

Rapport de création du jeu MagicDoom

Manon BONNOT, Baptiste CLOCHARD

28 novembre 2023



Travail réalisé dans le cadre du cours programmation pour le jeu vidéo, master 2 Gamagora.

Encadrant : M. Carlos CRISPIM.

Année scolaire 2023/2024

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Répartition des tâches	2
2	Mécaniques	2
3	Interface	2
3.1	Signs et feedbacks	2
4	Problèmes rencontrés	2
5	Différences entre le préprojet et le jeu	2
6	Conclusion	2

1 Introduction

Le jeu *MagicDoom* a été réalisé dans le cadre du cours programmation pour le jeu vidéo, encadré par M. Carlos CRISPIM. Vous jouez un sorcier qui souhaite défendre ses chaudrons contre des hordes d'ennemis. Les ennemis laissent des gemmes en mourant, qui permettent une fois récoltés et placés dans les chaudrons de lancer des sorts. Le joueur peut alors utiliser les sorts mis à sa disposition pour attaquer les vagues d'ennemis.

1.1 Répartition des tâches

2 Mécaniques

3 Interface

3.1 Signs et feedbacks

4 Problèmes rencontrés

5 Différences entre le préprojet et le jeu

6 Conclusion