//SORTIE dans l’espace et portails avec differentes chambres

Cahier des charges

* On voulait un jeu libre mais permettre a tout public d’apprecier en integrant plusieurs jeux differents de manière de pouvoir toucher a tout.
* C’est un jeu de fiction-aventure-découverte, monde semi-ouvert
* Couverture ample des possibilités qu’offre Visual Studio et de Unity
* En gros : Apprendre a travailler en groupe, en partageant le savoir et les connaissances ainsi que les capacités propres a chacun pour pouvoir les mettre au service d’un projet, apprendre l’esprit d’équipe. Utiliser c# pour faire un vrai projet avec l’aide du moteur Unity.
* Ce qui est fait :

Le scénario

Ce qui est a faire :

Développement du jeu, faire les skins, gameplay etc

* Ordinateur: Unity, Visual Studio, FL studio, GIT, Facebook.
* Prix d’hébérgement du site web, skins… (solution = pub)
* Délais :

II/Moyens matériels et intellectuels

III/