

Projet Hordes

Eric Tan - Younès Touffahi - Benjamin Rondeau

2 avril 2019

Principe du jeu

Hordes : jeu de survie, en ligne

Se joue quotidiennement sur de petites durées (10 minutes)

Plan

Conception
Production
Conclusion

Conception

Conception du jeu
Contrainte du format local
Répartition du travail

Production

Boucle de jeu

La gestion des tours
Le côté client et le côté serveur

Production

Objets et Bâtiments

La gestion des objets
La gestion des batiments

Production

Carte

La réalisation de la carte
et les mécaniques à l'extérieur de la ville

Production

Interface graphique

Réalisation d'une interface graphique

Résultat

Ce qu'on a réussi
ce qui n'a pas été achevé

Conclusion

À retenir