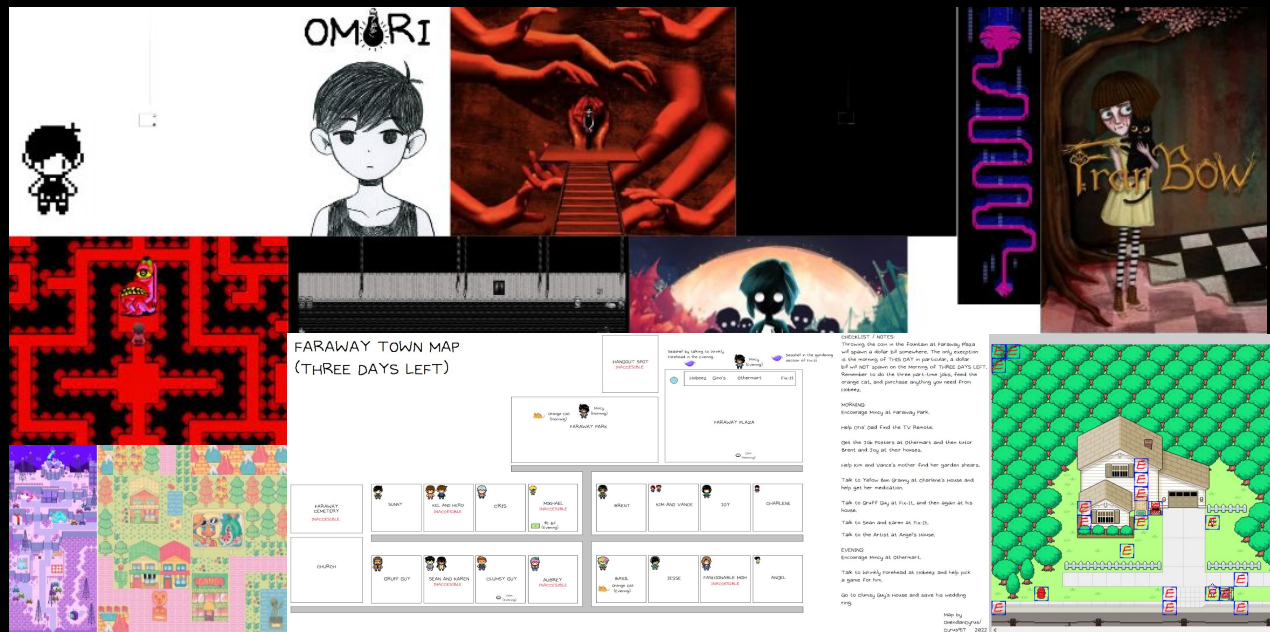




Eden's Secret Garden

Moodboard



Je voulais un jeu de type “horreur” un peu inquiétant. J’ai été beaucoup inspirée de OMORI pour l’aspect “monde imaginaire” et pour le village.

Le jeu fait référence au Jardin d’Eden dans la bible. C’est un jardin secret qui se passe dans la tête de Eden, le personnage principal. Elle y affronte ses peurs, dont un serpent. C’est une référence au serpent qui aurait convaincu Eve de manger la pomme.

Premiers pas

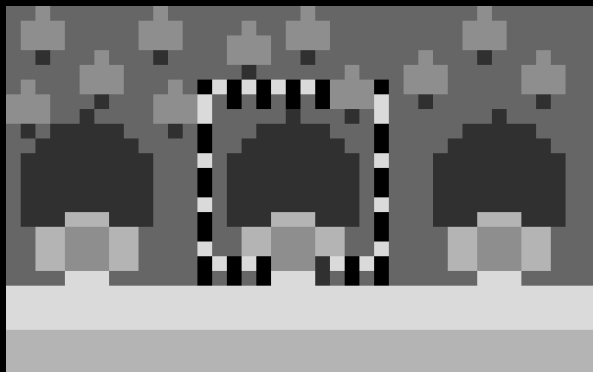
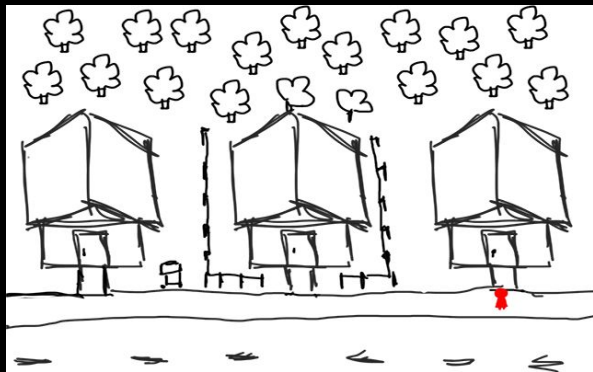


Je voulais faire un village avec plusieurs rues, et plusieurs “donjons” qui auraient été l’école, le parc et l’église. Le personnage aurait rencontré des pnj à l’allure étrange tout au long de son exploration du village.

Le premier donjon est une école. On retrouve des ennemis divers dans les 4 salles de classe. Dans ces salles, le joueur doit récupérer un code afin d’accéder à la salle cachée du boss, l’auditorium.

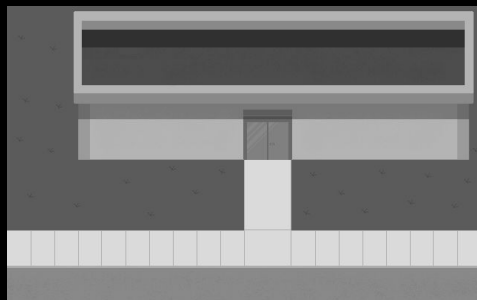
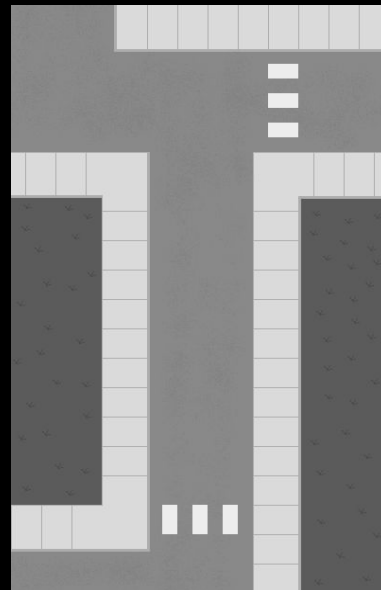
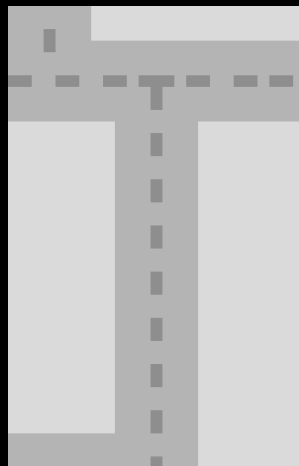
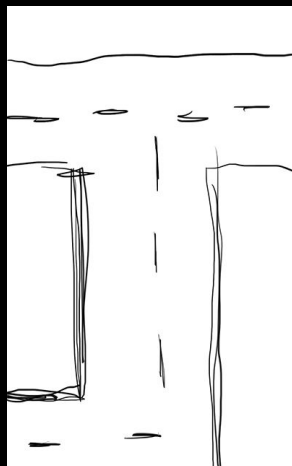
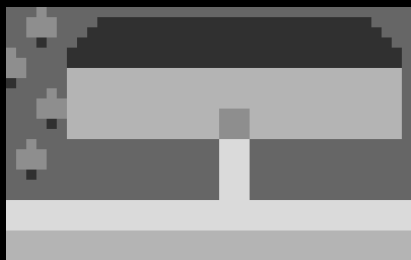


Premiers pas



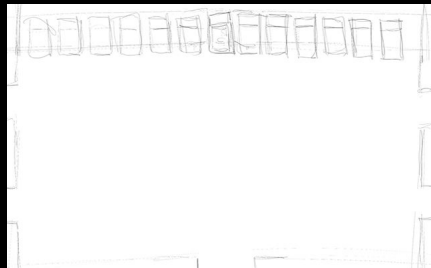
L'ensemble du jeu est en noir et blanc. J'ai cherché à donner une impression un peu pesante au jeu. Les rues sont désertes et font un peu peur. On dirait que personne n'y vit. C'est pour cela que j'ai préféré ne pas apporter plus de végétation au contraire de ce que j'avais prévu: le joueur y croise seulement des mauvaises herbes dont personne ne s'occupe de couper.

Premiers pas



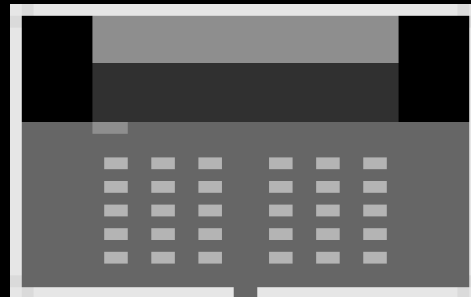
Les rues sont désertes.

Premiers pas

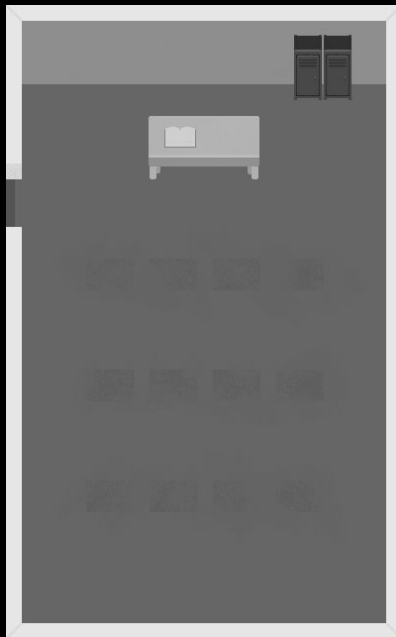
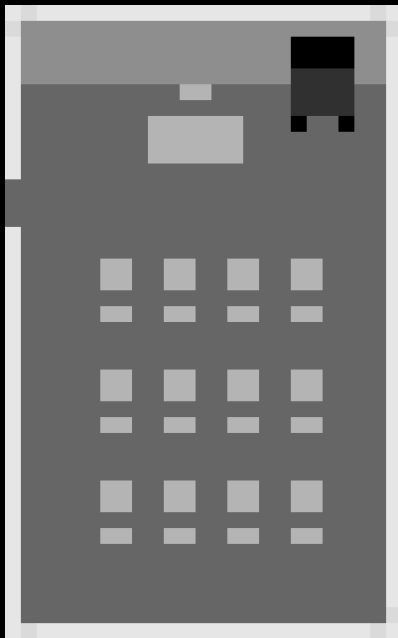
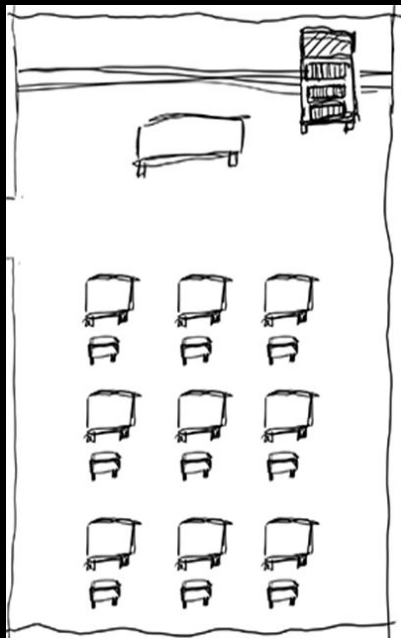


Le hall de l'école fait office de hub pour le donjon. Il relie toutes les salles de classe et abrite également la salle cachée du boss: l'auditorium.

Je n'ai pu réaliser l'auditorium ni l'implémenter. Le boss se trouve sur la scène, devant les sièges de spectateurs. Eden va devoir y monter afin d'affronter le boss, qui représente la peur du regard des autres.



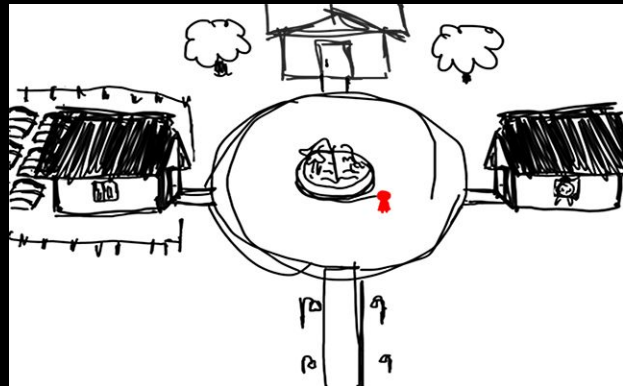
Premiers pas



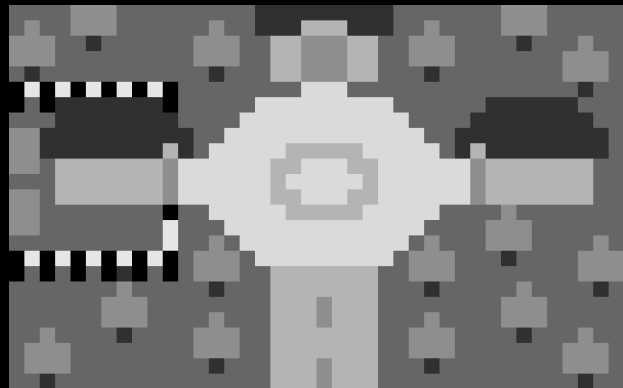
Les salles de classe sont vides: il n'y a plus aucun élèves, et bizarrement, les bureaux semblent s'être volatilisés. C'est ici que les ennemis sont. Eden va devoir les combattre afin de récupérer des items, ou bien même les mystérieux chiffres qu'affichent les livres.

Les salles de classes sont identiques. Seulement l'emplacement de la porte change en fonction de quelle entrée elle vient. Aussi, le chiffre sur le livre change en fonction des salles.

Piste abandonnée



Par manque de temps, je n'ai pas pu réaliser une autre rue, qui celle-ci était ovale. On y retrouvait une fontaine, dans laquelle Eden pouvait y récupérer des pièces.



Eden

Le joueur incarne Eden, une enfant.
C'est une petite fille qui n'a pas eu une vie très facile.
Elle a peur.



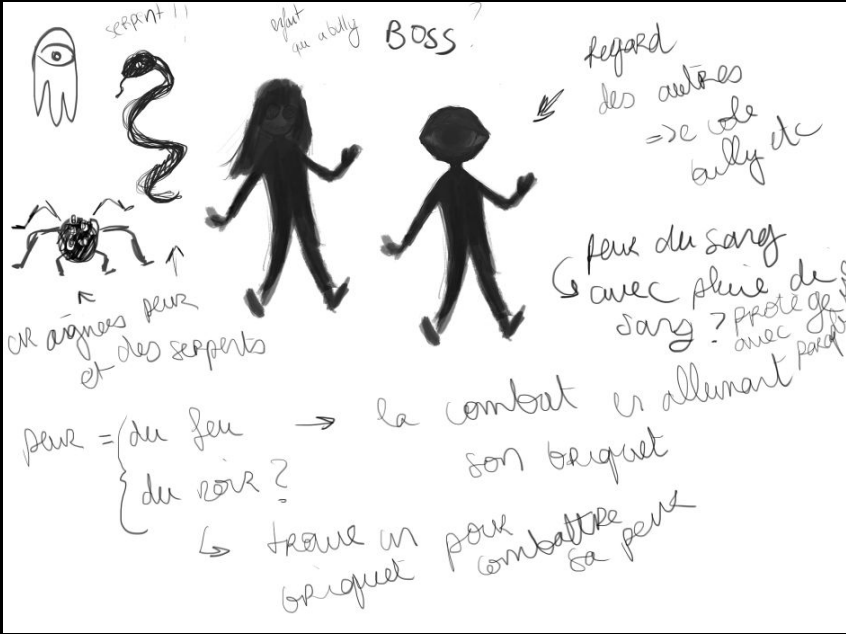
Elle possède 4 capacités. La première étant une capacité d'invisibilité: elle devient invisible aux yeux des ennemis pendant quelques secondes et peut ainsi se déplacer dans les pièces sans se faire voir et éviter ses peurs.

La deuxième étant l'utilisation de son briquet. Il était confisqué dans le casier de l'instituteur ! Il lui permet de brûler les ennemis et de leur faire des dégâts sur la durée.

Sa troisième capacité est obtenue lorsqu'un ennemi lui drop une peluche lapin. C'est sa peluche de quand elle était bébé ! Elle lui permet d'invoquer un monstre lapin qui vient la défendre et attaquer les ennemis en prenant les dégâts à sa place jusqu'à ce qu'il soit KO. Cette capacité a un cooldown élevé afin de laisser le lapin se reposer.

Sa dernière capacité est un bouclier. Elle va le débloquer en trouvant le pull qu'elle avait oublié dans son casier. C'est un pull tricoté "par maman". En utilisant cette capacité, elle va pouvoir réduire les dégâts ennemis.

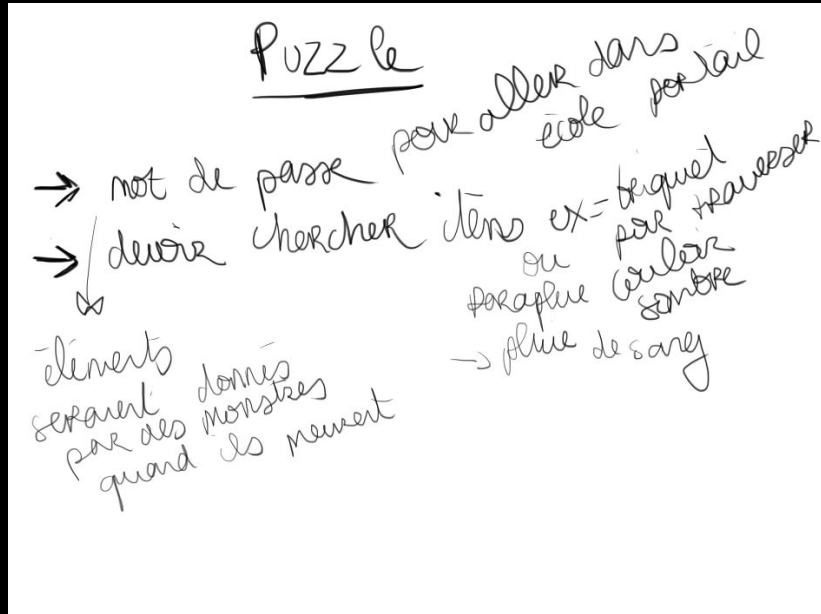
Ennemis et boss



Les ennemis sont des représentations des peurs de Eden. Les serpents, les araignées, les fantômes. Eux sont des peurs rationnelles et communes: on les retrouve un peu partout dans les donjons.

Mais les boss, eux, sont plus inquiétants car ce sont des peurs plus importantes. Le boss du donjon de l'école représente le regard des autres: Eden s'est souvent retrouvée humiliée à l'école par les élèves et les professeurs. Le boss est affrontable dans l'auditorium, sur l'estrade.

Les puzzles



J'ai décidé de mettre plusieurs puzzles: certains endroits auraient été accessibles seulement en débloquent des items. Par exemple, en débloquent le briquet, le joueur pourrait accéder à un endroit auparavant inaccessible car de la végétation obstruait le chemin.

De plus, je souhaitais mettre un puzzle afin d'accéder à la salle cachée du boss par un casier qui demandait un mot de passe à 4 chiffres. Ces 4 chiffres s'obtiendraient en explorant des salles, gardées par des ennemis. Dans les salles de classe, les 4 chiffres se trouvent sur le livre du professeur.

UI



Une icon de Eden est affichée en haut à gauche de l'écran.



Les collectibles sont affichés dans des cases en haut à droite de l'écran.



Les 3 pommes affichées à droite de l'icon représentent les 3 vies de Eden. Si elle perd les 3 vies, c'est un Game Over pour le joueur. Les ennemis droppent des pommes.



La pièce avec une tête de mort à droite de l'icon représente la monnaie du jeu. Les pièces sont trouvables dans la fontaine, ou bien sont droppées par les ennemis.