

AURION

RTS de nouvelle génération – Guerre des Lois et Convergences

VISION

AURION

Un RTS stratégique où les factions ne se battent pas pour dominer... mais pour imposer leur vision du réel.

- Genre : RTS AAA / PC
- ADN : stratégique, asymétrique, narratif, compétitif
- Différenciation clé : **les règles du jeu font partie du lore**

Aurion n'est pas un RTS à mécaniques plaquées.

C'est un univers qui accepte certaines mécaniques... et en refuse d'autres.

PROBLÈME DU MARCHÉ RTS

Le RTS moderne est bloqué entre deux extrêmes :

- RTS classiques figés (StarCraft-like)
- RTS hybrides confus (MOBA/RTS, trop chargés)

Problèmes identifiés :

- Factions souvent cosmétiques
- Peu de renouvellement réel
- Lore décoratif, sans impact gameplay
- Endgame souvent réduit à du DPS

 **Aurion répond à ces limites structurelles.**

PROPOSITION UNIQUE (USP)

Aurion repose sur un principe inédit :

Chaque faction est une **doctrine jouable** avec ses propres lois, risques et conditions de victoire.

- Les règles ne sont pas neutres
- Les cartes ne sont pas interchangeables
- La fin de partie n'est pas toujours la même

👉 Le gameplay raconte une idéologie.

■ LES FACTIONS (APERÇU)

6 factions fondatrices, 6 logiques irréconciliables :

- 🌞 **Solaria Aeternum** — Ordre, lumière, jugement
- 🌑 **Nox Eternum** — Dissolution, effacement, nuit
- 🔮 **Stellaris Archives** — Anticipation, archivage, contrôle
- 🩸 **Arcana Sanguinis** — Dette, pactes, mémoire
- 🧬 **Arcana Genetica** — Mutation, adaptation, vivant
- 🌍 **Terræ Profunda** — Ancrage, endurance, stabilité

👉 Aucune faction n'est un simple "skin".

■ UN ENDGAME UNIQUE : LA CONVERGENCE

La victoire dans Aurion ne se limite pas à détruire l'ennemi.

- Chaque faction possède une **Convergence**
- Une Convergence = fin de partie scénarisée et mécanique
- **Sanguinis est la seule faction à en posséder deux**
 - Excès (destruction)
 - Loi (stabilisation absolue)

👉 Le joueur choisit **le sens de sa victoire**.

■ DESIGN DES CARTES (INNOVATION MAJEURE)

Aurion introduit une architecture de maps modulaire :

- Maps RTS classiques (ladder pur)

- Maps avec entités neutres majeures (objectifs disputés)
- Maps à dominante factionnelle
- Maps double-univers
- Maps World Boss (événements)
- Maps fonctionnelles (lois variables, cycles, fractales)

👉 Les cartes ne sont pas décoratives.

👉 Elles influencent le gameplay et la stratégie.

WORLD BOSS & CANON VIVANT

Aurion introduit des World Boss narratifs :

- Créatures colossales jamais vues en RTS
- Liées au canon, pas au ladder
- Événements rares et mémorables
- Coop, PvP, scénarios asymétriques

👉 Le mythe existe sans casser la compétition.

MODES DE JEU

Modes confirmés :

- Ladder compétitif
- Campagnes scénarisées
- Hunt for the Main Artefact (PvPvE)
- World Boss events
- Tower Defense solo & coop
- Modes saisonniers à lois variables

👉 Un seul moteur, plusieurs expériences.

LONGÉVITÉ & EXTENSIONS

Aurion est pensé comme une franchise RTS long terme :

- Extensions par univers
- Rotation des World Boss
- Nouveaux types de cartes
- Nouveaux modes fonctionnels
- Canon protégé par charte

👉 Pas d'inflation incontrôlée.

■ PUBLIC & POSITIONNEMENT

Cibles :

- Joueurs RTS exigeants
- Fans de stratégie asymétrique
- Scène compétitive
- Joueurs narratifs matures

Positionnement :

- Entre StarCraft II et un RTS de nouvelle génération
 - Différenciation forte sans sacrifier la lisibilité
-

■ POURQUOI MAINTENANT ?

- Le RTS revient (nostalgie + attente d'innovation)
- Les joueurs veulent du sens, pas juste de la micro
- Peu de concurrents sur le segment RTS "idéologique"

👉 Aurion arrive **au bon moment**, avec une proposition claire.

■ CONCLUSION / CALL TO ACTION

Aurion n'est pas un RTS de plus.

C'est un univers jouable, un système de lois en conflit, une base solide pour une franchise

👉 **Nous cherchons un partenaire pour transformer ce socle en jeu vidéo majeur.**