

A large, light purple, horizontally-oriented oval frame with a decorative, scalloped border. Inside the frame, the word "Monastery" is written in a dark purple, serif font and is underlined. The entire frame is set against a dark purple background. In each of the four corners of the background, there is a small, white, decorative flourish.

Monastery



Table of contents



01

Intentions visuelles

Mood boards et recherches
visuelles

02

Intentions de LD

Recherches

03


Intentions mécanique

Recherches

04

Conclusion

Ce que j'ai pu mettre dans le
jeu





01 Intentions Visuelles





Comme le montre le moodboard de la page précédente mes inspirations visuelles, viennent principalement du style pixel art de eastward et binding of isaac.

Pour Eastward c'est surtout la forme du pixel art qui m'a inspiré et qui se retrouve dans mes assets.

Pour Isaac, c'est surtout la dichotomie entre les visuels colorés et doux et le contexte horrifique du jeu, ce que j'ai essayé de retranscrire dans Monastery.

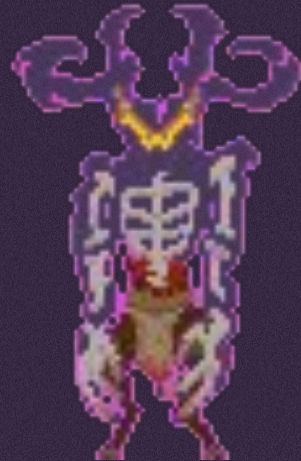




Inspirations pour le boss du jeu (en haut) et pour le héros (en bas).



Pour le boss du jeu je voulais un ennemi inspiré des mythes païens et du satanisme, quelque chose d’effrayant. Inspiré à la fois du côté bestial de la chèvre et du cerfs souvent utilisés dans ces croyances, et à la fois quelque chose de plus “éthéré”.





Pour le héros j'avais pour idée, un enquêteur / inspecteur dans un style victorien avec des inspiration du cliché de bagarreur irlandais.







Pour ce qui est des lieux, je me suis inspiré des vieux sanatoriums abandonnés ainsi que des monastères français. J'ai ajouté à tout cela des jardins d'inspiration anglaise avec des haies rectilignes.





02

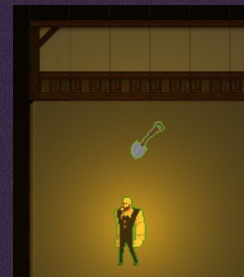
Intentions LD



Le level design de Monastery est basé sur de l'exploration, il faut explorer la carte de jeu pour obtenir les objets nécessaires pour avancer dans le jeu.

Avant de pouvoir entrer dans le monastère, qui est bloqué par des ennemis, il faut parcourir le cimetière pour récupérer une arme pour se débloquent le chemin.

Avant de pouvoir accéder au démon pour l'éliminer, il faut traverser un bâtiment pour trouver une pelle qui débloquent le chemin.





03

Intentions mécaniques



A l'origine de ma réflexion j'avais pour idée 5 mécaniques pour ce projet;

- Une arme
- Un outil pour déplacer des blocs et résoudre des puzzles
- Des Potions
- Une jauge de santé mentale
- Un saut/dash en avant

Je me suis ravisé sur deux d'entre eux, le dash/saut ne collant pas avec l'ambiance angoissante/pesante que je voulais donner à l'expérience de jeu.

De même que la jauge de santé mentale, car je n'avais aucune idée de comment programmer cela.

Dans cette version finale du jeu il reste donc 3 mécaniques;

- Une arme
- Un outil qui débloque les chemins.
- Des Potions





04

Conclusion



Pour conclure, je n'ai pas eu le temps de faire tout ce que j'aurais souhaité avec ce projet. Je me suis mal organisé et cela m'a empêché d'intégrer toutes les mécaniques que j'aurais voulu et je n'ai pas pu faire tous les assets graphiques dont j'avais besoin.

Cependant je reste malgré tout fier de ce projet.

En espérant qu'il vous plaise.

