

SYNOPSIS

Leny est une bougie qui travaillait à la mine et a décidé d'arrêter. Il a demandé à son propriétaire si il pouvait partir. Celui-ci, profiteur, a décrété qu'il pourrait partir uniquement si il lui ramenait une potion pour le remplacer dans son travail.
Partez affronter la dure chaleur et obtenez la potion !

Partirez-vous avec la potion ? Ou choisisrez-vous la voie de l'honnêteté?

POURQUOI?

Je voulais un jeu mignon en pixel art avec des couleurs pastelles et peu saturées qui contrasteraient avec ce scénario d'échappatoire. Même si ici, on comprend que Leny est prisonnier, je voulais donner à la narration une tonalité plus légère en incluant les PNJ les ennemis ainsi que par l'usage des couleurs, des formes... Les mécaniques (notamment la Fonte) sont ici pour représenter à quel point il est dangereux pour Leny de se retrouver hors de sa mine, et pourrait nous conforter dans l'idée où il devrait y retourner (c'est pour ça que les zones de respawn sont les mines): mais il n'abandonne pas et y retourne toujours. Leny finit par obtenir sa liberté malgré les difficultés.

CREATION DU PERSONNAGE

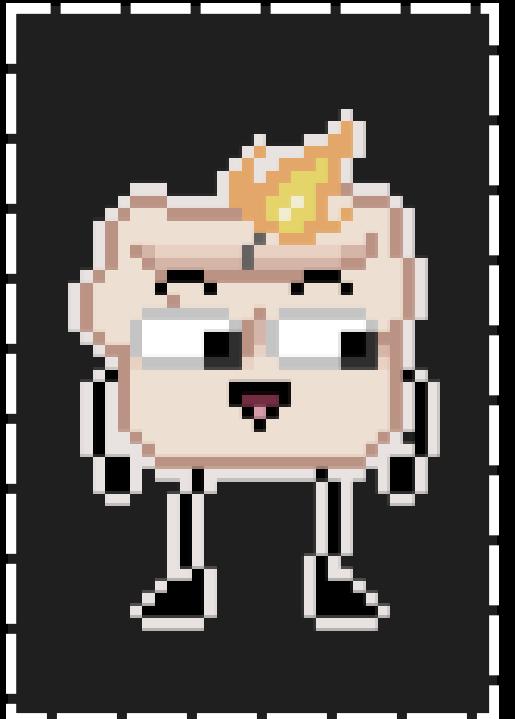
Je voulais un personnage qui puisse fondre.

ET LES ENNEMIS?

J'ai longuement hésité avec des éléments de la nature pouvant être dangereux comme des plantes carnivores, des cactus, ou bien de l'eau qui pourrait éteindre sa flamme, avant d'opter pour des mouches. Elles me semblaient pertinentes grâce à leur forme (assez rassurantes, qui se rapproche de l'identité graphique et des couleurs employées) et leur volonté à se rapprocher des sources de lumière.



TESTS



RÉFLEXION AUTOUR DES MÉCANIQUES

PERSONNAGE

- Peut allumer des bombes grâce à sa flamme?
- Faire fondre des glaçons/de la glace?
- Illuminer des environnements sombres ?
- Brûler les hautes herbes?

- Avec quoi combat-il?

Il vient d'une mine donc je trouvais plus logique de lui donner une pioche plutôt qu'une épée.

-> Champs de roches -> trouver la carte pour savoir quel caillou frapper?

-> Frapper les rochers permettrait de déverrouiller des zones?

-> Possibilité de renforcer la pioche pour casser des roches plus dures?

2 ZONES

- Une zone Chaude où Leny/le Joueur fond. La difficulté est de jauger la fonte tout en traversant le labyrinthe.
- Une zone neutre où il esquiver puis récupérer la pioche pour combattre.

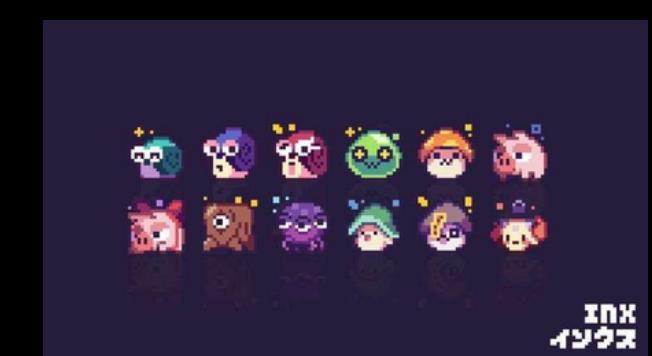
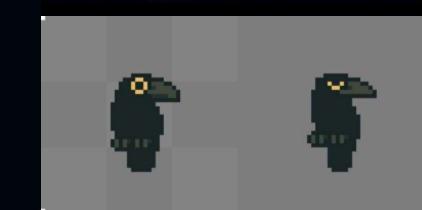
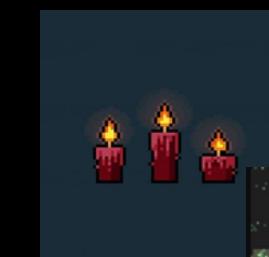
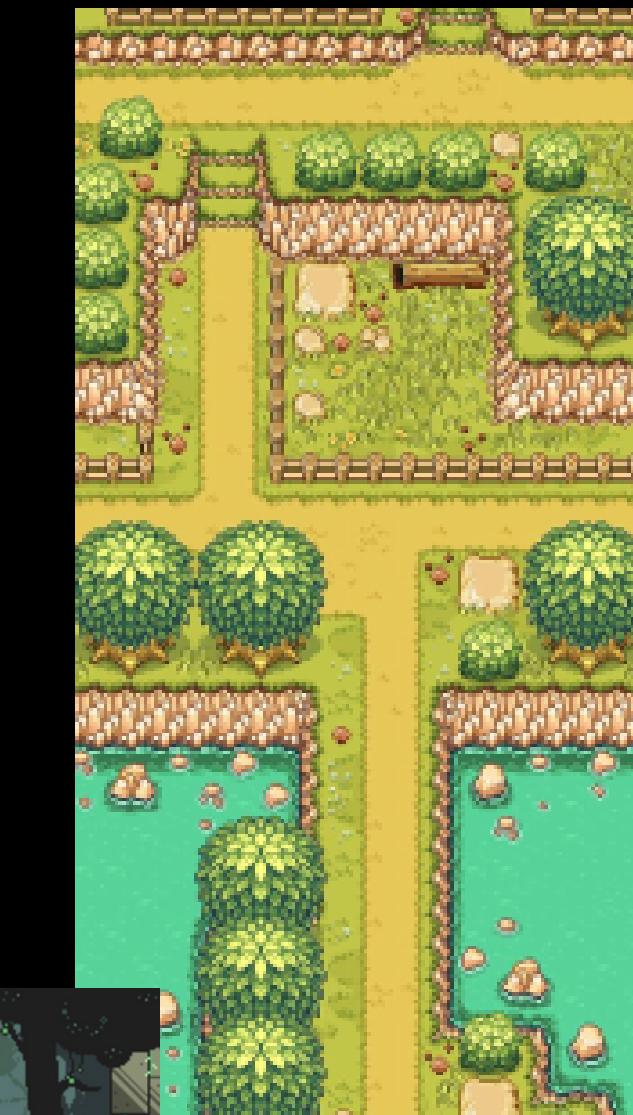
-> Jour la cire fond? Nuit la cire gèle?

-> Faire des zones neutres dans la zone chaude pour se reposer?

-> Labyrinthe de roche ou large étendue de broussaille?

LEVEL DESIGN

MOODBOARD ET INSPI



shutterstock.com · 2202280267

inx
inx

CONCEPT GLOBAL + COULEURS POUR TILES



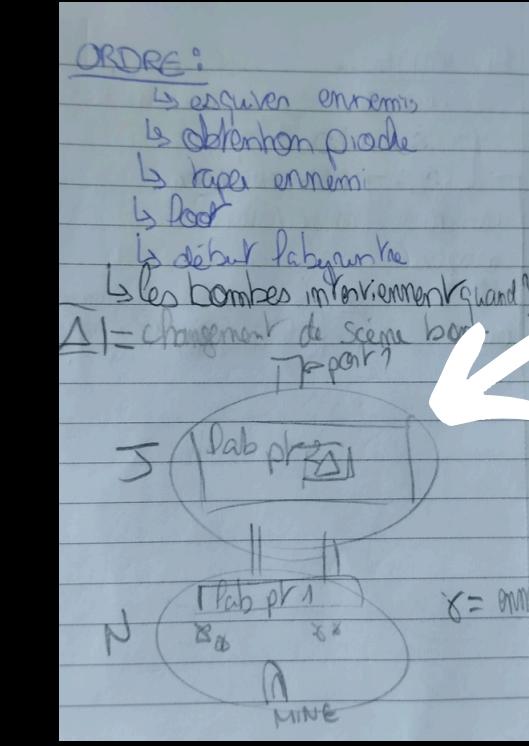
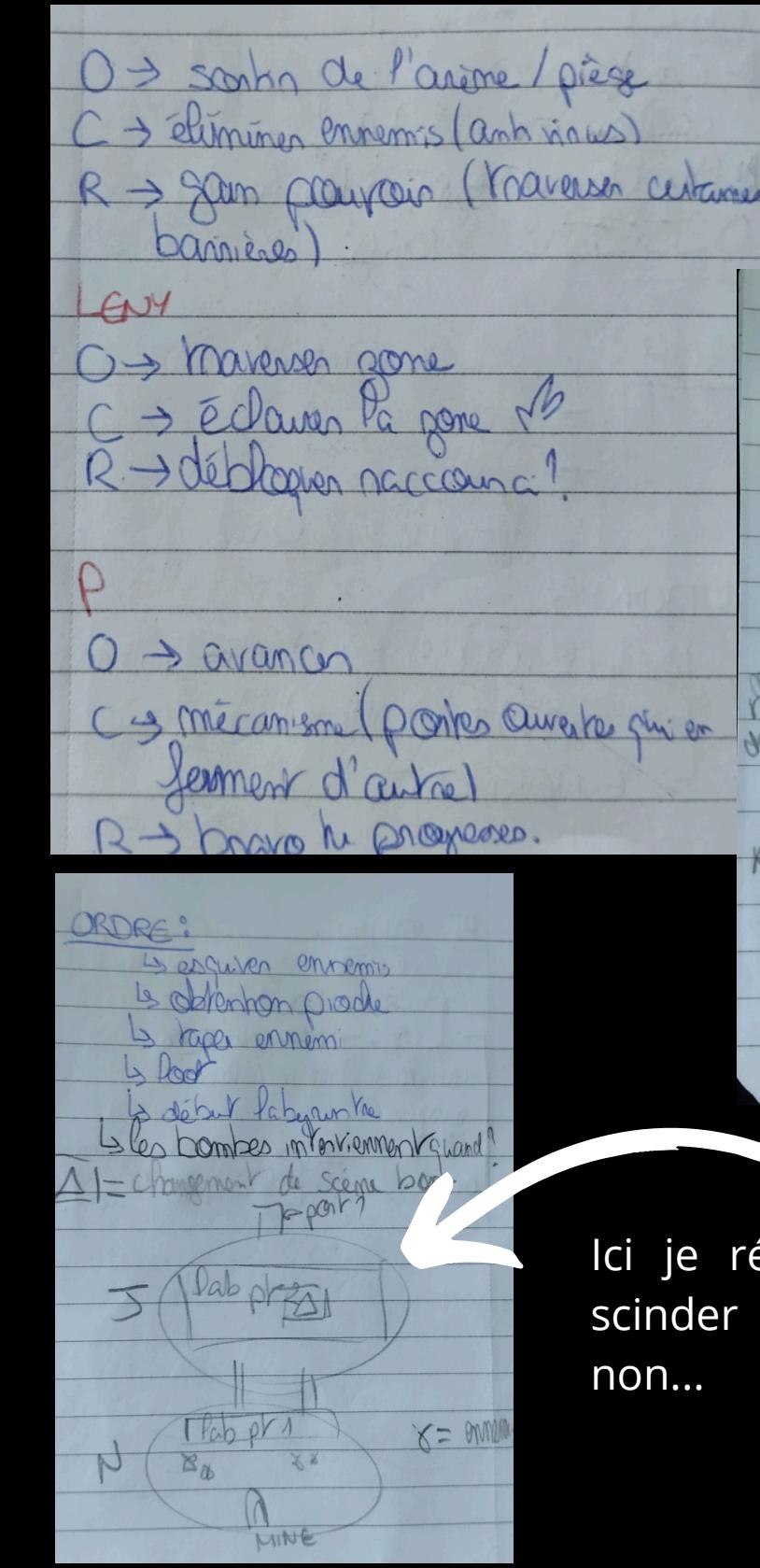
Tests et brouillons



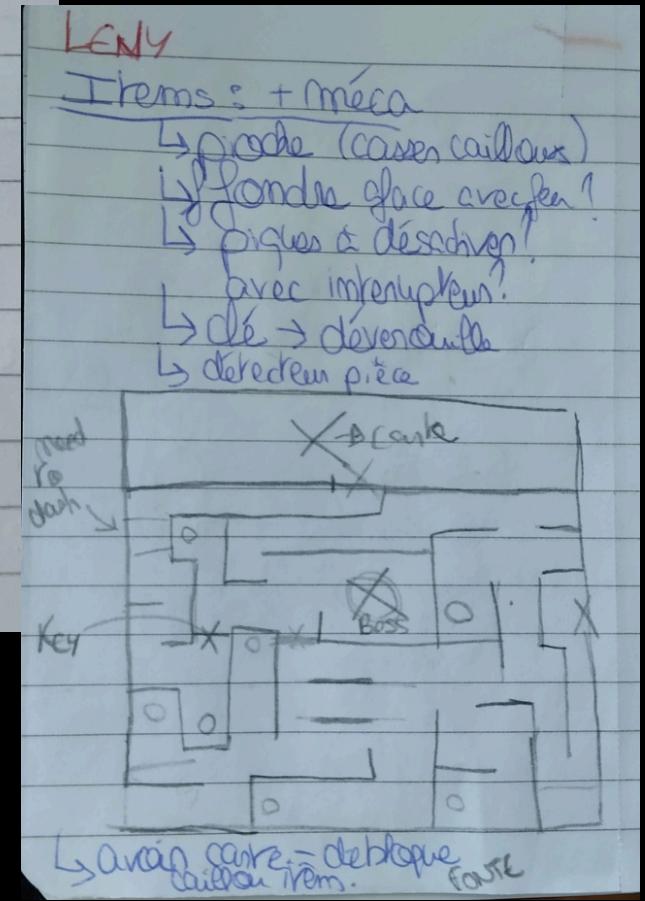
TEST DESIGN LENY



TOUTES
PREMIERES
ÉBAUCHES



DES PAGES DE RECHERCHES



Ici je réfléchissais à si je devais scinder le labyrinthe en deux ou non...