

Nom du groupe :	Boneca Ambalabu
Nom du projet :	What's Next ?

Noms des membre :			
Nom :	Prénom :	Login :	Classe :
Belhadj Amara	Nael	nael.belhadj-amara@epita.fr	L2
Gay	Melissa	melissa.gay@epita.fr	L2
Bennani	Ghali	ghali.bennani@epita.fr	L2
Guimarães	Júlia Aline Araújo	julia-aline-araujo.guimaraes@epita.fr	L2
Beaurepaire	Hadrien	hadrien.beaurepaire@epita.fr	L2

Introduction (Présentation de votre groupe et de votre jeu)				
Mémoire effacé, réveil dans une pièce sombre et glauque.				
Vous regardez à droite, à gauche. Vous rencontrez un regard familier,				
probablement le seul regard amical que vous recevrez				
durant l'entiereté de votre temps dans ces chambres...				

Type de jeu :				
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre :				

Caractéristiques générales du jeu :				
IA :	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau :	P2P	Lan	Online	
Caractéristiques graphiques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :	
Particularités :	Stéréoscopie	AR	VR	
graphiques :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Caractéristiques sonores :				
Musique :	Perso	Custom	Existant	
FX :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Autres caractéristiques :				
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué	

Répartition des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant				
Tâches	Nael	Melissa	Ghali	Julia
prog		S	R	
level design		R		
audio				S
game design	R		S	
organisation	S			R
IA et réseaux				S

Tableau d'avancement des tâches		
Tâches	Soutenance 1	Soutenance 2
finir le script	100%	100%
choix des niveaux et thèmes des pièces, etc	50%	100%
menu / lobby	100%	100%
lore	100%	100%
Coder les salles	20%	60%
soundtrack des salles	0%	100%
IA et réseaux	100%	100%
level design	50%	100%
game design	50%	100%
Veuillez indiquer le pourcentage d'avancement prévu à la date de la soutenance		

