Équipe : Smurfs

Titre du Jeu : L’auberg-inn

Présentation du projet :

L’intrigue se situe dans une petite auberge dans la ville de Québec. Vous, un aubergiste en perte de profit phénoménal et en quête de vengeance. Remédiez à ce problème. Vous vous incrustez alors, dissimulé en client, dans l’auberge afin de saboter le bâtiment. Votre but principal est de ne pas vous faire démasquer et de faire le plus de dégâts pour retrouver votre clientèle.

Structures logicielles utilisées:

Nous avons utilisés MagicaVoxel afin d’effectuer les objets et les décors. Blender afin de créer les animations. Unreal afin d’assembler les scènes et à. huit ensemble.

Autres ressources importantes: