Color Torch

**Juego de puzles en primera persona en el que usamos una linterna de colores para manipular nuestro entorno y avanzar.**

# Mecánicas

Tendremos que usar los colores primarios para iluminar objetos. Si los iluminamos, con alguno de sus colores, se activarán, y si los iluminamos con otro color, se desactivarán. Por ejemplo, una puerta amarilla en una pared blanca se abriría poniendo la linterna en azul. Esto nos obliga a **pensar de qué colores son los objetos**, tarea difícil teniendo disponible 1 o 2 canales RGB a la vez.

La linterna tiene un trigger que ocupa el cono de luz que proyecta, incluyendo al jugador. Los objetos que reaccionan al color de la luz, al entrar en el rango de la linterna cambiaran su capa de colisión. De esta manera, si se iluminan con un color que reflejen, los objetos se volverán tangibles. Si no, el jugador y otros objetos podrán atravesarlo como si no existiera.

## Mecánicas del jugador

* **Moverse:** el jugador se mueve en cualquier dirección a velocidad constante, en el aire no podremos redirigir nuestra trayectoria hasta que toquemos el suelo.
* **Sprint:** el jugador se mueve el doble de rápido
* **Cambiar la linterna de color:** actualiza las capas de colisión de todos los objetos que están en el campo de visión de la linterna.
* **Saltar:** salta aproximadamente la altura de medio jugador. Es un salto suave, que se mantiene en el punto máximo un tiempo suficiente para saltar un par de metros. Si se mantiene más tiempo el botón de salto, el salto será más alto y durará más tiempo. Sólo se salta 1 vez por pulsación.

## Controles

WASD en teclado y joystick izquierdo en Switch para moverse. Shift izquierdo y L3 en Switch para esprintar.

La linterna puede controlarse de 2 formas: eligiendo el color que queremos en la ruleta (click derecho en teclado y R en Switch) o activando y desactivando las bombillas RGB por separado (teclas 1, 2 y 3 en teclado y botones Y, X, A en Switch).

Space en teclado y B en Switch para saltar.

## Mecánicas de escenario

* Antorchas: puntos que se pueden iluminar con otro color para combinarlo con tu linterna o mantener iluminados a distancia la zona.
* Láseres: concentran la luz en una sola dirección. Rebotan en los espejos
* Espejos: rebotan los láseres
* Minerales: combustible para las antorchas

# Lore

Estroncio: rojo

Calcio: naranja

Sodio: amarillo

Bario: verde

Cobre: azul

Aluminio y Magnesio: blanco

La historia del juego sería buscar todas las bombillas de colores para terminar encendiendo la luz blanca, iluminando de nuevo todo el mundo.

# Estética

## Concept

El protagonista es negro, y no reacciona a ningún color. Podría ser precisamente porque tiene todos los colores. El otro personaje es blanco. Podrían fusionarse al final en un montón de colores.

## Interfaz

## Música

# Contenido

# Desarrollo del juego

## Estructura

Empezaríamos en una celda sentados. Un personaje aparecería desde debajo de una baldosa, con la linterna con el color rojo, que es la frecuencia que necesita menos energía. Este personaje sería el guía del juego.

Diálogos: Cualquier objeto interacciona con la luz. Absorben unos colores y reflejan otros. Si quieres ver objetos, deberías procurar rociarlos con un color que reflejen.

Esta linterna es la última que queda por aquí. Tiene la bombilla roja. Su luz es la más débil de todas, pero te servirá para salir de aquí. Por favor, búscame fuera. No podemos dejar que la oscuridad domine el mundo.

¡Lo conseguiste! Comprendes bien la reflexión de la luz. Pareces un blanco, como yo. Ah, claro, es la primera vez que ves a un blanco, ¿no? Nosotros los blancos éramos una tribu que controlaba los colores. Mis ancestros crearon la luz, y los colores con ella. Sin embargo, mantener el mundo iluminado requiere mucha energía. Algunos blancos no podían permitirse todos los colores primarios, y terminaron formando otras aldeas, coloreadas con todos los colores que puedas imaginar. Los más pobres no tuvieron más remedio que abandonar las aldeas y aceptar la oscuridad. Es una pena, pero no podemos hacer nada por ellos. Así nació el clan negro. Durante décadas no supimos nada de ellos, hasta que ahora han irrumpido en la ciudad blanca, y han destruido todas las bombillas. Mi familia es el mayor linaje de linterneros que ha pisado la nación blanca. Creamos las mejores linternas del mundo. Pero ahora sólo queda la que portas tú. ¡Necesitamos recargarla como sea, y devolver los colores al mundo!

Veo que no reaccionas al color rojo… ¿Eres de una aldea secundaria? No importa, podré verte cuando consigamos tu color.

Así que no lo sabes… eso es extraño. Sabiendo que no reaccionas al rojo, podrías ser de la aldea verde o azul. ¡O tal vez eres un cian! Siempre he querido visitar la aldea cian.

Tampoco reaccionas al verde… Me estoy empezando a preocupar… No serás un… No, no puede ser. Seguro que eres un azul.

Al principio, solo puedes poner un color rgb. Después de conseguir los 3 colores, podremos poner 2 a la vez y mezclarlos. Los colores se pueden poner con las teclas rgb (1, 2 y 3) o con una ruleta en el centro de la pantalla. Si activamos mas colores de los que podemos, se sustituirá por el último que activamos.

# Referencias

Ralsei (Deltarune): Whitey

Portal: Puzzles