

UE4 Child Playing Room

Intervenant :

Exercice donné le : 08/10/2020

Énoncé de l'exercice :

Faites une chambre d'enfant à explorer à la recherche d'une solution pour s'échapper. Vous êtes libres dans la méthode pour s'échapper. Vous travaillerez en binôme.
Votre LD doit pousser à l'exploration via des collectables par exemple.

Pour les metrics vous incarnez un jouet qui fait 38 cm de long.

Le build doit comprendre au minimum :

- 2 interactions différentes
- Un LD clair et lisible (block out)
- Des feedbacks visuels compréhensibles et clairs.

Le choix de la caméra est libre.

L'utilisation d'asset visuel externe est autorisée.

L'utilisation d'asset de code n'est pas autorisée.

Des points en plus seront attribués selon la finition du build.

Date de rendu : 01/11/2020

Durée de l'exercice : 12 – 14 heures

Pièces à fournir et format de rendu :

- Un build Unreal nommé correctement au format ZIP.

Un fichier avec cette nomenclature :

NOM_Prénom_GD2_UEChild

Barème d'évaluation :

- Nomination du fichier /3
- Format du fichier /2
- Level Design /5
- Clarté du Game Design /5
- Aboutissement des interactions /5

Conseils :

- Utilisation de la classe parent Interactable

Référence :

- Toy Story 2