

WORKSHOP

« La Malédiction du Mont Saint Michel »

Diorama 3D / Jeu d'enquête VR

3D3 / GD2

2023-24



BRASSART

L'école des métiers
de la création

Depuis des siècles, le Mont Saint Michel s'élance vers le ciel, majestueuse flèche impassible sur un horizon de sable et d'eau sauvage.

Dès le début de notre ère, ce bout de rocher fascine les hommes qui y érigent quelques oratoires. Puis un sanctuaire accueillant des pèlerins s'y établit, bientôt transformé en église entourée d'un petit bourg. Le mont sera tantôt un fort, un rempart, un lieu sacré, un phare, une prison... pour aujourd'hui être un des plus beaux joyaux de notre patrimoine.

En **1254**, alors que Louis IX, plus connu sous le nom de Saint Louis, vient d'y effectuer un pèlerinage, une sombre histoire prend naissance : l'intendant chargé d'administrer le quartier des commerçants est retrouvé mort dans son bureau, étranglé par un chapelet si on en croit les témoignages de l'époque décrivant les marques sur son cou. L'objet pas plus que le meurtrier ne furent retrouvés...

Mais le plus étrange c'est que depuis, **tous les 300 ans**, le propriétaire des lieux est victime du même sort dans cette même pièce !

Diorama 3D

1 lieu, 4 pièces :

Il s'agit de l'intérieur de la maison de l'intendant.

Elle est composée de 4 pièces extrêmement fournies en objets :

- Salon / Salle à manger
- Cuisine
- Chambre
- Bureau / Bibliothèque

4 époques :

- 1254 : Moyen Age Classique
- 1554 : Renaissance
- 1854 : Second Empire
- 2154 : Futur Post-apocalyptique



A réaliser

Chaque membre du groupe devra :

- Réaliser le diorama d'une des 4 pièces.
- Créer l'intégralité des objets de cette pièce.
- Respecter une DA commune garantissant la cohérence de l'ensemble.
- Fournir un fichier kitbash de tous les objets composant sa pièce.

Chaque groupe devra :

- Présenter son travail, ses recherches, sa méthodologie grâce à un support de présentation lors du jury.

Recommandations :

Les objets de votre kitbash sont à destination des game designer qui vont les utiliser pour créer la scène du crime mais pas forcément à l'identique. Leur but sera de produire un prototype de jeu d'enquête VR, aussi les assets doivent être adaptés.

Ils auront besoin de « morceaux » de murs, de fenêtres, de portes.

Pensez modulaire !

Jeu d'enquête VR

Le joueur incarne **un•e enquêteur•trice** embauché•e par le tout nouveau propriétaire de l'ancienne maison de l'intendant afin d'élucider le meurtre de son prédécesseur.

- Le joueur évolue donc **à l'intérieur de celle-ci et ne peut en sortir.**
- Vous devrez proposer un **gameplay de type enquête** qui lui permettra de comprendre et progresser dans la résolution du mystère.
- Chacun de 4 groupes va choisir **une époque parmi celles proposées** dans l'introduction.
- Vous disposerez des **assets créés par les artistes 3D** qui feront une passe supplémentaire afin d'améliorer leur qualité actuelle tout en optimisant le rendu pour la VR.
- Vous n'êtes cependant **ni obligés ni limités dans l'utilisation de ces items.**
Libre à vous d'en créer ou d'en récupérer.

Contraintes et attentes

- **Environnement** : doit refléter l'époque choisie, attention aux anachronismes !
- **Level Design** : la scène doit comporter au minimum les pièces suivantes :
 - Salon / Salle à manger
 - Cuisine
 - Chambre
 - Bureau / Bibliothèque
- **Gameplay** : les mécaniques de jeu devront exploiter au maximum les spécificités de la VR.
- **Homogénéité / cohérence** : l'époque doit pouvoir vous inspirer, que ce soit pour les énigmes, les mécaniques ou la narration et ainsi procurer une immersion qualitative.
- **Scénario** : proposez une explication à cette énigme et éventuellement une résolution.

Conseils

- Ne partez pas tête baissée, **brainstormez** et faites du design thinking !
- Ne formez pas les groupes en vous basant sur vos affinités mais plutôt sur les **compétences complémentaires** de chacun nécessaires à la bonne conduite du projet.
- **Prototypez le plus rapidement possible** vos mécaniques principales : les phases de test et d'équilibrage risquent d'être chronophage. (1 casque par groupe uniquement)

Éléments de barème

- **Gestion** de projet et répartition des rôles.
- **Adéquation** à la réalité virtuelle.
- **Équilibrage** et intérêt des énigmes.
- **Qualité** du prototype. (absence de bugs visuels ou physiques)

A rendre pour le 25 mars 2024

- Un **build jouable**.
- La **version éditeur**.
- Un **GDD de 15 pages max** incluant une justification de vos choix
- Une **présentation** du projet (slide)

Vous déposerez ces éléments dans un **dossier portant le nom de votre projet** à placer dans
Partages (P:) > Promo2023 > GD2 > Epreuves / Workshop VR