

Nous avons décidé de réaliser une maquette de donjon en s'inspirant de l'univers de jeux de rôle et des plateaux sur lesquels les joueurs partent à l'aventure. Nous avons fait le choix de réaliser une structure modulable, où l'on peut déplacer chaque mur et chaque sol pour pouvoir rendre le donjon unique à chaque fois que l'on déplace les éléments qui le composent, comme un jeu procédural. Le tout tient grâce à un contour marqué d'un sceau magique.

Chaque salle est unique : une geôle, une salle du trône, une salle aux trésors, une fontaine, un arbre qui pousse dans les ruines, une tanière de hibours (créature propre de cette univers), une salle d'enchantement, une salle d'invocation et un slime. Nous avons essayé d'apporter le plus de détails possible afin que notre maquette raconte une histoire et qu'elle donne envie au spectateur d'explorer celle-ci.

Maxime, Titouan, Solal, Noëmy







