

# ChromAdventure

## GAME DESIGN DOCUMENT

Projet Commun  
C5

# SOMMAIRE

## Overview

- 1.Intention
- 2.Concept
- 3.Scénario
- 4.Settings
- 5.Plateforme(s)
- 6.Genre(s)
- 7.Cible
- 8.Rating

## Cœur du jeu

- 1.Piliers du jeu
- 2.Boucles de jeu

## Les 3 C

- 1.Caméra
- 2.Controls
- 3.Characters

## Gameplay

- 1.Mécaniques
- 2.Boucle de jeu
- 3.Difficulté/  
Progression
- 4. Collectibles
- 5. Tutoriel
- 6. Economie

## Contenu Narratif / Scénario

- 1.Résumé Niveaux
- 2.Personnage
- 3.Bestiaire

## Son

- 1.Musique
- 2.Sound design
- 3.Voix(facultatif)

## UI/UX

- 1.Interface  
Utilisateur

## DA

- 1.Environnement
- 2. Personnages
- 3.Palette

# Overview



## Concept :

Dans ChromAdventure, un infinit runner, On incarne un chercheur qui cherche à réparer le monde en voyageant pour réparer son expérience de monde parallèle qui a échoué.

CHROMA, c'est un endless runner où tu joues un inventeur gaffeur qui a effacé toutes les couleurs du monde avec sa Machine ratée, et qui doit maintenant courir dans différents mondes en noir & blanc pour récupérer, choisir et utiliser les bonnes couleurs au bon moment afin d'ouvrir des passages d'un monde à l'autre, éviter des dangers et commencer à repeindre le monde.

## Intention:

Sentir qu'on répare le monde en relevant des défis de réflexe et ressentir de la satisfaction en voyant le monde reprendre des couleurs

Jouer avec les couleurs comme une ressource simple mais cruciale.

Rester vivant le plus longtemps possible dans un run qui accélère

## Genre: Endless Runner

## Scénario:

Un chercheur obsédé par la preuve des mondes parallèles active une machine expérimentale. L'appareil se brise, le projet échoue... et lui est aspiré dans un univers sans couleurs.

Pour rentrer chez lui, il doit voyager de monde en monde. Chaque univers possède une couleur unique et renferme un cristal essentiel pour réparer la machine. À mesure qu'il les récupère, les couleurs reviennent peu à peu dans les mondes traversés.

Son voyage devient une reconstruction : celle de la machine, des couleurs, et de son propre monde, qu'il espère retrouver intact une fois toutes les teintes rassemblées.

## Setting :

\* Monde : une réalité proche de la nôtre, mais stylisée, où toutes les couleurs ont été aspirées au début (noir/blanc) et mondes suivants colorisés par les couleurs obtenues précédemment.

### \* Ambiance :

Décor en noir, blanc, gris.

Les rares couleurs visibles sont soit : des éclats instables à collecter, des portes / éléments de gameplay lisibles.

### \* Ton :

Léger, humoristique, tendre, avec une pointe de mélancolie (un monde à réparer).

L'inventeur commente parfois la situation avec autodérision.

### \* Thèmes :

Responsabilité (réparer sa propre erreur),

Créativité (se servir des couleurs pour avancer),

Espoir (chaque réussite ramène un peu de couleur).

## Overview (suite)



### Plateforme:

#### PC uniquement

Pourquoi un infinite runner est pertinent sur PC

Contrôles adaptés : le gameplay simple (sauter, esquiver, dash) fonctionne parfaitement avec clavier, souris ou manette.

Fluidité garantie : le genre est léger, donc il tourne très bien sur toutes les configurations PC.

Sessions courtes idéales : format parfait pour les joueurs PC qui veulent des parties rapides mais rejouables.

Facile à porter : un runner se compile et se teste facilement sur plusieurs plateformes.

Valorise les capacités des machines : vitesse, effets visuels, animations, grand écran → excellente immersion.

Très accessible : convient à tous types de joueurs, ce qui est idéal pour une sortie PC.

pertinence: on utilise uniquement le PC car équipé réduite et peu de moyen possibilité d'élargir sur console ensuite.

### Genre: Endless Runner



### Cible:

#### Casual Gamer

joueurs 15-60 ans sur PC, habitués aux jeux rapides et rejouables, sensibles aux univers stylisés.

Attentes : fun immédiat, progression visuelle, scoring, histoire légère mais intriguante.

Motivations : explorer des mondes, récupérer les couleurs, avancer dans un univers unique et minimaliste.

### Rating:

PEGI recommandé : PEGI 3

Le jeu peut clairement être classé PEGI 3, car :

pas de violence,

pas de sang,

pas de thèmes sensibles,

univers abstrait / coloré,

gameplay simple et non agressif,

narration métaphorique sans danger psychologique.

C'est le rating le plus cohérent pour un infinite runner narratif et coloré.



Coeur du jeu

# Pilliers

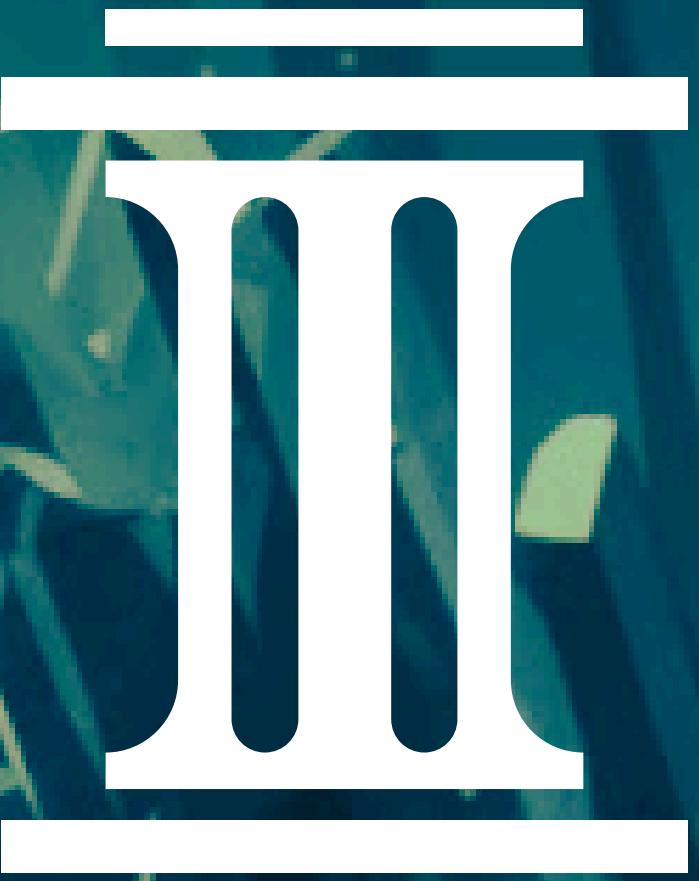
Progression visuelle – La couleur comme récompense



Voyage à travers des mondes parallèles



Vitesse Progressive





## 1) Progression visuelle – La couleur comme récompense

**Chaque monde possède une couleur unique totalement absente au départ.**

**En avançant et en récupérant son cristal, le joueur redonne vie au monde.**

**La progression se voit immédiatement : plus on joue, plus l'univers retrouve ses couleurs.**

## 2) Voyage à travers des mondes parallèles

**Chaque monde :**  
**possède une identité visuelle propre**  
**introduit une nouvelle couleur**  
**offre une ambiance distincte**

**Le joueur découvre un univers différent à chaque étape, créant un sentiment d'aventure continue.**

## 3) Vitesse Progressive

**La vitesse augmente continuellement :**  
**plus le joueur survit, plus c'est rapide**  
**plus c'est rapide, plus c'est intense**  
**La montée en vitesse est un pilier central de la tension et du flow.**

# BOUCLE DE JEU GÉNÉRALE

## 1. Lancement de la Run

Le joueur entre dans un monde sans couleur.  
La vitesse démarre doucement.  
Les premiers obstacles apparaissent.

## 2. Course & Esquive

Le joueur esquive, saute, glisse, change de trajectoire.  
La vitesse augmente progressivement.  
Les patterns deviennent plus complexes.

## 3. Récupération d'énergie / fragments

En courant, le joueur collecte des fragments de couleur ou d'énergie.  
Cela fait revenir une partie des couleurs dans le monde.  
Le joueur voit sa progression directement dans l'environnement.

## 4. Intensification

La difficulté monte : obstacles plus rapides, patterns plus denses.  
Le joueur entre dans le flow (réactivité + anticipation).  
Objectif : survivre le plus longtemps possible.

## 5. Échec ou réussite

Échec  
Collision → fin de la run.  
Retour au hub ou au menu.  
Le joueur voit sa distance, score, progression de couleur.  
Il relance une run.

Réussite  
Le joueur atteint la fin du monde (ou un seuil)  
→ il récupère le cristal de la couleur du monde.  
La couleur est restaurée totalement dans ce monde.

## 6. Avancée Métagame

Le cristal obtenu va dans la machine du chercheur.  
Le joueur débloque :  
un nouveau monde  
une nouvelle couleur  
de nouvelles variations d'obstacles  
une montée de difficulté générale

## 7. Nouvelle Run

Le joueur sélectionne le nouveau monde.  
La boucle recommence, plus intense, plus colorée.

### Version ultra synthétique

Courir → Esquiver → Collecter → Accélérer → Atteindre le cristal → Restaurer la couleur → Débloquer un nouveau monde → Recommencer



**LES 3 C**

## LES 3 C

### CAMERA

- Angle principal : troisième personne légèrement derrière le personnage (runner classique).
- Distance fixe : la caméra ne recule ni n'avance brusquement → stabilité visuelle.
- Légère oscillation dynamique : augmentation subtile avec la vitesse pour renforcer la sensation d'intensité.
- FOV adapté : champ de vision large pour anticiper les obstacles.
- Feedbacks caméra :
  - micro shake en cas d'impact léger (mais pas d'échec total)
  - boost visuel lors de la récupération de fragments de couleur
- Visée : toujours tournée vers le chemin et les obstacles à venir → anticipation et lisibilité.

# LES 3 C CONTROLES

**Déplacement latéral : Flèches / A-D**

**Saut : Espace**

**Glissade : Contrôle / S**

**Pause/Menu : Échap**

# LES 3 C

## PERSONNAGE

**Avatar : un chercheur projeté dans un monde sans couleurs.**

**Mouvements : course automatique en avant, vitesse croissante.**

**Actions principales :**

- sauter
- glisser
- se décaler (lanes / trajectoires)
- esquiver obstacles

**Feedbacks visuels :**

- traînées de couleur récupérée
- éclats lumineux lors de la collecte
- animation plus dynamique quand la vitesse augmente

**Objectif momentané : Survivre et collecter des fragments jusqu'au cristal du monde.**



# GAMEPLAY

# MECANIQUES

Mécanique	Description	Pourquoi (Objectif de)	Difficulté de réalisation
<b>Course automatique</b>	Le personnage avance seul	Centrer le gameplay sur	★ Très facile
<b>Déplacements latéraux (2-3)</b>	Se déplacer à gauche/droite	Éviter les obstacles; lisibilité	★★ Facile
<b>Saut</b>	Appuyer pour franchir un	Introduit le timing	★★ Facile
<b>Glissade</b>	Passer sous les obstacles	Variation simple de mouvements	★★ Facile
<b>Obstacles fixes</b>	Murs, blocs, objets statiques	Base de la difficulté	★★ Facile
<b>Obstacles mobiles (simples)</b>	Objets qui bougent légèrement	Augmente la concentration	★★★ Moyen
<b>Collectibles / Fragments de</b>	Objets à ramasser	Score + retour visuel	★★ Facile
<b>Accélération progressive</b>	La vitesse augmente avec le	Intensité et flow	★★ Facile
<b>Mort</b>	Mort à la seconde collision	Cycle court, rejouabilité	★★ Facile
<b>Score (distance + bonus)</b>	Points basés sur la distance et	Motivation et progression	★★ Facile
<b>Sélection de monde</b>	Choisir différents univers colorés	Variété sans complexité	★★ Facile à moyen

# BOUCLES DE JEU

Échelle	Objectif	Challenge	Récompense
<b>Micro 1</b>	Éviter un obstacle	Réagir au bon timing	Continuer la course
<b>Micro 2</b>	Collecter un fragment	Se positionner correctement	Points + retour visuel (couleur)
<b>Micro 3</b>	Garder le contrôle à haute vitesse	Anticiper plus vite	Sensation de flow & maîtrise
<b>Méso 1</b>	Aller le plus loin possible	Obstacles de plus en plus complexes	Score final amélioré
<b>Méso 2</b>	Restaurer un monde	Ramasser assez de fragments	Apparition progressive des couleurs
<b>Méso 3</b>	Atteindre le cristal du monde	Réussir la séquence finale	Nouveau monde débloqué
<b>Macro 1</b>	Progresser dans la quête	Terminer plusieurs runs sans abandon	Rassembler un nouveau cristal
<b>Macro 2</b>	Explorer différents mondes	Apprendre de nouveaux obstacles	Variété visuelle + contenus nouveaux
<b>Macro 3</b>	Réparer la machine et rentrer chez soi	Compléter tous les mondes	Fin de l'histoire + univers restauré

# DIFFICULTE/PROGRESSION

Vitesse:

- Vitesse de base faible, puis augmentation régulière par paliers de temps/distance.
- Au-delà de certains paliers, apparition de patterns “experts” (enchaînements de sauts/glissades).

Patterns d'obstacles:

- Segment 1 : obstacles simples, 1 action à la fois.
- Segment 2 : combinaisons (saut + déplacement latéral, glissade + changement de ligne).
- Segment 3 : obstacles en “tunnels”, zones de danger plus longues, choix de trajectoire plus serrés.

Progression inter-mondes

Chaque monde = une couleur + une identité visuelle + un niveau de difficulté.

- Monde 1– Couleur 1 (tuto étendu / difficulté basse)
  - Obstacles peu nombreux, grande lisibilité.
  - Introduction des fondamentaux : déplacement, saut, glissade, collecte de fragments.
- Monde 2– Couleur 2 (difficulté moyenne)
  - Plus d'obstacles mobiles, zones blanches/noires plus fréquentes.
  - Ajout de premiers power-ups (aimant, bouclier).
- Monde 3– Couleur 3 (difficulté élevée)
  - Vitesse plus forte, patterns serrés.
  - Combinaisons d'obstacles et zones de danger enchaînées.
- Monde 4+ (optionnel / version étendue)
  - Variantes avec mécaniques spécifiques (plateformes mobiles, couloirs étroits, etc.).

Progression du joueur

Score : distance parcourue + fragments collectés + bonus de série (“streak” sans collision).

Maîtrise : apprendre à lire les patterns, gérer le stress de la vitesse, optimiser les trajectoires.

Débloquages : nouveaux mondes et éventuellement améliorations cosmétiques (skins de machine/avatar).

# COLLECTIBLES

Nom du Collectible	Description visuelle	Utilité dans le gameplay
<b>Fragment de Couleur</b>	Petites particules lumineuses de la couleur du monde	Ajoute des points + restaure progressivement les couleurs
<b>Éclat de Cristal</b>	Petit fragment du cristal du monde, plus rare	Bonus score important + accélère la restauration du monde
<b>Orbe d'Énergie</b>	Petite sphère blanche/argentée	Donne une micro-protection (1 erreur pardonnée)
<b>Flamme Chromatique</b>	Petite flamme colorée en mouvement	Active un mini-boost de vitesse contrôlé (court + fun)
<b>Relique Scientifique</b>	Objet technologique cassé, issu de la machine	Objet de collection cosmétique (débloque des infos/skins)
<b>Ampoule Colorée</b>	Ampoule suspendue ou au sol, brille fort	Bonus de luminosité local → aide à la lisibilité des obstacles
<b>Rubans Spectraux</b>	Traînées lumineuses flottantes	Remplissent une jauge qui déclenche un moment de "Flow maximal"
<b>Horloge Brisée</b>	Petite montre éclatée	Ralentit légèrement le temps pendant 2 secondes (optionnel si réalisable)

# TUTORIEL

Début du jeu : monde totalement gris  
Un message sobre apparaît à l'écran, près du personnage.

## Déplacement

- "Déplace-toi pour suivre la lumière."
- Flèches gauche/droite ou Stick gauche
- Une traînée lumineuse indique la bonne lane

## Saut

- Premier obstacle bas → texte contextuel :
- "Appuie sur ESPACE (ou Croix/A) pour sauter."

## Glissade

- Obstacle haut → texte :
- "Maintiens Ctrl (ou Rond/B) pour glisser."

## Collecte

- Apparition des fragments de couleur :
- "Récupère les fragments pour redonner vie au monde!"

La zone autour du fragment reprend de la couleur

## Danger

- Premier obstacle mobile → message :
- "Évite les obstacles pour survivre."
  - Montée en vitesse

La caméra s'éloigne légèrement

- "Tiens le plus longtemps possible pour retrouver le cristal."

Le tutoriel se termine automatiquement une fois une certaine distance parcourue

Aucun écran à part, tout se fait en jouant, naturellement

Option possible: faire apparaître un bouton "passer le tutoriel" pour les joueurs qui préfèrent apprendre d'eux même.

# ECONOMIE DU JEU

## Économie & Monétisation

- Modèle : Free-to-Play PC, monétisation 100 % cosmétique (pas de pay-to-win).
- Revenus :

Publicités opt-in (vidéos récompensées en fin de run / depuis le hub).

Boutique de personnalisation du personnage principal (skins, accessoires, effets visuels, animations).

- Monnaies :

Fragments de couleur (soft) : gagnés en jouant, utilisés pour cosmétiques de base et petits coffres.

Cristaux Prismatiques (premium, optionnel) : gagnés rarement ou achetés, pour cosmétiques rares/légendaires.

- Publicités :

Vidéos récompensées → x2 Fragments, continuation après collision, essai temporaire de skins premium.

Interstitials éventuelles uniquement entre runs, à faible fréquence.

- Boucle principale :
- Jouer → gagner des Fragments → acheter / débloquer des cosmétiques → attachement au personnage → relancer des run

Mise à jour gratuite: fidélise et améliore la note du jeu

DLC gratuites: maintient l'intérêt du jeu à long terme

# MULTIJOUEUR

**Pas de multijoueur**

**Pourquoi pas de multijoueur ?**

- Expérience solo centrale : le jeu est basé sur le flow, la concentration et une progression personnelle.
- Complexité technique inutile : réseau, serveurs, synchronisation → trop lourd pour un projet débutant.
- Rejouabilité déjà garantie : score, maîtrise et déblocages assurent le plaisir en solo.
- 

**Conclusion : Le multijoueur n'apporte rien d'essentiel à l'expérience et nuirait à notre capacité de production.**

**Peux être juste les stats du joueur, pour se comparer aux meilleurs joueurs du monde ou ces amis ?**



# CONTENU NARRATIF /SCENARIO

# RESUME DES NIVEAUX

Monde	Couleur	Ambiance visuelle	Particularité de gameplay	Objectif narratif
<b>Monde 1 — Le Vide Gris</b>	● Gris (absent)	Monde totalement désaturé, formes minimalistes	Tutoriel + obstacles simples	Comprendre les bases du gameplay
<b>Monde 2 — La Vallée du Rouge</b>	● Rouge	Paysage minéral, roches anguleuses	Obstacles fixes + premières plates-formes	Restaurer la première vraie couleur
<b>Monde 3 — La Cité Orange</b>	● Orange	Architecture moderne rouillée, signaux lumineux	Obstacles mobiles simples	Introduire l'anticipation et le rythme
<b>Monde 4 — La Jungle Jaune</b>	● Jaune	Végétation lumineuse, rayons scintillants	Collectibles placés sur des trajectoires risquées	Encourager la prise de risque
<b>Monde 5 — Le Littoral Vert</b>	● Vert	Océan stylisé, passerelles mouvantes	Patterns plus denses + variations de lanes	Maîtrise de la lecture du terrain
<b>Monde 6 — Les Falaises Cyan</b>	● Cyan	Montagnes fractales, cristaux bleutés	Trois lanes + obstacles hauts/bas mélangés	Intensification du challenge
<b>Monde 7 — La Structure Indigo</b>	● Indigo	Univers technologique froid	Vitesse initiale plus élevée	Tension + réactivité maximale
<b>Monde 8 — Le Nexus Violet</b>	■ Violet	Monde instable, distorsions lumineuses	Combinaisons complètes de tous les obstacles	Dernier cristal → final narratif

A la fin du jeu, on revient au début mais en plus difficile  
afin que l'on garde l'esprit du jeu d'Infini runner.

# PERSONNAGE

## Profil:

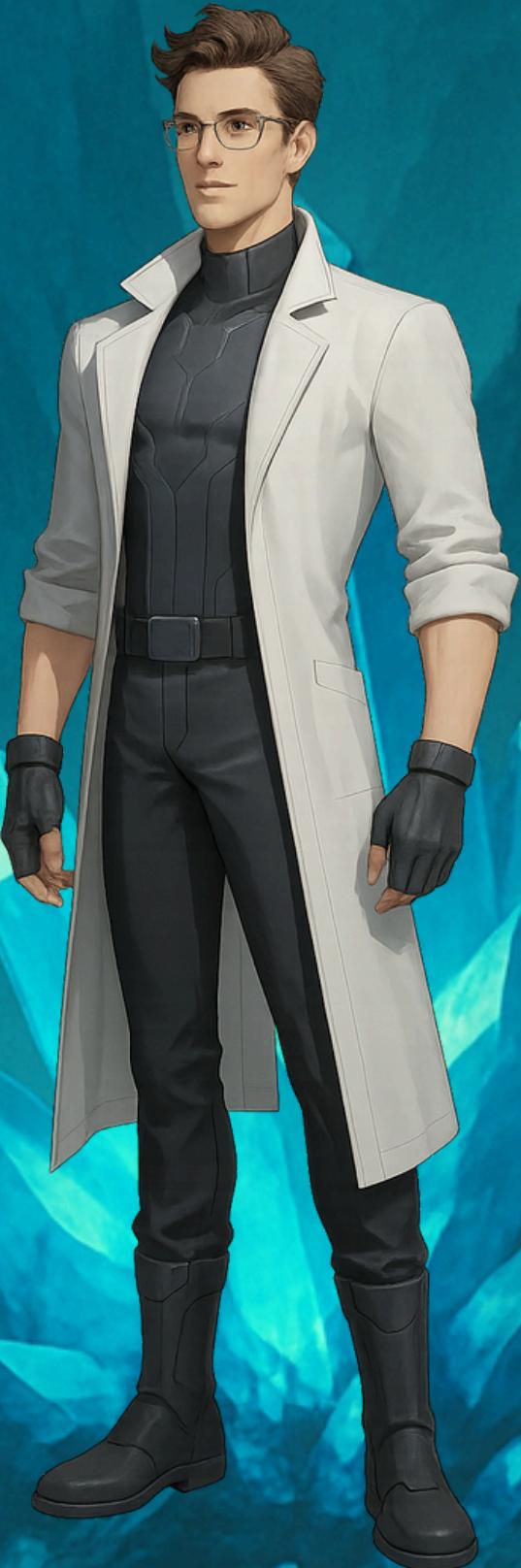
- Inventeur gaffeur, responsable de la catastrophe qui a aspiré les couleurs.\*
- Motivé par la réparation (recolorer le monde) + curiosité scientifique.

## Gameplay:

- Vitesse de course fixe (non contrôlée par le joueur).
- 3 actions : déplacement latéral, saut, glissade.
- Pas de combat : tout repose sur réflexes, lecture et choix de trajectoire.

## Feedback visuel:

- Silhouette simple, bien détachée du décor (contraste).
- Légère traînée colorée quand la Jauge de Couleur est bien remplie.



# BESTIAIRES

## **Bestiaires:**

**Pas de “monstres” classiques, mais des dangers et anomalies liés à la disparition des couleurs.**

### **1. Obstacles physiques**

**Barrières, blocs, caisses, pans de murs effondrés.**

**Forcent le saut ou le déplacement latéral.**

### **2. Obstacles bas (au sol)**

**Tuyaux, poutres, flux d'énergie au sol.**

**Forcent la glissade.**

### **3. Zones blanches**

**Taches lumineuses qui effacent les couleurs collectées si on les traverse.**

**Impact : baisse de la Jauge de Couleur.**

### **4. Zones noires**

**Fissures sombres qui absorbent l'énergie : réduisent le multiplicateur de score ou raccourcissent la durée des power-ups.**

A surreal landscape painting. In the foreground, a winding road with green asphalt and white stripes curves across a body of water. The water has a textured, wavy pattern. On the left and right sides of the image are dark, craggy mountains. In the bottom right corner, there is a cluster of large, faceted, teal-colored crystals. The sky is filled with large, puffy clouds that have a yellowish-green tint, matching the overall color palette of the scene.

**SON**

# MUSIQUES

**Principe : la musique suit la restauration des couleurs.**

**Début de run :**

- **ambiance minimaliste (rythme léger, très peu d'instruments).**

**À mesure que le joueur collecte des fragments :**

- **ajout progressif de couches musicales (percussions, mélodie, contre-chant).**
- **La musique se “colorise” comme le décor.**

**Identité par monde :**

- **Chaque couleur-monde a un thème musical (tempo, instruments, ambiance).**
- **Exemple :**

**Monde 1 : mood léger / découverte.**

**Monde 2 : plus rythmé, percussions marquées.**

**Monde 3 : plus tendu, harmonies dissonantes légères.**

# SOUND DESIGN

## Feedbacks principaux :

- Son de collecte de fragment (léger, agréable, répétable).
- Son plus "satisfaisant" quand on récupère une série complète ou remplit un segment de jauge.
- Bruit distinct pour chaque type d'obstacle : choc étouffé, frottement, souffle d'air.
- Son d'alerte avant une zone blanche/noire (petit "whoosh" ou bourdonnement).

## Power-ups :

- Activation avec un "hit" sonore immédiatement reconnaissable.
- Fondu sonore à la fin de l'effet pour informer le joueur sans texte.

## Interface :

- Validation / retour en arrière dans les menus avec sons simples, non agressifs.

# UI/UX ERGONOMIE

En cours de  
réalisation

DA

# Moodboards

