High Level Concept

PROJECT COLOR

Version:	2.1
Auteur:	Francis T.D.

HLC	Trinity

PROJECT COLOR

Sommaire

Synopsis ***2***

Description du jeu ***3***

Jeux de références ***4***

Boucle de jeu ***5***

Mécaniques de jeu ***6***

Mécanique principale 1 : Patrouille **6**

Schémas (Vue 2D), mécanique 1 6

Mécanique principale2 : Trampoline **9**

Schémas (Vue 2D), mécanique 2 9

Mécanique principale 3 : Rayons d'énergie **11**

Schémas (Vue 2D), mécanique 3 11

Mécaniques Secondaires **13**

Structure du monde ***14***

Contrôles ***15***

Ingrédients de jeu ***16***

Direction artistique ***17***

Résumé **17**

Œuvres de référence **18**

Caméra ***19***

High Level Concept

PROJECT COLOR

Synopsis

Le jeu n'aura pas d'histoire claire, mais plutôt une série de thématique représentant une période de la vie de la jeunesse jusqu'à la mort. Les thématiques de jeu seront amplifiées par des textes flottants dans l'environnement qui vont évoquer plus que raconter.

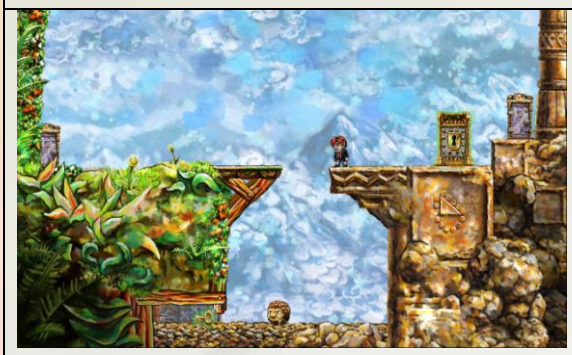
Description du jeu

Le jeu sera un jeu de casse-tête à la première personne où le joueur aura à résoudre des énigmes pour pouvoir passer d'un point A à un point B et ainsi progresser travers des niveaux. Le joueur aura à sa disposition trois tirs aux effets variés.

Points importants

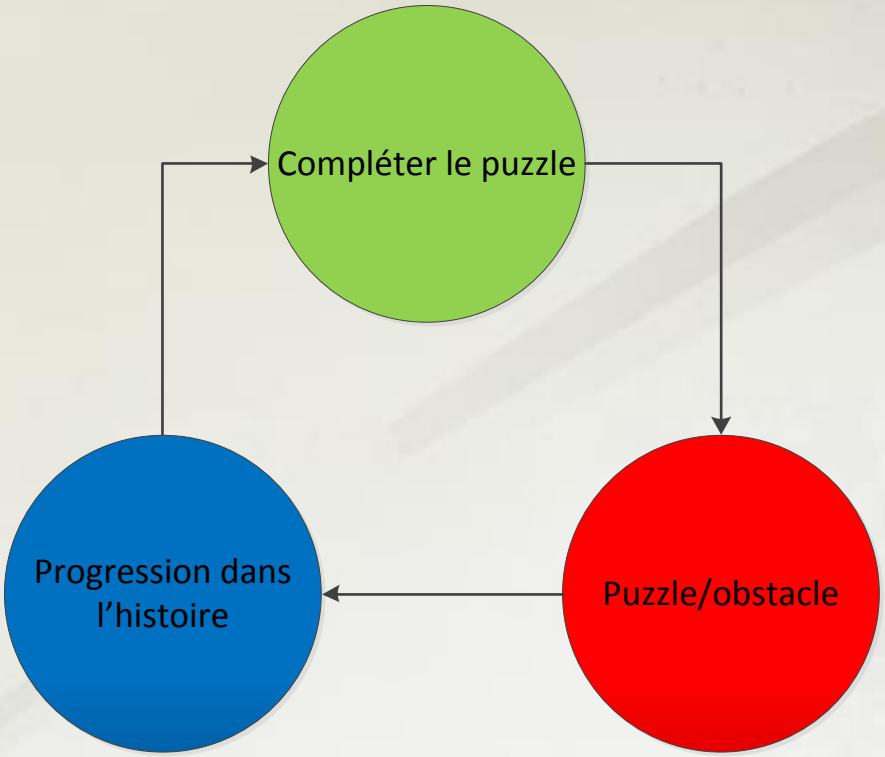
- Pour résoudre les casse-tête, le joueur devra changer la couler d'une plateforme rectangulaire, dans ce document nous les appellerons les **prismes**.
- Certains ingrédients de jeux vont faire leurs apparitions dans des niveaux plus avancés pour complexifier les énigmes.

Jeux de références

	Portal : Pour sa mécanique principale de Shooter à la première personne.
	**Braid** : Pour son ambiance surréaliste ainsi que pour sa narration plus qui évoque plus qu'elle ne raconte.

High Level Concept

Boucle de jeu



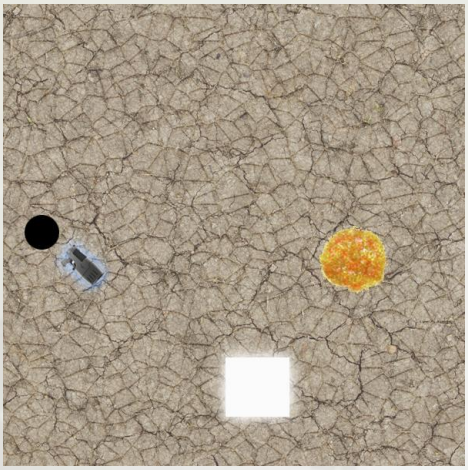
PROJECT COLOR

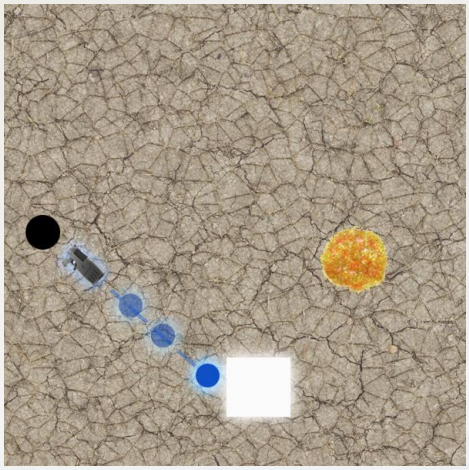
Mécaniques de jeu

Mécanique principale 1 : Patrouille

- Quand le joueur donnera la couleur bleue à un prisme, celui-ci suivra un chemin prédéfini.
- Si le prisme est bleu et que le joueur tire dessus une seconde fois, celui-ci redeviendra neutre. Il continuera son chemin jusqu'à sa destination avant de s'arrêter.
- Le joueur pourra utiliser cette mécanique pour bien placer les prismes ou bien simplement se déplacer sur eux.

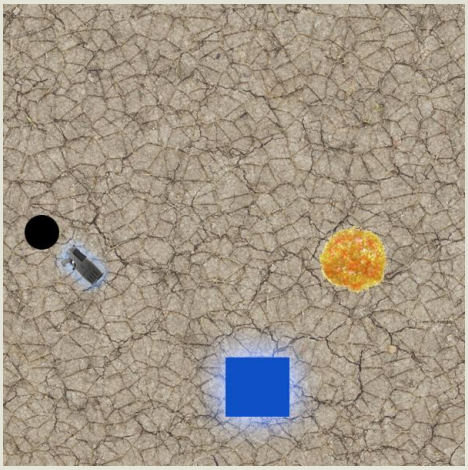
Schémas (Vue 2D), mécanique 1

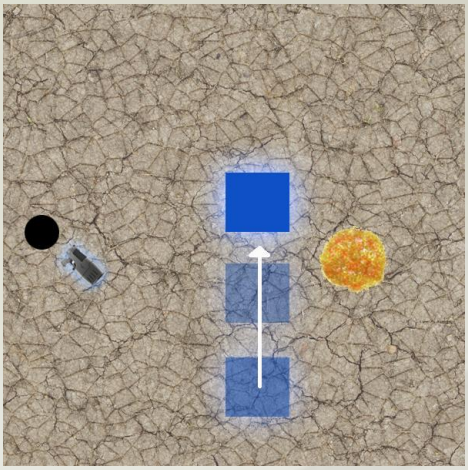


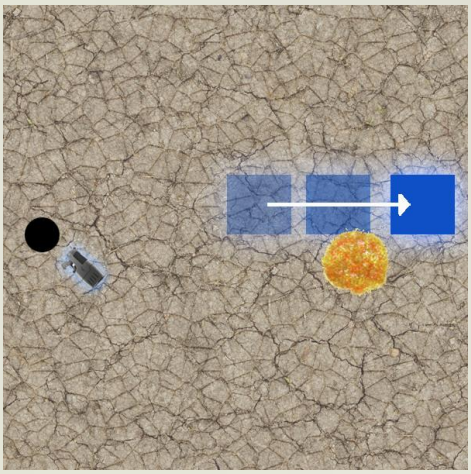


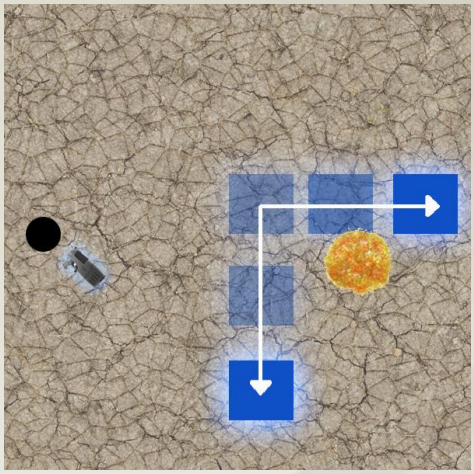
High Level Concept

PROJECT COLOR

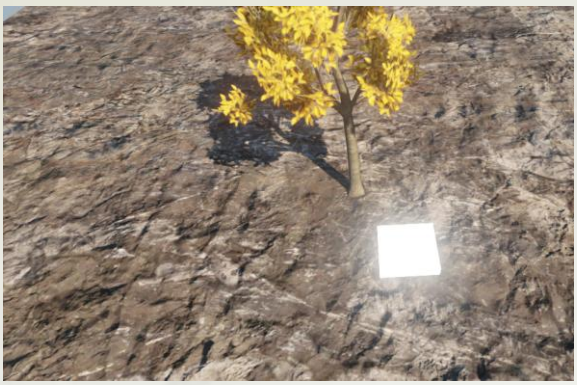


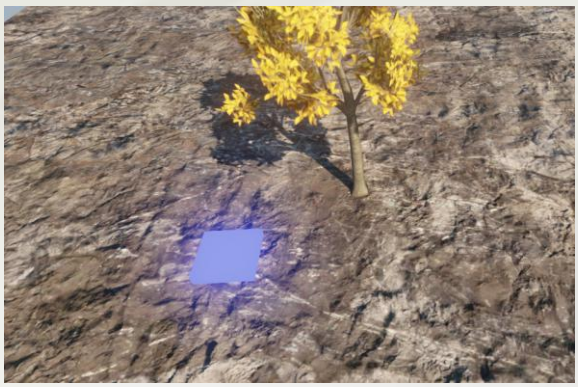






Schémas (Vue 3D), mécanique 1

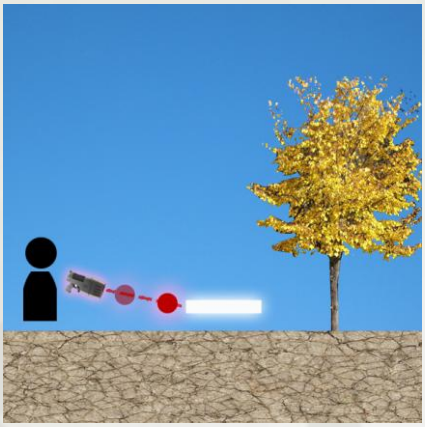


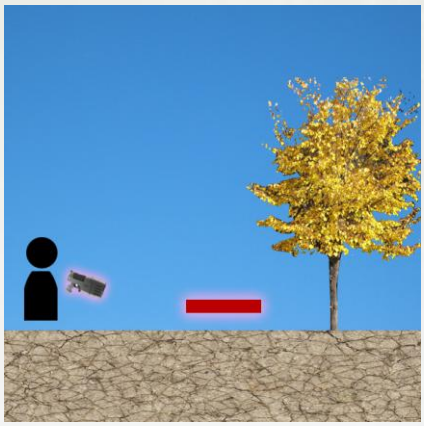


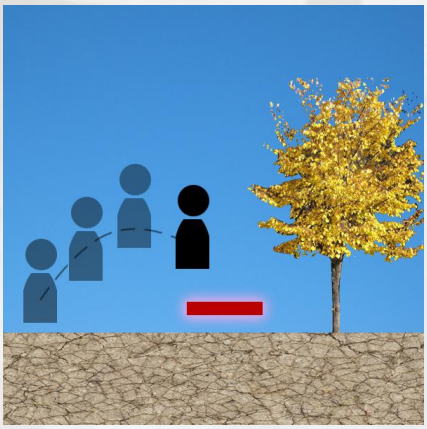
Mécanique principale2 : Trampoline

- La couleur rouge transformera le prisme en trampoline.
- Le trampoline permettra au joueur de se faire rebondir d'un bon d'une hauteur minimale.
- À partir d'une certaine hauteur, plus le joueur saute de haut, plus le trampoline fait rebondir le joueur haut.
- Ces trampolines pourront dévier les champs de force (mécanique qui sera expliquée dans la section mécanique principale 3).
- Il est à noter que lorsque le prisme rouge dévie les champs de force, il devient orange et perd du coup sa propriété trampoline.

Schémas (Vue 2D), mécanique 2







Schémas (Vue 3D), mécanique 2

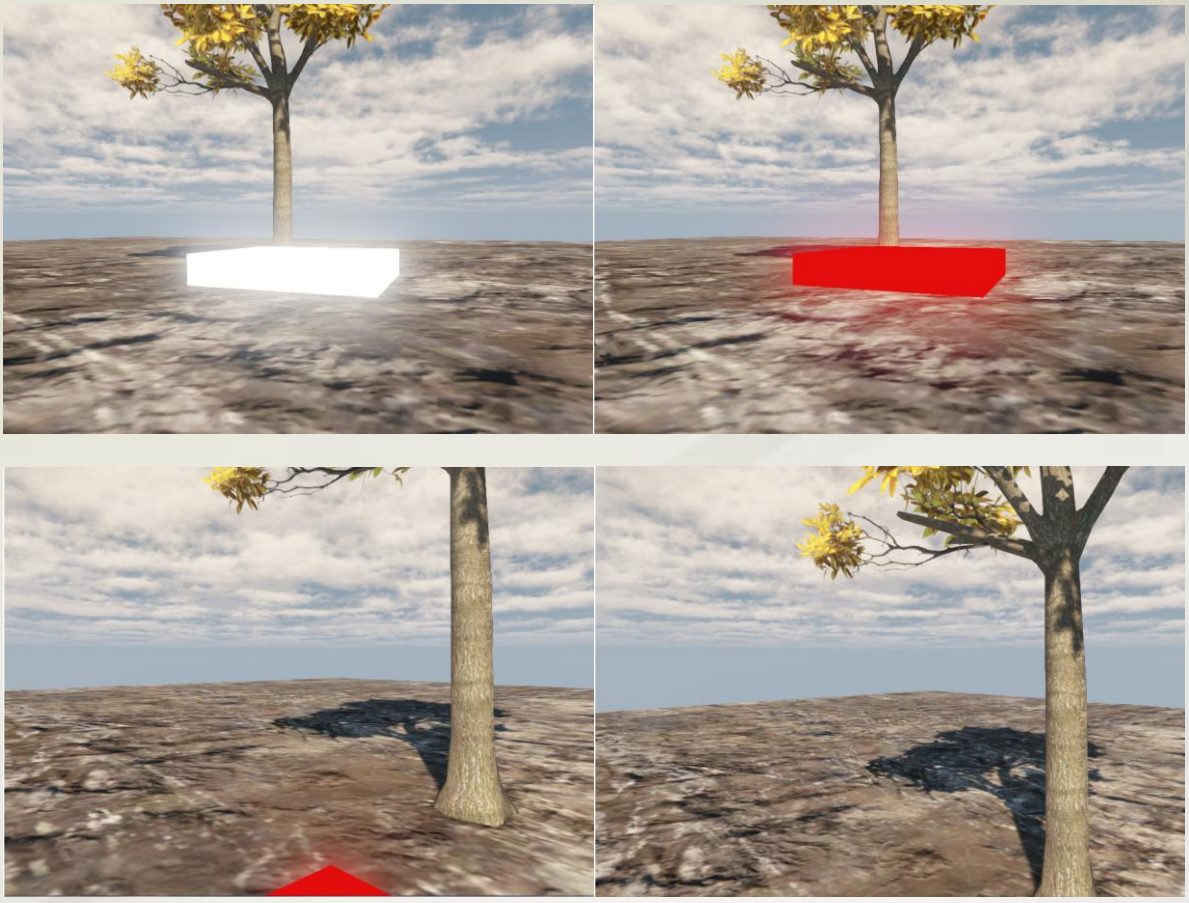
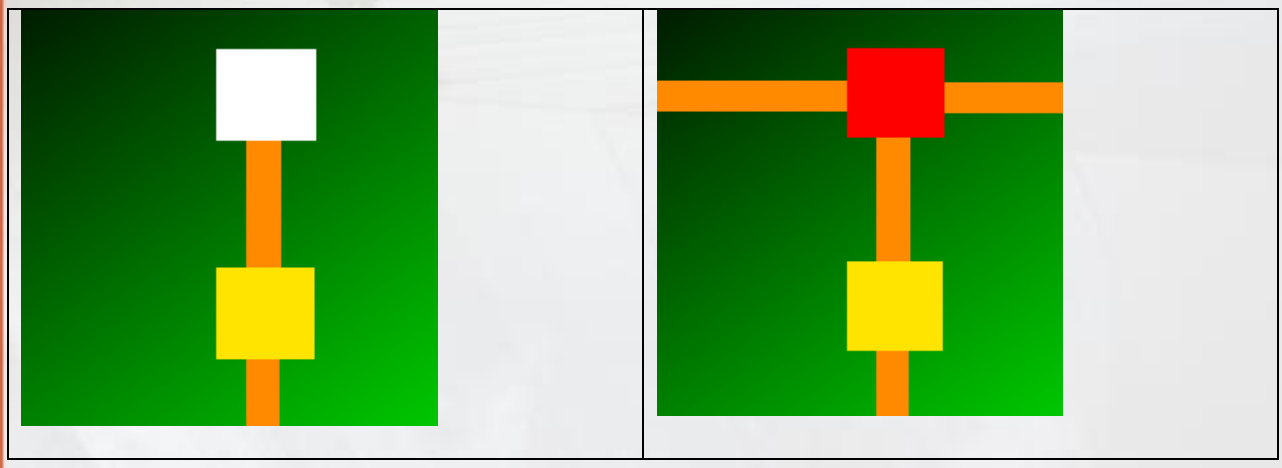


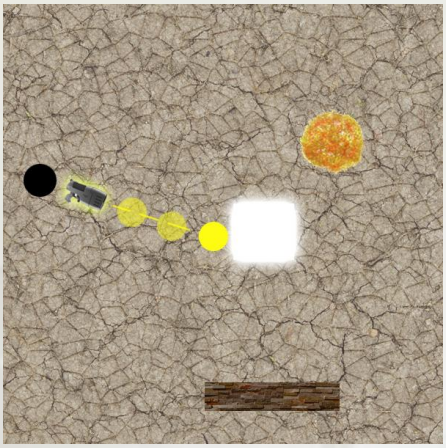
Schéma Tir rouge : déviation de tir

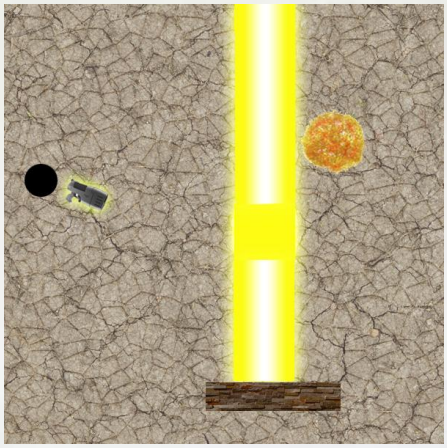


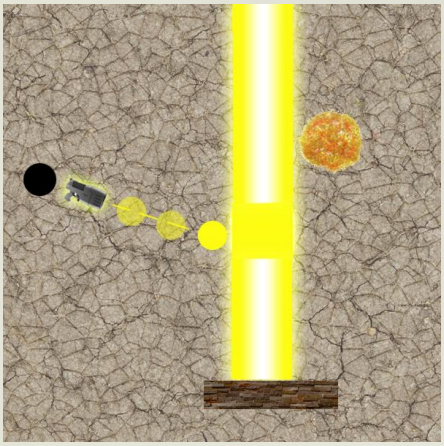
Mécanique principale 3 : Champ de force

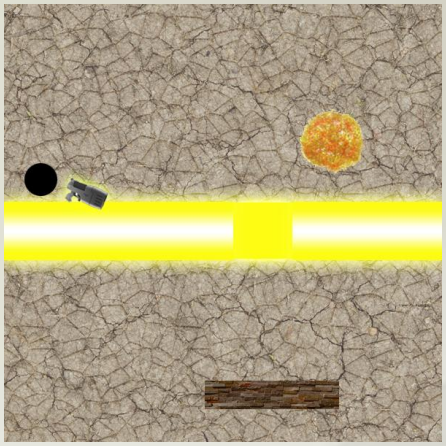
- Quand le joueur assignera la couleur jaune à un prisme, un champ de force en sortira de 2 faces frontales parallèles du prisme.
- Si le joueur tire à nouveau, les premiers Rayons disparaitront et d'autres apparaitront sur les deux autres faces frontales du prisme.
- Le joueur peut marcher sur ce champ de force.
- Il ne peut y avoir plus d'un prisme jaune dans le niveau, si le joueur tire un tir jaune sur un autre prisme, le premier prisme ayant la couleur jaune redeviendra neutre
- De plus, si deux champs de forces se croisent (grâce aux déflexions de la couleur rouge), le champ de force se détruit et le prisme jaune d'origine redevient neutre.

Schémas (Vue 2D), mécanique 3

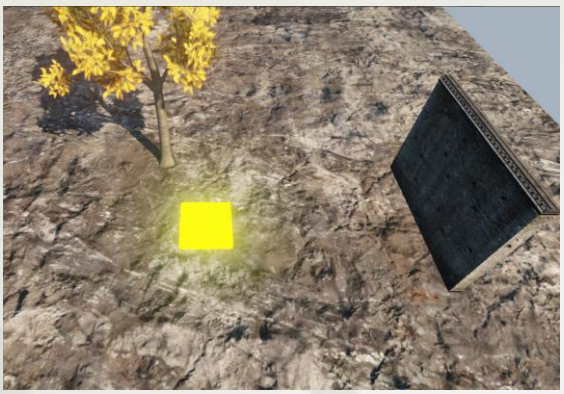


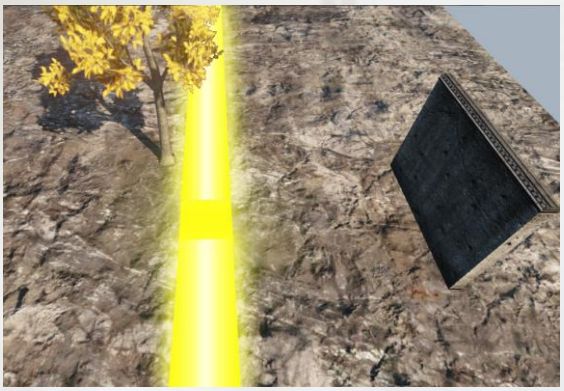






Schémas (Vue 3D), mécanique 3





Mécaniques secondaires

Le jeu apportera au fil des niveaux une série de mécaniques secondaires afin de complexifier les énigmes.

Mur Anti-Tir

- Un mur qui bloquera uniquement les tirs du joueur.
- Le joueur lui-même peut aisément passer à travers ce mur.

Mur Anti-Joueur.

- Un mur qui bloquera uniquement le joueur.
- Le joueur lui-même peut aisément lancer un projectile à travers ce mur.

Détecteurs de champs de force.

- Cette mécanique permet d'activer un évènement dans l'environnement quand un champ de force créé par un prisme jaune touche un détecteur.
- Il peut arriver que certains évènements exigent que plusieurs champs de force soient activés en même temps pour produire l'évènement.

Activateur manuel

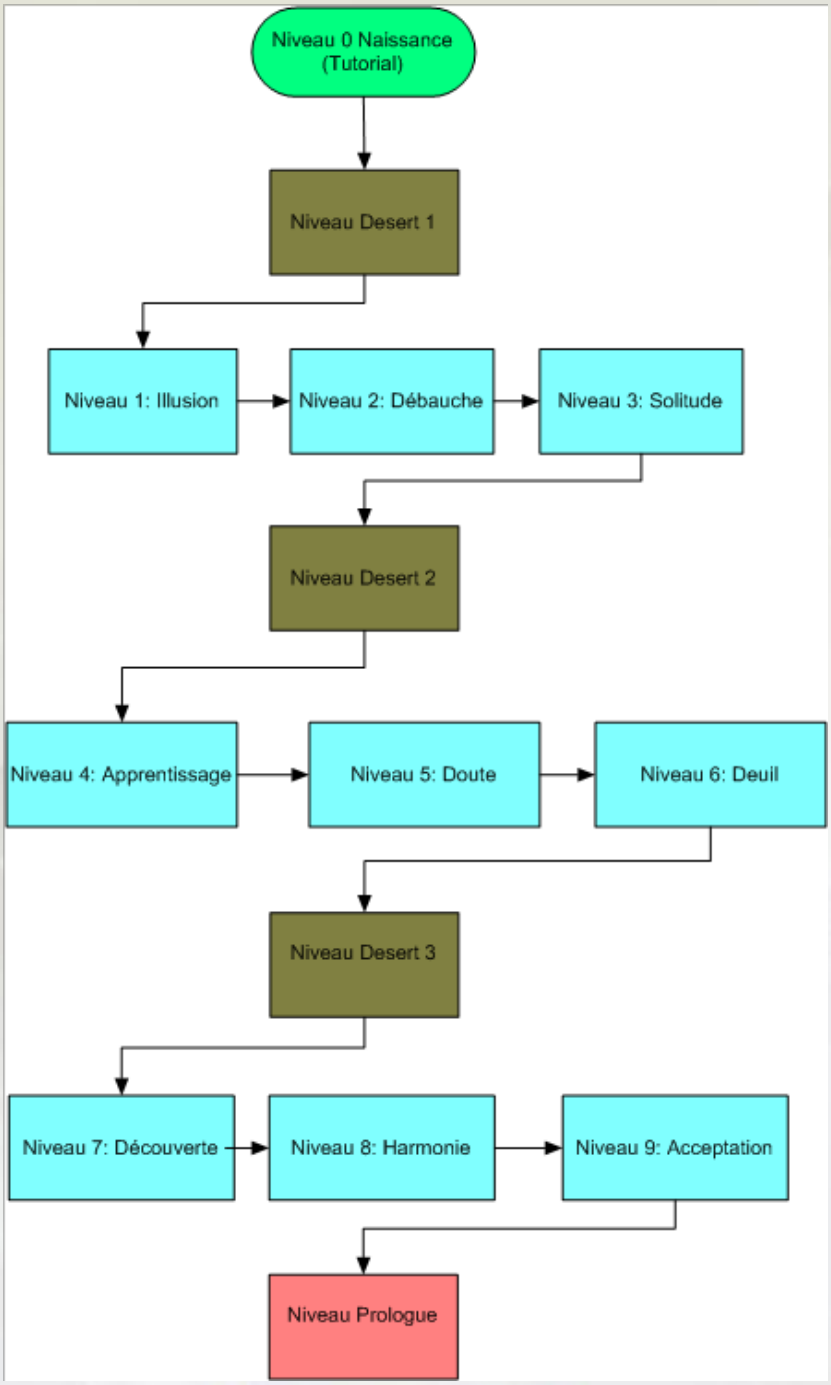
- Le joueur peut activer certains évènements en se positionnant et en utilisant des activateurs manuels.
- Chaque activateur a entre deux et quatre possibilités différentes.
- Certains activateurs ne peuvent être utilisés qu'une fois.

Pyramide de tir

- La pyramide de tir lance des projectiles vers un prisme précis.
- La pyramide est un objet fixe, si un objet s'interpose entre lui et le prisme visé, l'objet recevra donc le projectile à sa place.

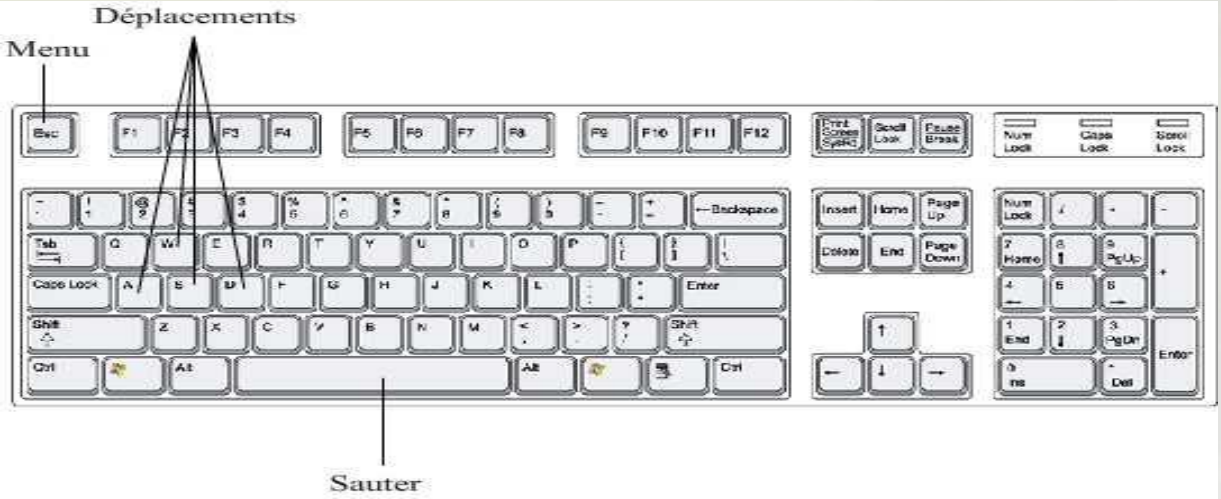
Structure du monde

Ceci est la structure du monde d'origine, elle peut changer au cours du projet.



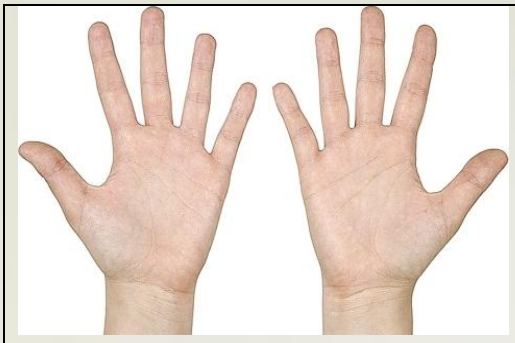
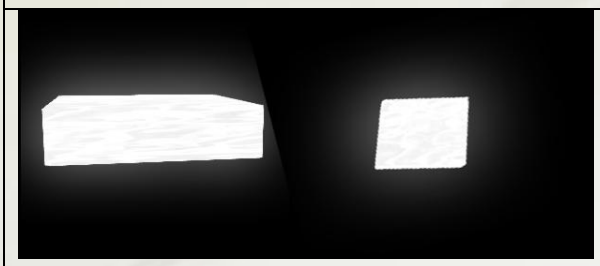
Contrôles

- Le joueur se marcher avec W,A,S,D
- Il peut sauter avec la barre d'espacement
- Il peut atteindre le menu grâce à la touche echap



- Le tir bleu est utilisé avec la touche de gauche
- Le tir jaune et rouge est utilisé en alternance sur la touche droite de la souris et peut se changer avec la roulette.

Ingrédients de jeu

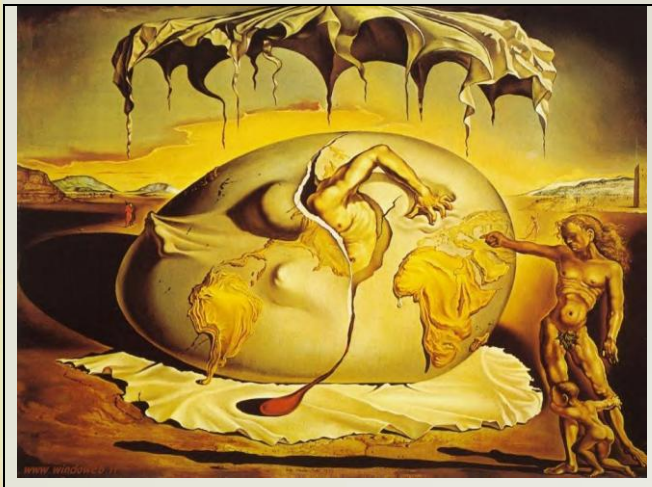
	Arme du personnage : L'arme que le personnage principal utilisera pour changer les prismes de couleur.
	Prisme : les plateformes que le joueur peut changer de couleur avec son arme

Direction artistique.

Résumé

- Les décors seront généralement minimalistes
- Le jeu des couleurs et des lumières seront importants à la création de l'ambiance
- Certains objets ayant une forme simple seront présentés de manière réaliste (ex, un verre).
- Toutefois, lorsqu'on parle de forme complexe, les formes artistiques seront plus grossières.
- Plusieurs statues serviront à évoquer et pas nécessairement à représenter.
- Niveau sonore, une musique d'ambiance serait adéquate à chaque niveau et servira à représenter l'émotion voulue.

Œuvres de référence

	Une inspiration évidente des œuvres surréaliste dans lesquels le décor sert beaucoup plus à exprimer des idées qu'à représenter du réel.
	Inspiration de Passage de Jason Rohrer, évocation des étages d'une vie à travers des couleurs
	Les décors ne seront pas nécessairement détaillés, mais évoqueront une émotion ou une thématique.

Caméra

La caméra sera celle d'un jeu de tir à la première personne classique, elle sera les yeux du personnage et le joueur pourra la faire tourner avec la souris ce qui fera aussi tourner le personnage.