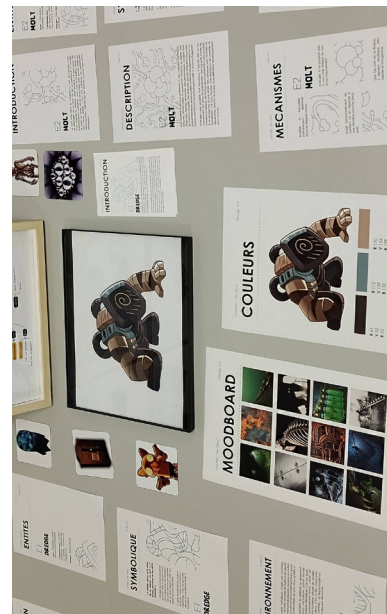
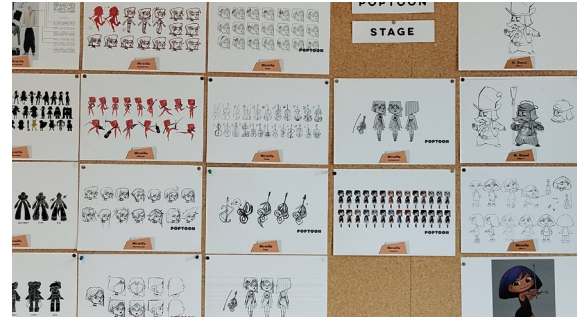
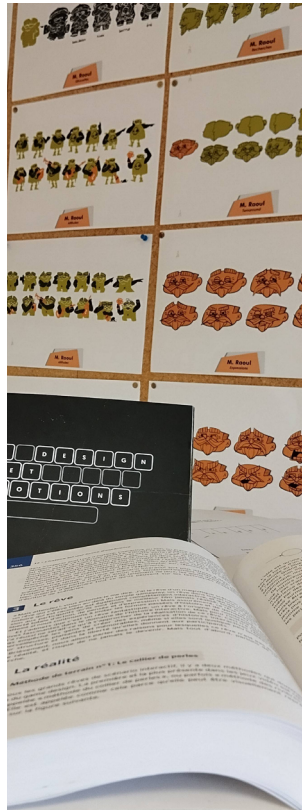
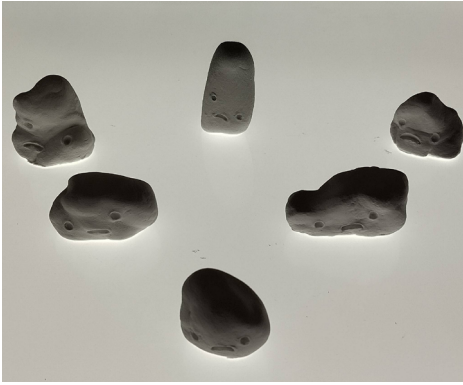
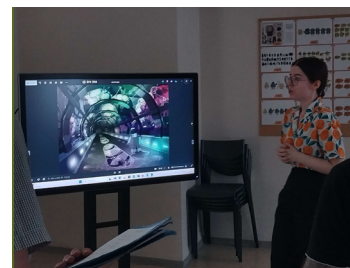


Game Design & Émotions

DOORS : THE ABYSS



Photographies prises lors de la soutenance de projet.



Design préproduction
Concept art
Chara design

« LE GAME DESIGN FAÇONNE DES EXPÉRIENCES CAPABLES DE BOULEVERSER ET TRANSFORMER LE JOUEUR. »

L'idée est née d'un besoin : créer du sens, pas juste du contenu. En explorant Roblox, j'ai découvert une plateforme souvent jugée légère, mais en réalité riche en possibilités créatives. Très vite, j'ai vu que la majorité des jeux visaient un divertissement rapide. Pourtant, des titres comme DOORS prouvent

qu'une autre voie existe : celle de l'émotion et de l'immersion.

C'est dans ce contraste que j'ai trouvé ma voix — et le genre horrifique. Mais avec le temps, une lassitude s'est installée chez les joueurs. Alors une question m'a traversée : c'est quoi un jeu qui ne se renouvelle pas ? Un manège qui tourne en rond.

Alors comment briser cette boucle pour que DOORS reste une expérience vivante et engageante ? J'ai donc imaginé une extension :

une descente encore plus profonde, vers une station sous-marine oubliée.

En tant que concept artist indépendante, j'ai conçu un univers sensible : sans mots, mais chargé de signes, de corps, de silences et d'entités inédites.

Mon objectif : insuffler une présence, créer une horreur subtile mais marquante et prolonger l'âme de DOORS sans jamais la trahir.

- Par Zélia Philippeaux