

Slide 1 (Victor) : Notre jeu, Chromesthesia, prend son inspiration dans le phénomène dont il porte le nom. Une variation de la synesthésie, qui est le fait d'associer une sensation perçue par un sens à une autre perçue par un autre sens. La chromesthesia en particulier, évoque l'association de mouvements, formes ou couleurs à une sensation sonore.

Slide 2 (Timm) : Le concept est donc le suivant : Un jeu action et combat nerveux, avec des notions de plateforme et de puzzle. Le joueur, un musicien incompris naviguant dans son propre esprit et combattant des monstres fait d'encre noire, serait capable de changer la couleur qu'il perçoit, ce qui lui permettrait donc d'avancer et de battre les monstres qui envahissent son inconscient. Un changement vers la couleur rouge par exemple, ferait apparaître les objets ou plateformes rouges. Et ainsi de suite. Le changement de couleur sera accompagné d'une variation de la musique.

Slide 3 (Alexie) : En ce qui concerne les settings, vous l'aurez compris, nous partons sur un univers assez musical présentant une certaine variété de genres musicaux. Le tout en illustrant de manière assez simple la synesthésie entre les sons et les couleurs.

Slide 4 (Alexie) : Ce jeu serait un action plateformer sur PC, avec une mécanique assez puzzle penchée vers un style de jeu dynamique et nerveux. Il serait adapté pour un public Midcore. Et enfin sera produit sur le moteur Unity.

Slide 5 (Lana) : En ce qui concerne les features principales, nous avons : les déplacements de base tels que la course, le saut, le wall jump ou les attaques plongées.

Un changement de la couleur principale de l'environnement afin de contrôler l'apparition et la disparition d'objets et plateformes.

Des attaques au corps à corps, effectuées tel une épée avec un instrument de musique à la place, qui renvoie les attaques à distance des ennemis si frappées au bon moment.

Et enfin des variations musicales qui accompagnent les changements de couleur.

Détail à mentionner (?) : Nous souhaiterions également proposer un set de 3 couleurs différentes par niveau, qui liraient donc des styles musicaux différents à chaque fois.

Slide 6 : (Matteo) Fake Screenshots

Slide 7 (Melvyn): Nos références sont les suivantes : Hollow Knight pour la mécanique des attaques. Hi-fi Rush pour l'utilisation d'un instrument comme arme. Hue pour le coté puzzle lié aux changements de couleur. Et enfin Splatoon en ce qui concerne les combinaisons de couleur colorblind friendly que l'on aimerait proposer.

Slide 8 (GP) : Enfin, les défis techniques que nous avons pu identifier sont les suivants : Pour les MS, produire un sound design qui permette des changements entre les genres musicaux agréables tout en suivant le rythme rapide du gameplay. Pour les GP, l'implémentation de features particulières comme les walljump. Et pour nous les GD, ce sera le level design, le gamefeel et la juiciness.