

OVERWATCH ARENA

Brief

A partir du 'Template first person d'Unreal

Créer une arène qui tient dans un volume de 10000 cm x 4000 cm x 1000 cm

L'arène doit proposer

- 4 points de spawn
- Une zone de jeu équitable
- Au moins 1 trigger visible (bouton, levier etc.) qui altère le terrain (ouvre une grille, déplace des éléments, autre)
- Au moins une zone de bump (launch character)
- 1 pickup qui respawn toutes les 20 secondes

Vous pouvez utiliser le system de *brush* (bsp d'unreal) et/ou l'*outil de modeling*.

L'arène recevra 4 personnages inspirés d'Overwatch, prenez en compte leur façon de se déplacer afin de proposer une map intéressante.

Les 4 personnages sont posés sur la map, et on passe de personnage en utilisant les touches 1,2,3 et 4 du clavier.

- (1) **Genji** : dash, double jump, escalade
- (2) **Fatale** : grappin, spider bomb, scope
- (3) **Tracer** : dash omnidirectionnel, sticky bomb, recall
- (4) **Un personnage de votre création** : avec 3 capacités

Tips

- Pendant la phase de block out, vous pouvez ajouter un personnage du third person template ou une capsule de 180cm pour vous aider à travailler à l'échelle
- Exploiter la hauteur sous plafond en proposant des escaliers, plateforme, tunnels etc.
- Faites une map en vue top down (style plan d'architecte) avant de vous lancer dans le block out

Format de Rendu

Dans un dossier **NOM_PRENOM_NOM_PRENOM** dans le dossier Rendu – Overwatch Arena

- **[Date de rendu en attente]**

- **un build** développement (ou production)

- un **lien vers le repository** sur github.com (pensez bien à mettre le projet en public)

- **une vidéo** de gameplay en 1920*1080 au format mp4 ou un lien vers la vidéo youtube.

La vidéo présente les capacités de chaque personnage (15-30 secondes MAX par personnage)

- un **post mortem individuel**