

Janvier 2021 – Mars 2021



Spirit Shifter

BARRIGAO Tania - COTTE Nicolas - DUPON Lucas - LAMBLLOT Leslie - LE FEVRE Brieuc

Sommaire

3	<u>Présentation</u>
5	<u>Gameplay</u>
7	<u>Game Design</u>
10	<u>Level Design</u>
16	<u>UI/UX Design</u>
27	<u>Narrative Design</u>
28	<u>Direction Artistique</u>
42	<u>Références</u>
45	<u>Méthodologie et Planning</u>

Presentation

Spirit Shifter est un jeu d'énigmes et d'exploration contemplatif en 3D.

Ce jeu en **solo** vise essentiellement un public **adolescent** adepte des jeux d'exploration.

Le temps nécessaire afin de compléter entièrement le jeu est d'environ 15min.

Spirit Shifter est disponible sur  **itch.io**.



Presentation

intention

Spirit Shifter est un projet pensé et conçu afin de développer l'**ouverture d'esprit** en accédant à une **flexibilité** peu commune et détournant ainsi, petit à petit, les règles du **conformisme**.

Les joueurs seront **dépayser** et seront ainsi davantage à l'écoute de ce qu'ils ressentent en **se détendant** et en prenant le temps de faire connaissance avec leur nouvel ami en explorant un univers féérique.

pitch

Au cœur d'un décor **féérique**, un jeune être **polymorphe** tente de trouver sa voie. Il trace ainsi son chemin, se déforme, explore et parcourt les recoins d'un mystérieux **labyrinthe** semé d'**énigmes** en quête de son identité cachée.



Gameplay

CAMERA

Afin de pouvoir explorer l'environnement, la caméra est conçue en **TPS rapproché**. Elle est ainsi orientable avec la souris, cette dernière servant d'axe de déplacement pour le joueur.

Si le joueur ne bouge pas, la caméra peut être déplacée tout autour de ce dernier dans un **rayon prédéfini**. Tandis que s'il se déplace, elle revient lentement à sa position initiale.

CONTROLEURS

Spirit Shifter est conçu pour être jouable sur *itch.io*. Pour y jouer, les utilisateurs doivent se munir uniquement de leur **clavier** et de leur **souris**.

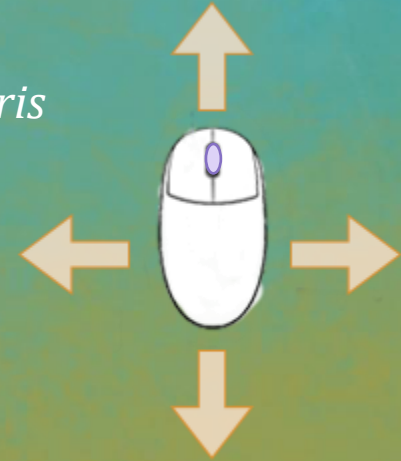
Gameplay

ཐུགས་ཀྱི་མཆོད་པ་

Dans *Spirit Shifter*, le joueur incarne un être polymorphe pouvant réaliser les actions suivantes :

- ➡ Se déplacer et orienter la caméra
- ➡ Sauter
- ➡ Se déformer (Stretch & Squash)
- ➡ Changer de forme (Cube, Sphère et Pyramide)
- ➡ Interagir avec son environnement
- ➡ Changer d'animal

Souris

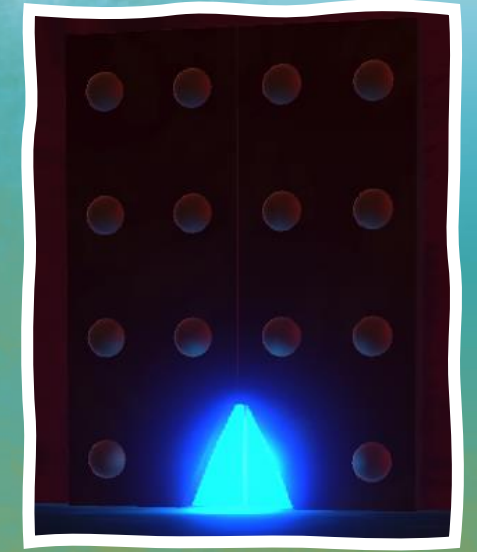


Clavier





Game Design



principe

L'**objectif principal** de *Spirit Shifter* est d'atteindre l'**item final** après avoir exploré le niveau et franchi ses énigmes.

Il existe également un **objectif secondaire** qui consiste, quant à lui, à trouver les **douze stèles** réparties à travers le niveau.

Quelque soit donc l'objectif premier que le joueur souhaite compléter, il sera amené à rencontrer à plusieurs reprises certaines mécaniques qu'il devra analyser et apprivoiser.

Serrure

Les serrures sont des **renforcements lumineux** associés à des **obstacles**, **intégrées ou non** dans ces derniers.

Elles peuvent prendre **deux formes** : la première est une **porte-serrure** ; tandis que la deuxième est un élément du décor non loin d'une porte fermée, dite **serrure cachée**.

Afin d'ouvrir le passage, le joueur doit alterner entre ses diverses **formes** afin de **s'insérer** parfaitement dans ces serrures.



principe

Statue

Les statues sont des éléments **rotatifs**. Les **yeux** de leur sculpture **brillent** afin d'**indiquer la voie**.

Cet objet permet au joueur d'activer d'autres éléments. Pour ce faire, il lui suffit d'interagir avec elles afin de les **aligner** en direction de l'**élément** qu'il souhaite **activer**, que ce soit un autre objet ou une autre statue.

Game Design



Zone restreinte

Ces zones limitent l'accès au joueur. Afin de les passer ou d'y progresser, ce dernier doit prendre une **forme spécifique** que ce soit en se déformant ou en changeant de forme, voire en combinant les deux.

Interaction

Ces différentes mécaniques sont accompagnées d'interactions afin de rythmer l'expérience. Elles prennent la forme de **porte simple** ou de **levier**.

Game Design

boucle de gameplay

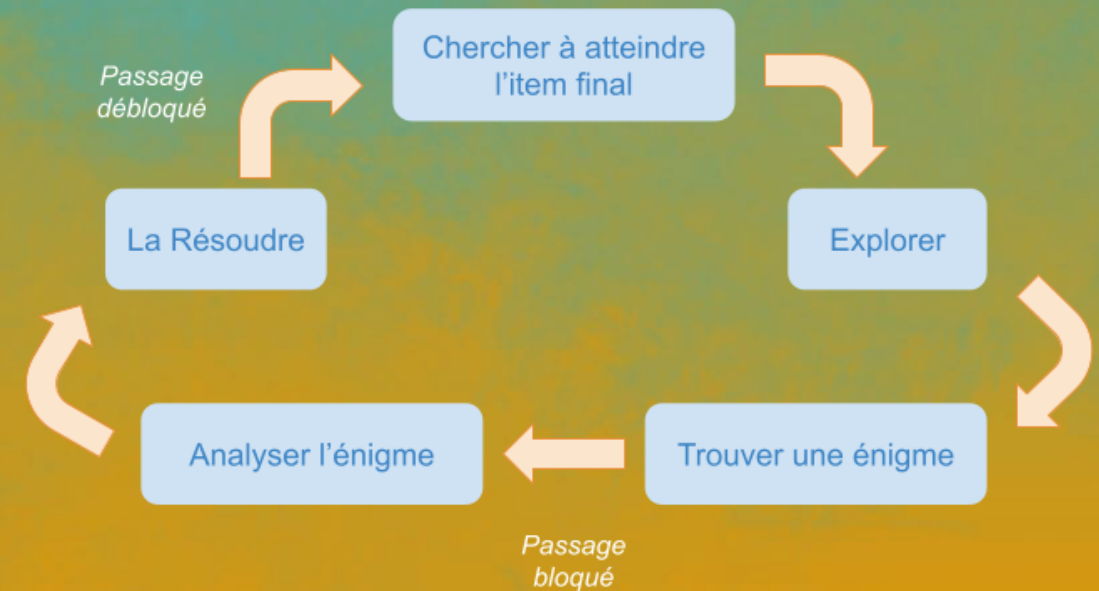
Court Terme (actions)

- Se faufiler dans un espace restreint
- Interagir avec un objet
- Changer d'apparence (animal ou forme)
- Se déformer

Moyen Terme

- Trouver une serrure -> Analyser la clé -> S'adapter -> Déverrouiller la serrure
- Trouver un obstacle -> Analyser comment passer -> S'adapter -> Franchir l'obstacle

Long Terme



Level Design

intention

L'objectif du niveau est semblable à celui du jeu. Son design est pensé afin de **détendre** le joueur et d'axer son expérience sur l'**adaptation** et son **ressenti**, son approche vis-à-vis des obstacles.

Il se veut avant tout **accessible** afin que le joueur puisse appréhender les énigmes une par une sans grande difficulté de résolution alliant ainsi **fluidité** et **réflexion**.

Afin de mettre ceci en place, nous avons décidé d'y regrouper des énigmes peu complexes qui nécessitent principalement une **flexibilité d'esprit** basée sur la **complémentarité des formes** ainsi qu'une **observation** appuyée.

Ainsi le joueur est poussé à la fois à l'**exploration**, la **découverte** de son environnement mais également à l'**adaptation**, à **se familiariser** avec lui *via* sa **contemplation**.

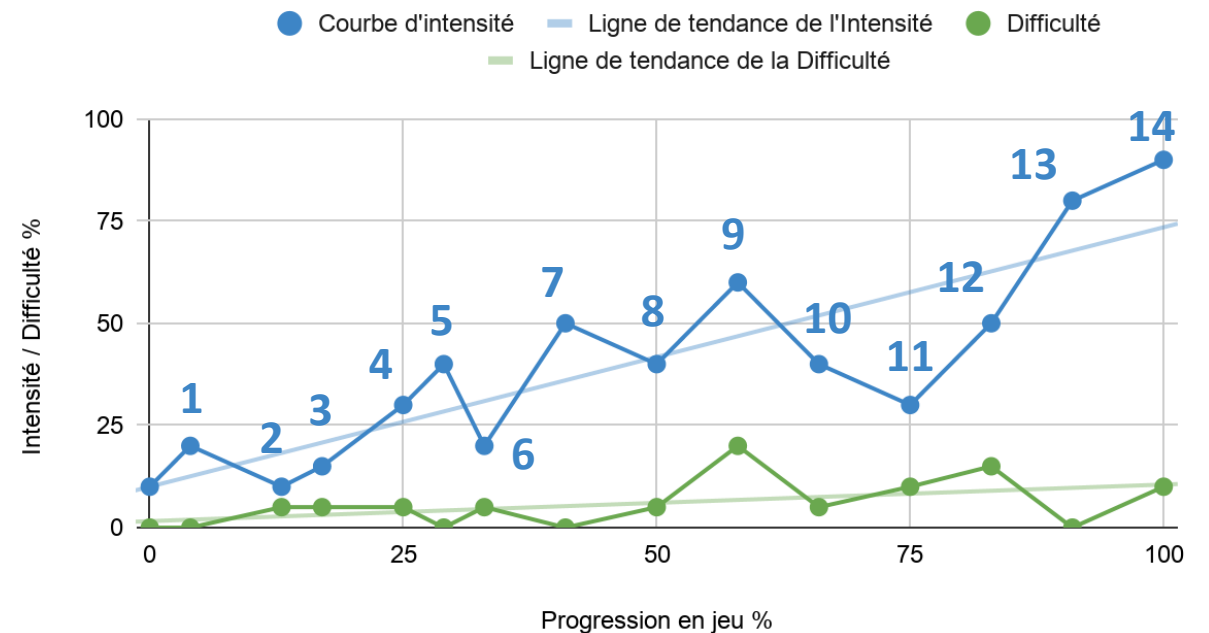
Level Design

COURBES

Dans *Spirit Shifter*, les **courbes d'intensité** et **de difficulté** sont intrinsèquement liées mais n'ont pas les mêmes dynamiques.

Tandis que la **courbe d'intensité** varie avec une **tendance exponentielle**, la **courbe de difficulté**, quant à elle, reste globalement **stable** à une **échelle basse** afin d'insister sur la **fluidité** de l'expérience que l'on fournit à nos joueurs.

Intensité et Difficulté



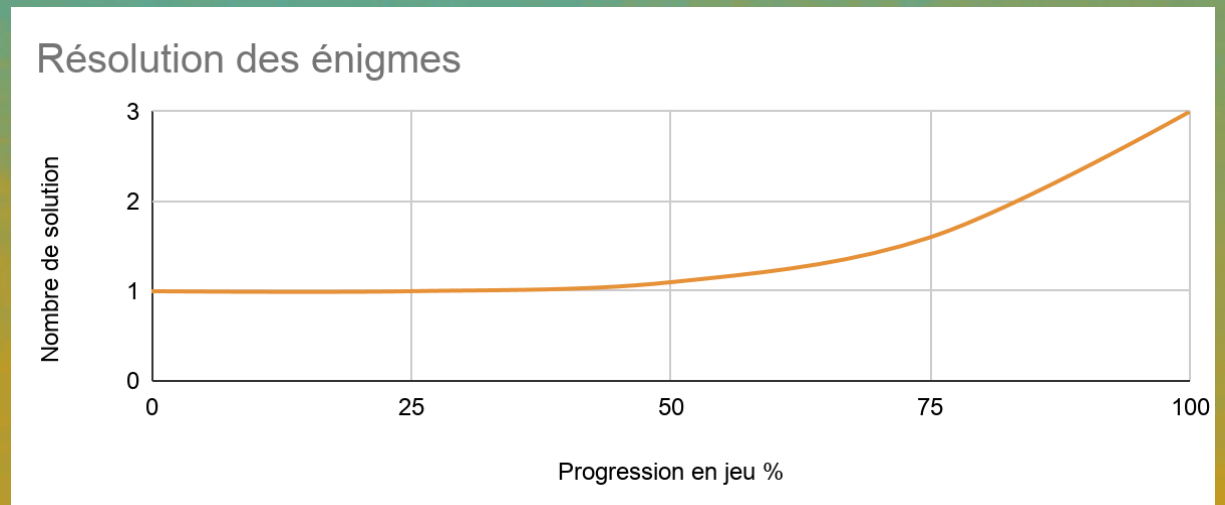
Level Design

Courbes (intention)

Si la courbe de difficulté reste stable alors que l'intensité augmente, c'est grâce aux méthodes de **résolution** des **énigmes**. Celles-ci, bien que réutilisant les **mêmes mécaniques** tout au long du jeu, se **complexifient** par leur **enchaînement**.

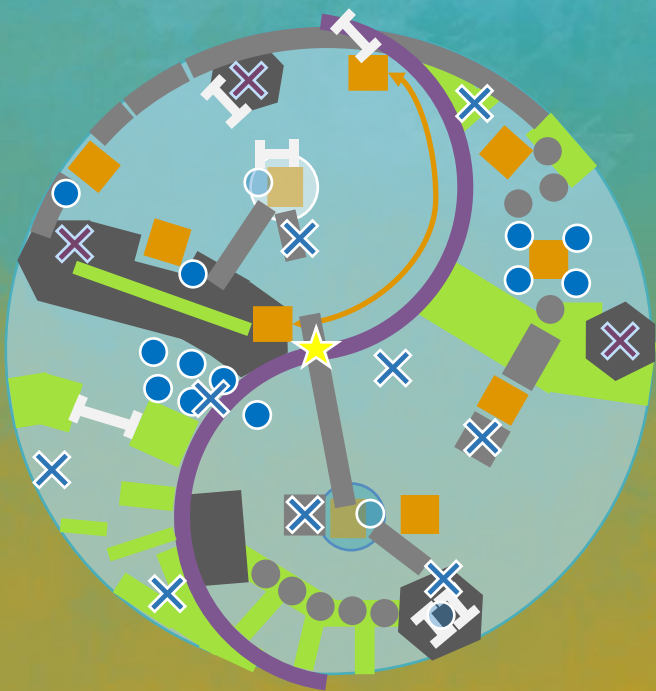
Cependant, complexification ne veut pas dire difficulté !

Nous **augmentons** le **nombre de solutions** vers la fin du jeu ceci afin de pousser le joueur à **ouvrir son esprit**, à **être attentif**. Les énigmes **semblent** ainsi plus **dures** mais disposent en réalité de **plus de solutions**.

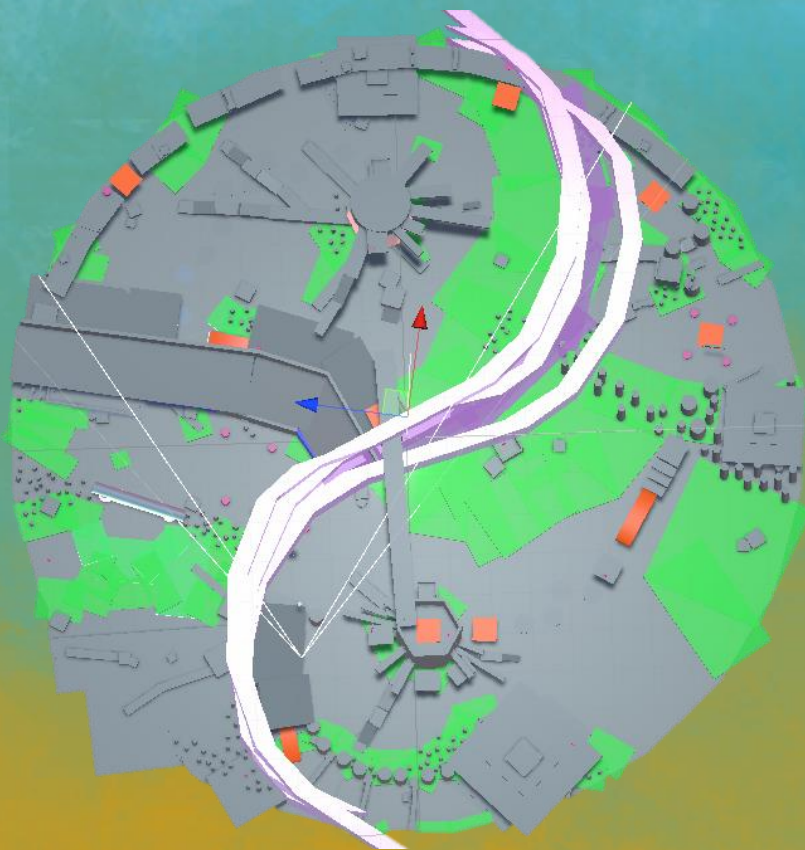


Level Design

Schéma



Build



Brume



Grands Arbres



Bâtiment



Plateforme mouvante



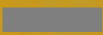
Serrure



Objectif



Obstacles



Passerelle



Stèle

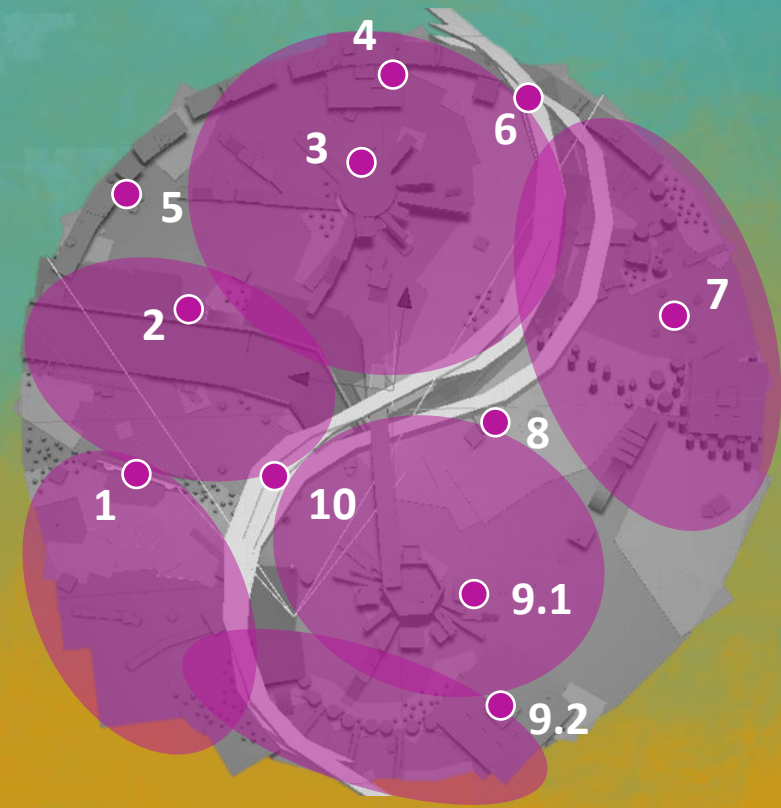
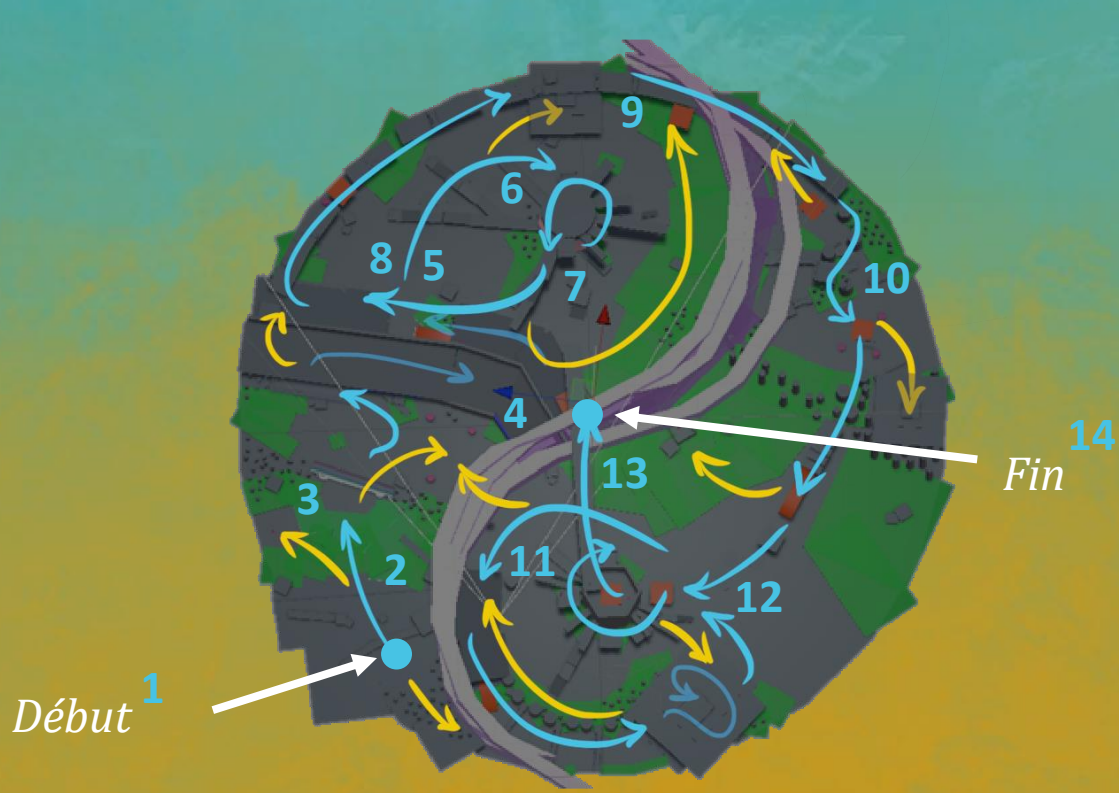


Statue & Levier

Level Design

Chemins & Zones

1, 3 et 6	Porte-Serrure	8	Zone Restreinte
4 et 9.2	Serrure Cachée	2	Interaction
5, 7 et 10	Statue		



Chemin Critique



Chemin Annexe



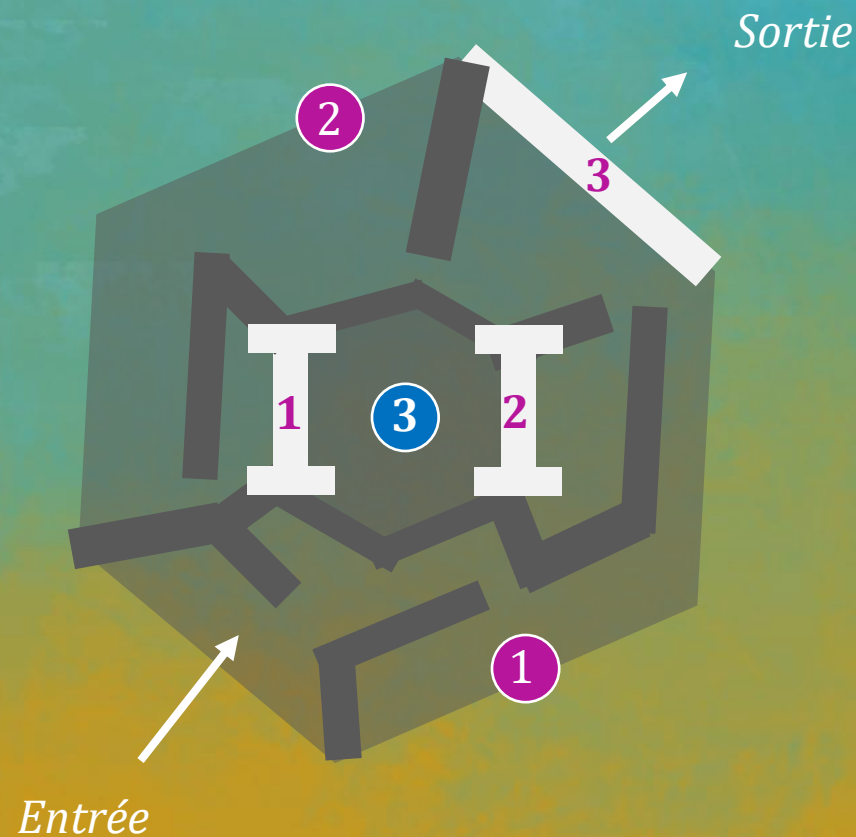
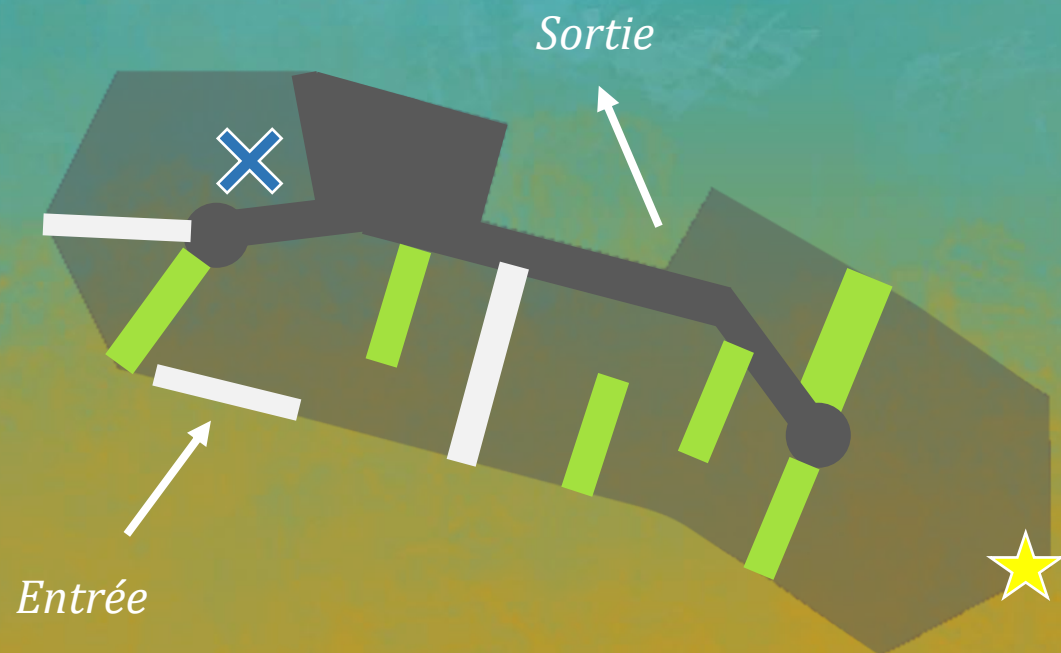
Zone



Énigme

Level Design

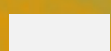
Bâtiments complexes



Mur



Obstacles



Porte Simple



Porte Serrure cachée



Levier



Serrure Cachée (Énigme)

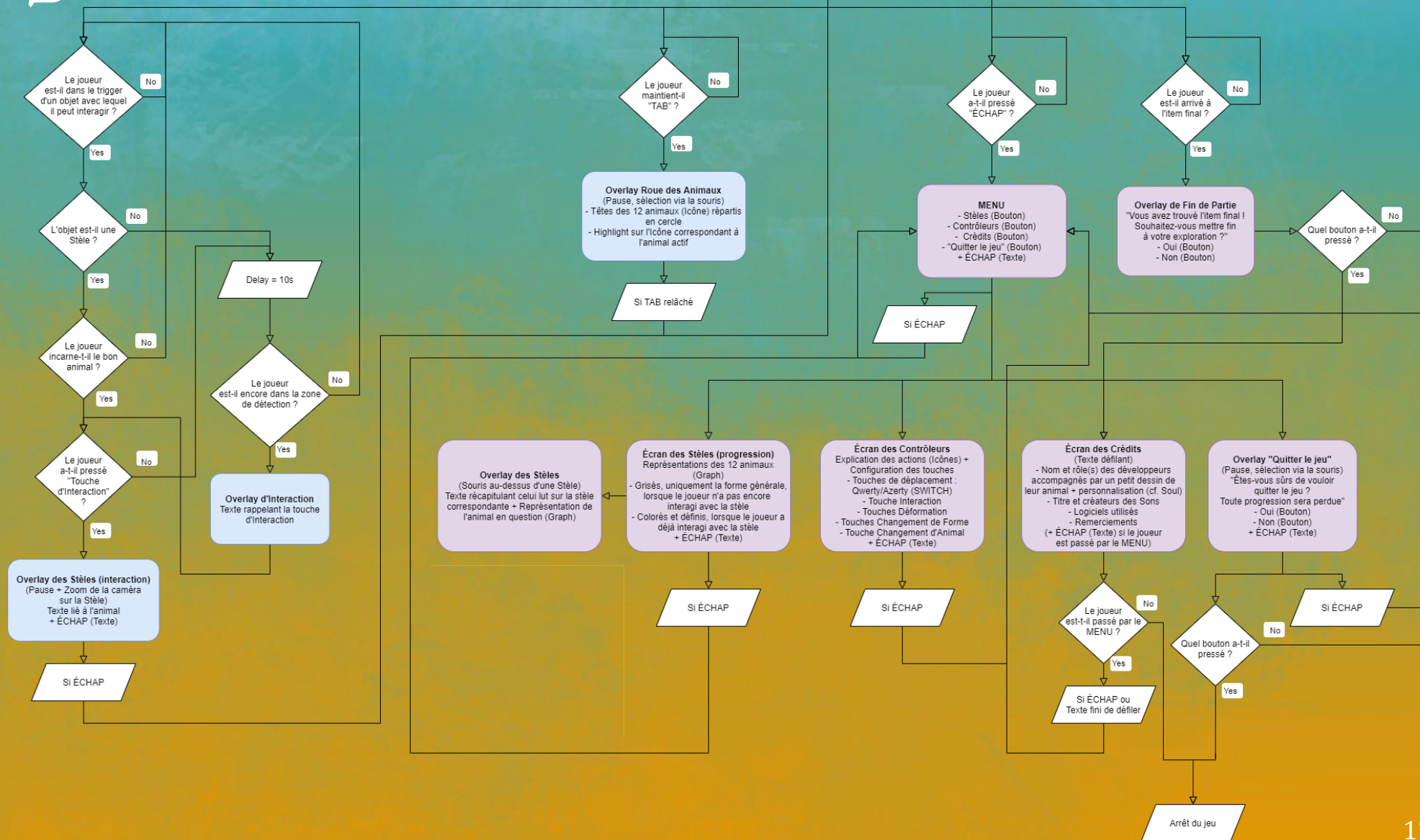
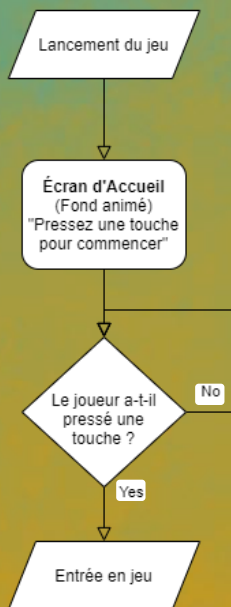
ux & ui design

intention

Le design de l'interface se veut **minimaliste** et **fluide** d'utilisation reflétant ainsi l'intention du jeu et permettant une totale **immersion**. Pour transmettre l'ambiance du jeu dans l'interface et pour garder une **cohérence**, nous avons également utilisé la même palette de couleurs.

De plus, notre jeu se portant sur les **signes du zodiaque chinois**, nous avons choisi d'utiliser une typographie dite **calligraphiée** et caractérisée par la culture chinoise.

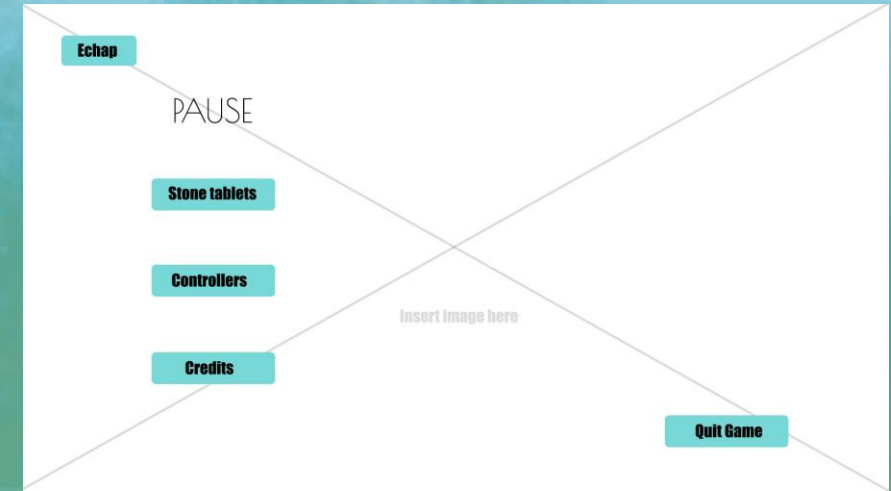
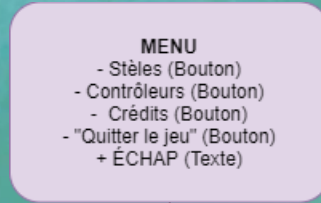
Menu out-game



menu principal

Le menu principal dit *Pause* donne accès in-game à l'ensemble des fenêtres de réglages ainsi qu'aux informations du jeu.

Cet écran se veut rapide d'accès et peu chargé afin de visualiser correctement la situation de jeu.

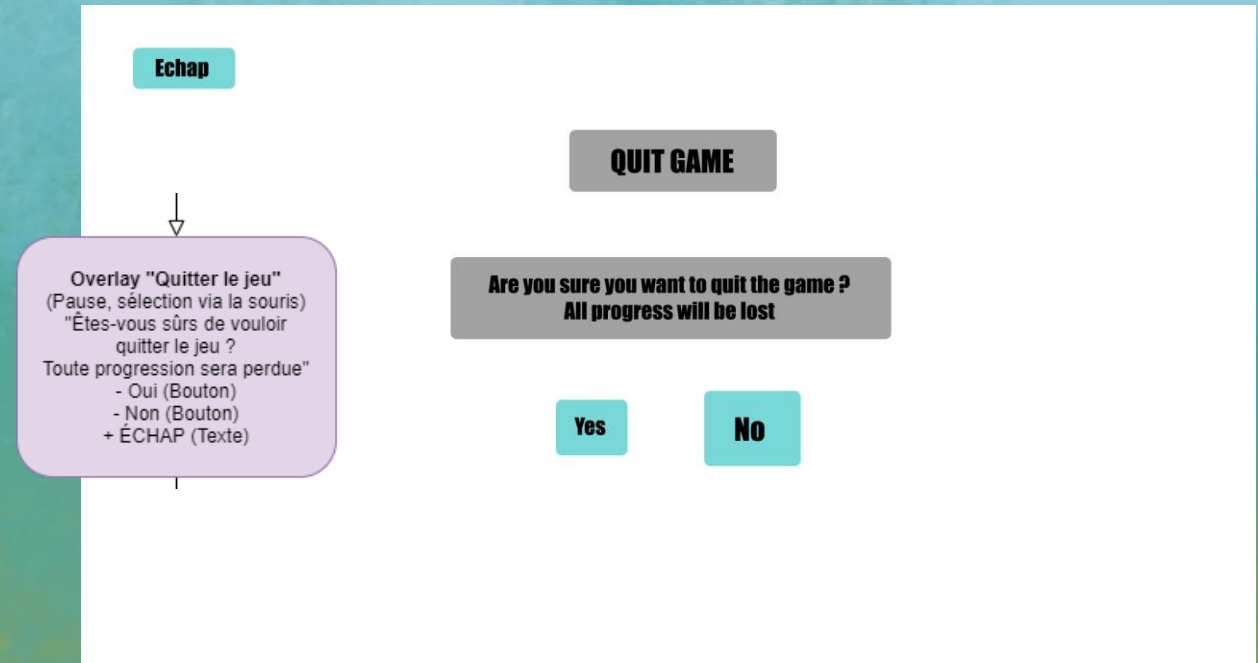
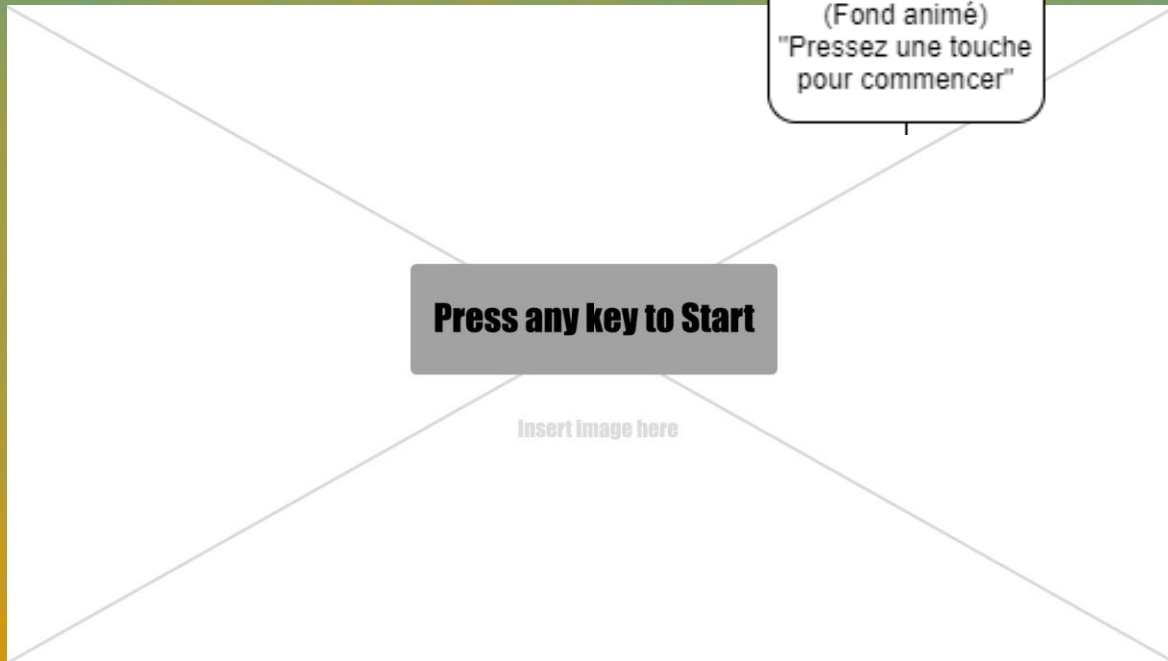


ui design

ENTRÉES ET SORTIES du jeu

Ces interfaces représentent les différents moyens d'entrer et de sortir du jeu.

Entrée en jeu



press any key to start

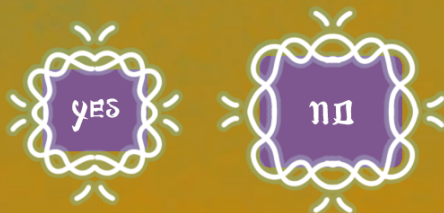
quit game

are you sure you want to quit the game ?
all progress will be lost

yes

no

Sélectionnés



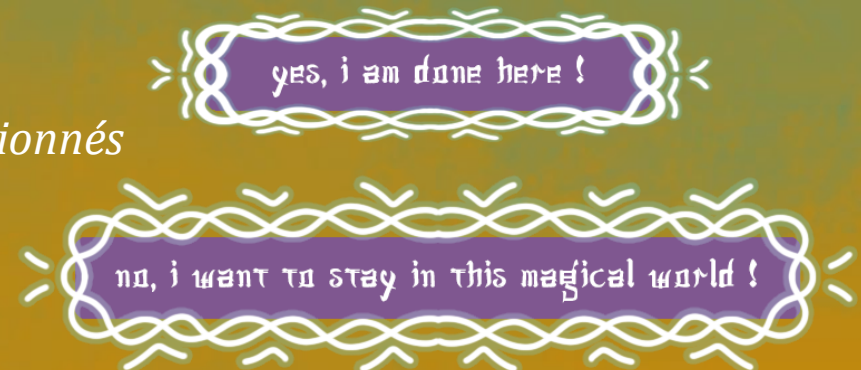
game over

congratulations !
you found the final item !
would you like to end your exploration here ?

yes, i am done here !

no, i want to stay in this magical world !

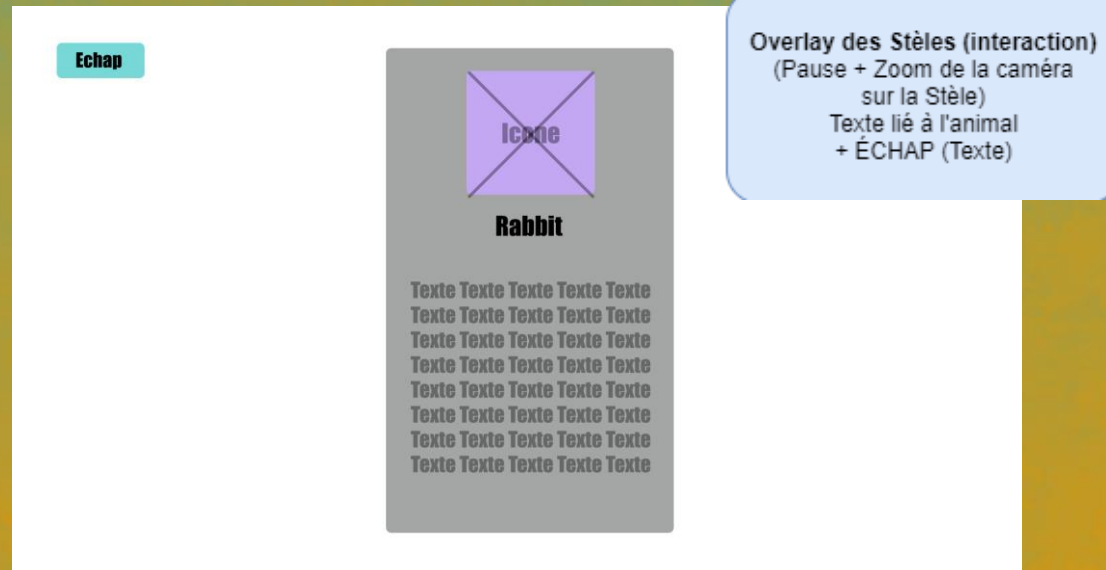
Sélectionnés



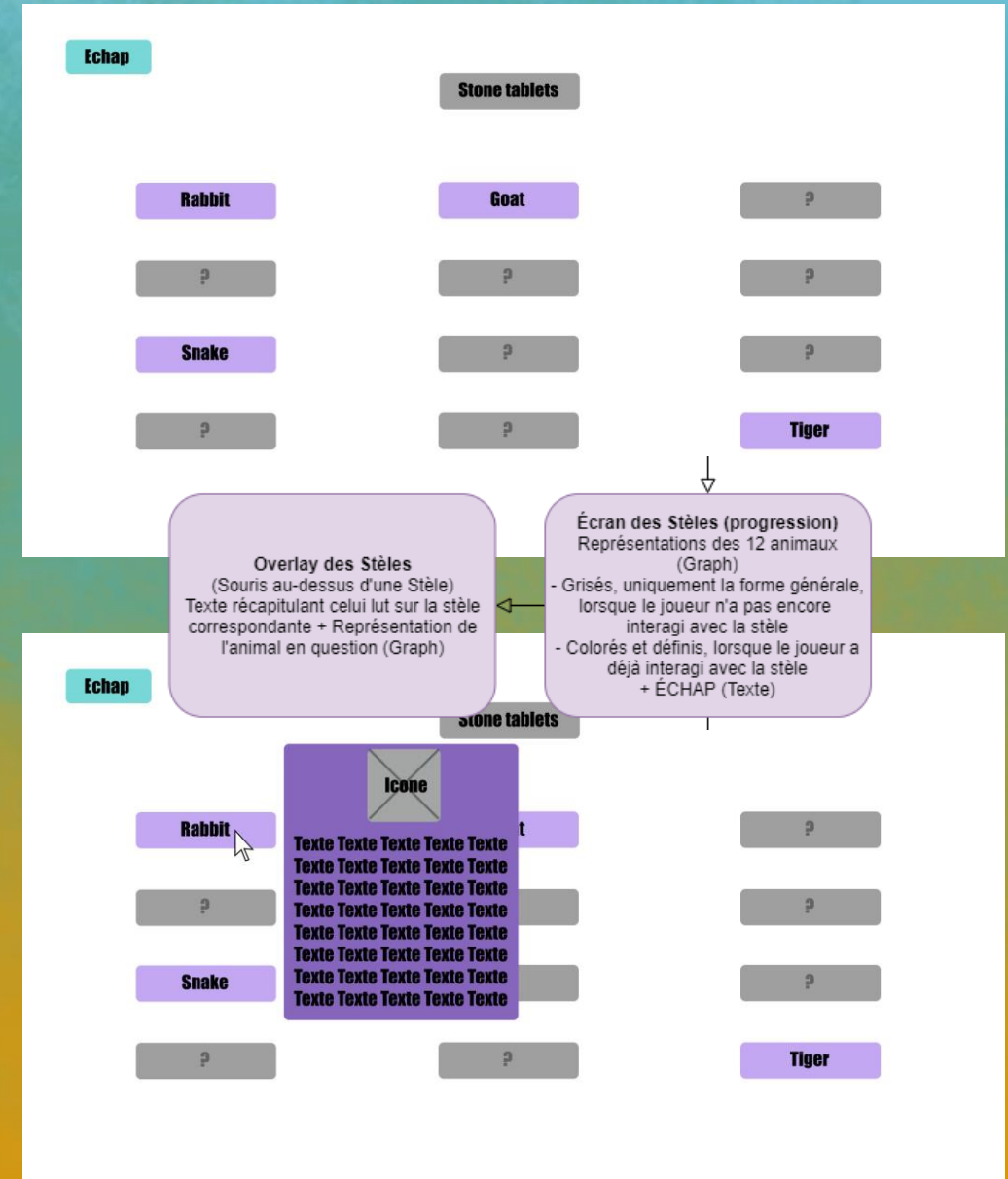
Stèles

Ce menu permet au joueur non seulement de suivre sa **progression** sur la découverte des **stèle** mais aussi de consulter celles précédemment débloquées.

Interface



Menu in-game



STONE TABLETS

𐎧𐎶𐎵

dragon

monkey

𐎧𐎶𐎵

snake

𐎧𐎶𐎵𐎶𐎵

𐎧𐎶𐎵

horse

dog

𐎧𐎶𐎵

goat

pig

Inconnus

Connus

Sélectionnés



the rabbit

Docile, tender and quiet, the rabbit is no doubt a lovely animal.

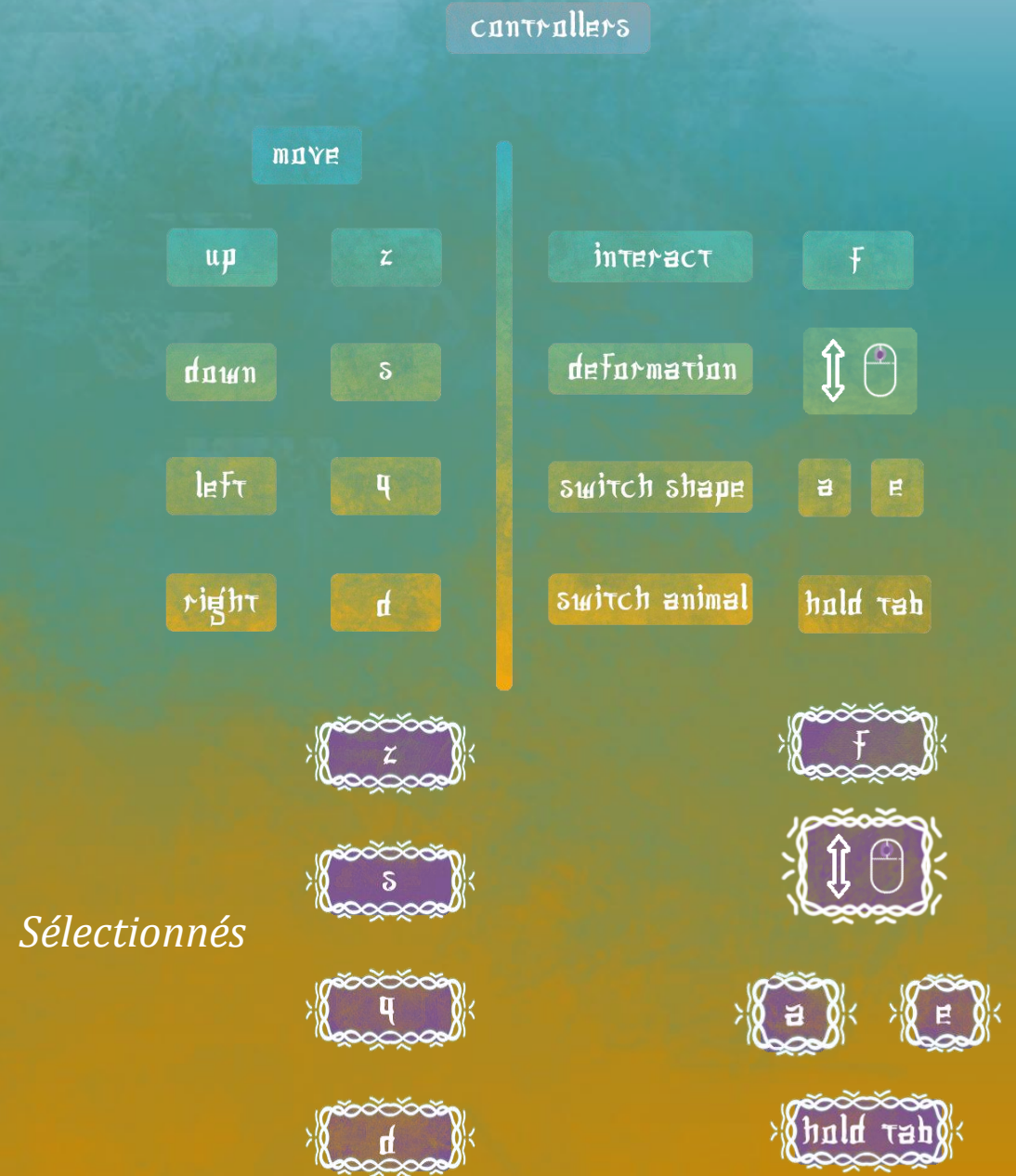
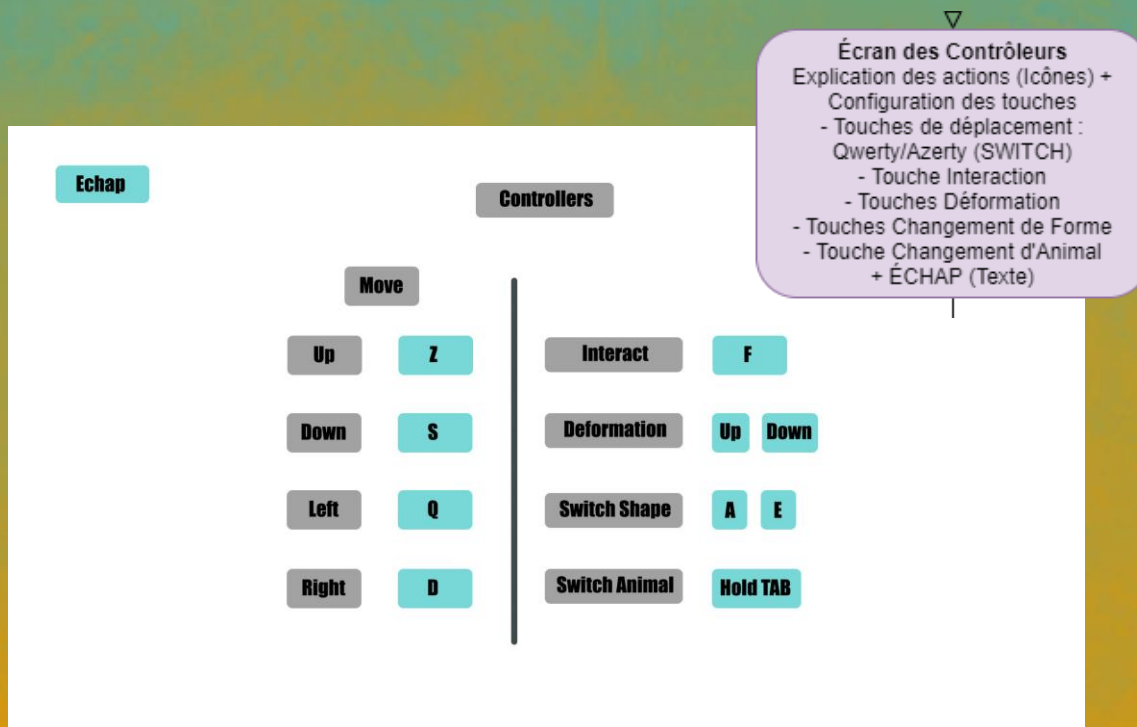
They are smart moderators in a family to drive up the happy atmosphere. Not only filial to the elders, they are also model parents, strict but gentle and patient, giving proper education for their kids. Rabbit people are loyal and dedicated to their lovers, while for friends, they are kind-hearted, polite, and honest. They have a strong sense of responsibility and professionalism in work.

Strengths: gentle, considerate, cautious, friendly, virtuous, compassionate.

Weaknesses: irresolute, stubborn, timid, conservative, escapist.

contrôleurs

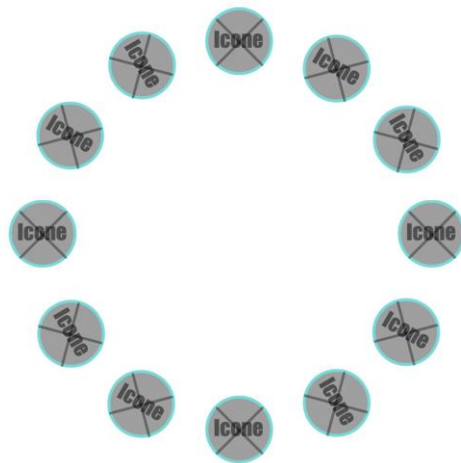
Cette interface donne la possibilité au joueur de visualiser ses touches.



roue des animaux

Cette interface regroupe l'ensemble des **douze animaux** du zodiaque dont le joueur peut emprunter l'apparence.

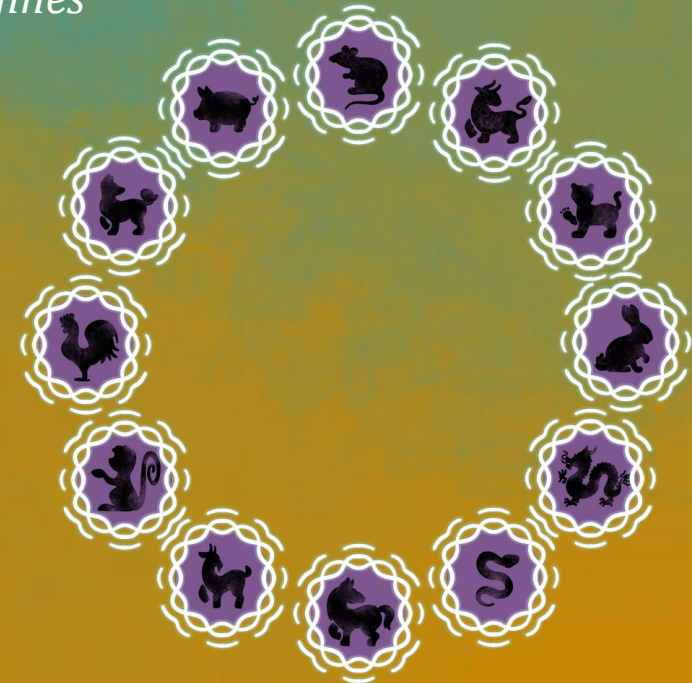
Tous les animaux sont représentés de la même manière si ce n'est celui présentement sélectionné.



- Overlay Roue des Animaux**
(Pause, sélection via la souris)
- Têtes des 12 animaux (Icône) répartis en cercle
 - Highlight sur l'icône correspondant à l'animal actif



Sélectionnés



ui design

CREDITS

Ces interfaces représentent les crédits de fin de jeu, les collaborateurs ainsi que leurs rôles.

↓

Écran des Crédits
(Texte défilant)

- Nom et rôle(s) des développeurs accompagnés par un petit dessin de leur animal + personnalisation (cf. Soul)
- Titre et créateurs des Sons
 - Logiciels utilisés
 - Remerciements

(+ ÉCHAP (Texte) si le joueur est passé par le MENU)

Echap

Credits

Game Designers

Leslie LAMBLLOT
Lucas DUPON

With the help of

Nicolas COTTE
Briec LE FEVRE
Tania BARRIGAO

Level Designer

Leslie LAMBLLOT

With the help of

Nicolas COTTE

Echap

3D Artists

Nicolas COTTE
Briec LE FEVRE
Tania BARRIGAO

3D Animation

Leslie LAMBLLOT

UI / UX Designer

Tania BARRIGAO

With the help of

Leslie LAMBLLOT

Echap

Environnement Designer

Tania BARRIGAO

Lighting

Briec LE FEVRE

Sound Design

Nicolas COTTE

Programming

Lucas DUPON

credits

game designers

Leslie LAMBLLOT
Lucas DUPON

With the help of

Nicolas COTTE
Brieuc LE FEVRE
Tania BARRIGAO

level designer

Leslie LAMBLLOT

With the help of

Nicolas COTTE

3d artists

Nicolas COTTE
Brieuc LE FEVRE
Tania BARRIGAO

3d animation

Leslie LAMBLLOT

ui ux designer

Tania BARRIGAO

With the help of

Leslie LAMBLLOT

environnement designer

Tania BARRIGAO

lighting

Brieuc LE FEVRE

sound design

Nicolas COTTE

programming

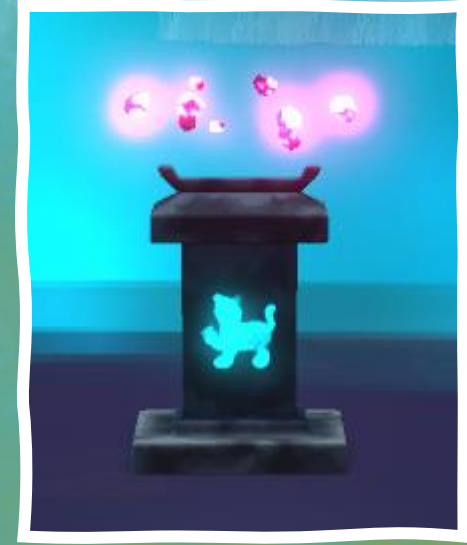
Lucas DUPON

Narrative Design

univers

L'univers de ce jeu prend place dans un monde **féérique** et **intemporel** de la **culture asiatique**. Nous y retrouvons un **slime polymorphe** à l'apparence changeante qui se trouve alterner à volonté entre chacun des **12 animaux du zodiaque chinois**.

Attiré par un **mystérieux objet** se trouvant au centre d'un **labyrinthe enchanté**, il tente de comprendre son environnement ainsi que sa présence en son sein.



C'est ainsi que cet être découvre un décor **spirituel** complexe, décomposé en **deux zones** toutes deux prenant place autour d'un arbre **unique**. Ces derniers jouant un rôle dans l'**équilibre** même du monde ; se **complétant**, s'**équilibrant** à la perfection.

De cet univers, le joueur peut en appréhender le contenu grâce à des **stèles** informatives au sujet des **animaux du zodiaque** réparties à travers l'ensemble du niveau.

Direction Artistique

Forme

Afin de retranscrire l'ambiance **calme** et **onirique** de notre univers, nous privilégions des formes aux **bords arrondis, douces**.

Pour ce faire, leur niveau de **subdivisions** est **modéré** afin d'adapter cette idée aux restrictions d'optimisation d'un jeu vidéo sur internet.

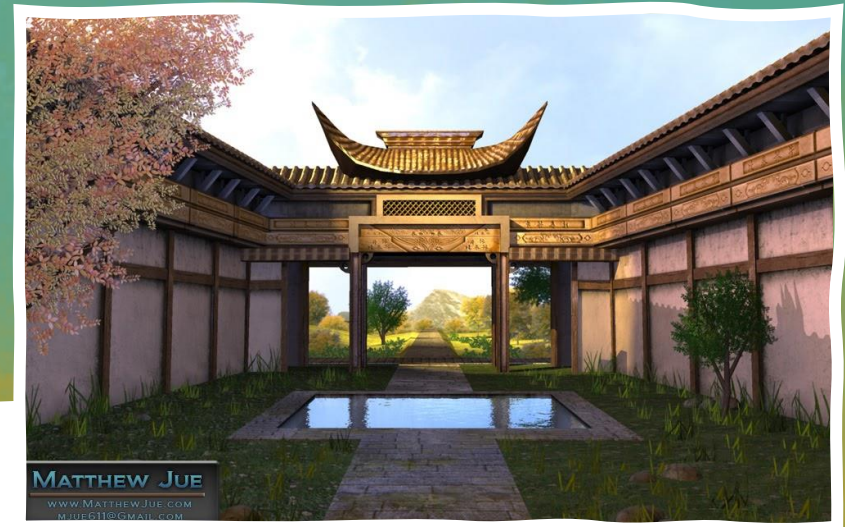


Direction Artistique

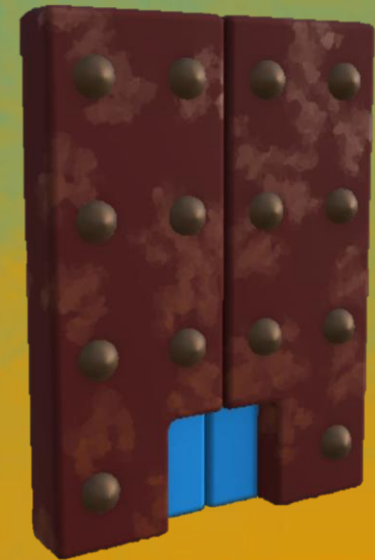
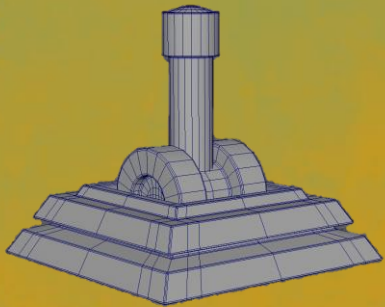
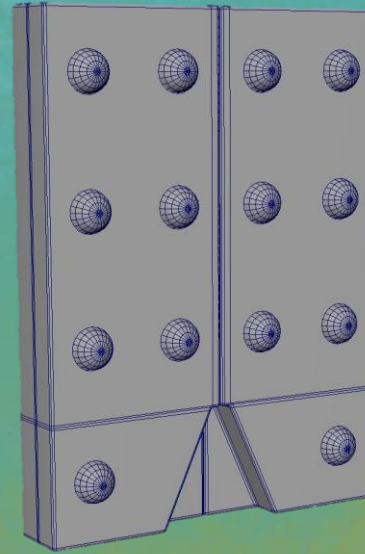
Forme

Environnement

L'environnement est défini par deux éléments : une **architecture** inspirée de la **culture chinoise** composée d'ensemble de blocs ; ainsi qu'une **végétation fictive, bioluminescente**. Tous deux s'allient autour d'une part de magie, soit par une lumière onirique, soit par des éléments **lévitant**.



Direction Artistique



Direction Artistique

Forme

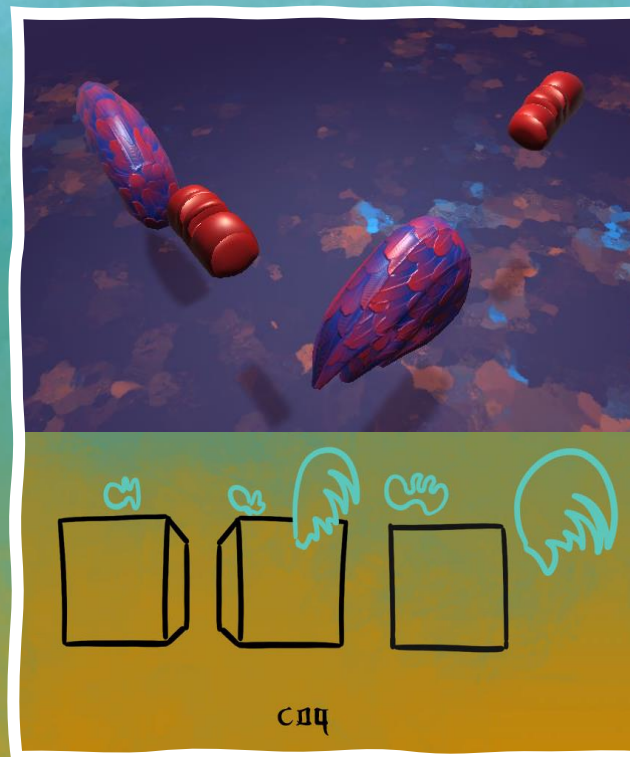
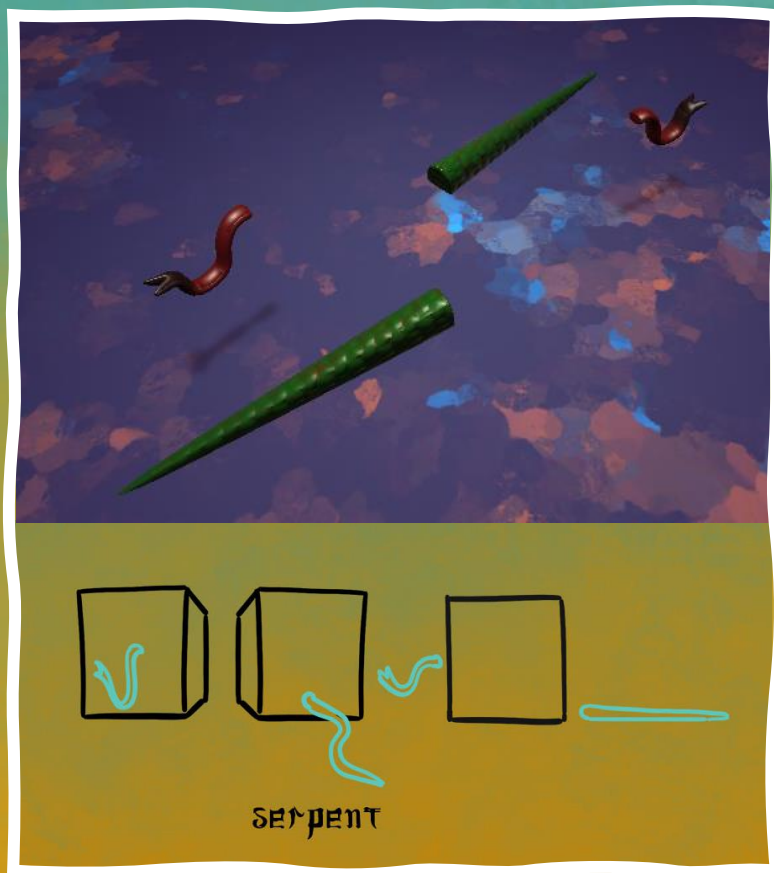
Avatar

Le personnage alterne entre plusieurs **formes** ainsi qu'entre plusieurs **esthétiques**, mais nous désirons que celles-ci soient reconnaissables d'un **tout**. La modélisation est donc semblable d'une esthétique à l'autre et d'une forme à l'autre.

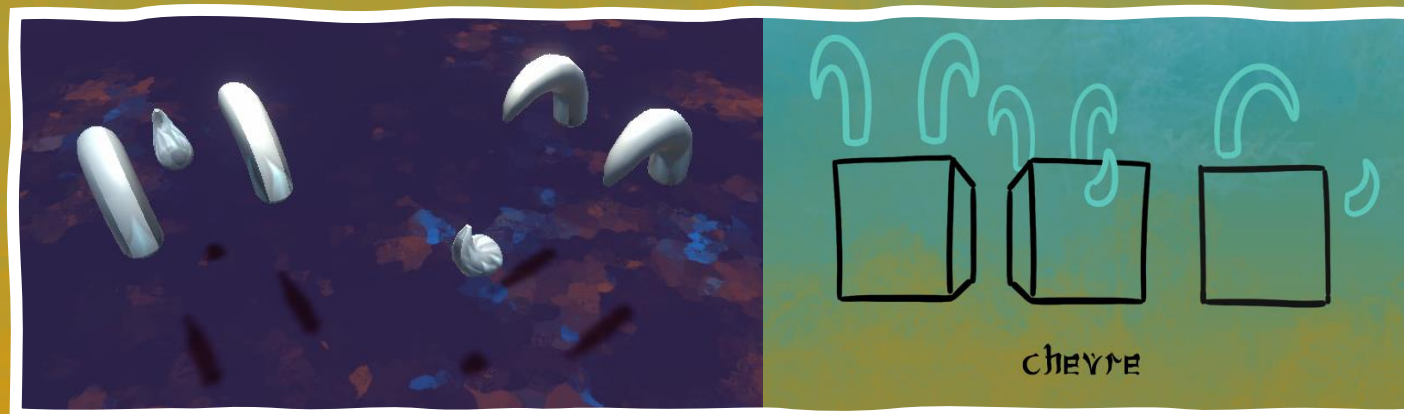
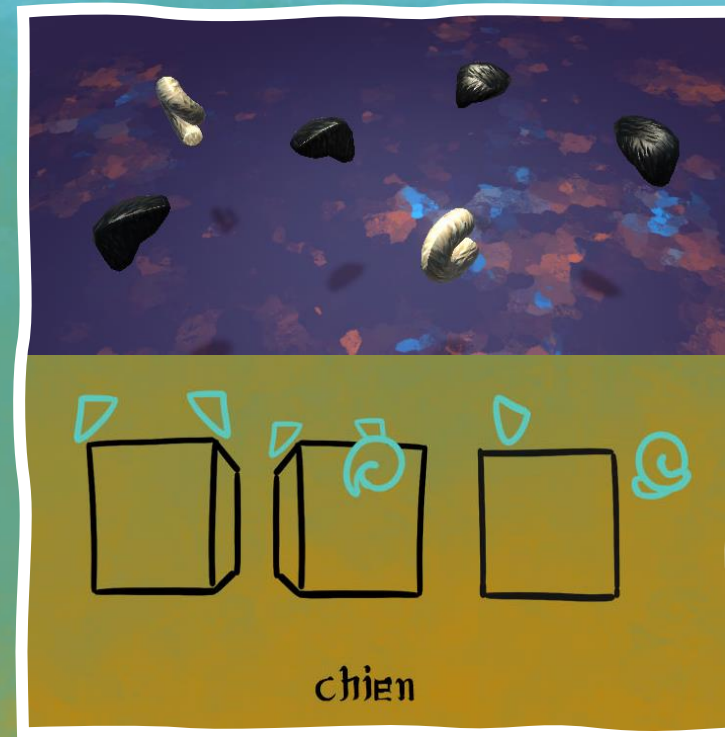
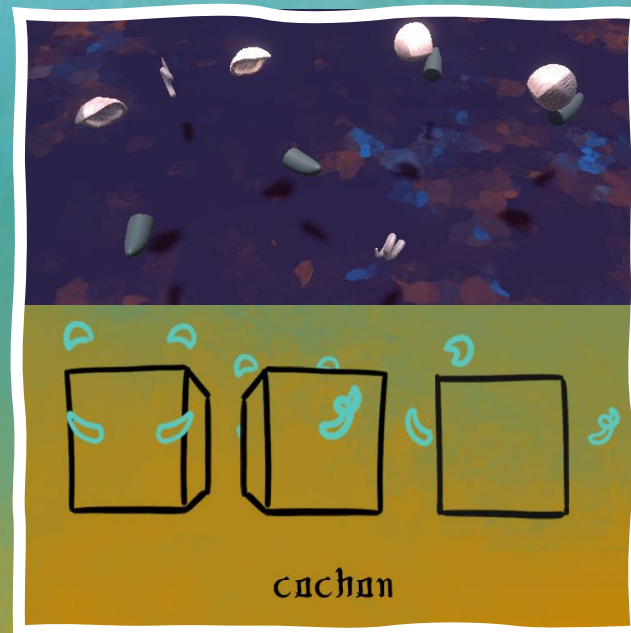
Afin de représenter l'aspect animal **innocent** des formes du personnage, nous insistons sur leur côté **doux** et **bienveillant** en le recouvrant d'une légère **fourrure** ainsi que de petits attributs tels qu'une **queue**, des **oreilles** ou des **cornes**. Ces derniers flottants lentement au-dessus de son corps principal pour rappeler l'aspect **magique**, **féérique** de l'univers et de ce personnage s'y intégrant parfaitement.

Direction Artistique

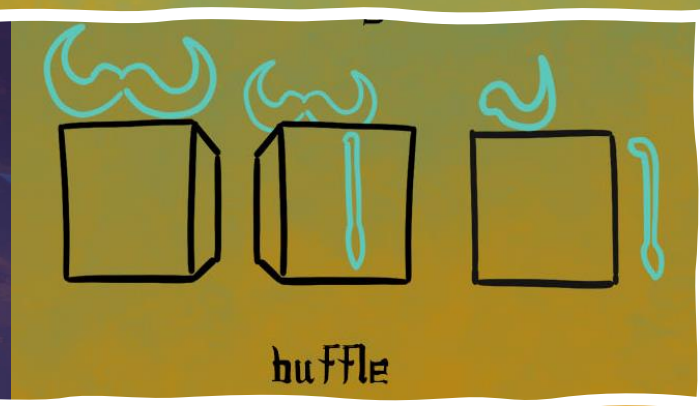
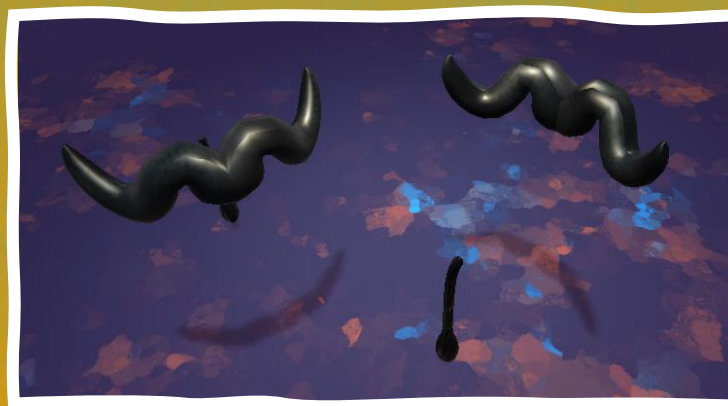
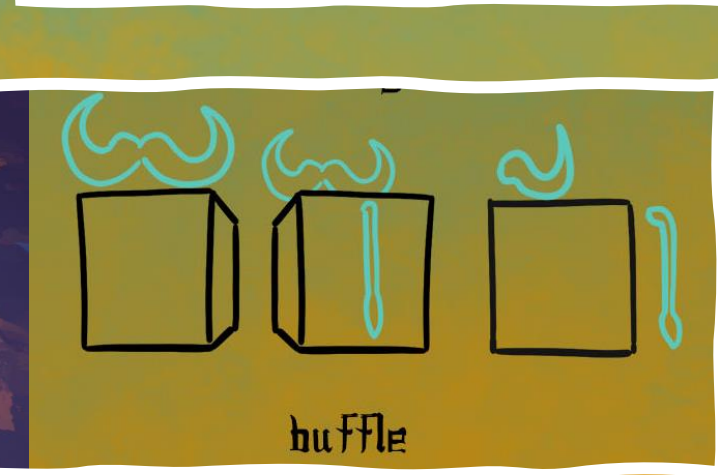
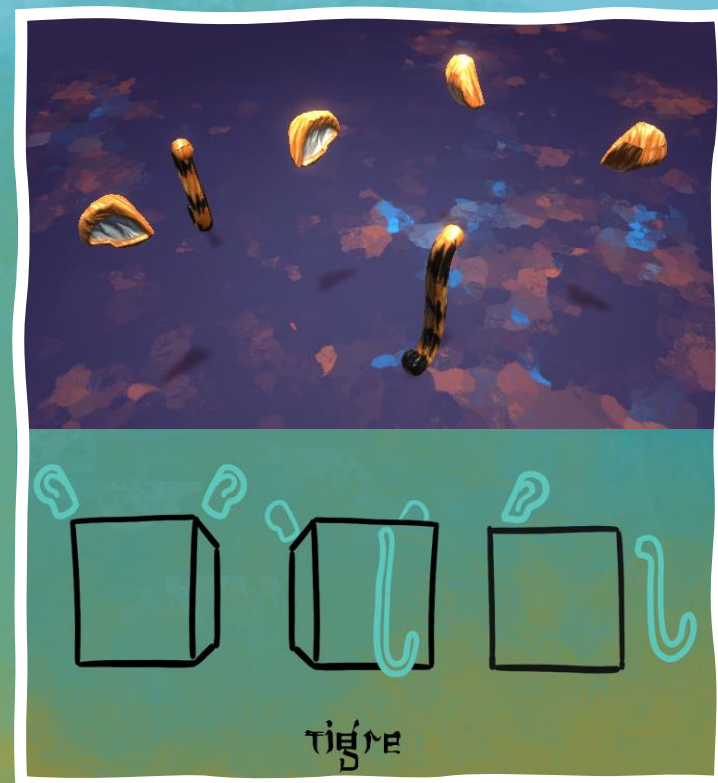
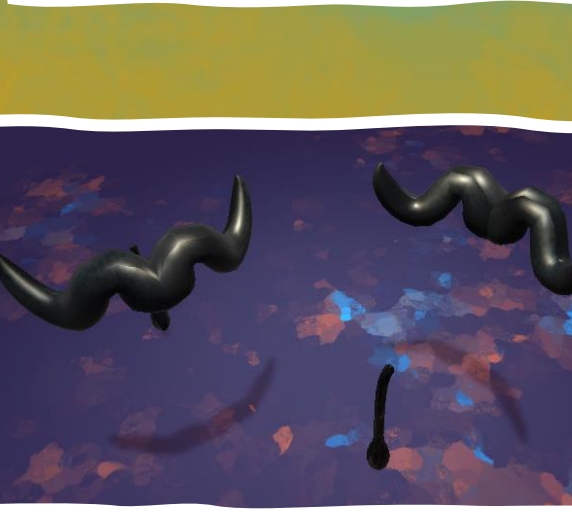
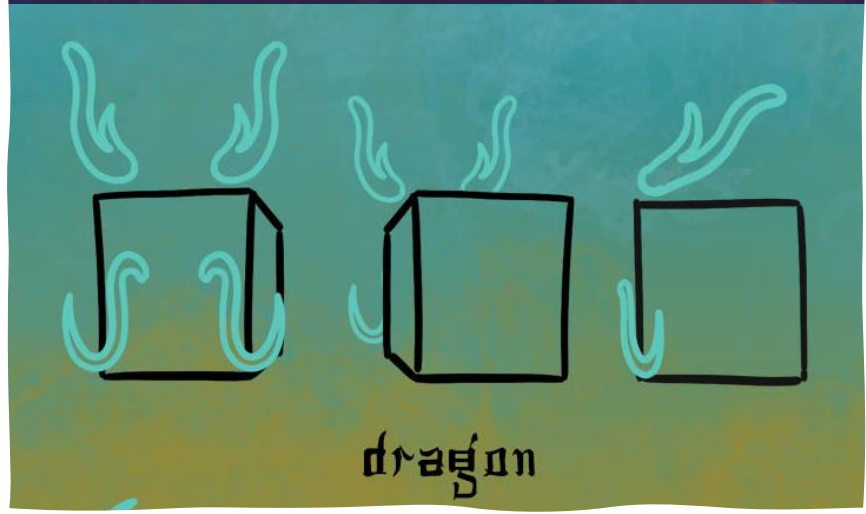
animaux



Direction Artistique



Direction Artistique



Direction Artistique

couleur

Les couleurs de notre univers mettent en avant un univers **fantastique**, **spirituel** et **féérique** avec une prédominance de **dégradés néons** allant de l'**orangé** crépusculaire au **bleu** intégrés directement à la **flore**.



Direction Artistique

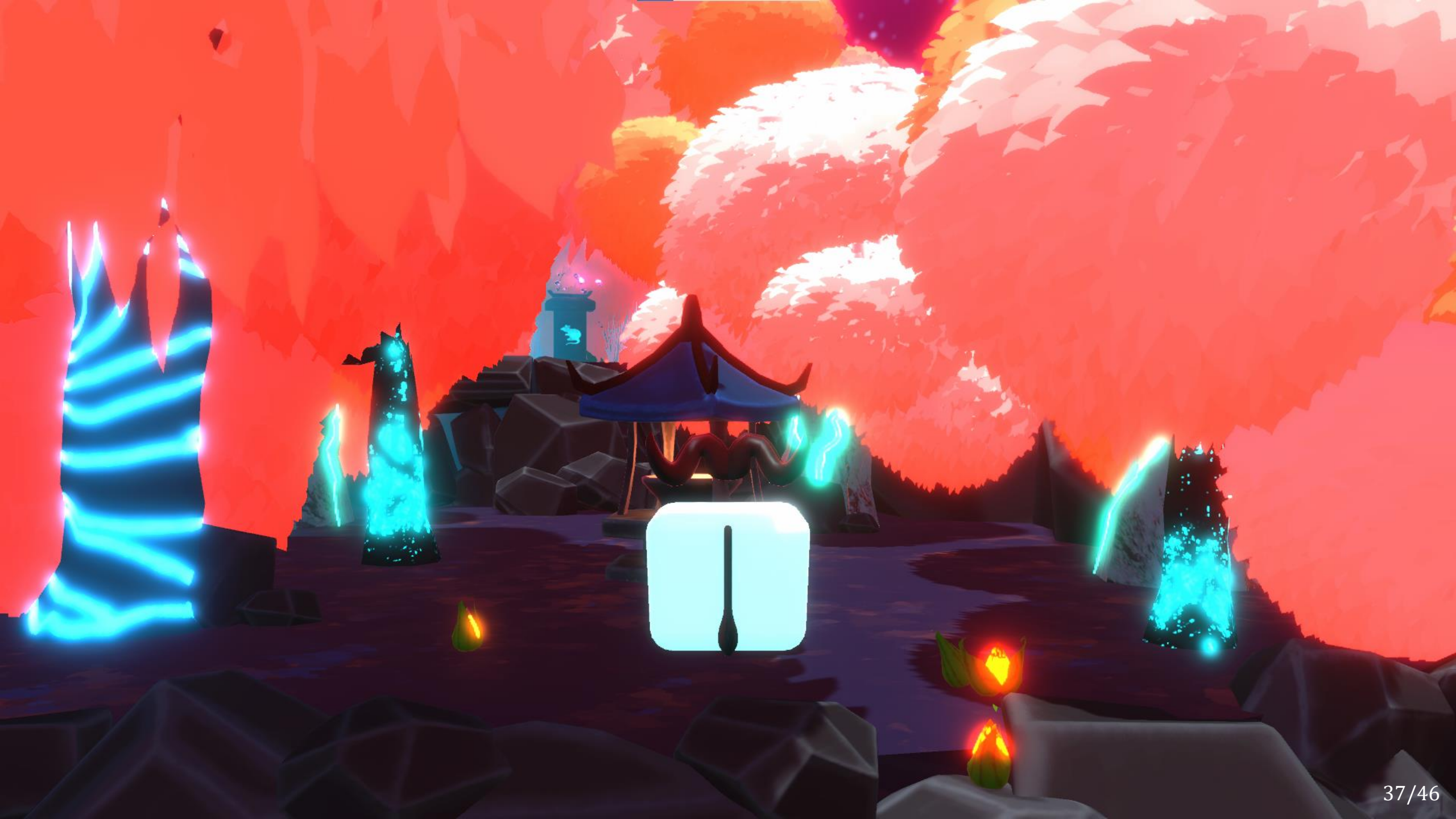
couleur

Texturing & Shading

Afin de d'amplifier l'ambiance féérique, onirique de notre jeu. Nous utilisons une prédominance d'**aplat** dans l'**architecture** et de **dégradés** pour la **végétation** avec seulement de **légers détails** dans leur texture.

À ceci vient s'ajouter l'utilisation de shaders de **bioluminescence**. Tout ceci ayant pour but de limiter les informations au sujet de l'univers spirituel afin de laisser libre court à l'**imagination** et l'interprétation du joueur.

En gardant cette même idée, nous avons choisi de ne pas utiliser de ligne pour délimiter les objets ou leurs ombres internes.

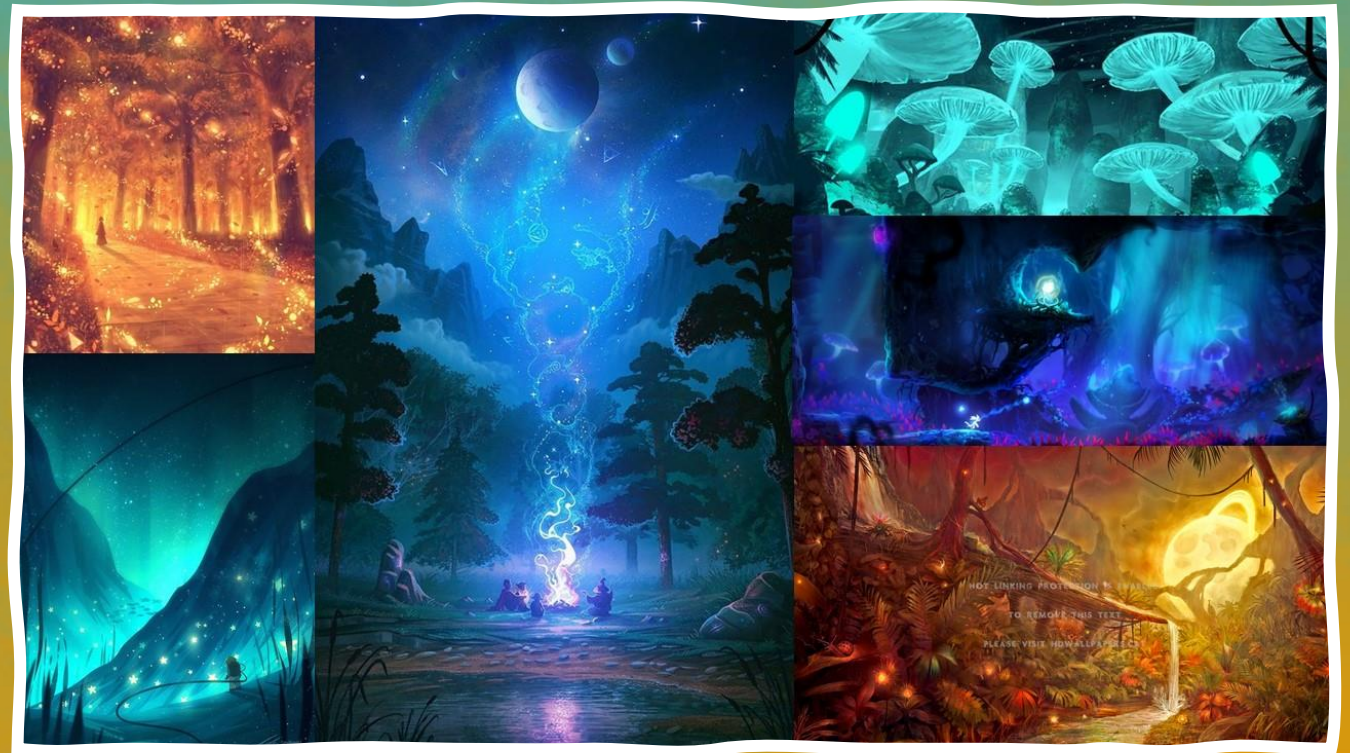


Direction Artistique

lumière

L'ambiance lumineuse de notre univers se base principalement sur l'effet **néon** et plus particulièrement sur la **bioluminescence** de sa flore.

À ceci vient s'ajouter des **rayons filtrants** venant mettre en valeur l'ambiance **féérique**, avec sa lumière **douce** et **progressive**.



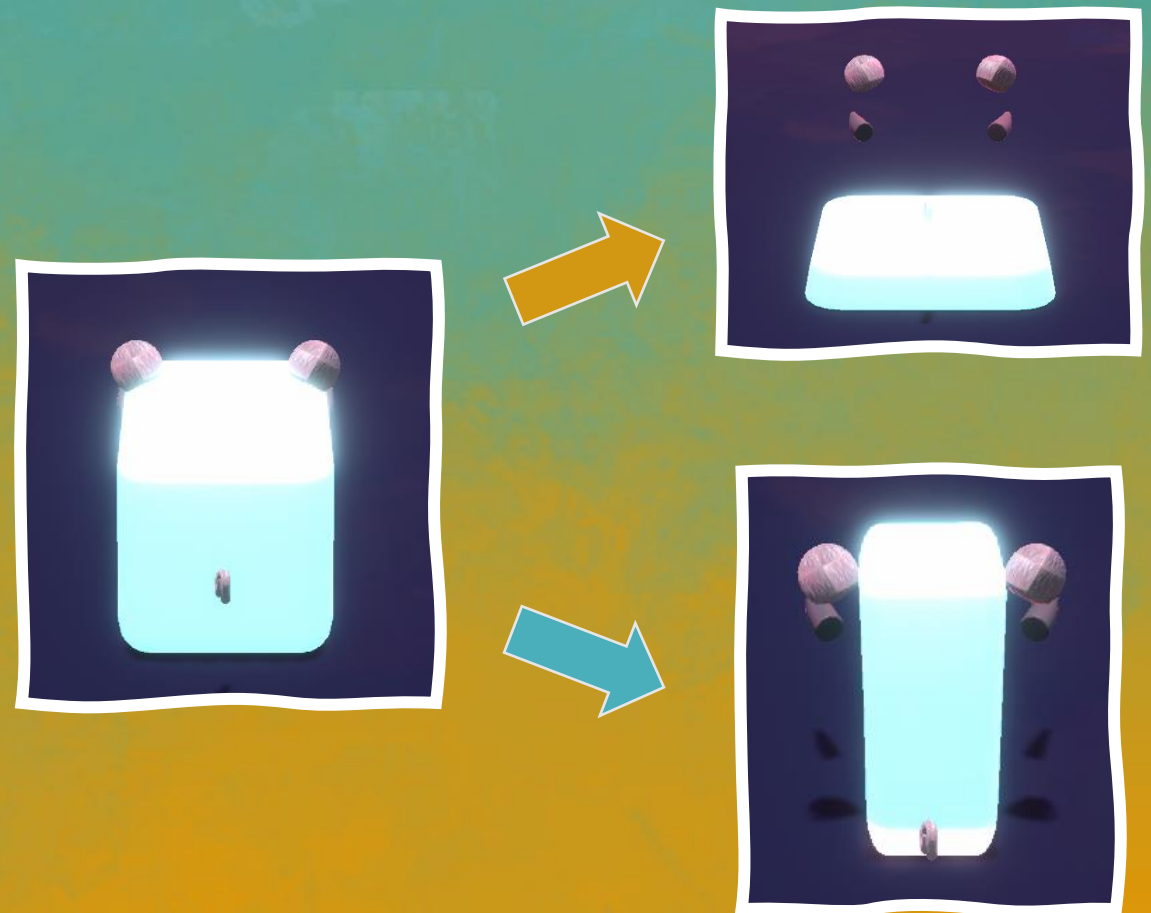


Direction Artistique

animation

Afin de rendre l'aspect slime de notre personnage, celui-ci se déforme en suivant le principe du **Squach and Stretch** avec seulement une courte anticipation afin de mettre en avant, annoncer la déformation à venir.

De plus, pour rendre un aspect **innocent, naïf** d'une âme qui ne se connaît pas elle-même, l'animation n'est que **très peu caractérisée** et se concentre sur l'aspect slime uniquement du personnage.



Direction Artistique

Son

L'univers sonore est composé d'une musique principale alliant le **Guhzeng** (un instrument traditionnel chinois), des sons **cristallins**, des **carillons** ainsi que quelques sons de **percussions** pour donner une musique d'ambiance faisant penser à de la **musique traditionnelle chinoise** mais avec un côté plus **fantastique** voire **magique**.

Ceci dans un tempo assez **lent** pour garder le joueur dans un certain **confort**, loin de l'inquiétude, du stress ou de la vitesse.

À cela s'ajoutent plusieurs effets sonores produits par le personnage lors de ses déplacements et actions afin qu'il ait plus de poids dans l'univers. Certains autres éléments de décors auront aussi quelques sons spécifiques liés à des animations ou autres par souci de cohérence et de compréhension.



References

game design

Pour réaliser notre jeu, nous nous sommes inspirés du principe des jeux d'**escape game** en mettant en place des zones dites **labyrinthiques** dans lesquelles le joueur doit trouver son chemin à travers plusieurs petites énigmes.

Cependant, nous nous rapprochons davantage du jeu ***The Room*** puisque l'idée de ces zones voire de la map complète n'est pas de sortir afin de s'échapper mais de s'introduire de plus en plus loin dans le niveau afin d'accéder au centre de ce dernier à la façon de *The Room*.



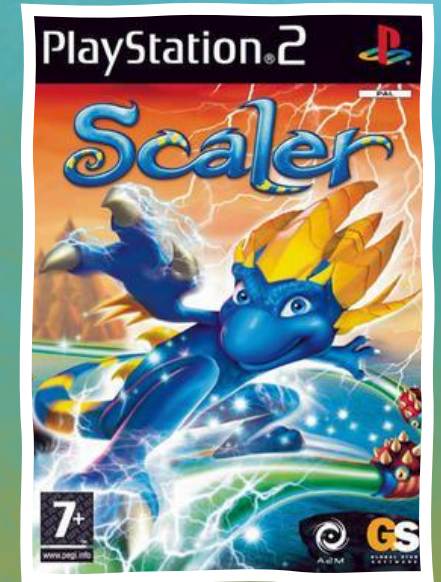
References

game design

Nous nous sommes également inspirés de différentes mécaniques dont l'une présente dans *Scaler*, un jeu de plates-formes dans lequel le personnage accède à de nouvelles possibilités grâce à un **changement de forme**.

Concernant les énigmes en général, nous avons pris pour base le jeu *Shepherd of Light* et plus particulièrement leur **fluidité** de résolution.

Les énigmes sont simples mais nécessitent une certaine **réflexion, analyse de l'environnement**.



References

narration

Concernant l'aspect narratif voire **symbolique**, nous nous sommes fortement inspirés des **signes du zodiaque chinois** ainsi que de la **philosophie taoïste** et son principe d'**équilibre de la Vie** représenté par le symbole du **Yin et du Yang** dit **Taijitu**.



esthétique

Pour finir, nous nous sommes inspirés d'une curiosité naturelle : la **bioluminescence**, pour rendre l'aspect **irréel** et **fantastique** à notre jeu en prenant pour exemple des jeux tels que *Ori and the Blind Forest*.



Organisation

medialist

	Recherches	Concept		Texture		Modélisation		Shader	B	Animation	Le	Son	N	Code	Lu
Personnage	V	AV		AF		AF		AF		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Slime polymorphe	V	AV		AF		AF	T	AF	B	AF	Le	EC	N	AF	Lu
Déplacement	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AV	Lu
Saut simple	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AV	Lu
Interaction avec l'environnement	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Changement de forme	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Déformation	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Changement d'animal	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Idle	NA	NA		NA		NA		NA		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Animal	V	AV		AF		AF		AF		NA		NA		AF	Lu
<i>Lourd</i>										NA		NA		NA	
Buffle	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Tigre	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Dragon	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Cheval	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
<i>Moyen</i>										NA		NA		NA	
Chèvre	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Cochon	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Singe	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Chien	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
<i>Léger</i>										NA		NA		NA	
Serpent	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Rat	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Lièvre	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Coq	V	AV	T	AF	T	AF	T	AF		NA		NA		NA	
Props	EC	AF		AF		AF	B	AF	B	AF	Le	EC	N	AF	Lu
Statue	EC	AF		AF		AF	B	AF		NA		EC	N	AF	Lu
Stèle	EC	AF		AF		AF	B	AF		NA		NA		AF	Lu
Item final (condition de victoire)	EC	AF		AF		AF	B	AF		AF	Le	EC	N	AF	Lu
Porte (double-battant)	EC	AF		AF		AF	B	AF		NA		EC	N	AF	Lu
Disque Bi	EC	AF		AF		AF	B	AF		NA		EC	N	AF	Lu
Éventail	EC	AF		AF		AF	B	AF		AF	Le	EC	N	AF	Lu

Organisation

planning

		vendredi 8 janvier	11 janvier	15 janvier	20 janvier	21 janvier	22 janvier	26 janvier	29 janvier	31 janvier
Tania	Modélisation	Réunion (18h30) Objectif ? Fixer les grandes lignes du GDD	Tâches personnelles (médialist et planning) rédigées	Réunion (14h)	Définir formes des modés	Réunion (À Fixer)	Personnage modélisé et UV	TEST Mécaniques		TEST Level Design
	UI				UI (visuel) général fixé					
	Environment Design									
	Texture				Traitement texture fixé				Texture Personnage fini	
Brieuc	Modélisation		Tâches personnelles (médialist et planning) rédigées		Définir formes des modés		Personnage modélisé et UV			
	Shader				Définir style de shader				Material Personnage fini	
Nicolas	Game Design		Tâches personnelles (médialist et planning) rédigées		Définir formes des modés		Rendu GDD			
	Modélisation				Définir l'univers sonore					
Lucas	Son		Tâches personnelles (médialist et planning) rédigées				Rendu GDD			
	Game Design						Mécaniques générales fonctionnelles (caméra + interactions)		Environnement, base intégrée	
	Code				Déplacement fonctionnel					
Leslie	UI/UX		Tâches personnelles (médialist et planning) rédigées		UI (visuel) général fixé					
	Game Design						Rendu GDD			
	Level Design/Building				Définir le LD général + courbe d'intensité		Énigmes fixées		Environnement, base buildée	
Tout le monde	Animation		Recherches		Fixer le comportement				Personnage riggé et skinné	
	Concept				Concept personnage + environnement fixé					