

Initiation VR

Moteur de jeu : Unity

Thème du projet : *énigmes/enquête en VR*

Where is Wulfran?

Jeu à énigmes/enquête

EQUIPE

Céliann Fritz - Scénariste / Responsable Énigmes / Artiste 2D-3D

Fiona Lami - Programmeuse / Responsable GitHub / System Designer

Julie Castaing-Molin - Cheffe de Projet / Game Designer / Gestionnaire du projet / Narrative Designer / Artiste 2D

TÉTRADE

1. Support
2. Mécaniques / Gameplay
3. Histoire
4. Graphismes

PILIERES

- VR - le jeu doit être jouable sur VR et utiliser des mécaniques propres à la VR
- DA VINCI CODE - ambiance du film à reprendre
- MYSTÈRE - au lieu d'un meurtre, il y a une mystérieuse disparition
- ART - l'art est le thème des énigmes et de l'histoire

PROGRAMMATION

Mécaniques

1. Se Déplacer - JoySticks
2. Prendre une oeuvre
3. Déplacer une oeuvre
4. Tourner une oeuvre
5. Tourner une statue
6. Déplacer en ligne droite une statue
7. Se placer correctement

Notes de programmation

déplacement :

- rotation = wheel et on remplace le mesh par la statue en changeant la box de collision pour l'adapter
- déplacement = même concept avec le slider
 - on bouge directement la statue comme les wheels etc

Idées de quoi faire :

- sur le comptoir : dossier de l'enquête = reprise note canva
- Lorsqu'une énigme est résolue, téléphone mis à jour

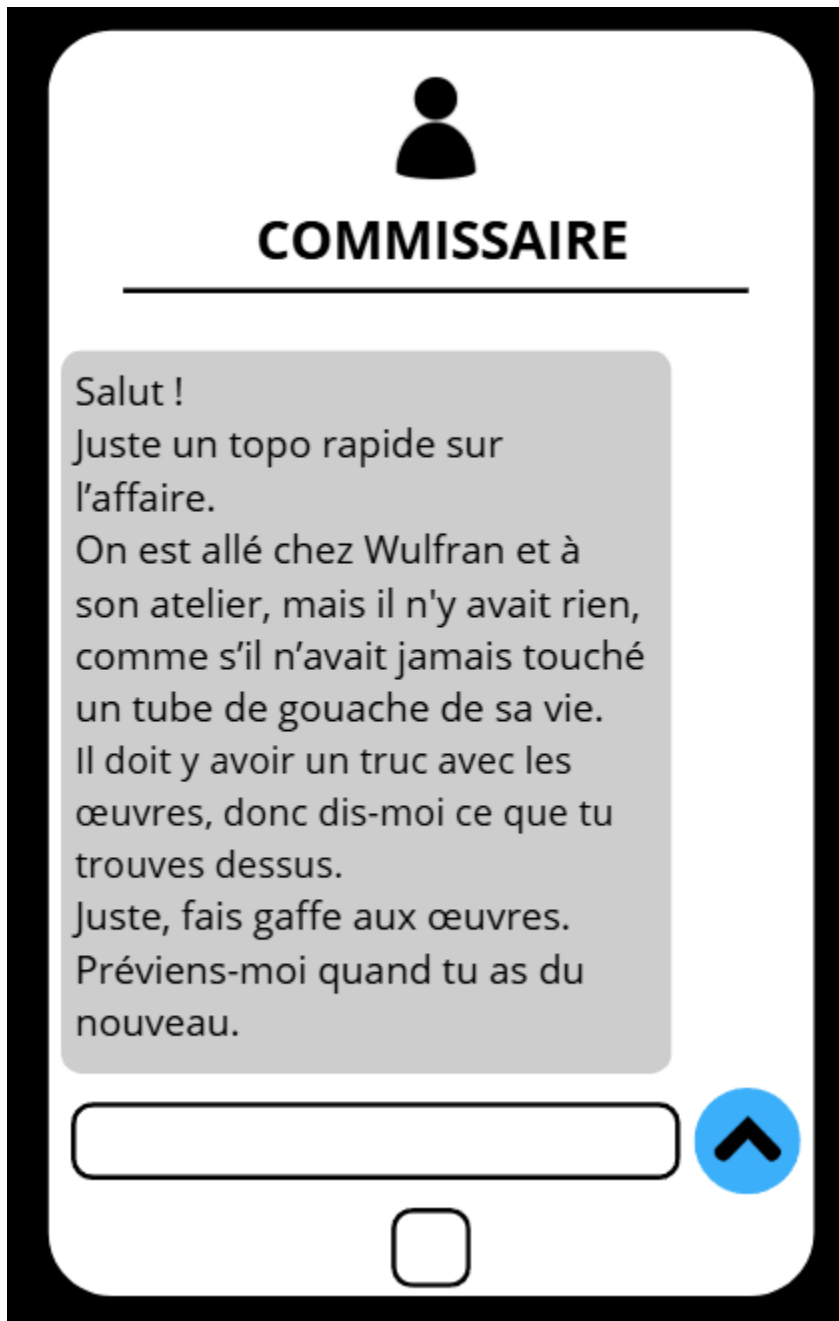
SCENARIO - NARRATIVE DESIGN

Une exposition est en cours sur l'artiste Wulfran, disparu depuis quelques semaines et qui aime les puzzles. Le joueur est un enquêteur qui cherche à comprendre ce qu'il lui est arrivé en utilisant ses œuvres. L'exposition nous laisse chercher pourquoi il a disparu.

L'artiste Wulfran disparu depuis plusieurs semaines veut montrer le vrai visage d'une entreprise qui prône la religion et l'éducation (dit aider les enfants à être dans le droit chemin, , mais est vite menacée par elle. Surveillé, il utilise donc l'art pour dévoiler la vérité sur la torture, la violence et la maltraitance de cette entreprise durant l'exposition sur laquelle il travaille. Le joueur doit savoir où il est, qui l'a fait disparaître et pourquoi. Pour ça, il faut se rendre au musée, le seul endroit où il reste encore des indices, et découvrir le mystère relié aux œuvres.

Description Pitch du jeu

Le pitch du jeu apparaît au joueur de manière diégétique en utilisant un téléphone affichant une discussion entre l'enquêteur (joueur) et le commissaire.



Lettre dans la remise

“Monsieur, Madame,

Nous vous prions de retirer l'œuvre *Veritas* de Wulfran de votre collection exposée. Celle-ci possède un contenu choquant et faux, qui peut faire du tort à notre cause.

Nous avons accepté de soutenir la mise en lumière de cet artiste torturé par sa folie grandissante, mais en temps qu'association chrétienne, nous n'accepterons pas autant de violence. Il y a des limites à l'irrespect envers ceux qui l'ont éduqué.

Avec toutes nos salutations distinguées,

L'Association Référente de l'Education Chrétienne (AREC).”

Description Enigme 1

“C’est au cœur de son parcours de vie que l’artiste nous fait voyager. Il évoque notamment sa représentation de l’école où il a passé une partie de son enfance. Un lieu pieux qui prône, dans le respect de la religion, le respect et des valeurs qui seront fondamentales pour lui plus tard : l’acceptation et l’attention. Il retrace son chemin dans ces années d’innocence et de découvertes sur le monde physique et spirituel.”

Description Enigme 2

“Également plasticien et sculpteur, l’artiste revisite sa propre définition du bien et du mal. L’aspect religieux importe grandement dans son œuvre. Il ne le montre pas seulement comme salvateur, mais aussi comme punition. L’enfant, ici sans doute pêcheur, fait face à ses actes et à la punition de sa religion, au travers du prêtre.”

Description Enigme 3

“Au cours du temps, il affine son art. Il le découvre, l’analyse, le perce et le ponce. Il joue avec et se laisse porter par celui-ci. Ce n’est plus l’artiste qui crée mais l’art qui manipule pour prendre vie. Sous l’effet de sa créativité, il se laisse submerger et retranscrit non pas la réalité perçue, mais la vérité de son esprit. Semblant décousues, ses œuvres intriguent autant qu’elles fascinent.”

Sur les tableaux de l’énigme, la phrase “Tu mérites le pire des châtiments pour nous avoir désobéi !” est divisée en trois tableaux.

Description Enigme 4

“De retour dans sa période en trois dimensions, l’artiste joue sur l’espace pour amener le spectateur à orienter son regard et devenir un acteur à part entière de son univers. Jouant avec la perception, il dépeint grossièrement le christiannisme comme “le grand mal”, une satire de la société qui relie la religion à un simple courant de pensée.”

Description Enigme 5

“A l’apogée de son art, il n’est plus maître de sa passion, c’est sa passion qui le maîtrise et l’utilise à sa guise. Pantin de son pinceau, il s’embrouille entre sa perception de la réalité et la réalité même, qui devient alors un simple témoin de la folie créative de l’artiste. Jouant sur l’espace et le format des peintures lui-même, l’artiste se perd dans son esprit et laisse libre cours à ses fantaisies.”

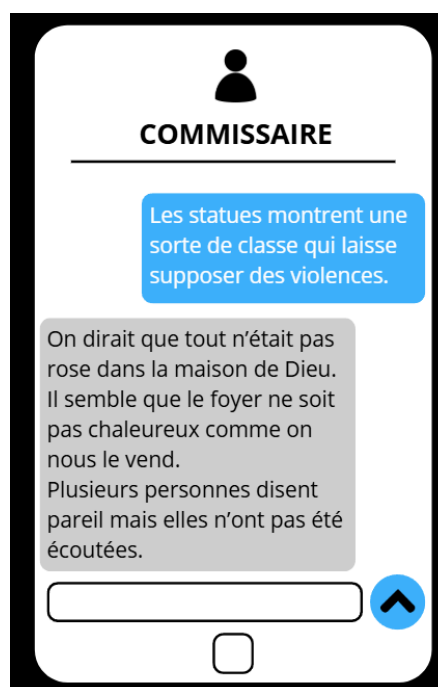
FEEDBACKS

Quand une énigme est résolue, le téléphone de l’enquêteur (joueur) sonne et la discussion change pour correspondre à l’énigme.

Énigme 1



Énigme 2



Énigme 3


COMMISSAIRE

Tous les tableaux sont violents ou dérangés. Souvent, c'est par rapport à cette éducation. Sans compter le tableau caché

Cet endroit l'a rendu fou...ou paranoïaque. L'expo devait ouvrir il y a quelques jours mais il a changé toutes les œuvres au dernier moment, Il voulait qu'on les voit.





Enigme 4


COMMISSAIRE

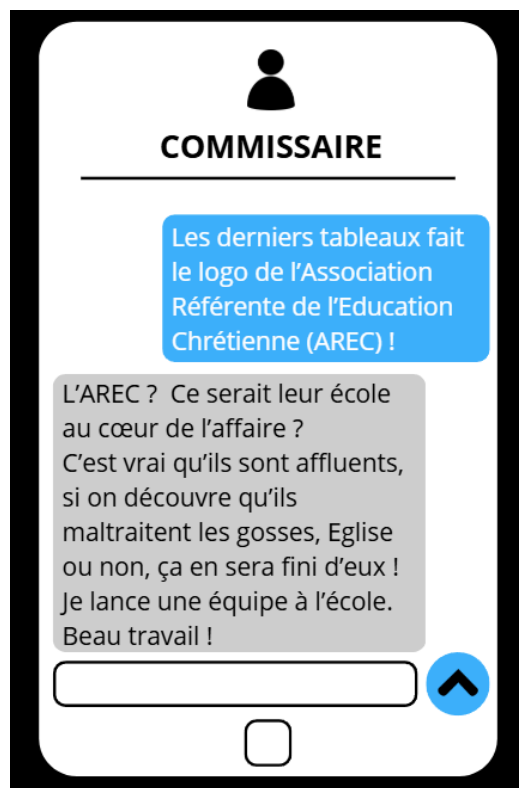
Encore une scène sur la violence. Si on se base sur le passé, même les enfants reproduisaient le comportement violent.

Il est clair qu'il dénonce les abus et la maltraitance de l'école. Pour une école catholique qui prône la bienveillance et le respect, ça fait tâche.

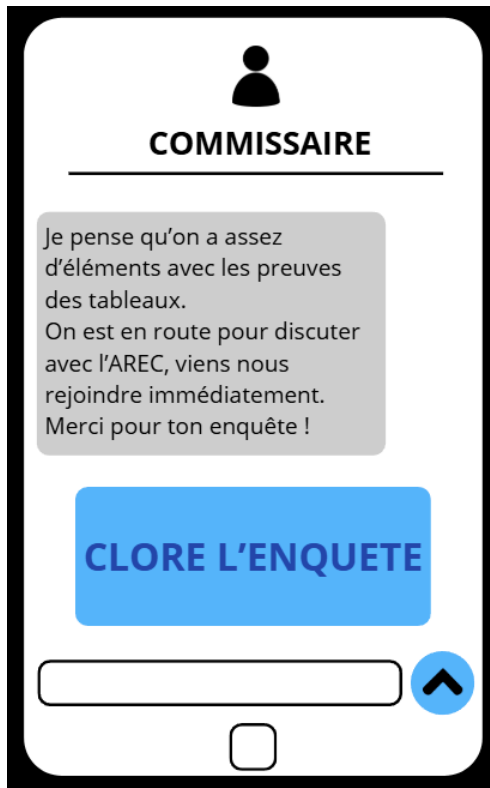




Enigme 5



Fin

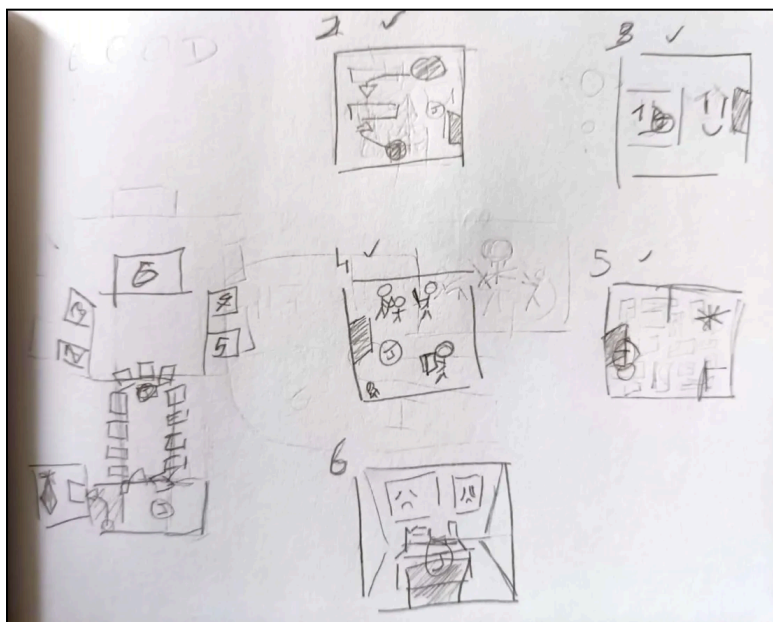


Contrairement aux feedbacks des énigmes qui ne restent que 10 secondes, le téléphone de fin du jeu reste jusqu'à ce que le joueur choisisse de finir le jeu en appuyant sur le bouton "Clôre l'Enquête". Une fois le bouton appuyé, le joueur revient au menu principal.

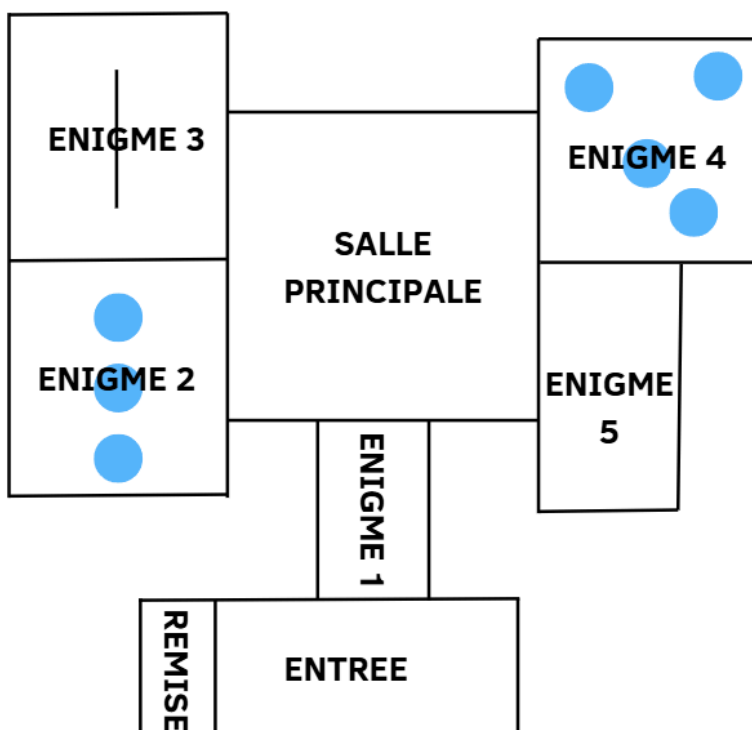
LEVEL DESIGN

Intérieur Musée d'art moderne avec remise pour stocker les oeuvres

Schémas Level Design et Emplacements des énigmes



Design final



Inspirations

Musée Soulages



Musée ACentMetresDuCentreDuMonde

