

Initialement, pour mon jeu " Le manoir ", j'ai voulu créer une esthétique réaliste, dans laquelle on pourrait se ballader, avec des éléments détournés, cloquables... Cela étant légèrement trop poussé j'ai préféré me rapprocher du style graphique du jeu Karrik, de Velvetyne. En effet, illustrer uniquement mes éléments en faisant abstraction du décor était plus simple et se rapproche plus du style graphique que j'utilise habituellement.

Afin de me repérer, j'ai d'abord créé des plans du manoir, avec le Rez-de-chaussée et l'étage, afin de pouvoir concrétiser le contexte, et faire déplacer le joueur dans quelque chose de logique, même si ce dernier n'a pas accès au plan, le jeu est simple, car tout est expliqué.



## A DESSINER:

MANDOIR

FENÊTRE

CLÉ

VOITURE

BUREAU

FAUTEUILS

PORTAIL

PIERRE

PILE DE PAPIERS

CHEMINÉE

ARMOIRE

ESCALIER

TABLEAUX

PORTES x5

BAIGNOIRE

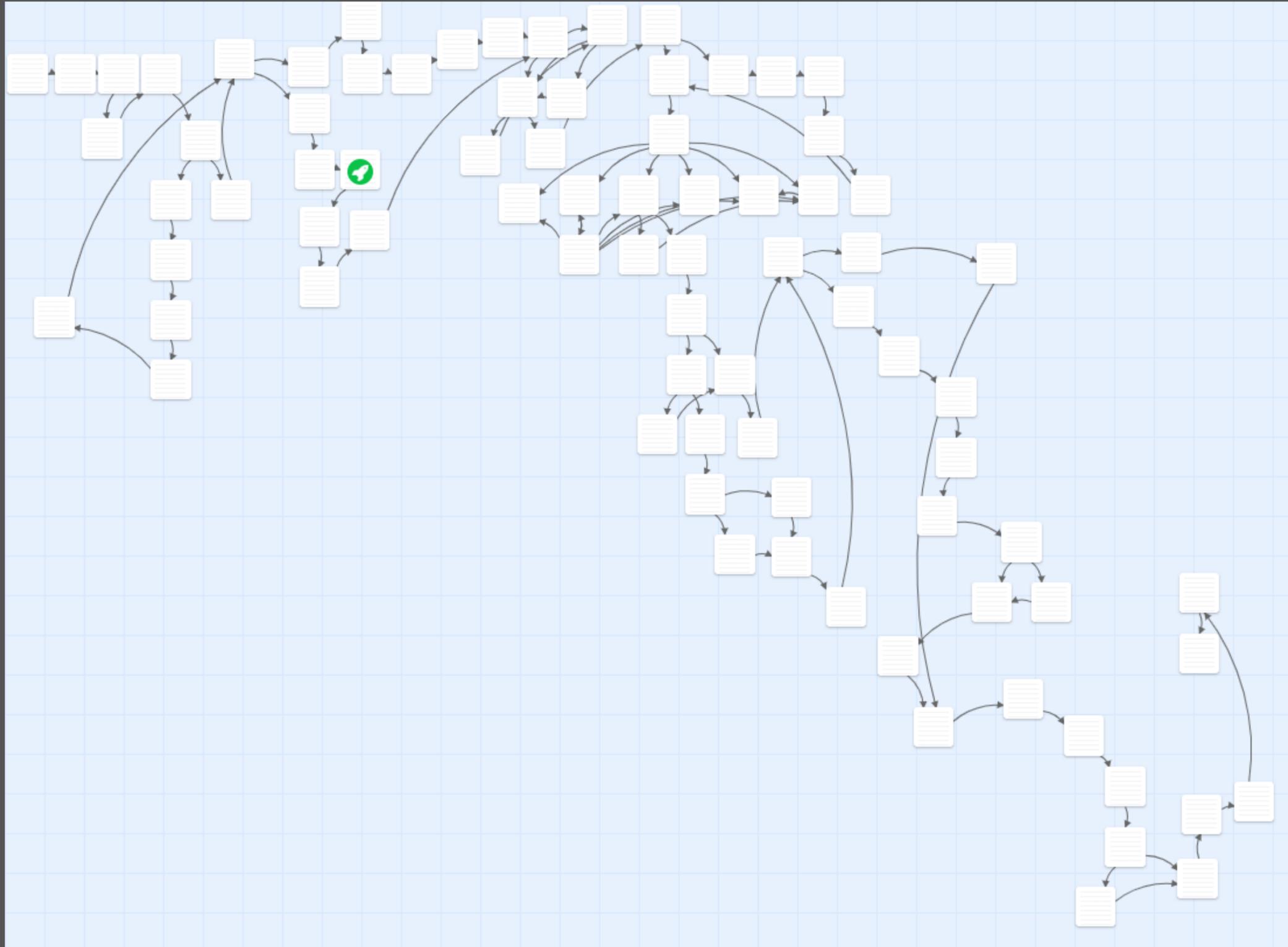
CUISINE

VOITURE DANS LE JARDIN

BLAIREAU

Liste des éléments à dessiner pour  
l'histoire

# Visuel de mes cases de Twine



VELVETYNE  
PRESENTS



# KARRIK

— THE GAME —

Karrik, jeu crée par Velvetyne,  
inspiraiton