

Salles avec casse-têtes (petit escape game)

1/ Créer un chronomètre qui s'affiche au poignet et qui s'arrête quand on arrive sur la case d'arrivée . Il faudra donc créer une case d'arrivée qui stop le chrono

2/ Créer une stelle ou interrupteur mural, servant à ouvrir la porte et qui clignote lentement en rouge quand on ne peut pas l'ouvrir (accès refusé).

Lorsque on l'active il devient vert fixe et ouvre la porte.

Une fois passée la porte, elle se ferme et l'interrupteur reclignote.

Interrupteur de l'autre côté aussi.

L'ouverture/fermeture doit marcher dans les 2 sens

3/

5 cubes qui tournent lentement sur eux-mêmes, comme en lévitation. Certains sont éclairés, d'autres non.

Il y a 4 boutons, devant les cubes. Chaque bouton allume x cubes et en éteint d'autres.

Il faut qu'ils soient tous allumés pour pouvoir ouvrir la porte (qui clignotera vert lorsqu'on petit l'ouvrir avec l'interrupteur)

Ils sont au départ allumés aléatoirement

3/

4 pions à faire tomber d'un piédestal pour débloquer la porte (tirant dessus ou avec la main)

4/

Construire une tour de cubes sur un petit piédestal.

Si la tour tient bon, la porte est débloquée

5/

Modéliser et texturer l'échiquier de l'image, sous Blender (fichier Blender à conserver et à rendre)

Sous Unreal, le joueur devra déposer le pion sur une case (à trouver) pour ouvrir la porte

(Attention, le pion devra être bien posé sur la bonne case pour valider l'ouverture de porte)

6/ imaginer au moins 1 autre casse tête personnel