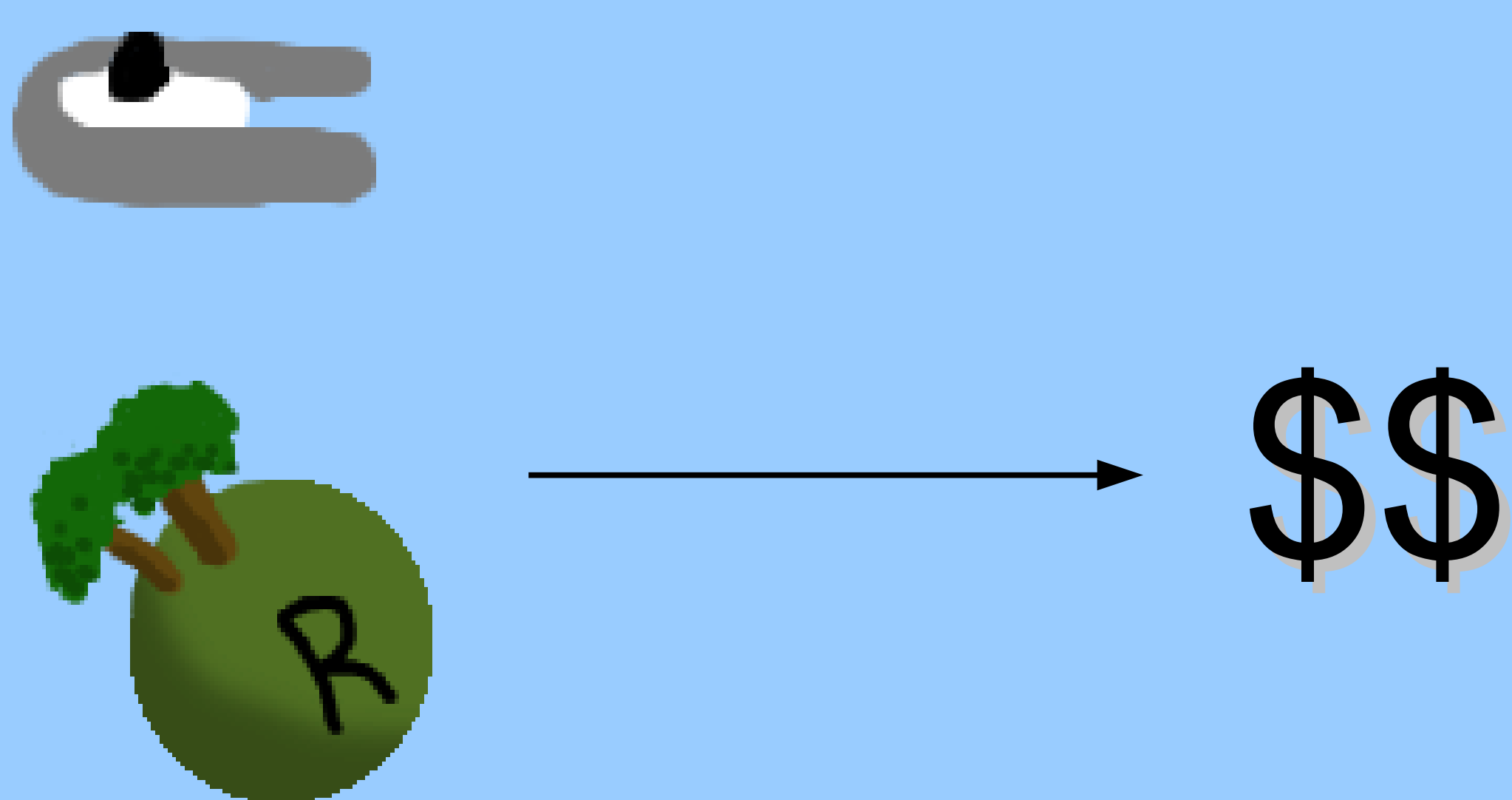
Concevoir un jeu de stratégie en réseau dans lequel le joueur contrôle plusieurs vaisseaux afin de conquérir la galaxie avant les autres joueurs.



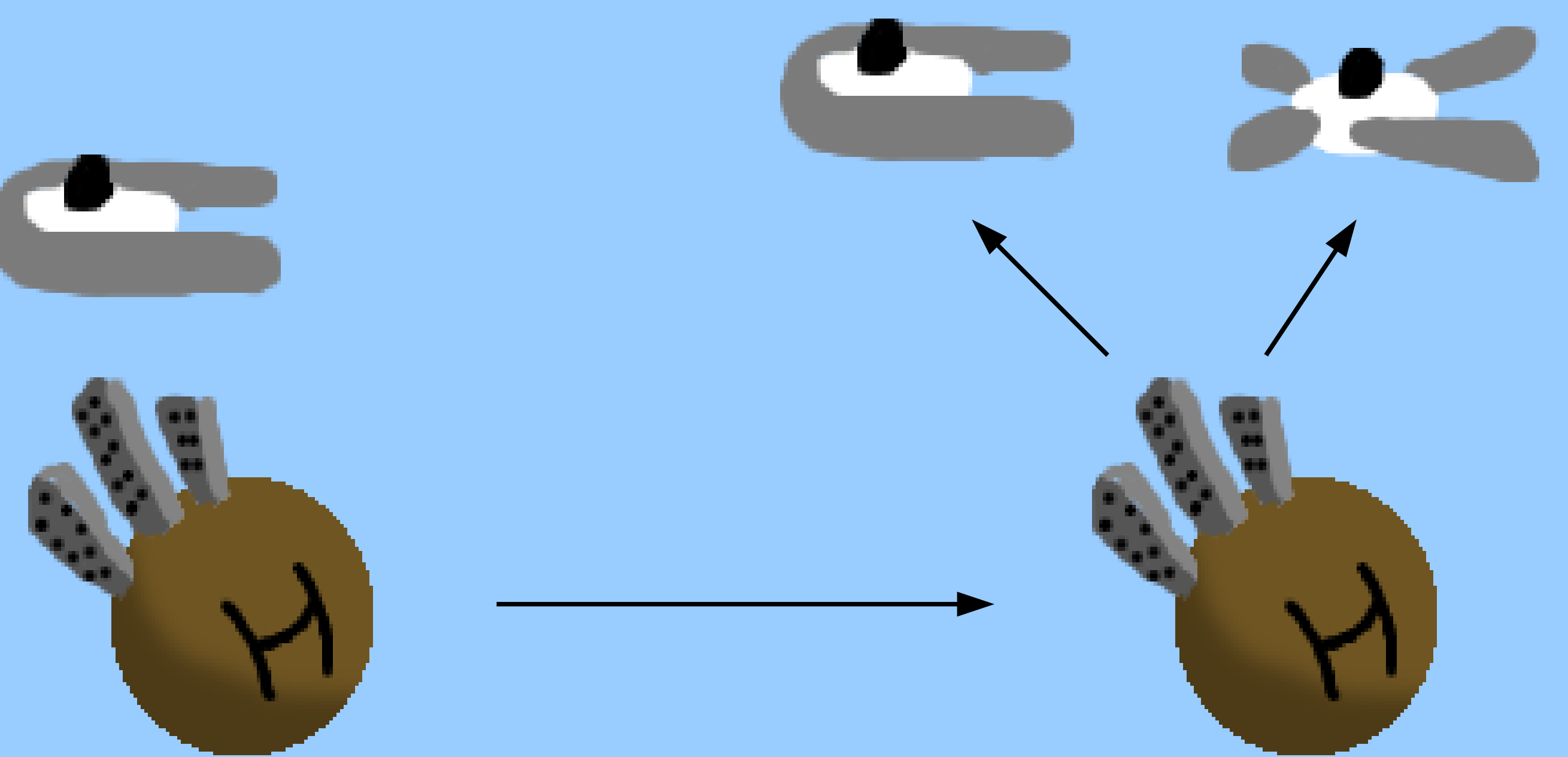
Le joueur commence la partie avec un QG et deux types de vaisseaux : des vaisseaux de reconnaissance (*Xplorer*) et des vaisseaux de transport (*Collector*)



L'univers est rempli de planètes de nature inconnue. Seul le *Xplorer* peut les explorer pour révéler leur nature. Il y a deux types de planètes : les planètes à ressources et les planètes habitables.



Sur une planète à ressources connue, un *Collector* peut récolter du minerais qui pourra être revendu pour acheter de l'essence ou de nouveaux vaisseaux.



Les planètes habitables peuvent être colonisées par le *Collector*. Celles-ci peuvent alors remplir les vaisseaux du joueur d'essence (ce qui deviendra nécessaire après un certain temps).

Lorsque toutes les planètes à ressources sont vides, le joueur avec le plus d'argent et/ou de planètes gagne la partie.