

Nolan Duthil, Lancelot Thore, Thomas Lacroix

lien github :

<https://github.com/LancelotThore/SAE4.02>

lien maquette jeu :

<https://mmi.unilim.fr/~lacroix83/sae4.02>

## Eco-Quest

Le jeu se passe sur une île déserte où le but est de nettoyer/enlever les déchets. Le jeu fonctionne par niveau, et un niveau se termine quand on ramasse tous les déchets. Il y aura un endroit sur l'île où l'on pourra obtenir des potentiels indices sur les emplacements des déchets à récupérer, un coffre où les entreposer, et un PNJ qui permettra de donner des tutos ou des explications sur les particularités du niveau, soit de l'île. Chaque île aura des particularités, comme un climat ou des potentielles fonctionnalités permettant par exemple de grimper sur des surfaces (arbres, pierres,...), le but étant d'exploiter l'environnement. Cela permet notamment de faire rester le joueur et d'amener du challenge dans un jeu avec un concept assez simple.

