



CTHULHU NEVER CRY



By Senswann





PITCH

Suite à sa défaite face au fils de Sparda, Edmond Dantès,
Cthulhu jura de revenir sur Terre pour reprendre son dû.

Le voilà réveillé après des centaines d'années, prêt à conquérir
le monde, à l'aide de ses sbires du chaos.





MODEL MVVM

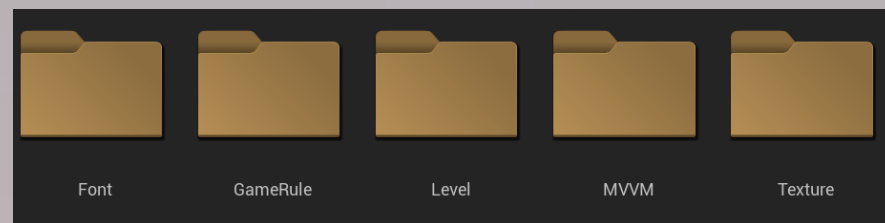
Choix du model MVVM (Model View & View Model)

- Efficacité
- Facilité de mise en place
- Futur de Unreal Engine



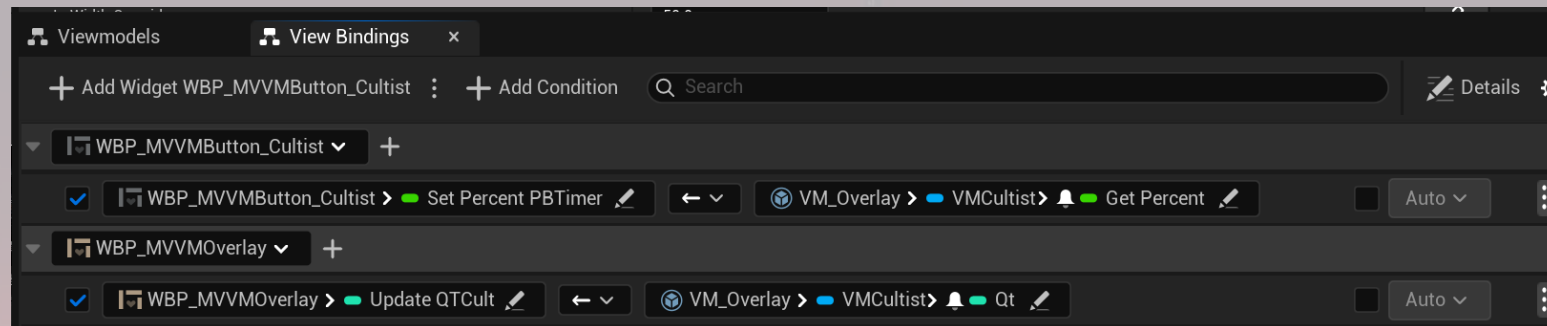


ARCHITECTURE PROJET





UTILISATION MVVM





UI

Icon

Fond

Nom



Temps





COMMON UI

Fonctionnalité et système permettant la création d'UI modulaire et flexible.

- Système centralisé pour les UI
- Modularité et Réutilisabilité
- Comportement Unifié
- Prise en charge multi plateforme
- Facilite l'utilisation en équipe
- Support Multijoueur





DEMO

Place à la Démo du jeu.





RESSOURCE & REFERENCE

- Le Comte de Monte-Cristo : citation du personnage principal
- Devil May Cry : pour le pitch et le nom du projet
- Darkest Dungeon : pour la DA du jeu et la réutilisation des assets visuel du jeu.
- Zombie Font : par Rotodesign
<https://www.dafont.com/fr/zombie.font>





MERCI DE M'AVOIR ECOUTE

