

Jeu de Stratégie en Temps Réel en réseau

Stéphane Bessy

Semestre 6 - 2015

1 Objectif

Le but de ce TER sera de développer un Jeu de Stratégie en Temps Réel en collaboration avec le groupe du Jeu de Stratégie en Temps Reel avec I.A. sur la partie commune (gestion de la carte, graphismes, gameplay,...), avec une interface graphique et permettant le multijoueur. Les étudiants devront développer indépendamment la partie réseau, qui devra pouvoir fonctionner en réseau local et permettre à un joueur d'héberger une partie, et à un autre joueur de rejoindre cette dernière. Le jeu en lui-même devra présenter certaines spécificités de gameplay, au choix des étudiants des deux groupes, et devra être compatible avec la plupart des systèmes d'exploitation.

2 Spécificités techniques

Les spécificités techniques suivantes devront être respectées :

- Un gameplay de base pour un jeu de stratégie en temps réel.
- Interface graphique et des graphismes en 2D.
- Le fonctionnement en réseau supposera la mise en place d'un système hôte/serveur et client.
- Le jeu devra être compatible avec les principaux systèmes d'exploitation : Linux, Windows, Mac.