

## Scope

- En vous inspirant du gameplay de Resident evil, Clock tower, Alone in the dark etc. produire une scène jouable qui dure environ 1 minute (+/- 10%) sous la forme d'un exécutable windows.

## Critère de notation

- le personnage peut se déplacer dans un environnement 3D (block out)
- comme dans les resident evil, les caméras sont fixes et activées par des triggers que le joueur déclenche en se déplaçant
- le personnage peut prendre au moins 1 pickup/collectible
- le pickup doit avoir un effet (au choix)
- le joueur peut mourir (auquel cas le niveau recommence)
- le joueur peut gagner (auquel cas le niveau recommence)
- la scène doit inclure au minimum 1 animation (ouverture porte, trappe, etc.)
- une feature gameplay de votre choix
- respecter tous les critères de la section Livrable

## Bonus

- ambiance sonore
- fx (audios/visuels)
- intégration d'assets pour le décor/personnage
- interface utilisateur (HUD)

## Equipe

2 personnes max par projet (solo possible mais duo recommandé)

## Livrable

Sur le drive dans le dossier "**xxx/rendu resident evil like**" un dossier par projet, chaque dossier est nommé avec le/les prenom\_nom des membres de la team ex : **Frederick\_Raynal\_Shinji\_Mikami**

le dossier doit contenir

- 1 vidéo au format mp4 du walkthrough de votre scène en résolution 1920x1080 à 30 fps
- un exécutable (.exe) windows 64
- le projet unity complet **zippé**
- un post mortem au format .txt
- **Deadline 22/12/2023**

**Bon courage 😊**