

# *Chromesthesia*



Sasha Menez  
Mattéo Nemery  
Victor Le Floch  
Lana Fruhwirth  
Alexie Puaux  
Ugo Szemberg  
Melvyn Gellee  
Keyi Li  
Arthur Croquebois-Mesley  
Timm Bataille



**ISART**  
D I G I T A L

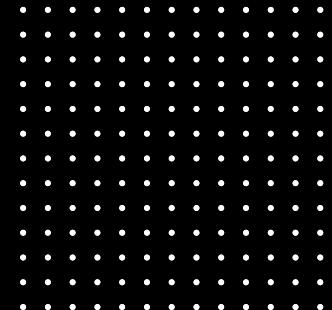
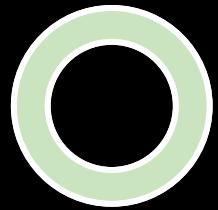
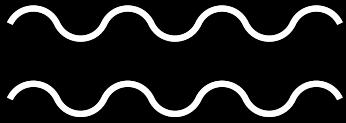
# Concept

- Navigation entre les couleurs (rouge, bleu, mélange entre les deux)
- Jeu d'action combat nerveux, notions de plateformes/puzzle
  - Le changement de couleur fait apparaître les objets de la couleur choisie et certains ennemis colorés.
  - Univers coloré et musical



# Settings

- Univers assez musical
- Variété de genre musicaux
- Synesthésie couleurs/sons



# Infos sur le jeu

Genre : Action / Plateforme

Plateforme : PC

Public Cible : Midcore Gamer

Moteur : Unity

Catégorie : Action platformer

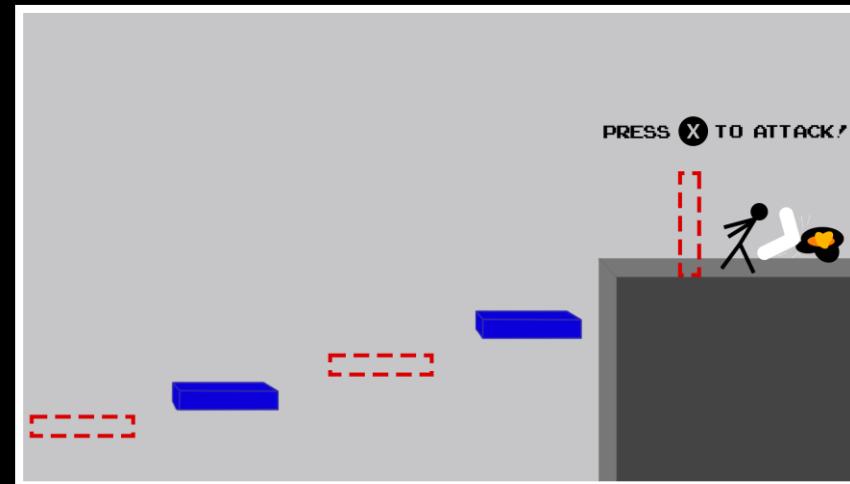
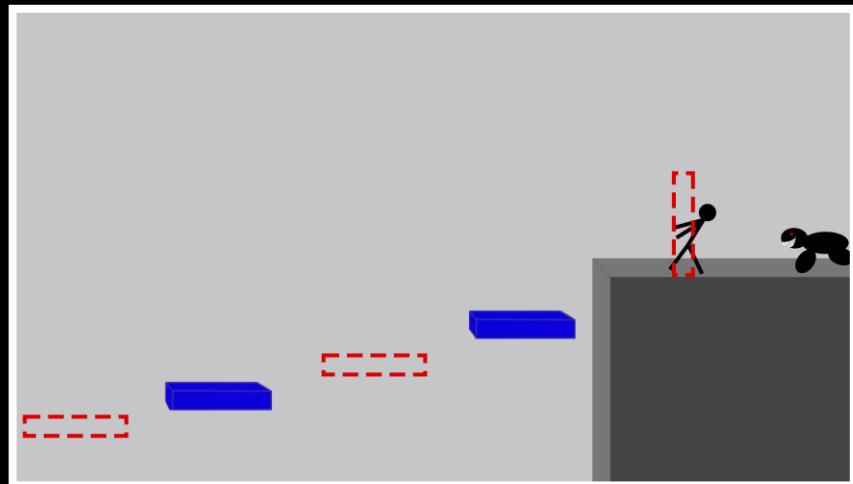
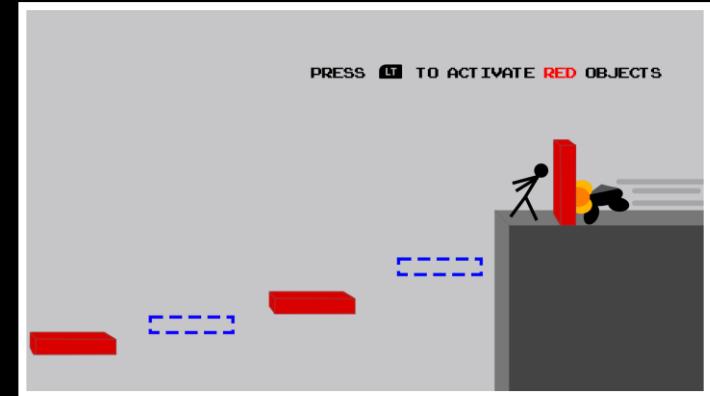
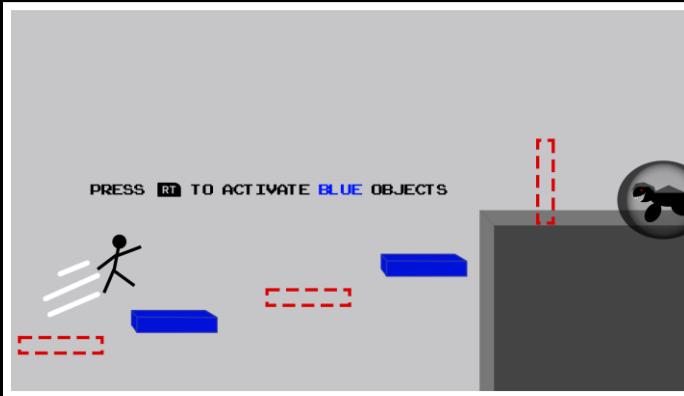
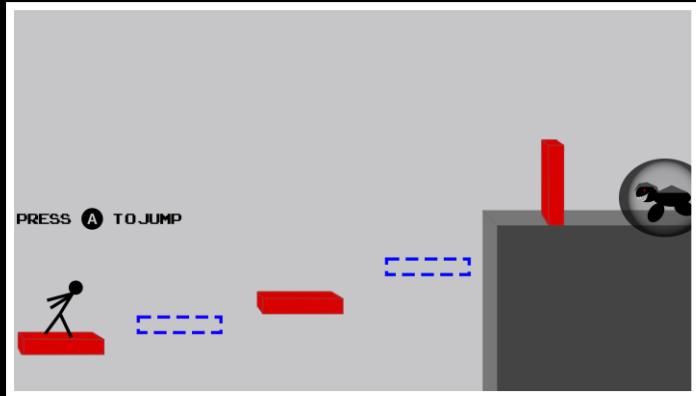


# Features

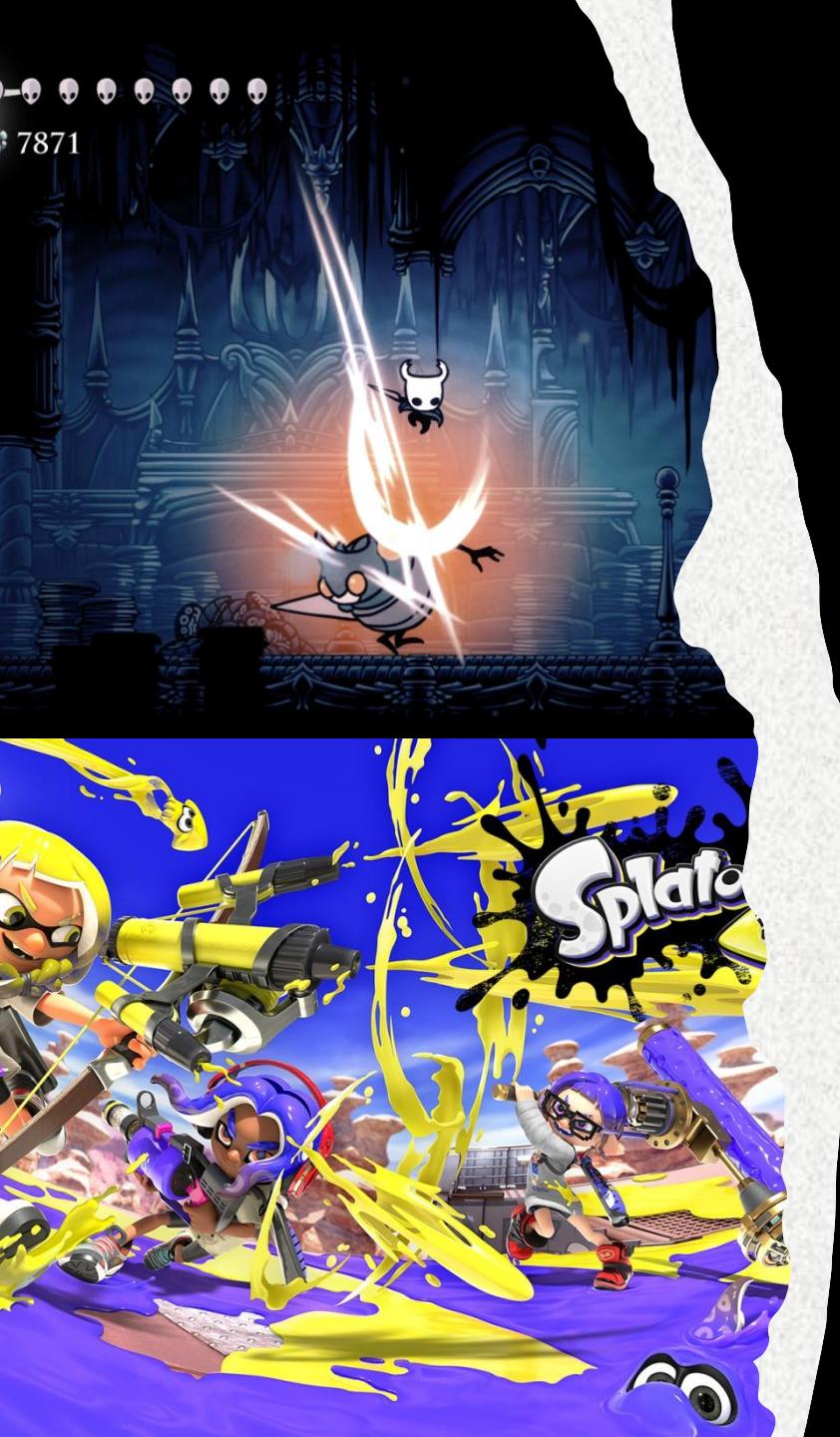
- Déplacement dynamique (courir, sauter, wall jump, attaques plongées)
- Changement de couleur pour contrôler l'apparition d'objets et plateformes
  - Attaques au corps à corps avec une arme type "épée" qui renvoie également les projectiles ennemis en les frappant
- Variations musicales qui accompagnent les changements de couleur



# Exemples de Gameplay



# Références



# Challenges Techniques

- Permettre un changement entre les trois musiques agréables tout en étant rapide
  - Implémenter des features particulières (walljump...)
    - Contrôle du personnage
    - Level Design très poussé
      - Gamefeel
      - Juciness

EN PLUS D'INFLUER SUR LES COULEURS, LE JOUER INFUSE ÉGALEMENT SUR LA MUSIQUE. CHAQUE NIVEAU PROPOSE DEUX COULEURS DISTINCTES, CHACUNE ASSOCIÉE À CERTAINES PISTES D'UNE MUSIQUE. MÉLANGER LES COULEURS SUPERPOSE LES PISTES MUSICALES, CRÉANT UNE HARMONIE RICHE ET DYNAMIQUE QUI ÉVOLUE SELON LES CHOIX DU JOUEUR, OFFRANT UNE EXPÉRIENCE SONORE PERSONNALISÉE.

CE SYSTÈME SOULIGNE INTUITIVEMENT L'INTÉRÊT DU CHANGEMENT D'ÉTAT POUR LE JOUEUR. EN UTILISANT CE MÉCANISME, IL EST RÉCOMPENSÉ PAR UN FEEDBACK VISUEL ET AUDITIF COHÉRENT, OFFRANT UNE EXPÉRIENCE MARQUANTE ET GRATIFIANTE.



## EX : MUSIQUE LV 01

A screenshot of a digital audio workstation (DAW) interface. On the left, there is a stylized illustration of a skeleton playing a yellow electric guitar. The main area shows six tracks labeled TRACK 01 through TRACK 06. Each track has a volume fader, an FX button, and a trim button. Above the tracks, there are various icons for sidechain, solo, mute, and solo/mute. The top bar also includes icons for play, stop, and transport controls.

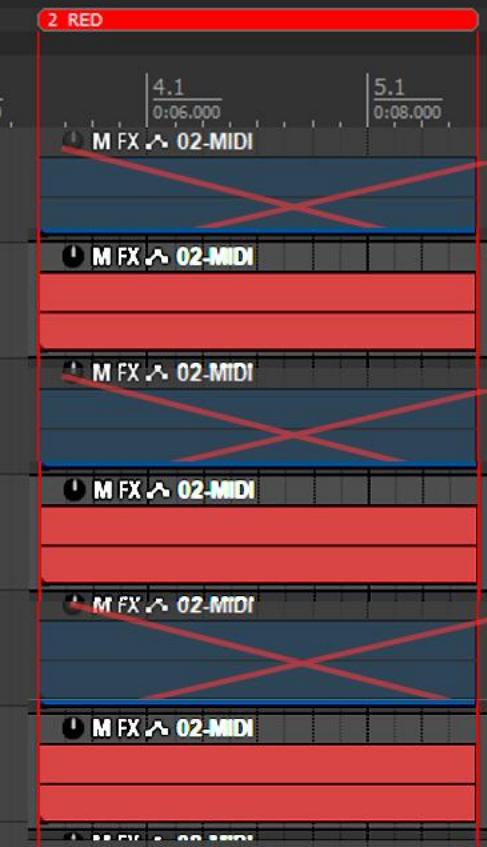
### BLUE STATE

SEULEMENT LES TRACKS BLEUES SONT ACTIVES



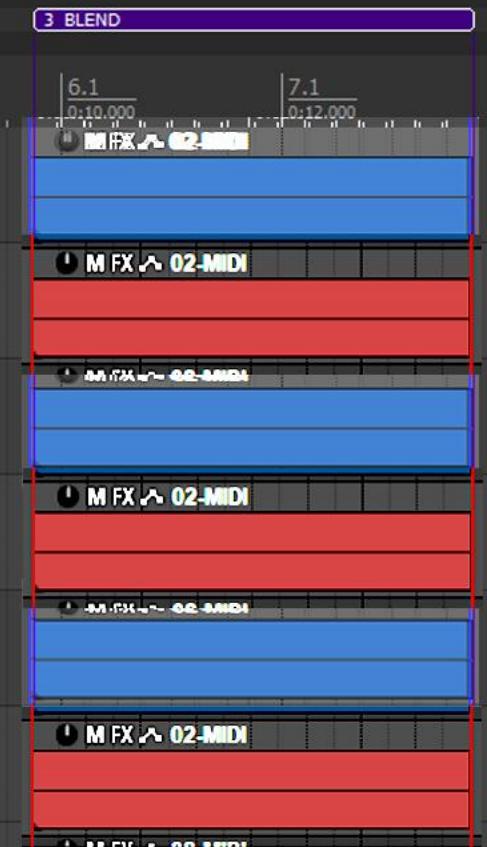
### RED STATE

SEULEMENT LES TRACKS ROUGES SONT ACTIVES



### MIXED STATE

TOUTES LES TRACKS SONT ACTIVES





# Conception SD

Son d'attaques et de la défense = sons d'instruments de musique

À chaque changement de couleur, l'arme se transforme en un instrument différent, et les sons d'attaque varient en conséquence. De plus, les effets sonores des attaques sont conçus pour s'harmoniser avec la musique de fond et enrichir l'expérience musicale. Ainsi, si le joueur attaque en suivant le rythme de la musique, la sensation d'impact et l'immersion musicale seront grandement améliorées.

2 principales layering :

1. Son de frappe de base, comme un punch, qui reste constant, une sensation claire de l'impact.
2. Son de l'instrument, inclure de variations pour apporter plus de caractère et de diversité

