Équipe : Smurfs

Titre du Jeu : L’auberg-inn

Présentation du projet :

L’intrigue se situe dans un petit village. Vous êtes le propriétaire d'une auberge et une auberge concurrente vient d'ouvrir en face de la vôtre. Par peur de perdre vos clients, vous incrustez dans la nouvelle auberge afin de saboter le bâtiment. Votre but principal est de causer le plus de dégâts possible sans vous faire prendre.

Vous étiez là les premiers, après tout.

Structures logicielles utilisées:

MagicaVoxel a été utilisé pour créer les objets et les décors. Blender a été utilisé pour animer. Unreal a été utilisé pour assembler les scènes et les objets. Fl Studio a été utilisé pour créer la musique. Git et Github ont été utilisés pour partager des documents. Trello a été utilisé pour garder le suivi du travail à accomplir.

Autres ressources importantes:

Défi 1 : Un ballon rouge, qui peut être éclaté, flotte dans l’auberge. Défi 2 : Il y a une pancarte de propagande soviétique dans le bar. Défi 3 : Un œuf de Pâques se trouve dans un coffre. La combinbaison se trouve dans le coffre à bijoux.