

L'équipe de développement :

[Chef de projet] Développement du joueur et des décors du jeu : Paul Maget

Développement du son, du joueur, des interfaces des mini-jeux et des user interfaces : Arnaud Kersual

Développement des mécaniques des mini-jeux et des paramètres du jeu : Mathieu Bucket

Développement du système de sprite-sheet et implémentation du mécanisme de tâche : Quentin Estienne

Information sur notre jeu :

Nous avons l'intention de mettre l'accent sur l'aspect rythmé et arcade, en mettant en avant le divertissement offert par notre jeu, tout en explorant le thème de la vie étudiante en informatique à l'IUT2.

Notre objectif était d'apporter une bouffée d'air frais avec un concept novateur présenté sur une seule carte, offrant un gameplay diversifié à travers des mini-jeux toujours uniques.

Nous avons consacré des efforts considérables à faire de nos décors une composante essentielle de notre jeu, les concevant entièrement en interne.

