



# SHIFT

## SOMMAIRE

SHIFT \_\_\_\_\_ P

ÉQUIPE  
CADRE DU PROJET  
OVERVIEW

UNIVERS \_\_\_\_\_ P

INSPIRATIONS  
CONTEXTE  
VAISSEAU  
PERSONNAGES

GAME DESIGN \_\_\_\_\_ P

PILIERS  
VICTOIRE / DÉFAITE  
BOUCLE CŒUR DE GAMEPLAY  
BOUCLES DE GAMEPLAY  
3C: CAMERA  
3C: CHARACTER  
3C: CONTROLES

LEVEL DESIGN \_\_\_\_\_ P

VUE D'ENSEMBLE  
(INTENTIONS ET RYTHMES)  
BRIQUES DE GAMEPLAY  
NIVEAUX / CHEMIN CRITIQUE  
(RYTHMES PAR NIVEAUX)

SIGNES & FEEDBACKS \_\_\_\_\_ P

VFX & SFX  
COULEURS & LUMIÈRES  
SANG (OU AUTRE), TEXTES, ETC...

INTERFACE \_\_\_\_\_ P

GAME STRUCTURE  
UI  
HUD

SON \_\_\_\_\_ P

INTENTIONS  
SOUND DESIGN DOCUMENT  
SOUND LIST

ANNEXES \_\_\_\_\_ P

LOGICIELS  
BIBLE GRAPHIQUE  
NDD  
SDD

# ÉQUIPE

## ÉQUIPE PRINCIPALE

DUARTE MARIE  
Character Designer  
Concept artiste  
Artiste 3D  
Rigging / animation  
Support game designer

HERRY CARLA  
Narratif Designer  
Level Designer  
Game Designer  
Construction de niveau  
Artiste 3D additionnel

BAILLY MATTHIEU  
Programmer  
Game Designer  
Level Designer  
Intégration  
Artiste 3D additionnel

LEGRAND LOEIZ  
Artiste environnement  
Artiste 3D  
Texture artiste  
Concept artiste  
Support game designer  
Support level designer

NICOLAS COTTÉ  
Level designer  
Game designer  
Artiste 3D additionnel  
Support rigging / animation

## SOUND DESIGNERS

RÉMI DARMEDRU  
MAYEUL AUBIN  
AMAURY BRETON  
AXEL DELAFONTAINE

## INTERVENANTS

THIERRY PERREAU	PAUL BELLIER
ALEXANDRE SEREL	SIMON REICHEL
ROMANE RAKOTOVAO	GUILLAUME TIGER
GUILLAUME PIVAUT	ALEXANDRE LEVEZAC
NICOLAS DUSSAUME	QUENTIN GUERRERO

## CADRE DU PROJET

CATÉGORIE :

GENRE : Plateformes / Enigmes

TYPE : Jeu à la première personne



CIBLE :

TYPE DE JOUEUR : Midcore gamer

LOCALISATION : Europe

NOMBRE DE JOUEUR : 1



PLATEFORME : PC



RATING :



PEGI : 16+ / 18+



ESRB : Mature 17+

## INTRODUCTION

Shift est un jeu dans lequel le joueur incarne **un cyborg capitaine de vaisseau de transport**.

Suite à un **cataclysme traumatisant**, il va faire face au **conflit entre son esprit et la réalité** à travers un **univers oppressant**.

Il va devoir essayer de **réparer à tout prix son vaisseau en perdition**.

Son objectif est de le sauver ainsi que les vies qu'il transporte avec lui.

Pour cela, il doit **interagir avec son environnement et le modifier pour réussir à progresser**.



## PITCH

Dans un futur lointain, le capitaine d'un vaisseau de transport essaye de sauver le plus de monde possible sur Terre suite à un cataclysme mortel.

Touché lui aussi par cette catastrophe, il doit remettre son vaisseau d'aplomb dans l'espoir de le réparer et de sauver ses occupants.

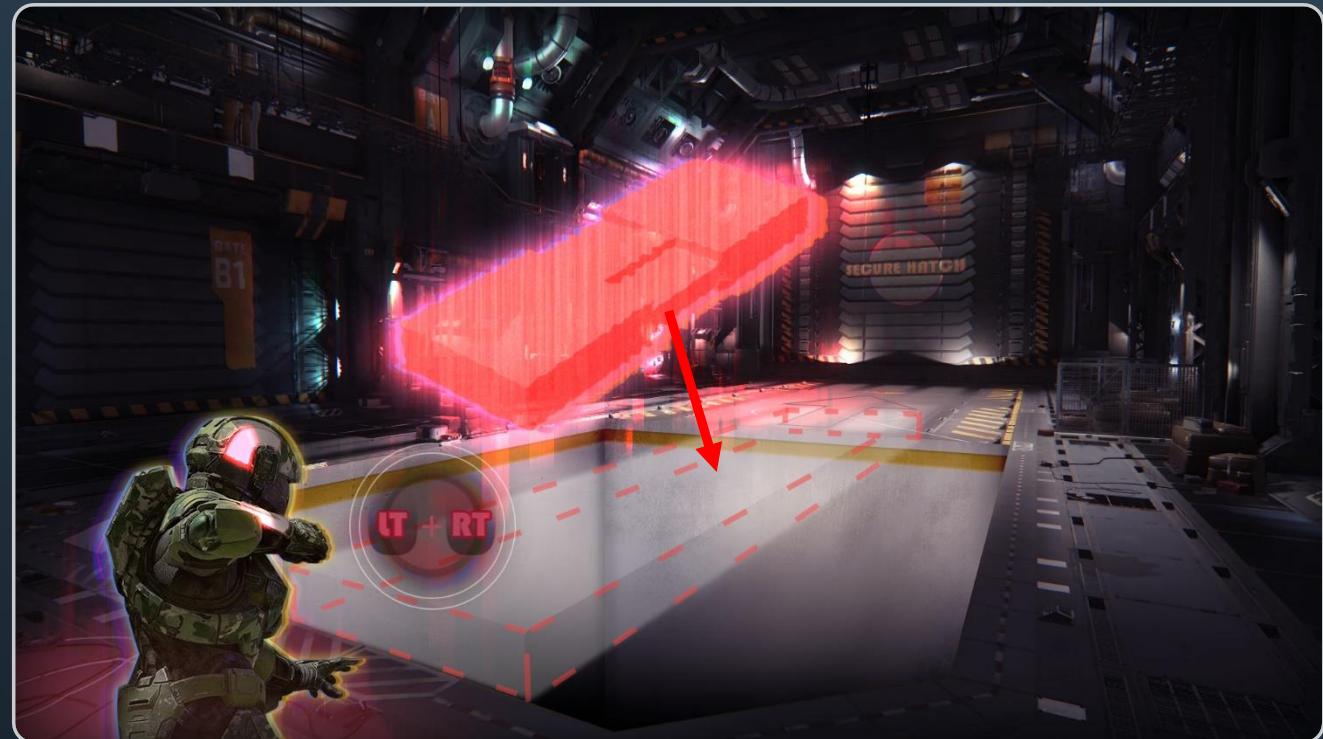
Le joueur doit utiliser ses capacités afin de se faufiler dans les différentes zones du vaisseau et d'en modifier certains aspects.

Shift est un jeu basé sur un gameplay de plateformes en 3D dans lequel le joueur peut se déplacer, sauter et interagir avec son environnement de plusieurs façons.

Le jeu est ponctué de phases d'énigmes qui introduisent la mécanique cœur : la modification et l'intégration d'éléments dans le décor.

Tout cela au sein d'une expérience linéaire.

Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.



## MOCKUP

Vue principale du jeu à la première personne présentant une situation type de blocage.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## MOCKUP

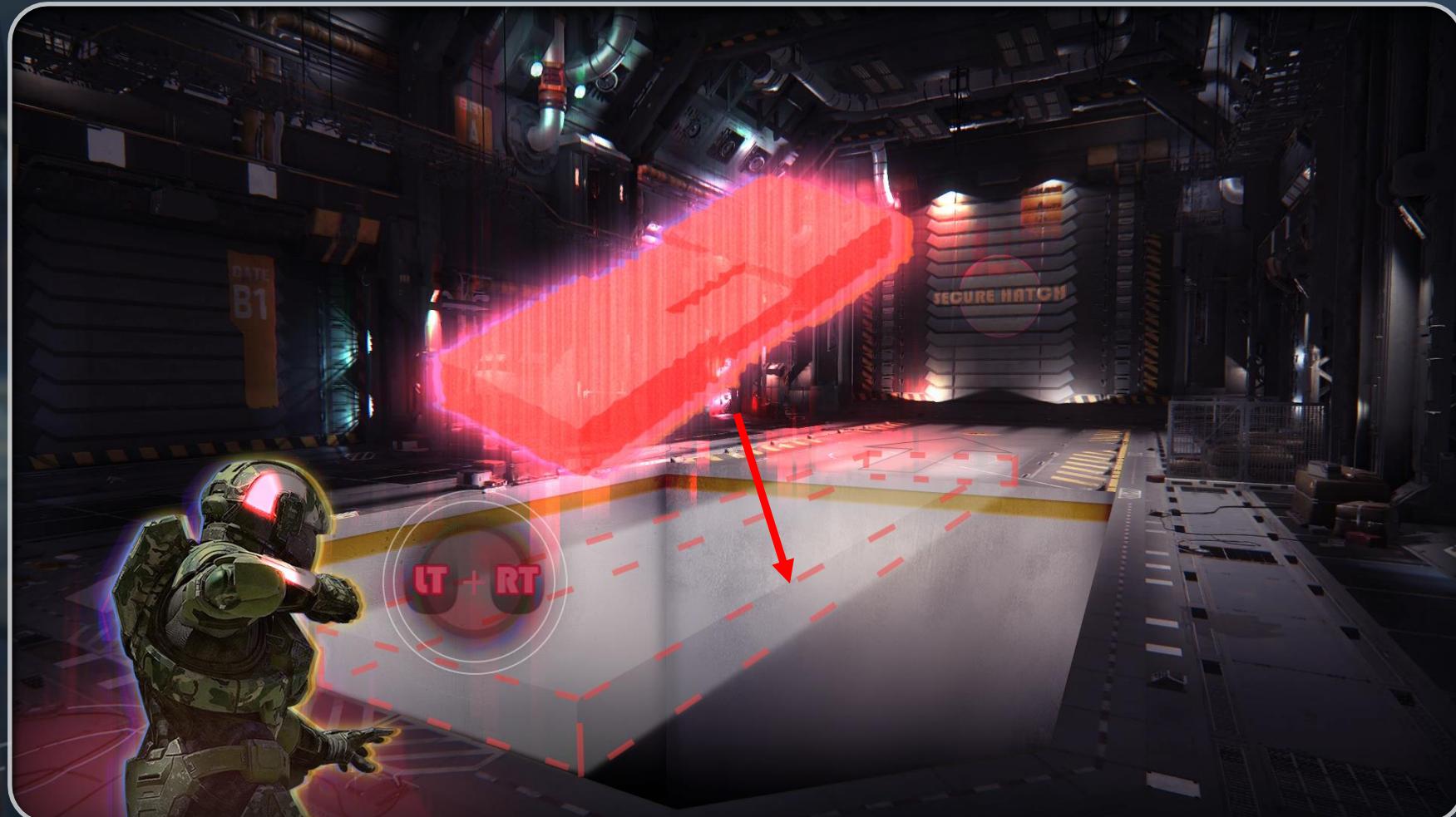
Vue principale du jeu avec un retour visuel illustrant la folie (ou dualité des réalités) que notre personnage ressent en utilisant la mécanique principale.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## MOCKUP

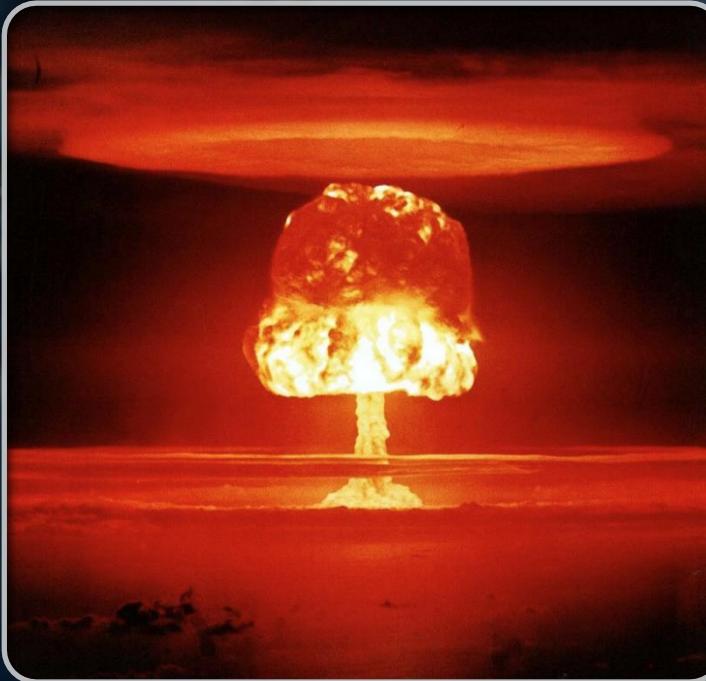
Vue secondaire illustrant la mécanique cœur du jeu pour résoudre les énigmes. Cette vue permet de mieux appréhender l'environnement et de comprendre les énigmes.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## CONTEXTE

La Terre telle que les humains la connaissent n'est plus. L'endroit où la plupart de l'humanité siégeait a été détruit par une bombe nucléaire qui rendit l'endroit invivable.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## CONTEXTE

Notre personnage principal est pilote de vaisseau de transport. Ce dernier est d'une importance capitale et représente pour lui l'équivalent de son foyer, et son seul ami.

Lorsqu'il se fait toucher par une autre bombe, il est réduit à néant.

Notre pilote a désormais tout perdu.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## CONTEXTE

Le personnage joué est un robot humanoïde qui était autrefois humain



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## UNIVERS

L'univers se veut sombre de par l'histoire qui affecte notre personnage.

Venant de perdre le seul endroit où il se sentait chez lui, il se retrouve plongé dans un deuil dont il n'arrive pas à se sortir.

Le déni est si profond qu'il se retrouve dans une image déformée de la réalité :

Son vaisseau n'y serait alors pas détruit, mais seulement endommagé.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## UNIVERS

L'ambiance est sombre, peu de lumières, les seuls éclats lumineux seraient les fuites d'électricité et les quelques puits de lumières dues aux grandes fenêtres ci et là.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## UNIVERS

Cependant, au fur et à mesure que le jeu avance, l'ambiance se transforme.

Au fil des réparations, le joueur se rend compte que les choses sont de pire en pire.

Sa perception de la réalité devient alors plus chaotique avec des apparitions de flammes, d'étincelles et d'aberrations chromatiques.



Les visuels contenus dans ce document sont donnés à titre d'illustration. Ils ne sont pas représentatifs de rendu final du jeu.

## PILIERS

## NARRATIF

La narration s'exprime à travers trois points importants.

Tout d'abord, le joueur ressent un sentiment de vulnérabilité qui se traduit principalement par le fait qu'il n'a pas un contrôle total, que ce soit sur son esprit ou sur son vaisseau.

Ensuite le joueur doit faire face au conflit entre deux réalités. Celle imaginée par le personnage qui s'enfonce dans le déni, et la réalité telle qu'elle est vraiment.

Enfin, tous ces éléments sont retranscrits au sein d'une narration principalement environnementale.



## PILIERS

## MÉCANIQUE PRINCIPALE

La mécanique principale dans Shift consiste à apporter des modifications et intégrer des éléments dans le décor au sein de phases d'énigmes et de plateformes.

Cette dernière est intrinsèquement liée au narratif, et donc aux trois points cités précédemment.



## VICTOIRE & DÉFAITE

Conditions de victoire :

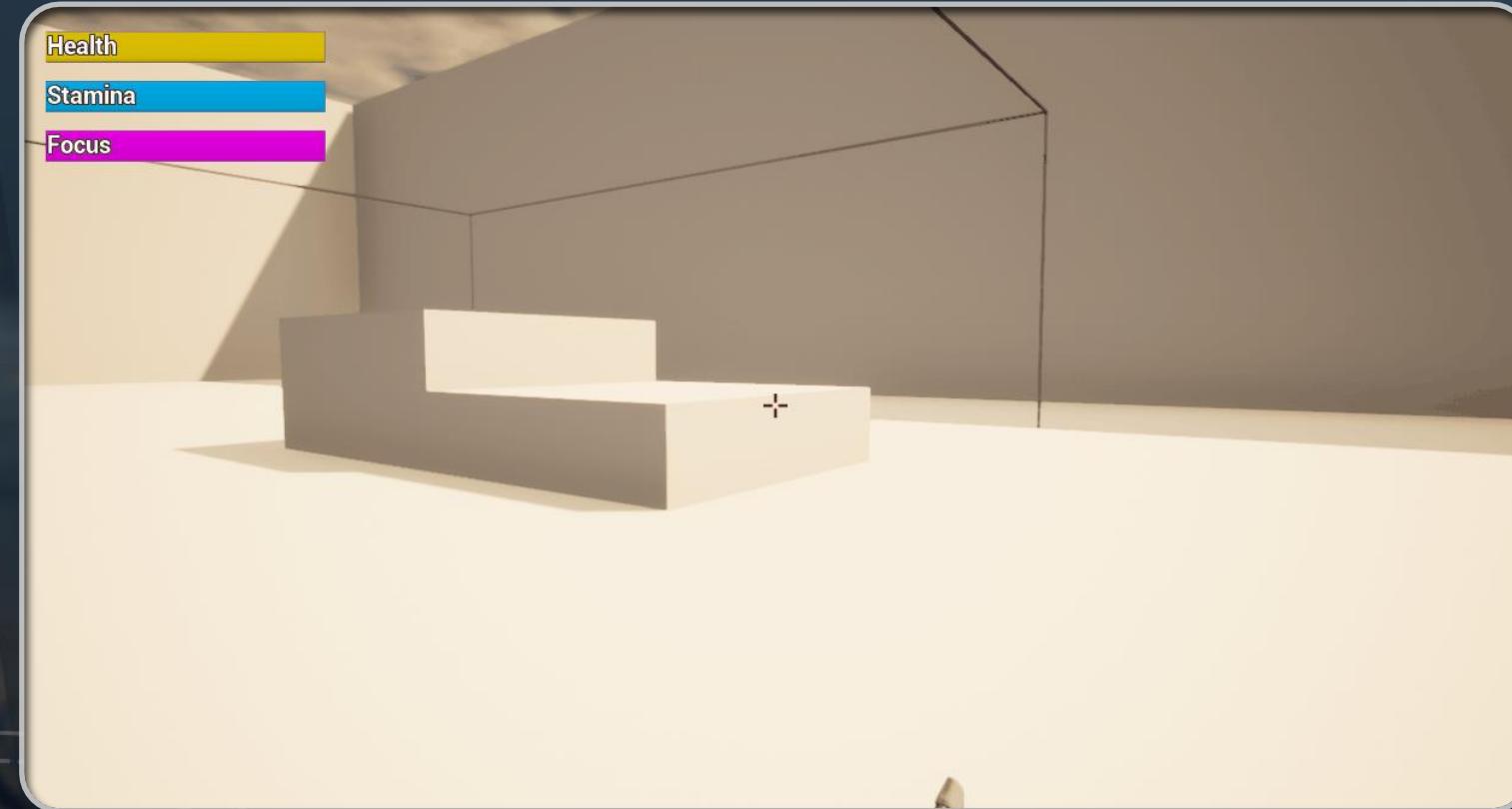
- Réussir les différentes phases de plateformes et d'énigmes pour revenir au cockpit.
- Réussir à débloquer toutes les formes sur les différentes salles

Conditions de défaite :

N/A

## MÉCANIQUE PRINCIPALE

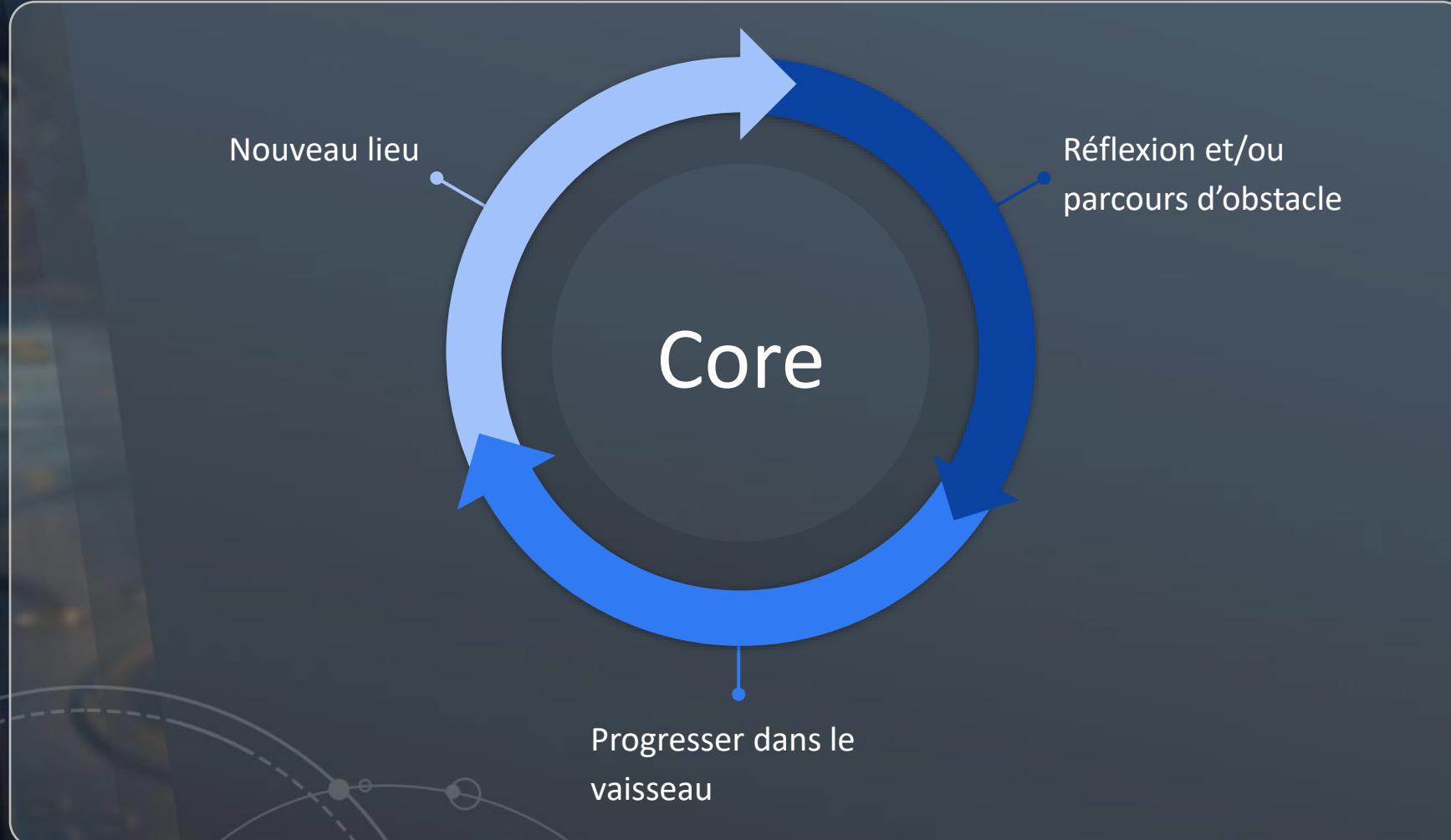
Faire apparaître des formes dans l'environnement pour pouvoir résoudre des énigmes et avancer dans le jeu.



## BOUCLES DE GAMEPLAY

Core loop :

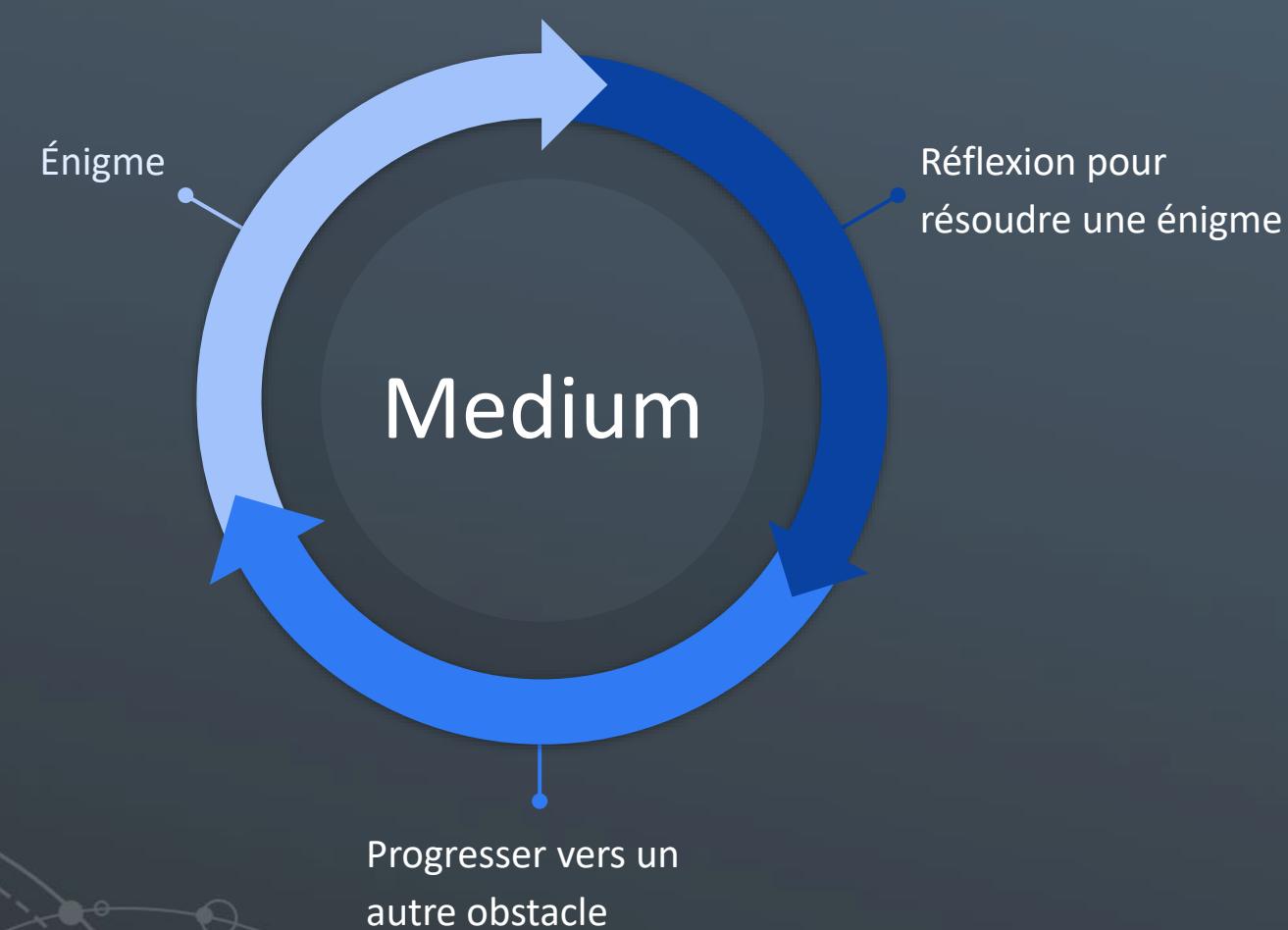
Nouveau lieu -> Réflexion et/ou parcours d'obstacle -> Progresser dans le vaisseau



## BOUCLES DE GAMEPLAY

Medium loop énigme :

Énigme -> Réflexion pour résoudre l'énigme -> Progresser vers un autre obstacle



## BOUCLES DE GAMEPLAY

Medium loop parcours :

Parcours -> Utiliser ses capacités de déplacement -> Progresser vers un autre obstacle

Parcours

Utiliser ses capacités  
de déplacement

Medium

Progresser vers un  
autre obstacle

## 3C : CAMERA

Le jeu utilise principalement une caméra à la première personne.

Lorsque le joueur se déplace, saute ou réoriente sa caméra, l'UI se déplace avec un léger retard pour renforcer l'immersion en première personne.



Introduction de shakescreens lorsque le personnage entre en collision avec des murs / objets en zéro gravité ou lors d'événements « cinématiques » tels que des explosions en fond.

## 3C : CAMERA

Lors des phases de concentration, la caméra passe en vue troisième personne.

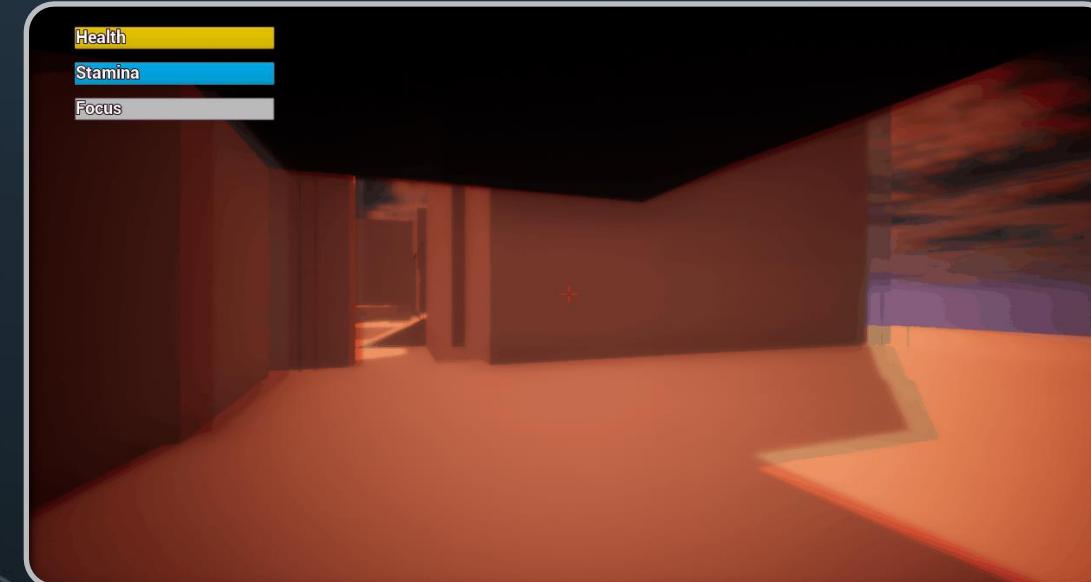
Cela permet au joueur de prendre du recul afin de mieux appréhender son environnement et de comprendre plus facilement les énigmes qu'il devra résoudre pour pouvoir continuer à avancer.



## 3C : CAMERA

Au fur et à mesure que la barre de focus se vide, plusieurs effets s'appliquent à la caméra pour renforcer la sensation d'oppression et rappeler la folie du personnage.

- La focale de la caméra se modifie
- Il y a un ajout d'aberration chromatique
- Il y a l'apparition des « glitches » de transposition entre imaginaire et réalité



## 3C : CHARACTER

### GAME FEEL :

Lors du déplacement en vue première personne, l'UI a un léger retard lors des déplacements et des mouvements de caméra pour marquer l'effet « visière de casque » afin de renforcer l'immersion.

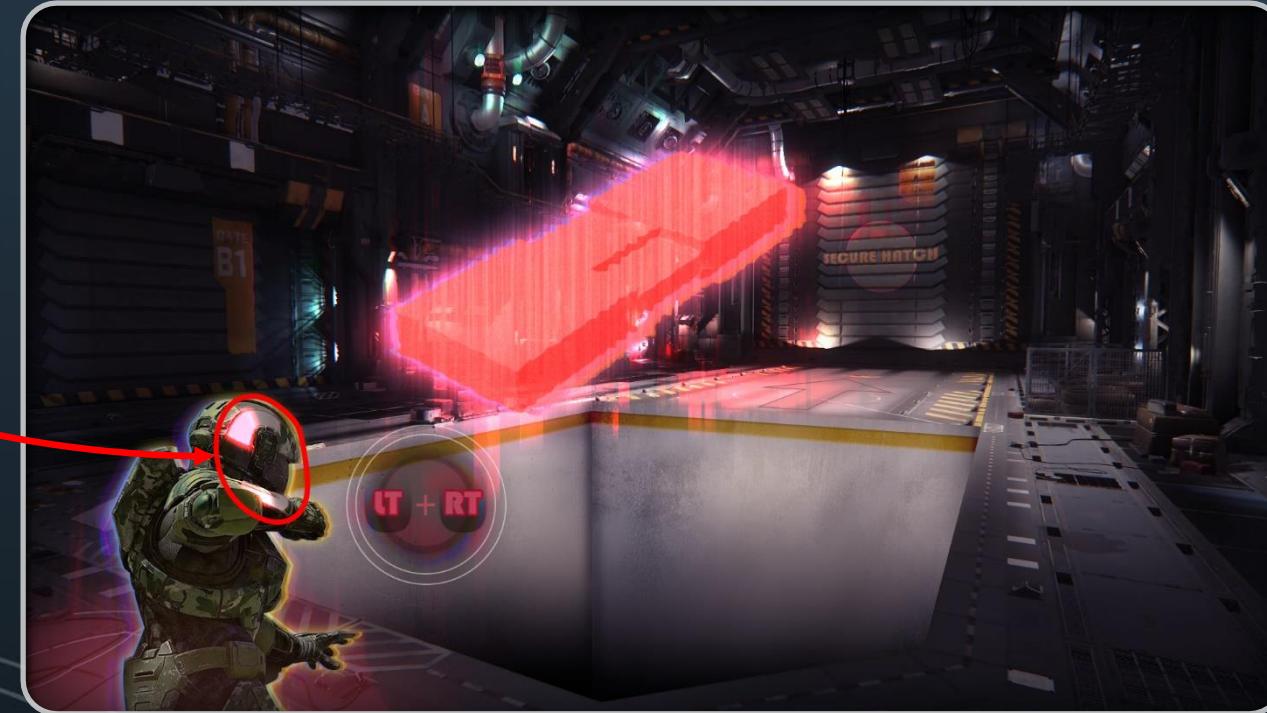


## 3C : CHARACTER

### GAME FEEL :

Lors du passage à la troisième personne permettant au joueur de mieux appréhender son environnement, la jauge liée à la mécanique principale se trouve directement sur le corps du personnage (1). Cela donne au joueur un feedback direct lors des phases de concentration.

(1) Jauge



## 3C : CHARACTER

### GAME FEEL :

Lorsque la barre de focus se vide, le joueur assiste à un changement de focale, à l'apparition d'aberrations chromatiques ainsi qu'au conflit entre la vision de son imaginaire et de la réalité. Cela permet d'illustrer la folie du personnage au joueur.



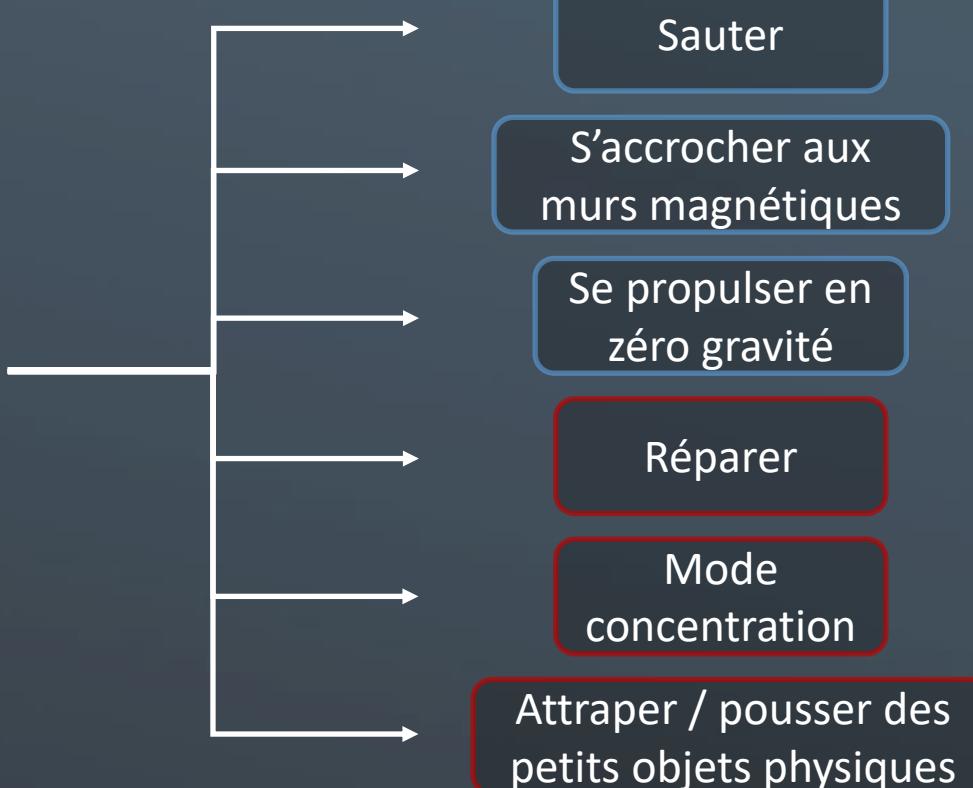
## 3C : CHARACTER

### CAPACITÉS PERSONNAGE:

Character

Mouvement

Interaction



## 3C : CHARACTER

### SAUTER :

Le saut étant dosable, il offre un certain degré de liberté et d'apprentissage au joueur.



## 3C : CHARACTER

### S' ACCROCHER AUX MURS :

Le joueur peut s'accrocher et se déplacer sur ces surfaces.

Il peut regarder autour de lui et sauter dans la direction vers laquelle il regarde.



## 3C : CHARACTER

INTERAGIR AVEC DES PETITS OBJETS CONTRAINTS À LA PHYSIQUE:  
Le joueur peut prendre, déplacer et déposer des objets.  
Il peut également leur appliquer une force pour les pousser comme si il frappait dedans.

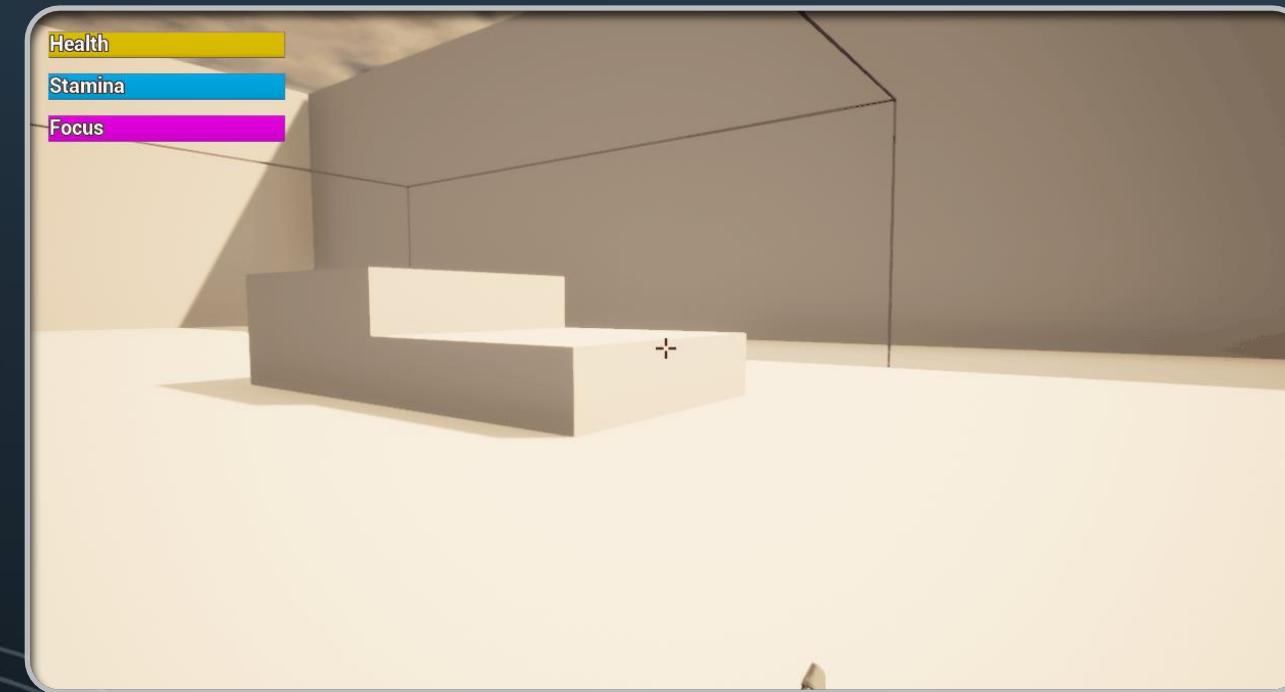


## 3C : CHARACTER

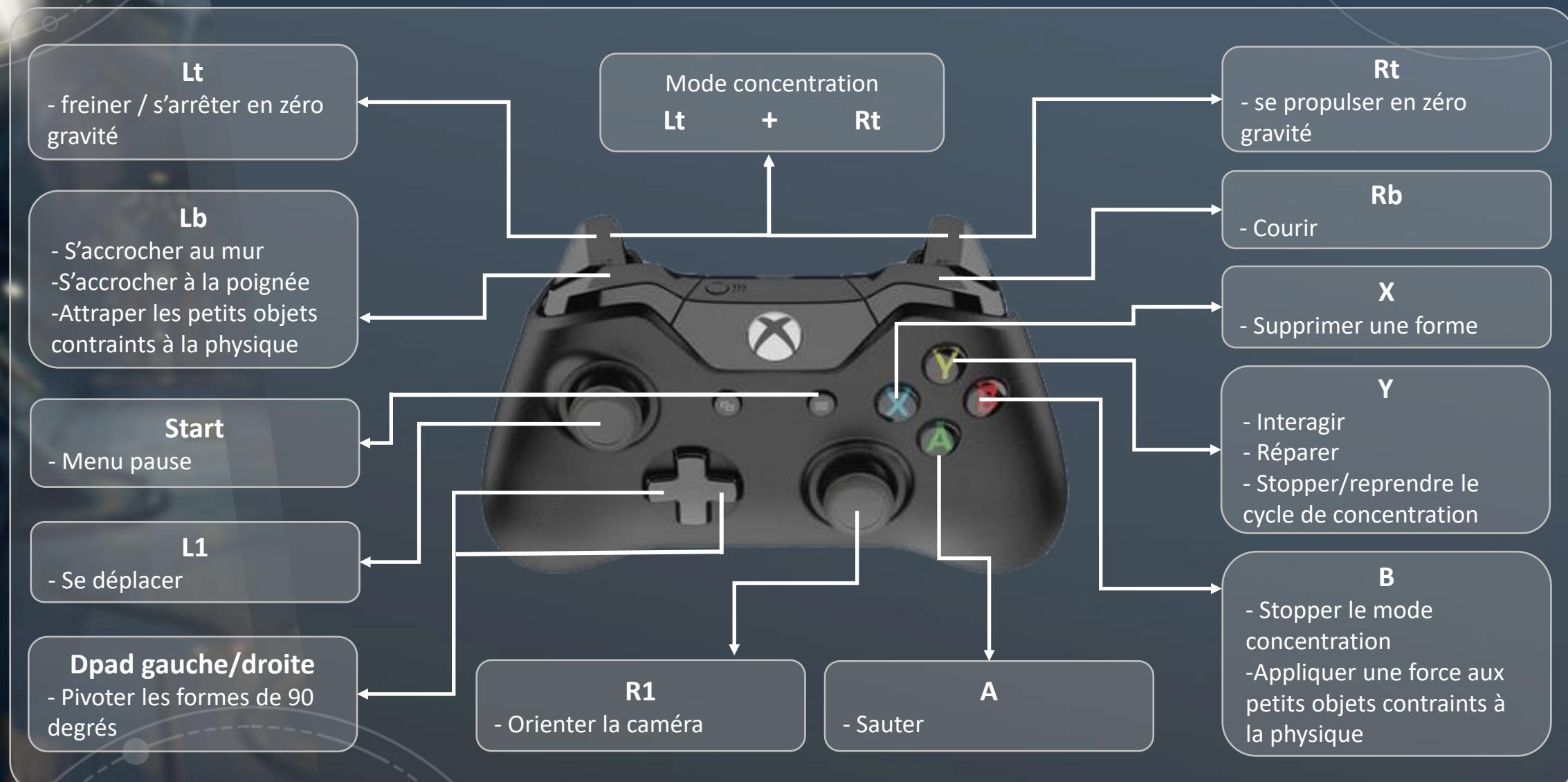
### MODE CONCENTRATION :

Le joueur peut activer ce mode dans de grandes zones prédefinies.

Cela lui permet de faire apparaître différentes formes pour modifier son environnement afin de progresser dans le jeu.



## 3C : CONTRÔLES



## 3C : CONTRÔLES

SAUTER :

INTERACTIONS :

A -> saut

A (maintenu) -> long saut

A (depuis un mur) -> saut

Le saut dans Shift possède deux variables.

-Le saut dosable depuis le sol.

-Le saut fixe depuis les murs magnétiques.

RÉPARER / INTERAGIR :

INTERACTIONS :

Y -> interagir

Y (maintenir) -> réparer

DÉPLACEMENTS ZÉRO GRAVITÉ :

INTERACTIONS :

Rt (maintenu) -> se propulser en zéro gravité

Lt (maintenu) -> freiner / s'arrêter en zéro gravité

La poussée se fait de façon unidirectionnelle par rapport à la caméra avec une vitesse limite.

Le joueur peut se rediriger à tout moment.

APPLIQUER UNE FORCE AUX PETITS OBJETS CONTRAINTS À LA PHYSIQUE :

INTERACTIONS :

B -> l'objet à portée est propulsé

## 3C : CONTRÔLES

### CONCENTRATION :

#### INTERACTIONS :

Lt + Rt (maintenir) -> mode concentration

Lt + Rt (relâcher) -> apparition de forme

Y -> stopper / reprendre le cycle

B -> arrêt du mode concentration

Si le joueur maintient Lt + Rt, il y a plusieurs effets :

- La caméra passe en vue troisième personne.
- La jauge de focus diminue et on note l'arrivée progressive d'aberration chromatique et de changement de focale.
- Le cycle de forme se lance.

Si le joueur appuie sur Y, il y a plusieurs effets :

- Le cycle est suspendu sur la forme affichée au moment de l'action.
- Le cycle reprend sur la forme suivante.

Si le joueur relâche Lt + Rt, il y a plusieurs effets :

- Après l'apparition de la forme, la caméra repasse en vue première personne.
- Après l'apparition de la forme, la vision revient progressivement à la normale.

Si le joueur appuie sur B, le mode concentration s'arrête instantanément et la caméra repasse en vue première personne.

### 3C : CONTRÔLES

S'ACCROCHER / ATTRAPER DES PETITS OBJETS CONTRAINTS À LA PHYSIQUE :

INTERACTIONS :

Lb (maintenir) -> s'accrocher aux surfaces magnétiques  
-> attraper des objets à portée

Lb (relâcher) -> se décrocher  
-> Lâcher l'objet en main

Si le joueur maintient Lb sur une surface magnétique, il y a plusieurs effets :

- Il peut se déplacer sur deux axes dans la limite de la surface.
- Il peut orienter la caméra tout autour de lui pour définir sa prochaine direction de saut.

En zéro gravité, le joueur a une légère vitesse dans la direction de la caméra au moment de relâcher les poignées.

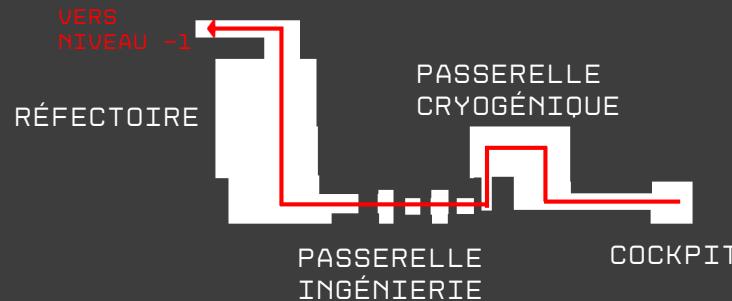
Si le joueur maintient Lb à portée d'un objet contraint à la physique, il y a plusieurs effets :

- Il peut porter l'objet.
- Il peut se déplacer et s'orienter avec ce dernier.

## VUE D'ENSEMBLE

## PLAN DU VAISSEAU:

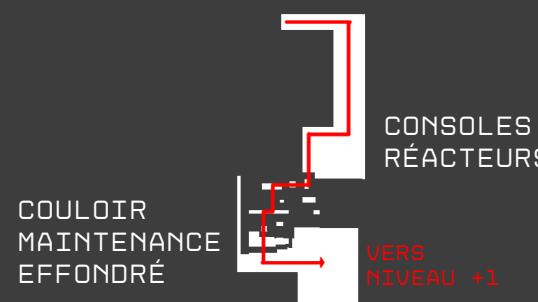
### NIVEAU 0:



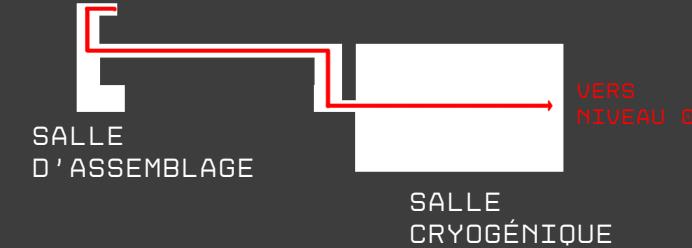
### NIVEAU +1:



### NIVEAU -1:



### NIVEAU -2:



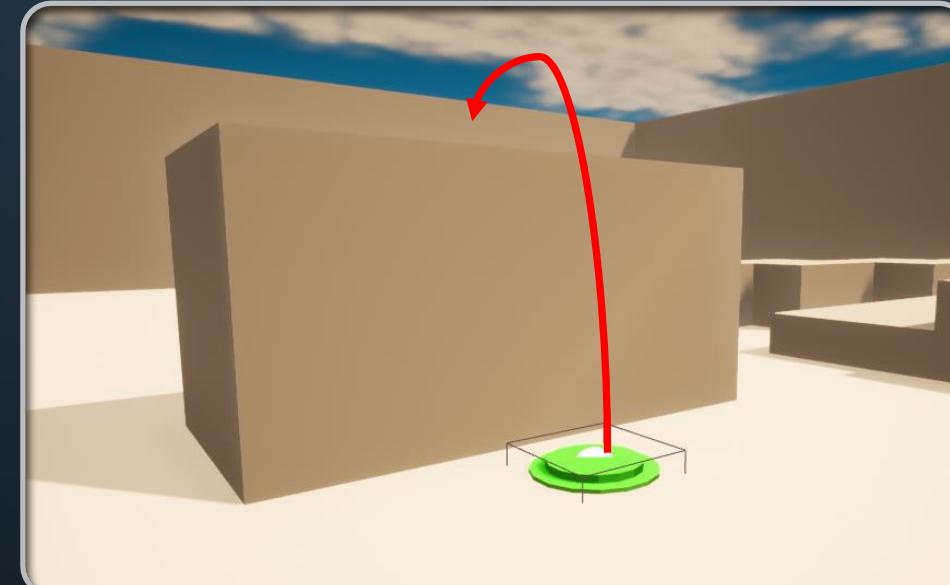
L'intention est de donner faire alterner les phases de parcours et d'énigme

## BRIQUES DE GAMEPLAY

### JUMP PAD :

Les jump pads sont disposés de façon fixe.

Ils permettent au joueur d'accéder à certaines zones en lui donnant une impulsion verticale plus puissante que le saut de base.

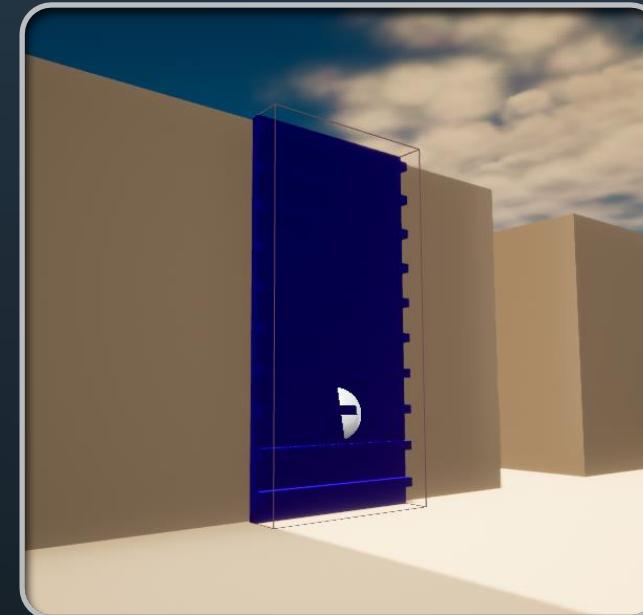


## BRIQUES DE GAMEPLAY

### MUR MAGNÉTIQUE :

Les murs magnétiques sont disposés de façon fixe.

Ils permettent au joueur de se déplacer dessus et de s'en propulser afin d'accéder à de nouvelles zones du niveau.

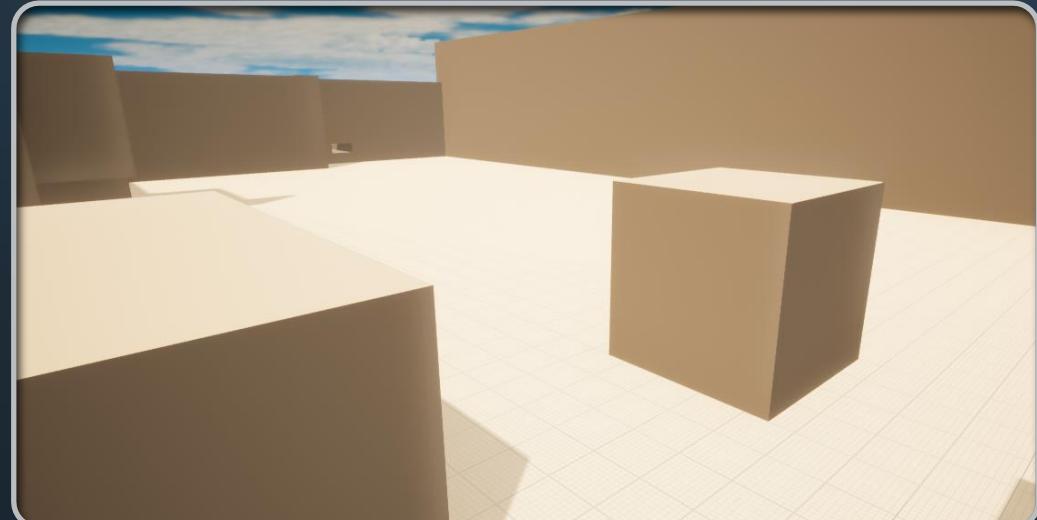
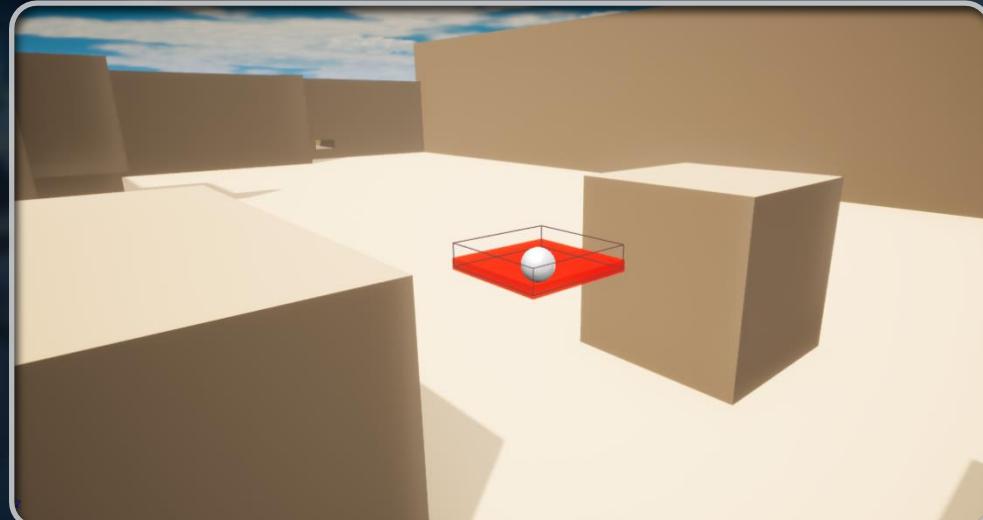


## BRIQUES DE GAMEPLAY

### PLATEFORMES INSTABLES :

Les plateformes instables sont disposés de façon fixe.

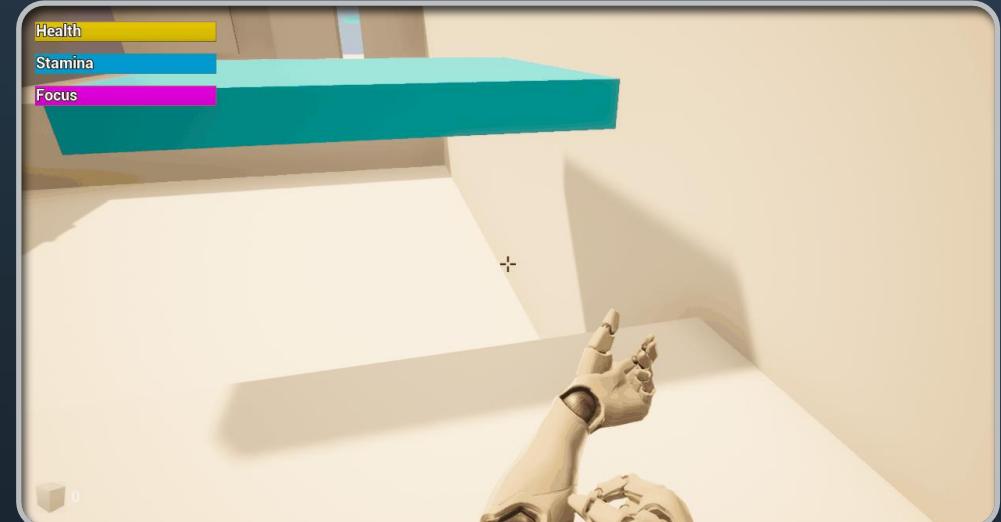
Elles « disparaissent » au bout d'un certain temps après contact avec le joueur.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### PLATEFORMES MOUVANTES :

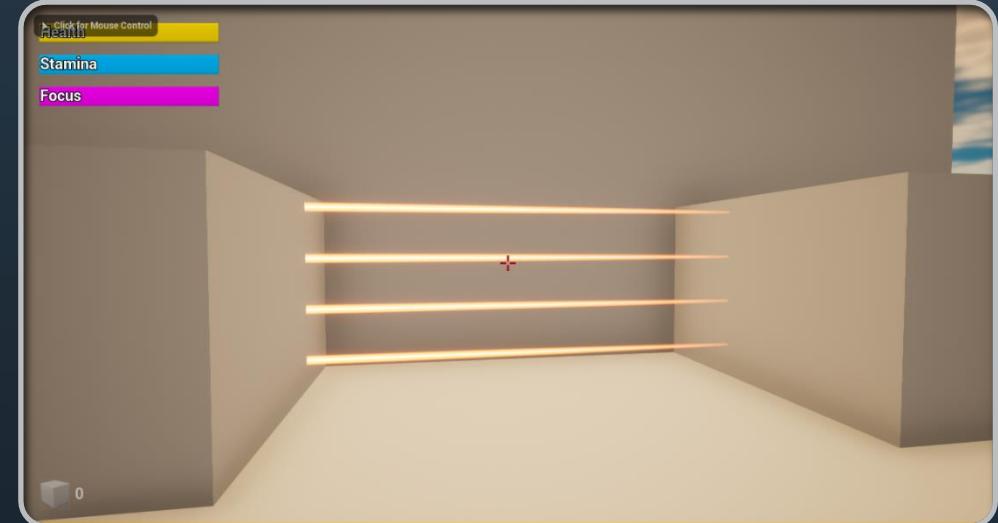
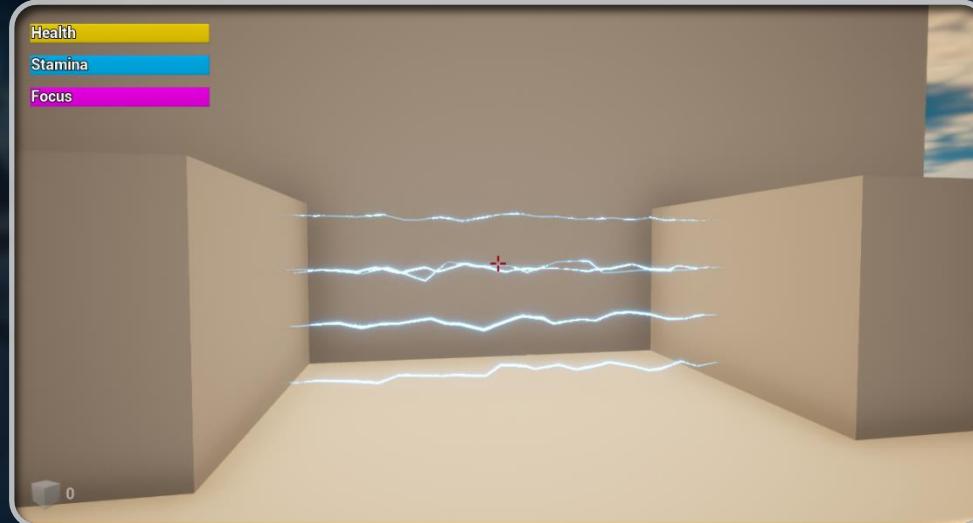
Les plateformes mouvantes sont activables ou en mouvement constant.  
Elles suivent un trajet prédéfinies en un temps donné.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### DANGERS ENVIRONNEMENTAUX :

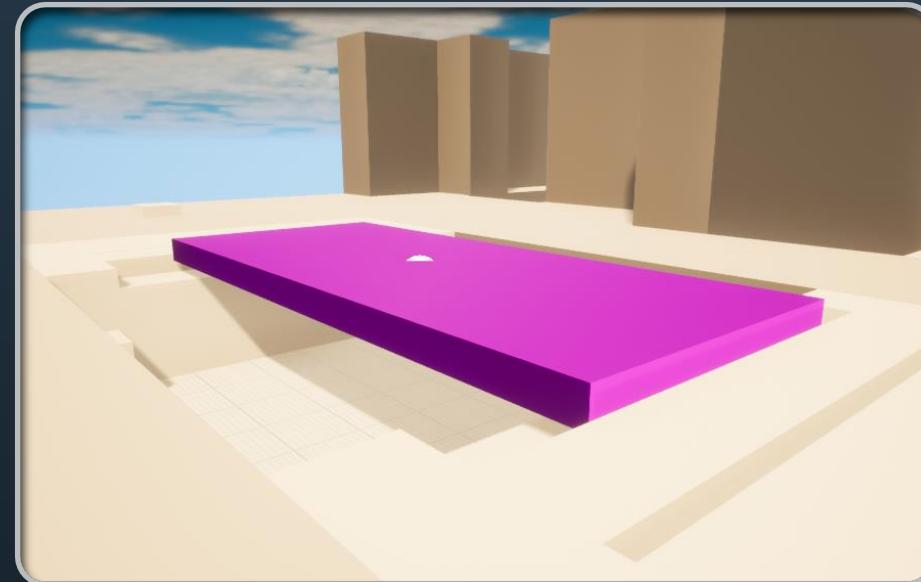
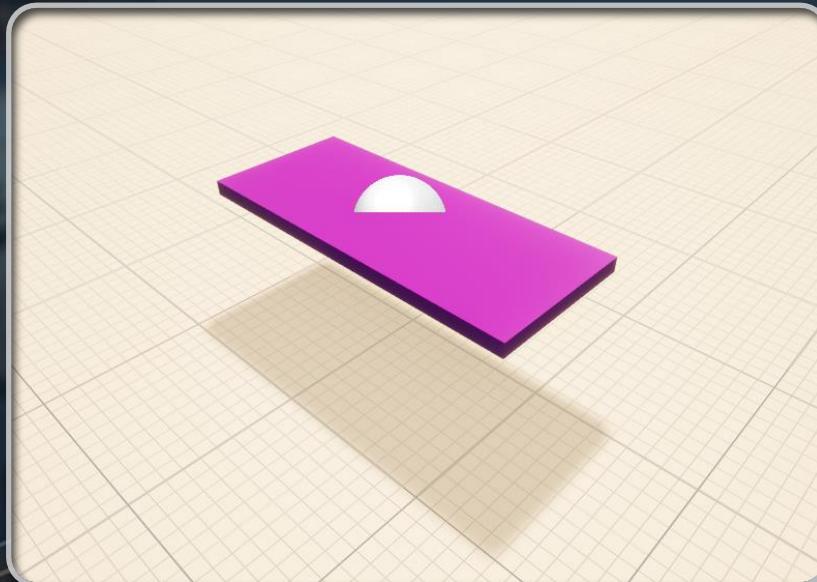
Les arcs électriques font des dégâts sur la durée au contact avec le joueur jusqu'à son décès.  
Les lasers tuent instantanément le joueur au contact.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### FORME RECTANGULAIRE :

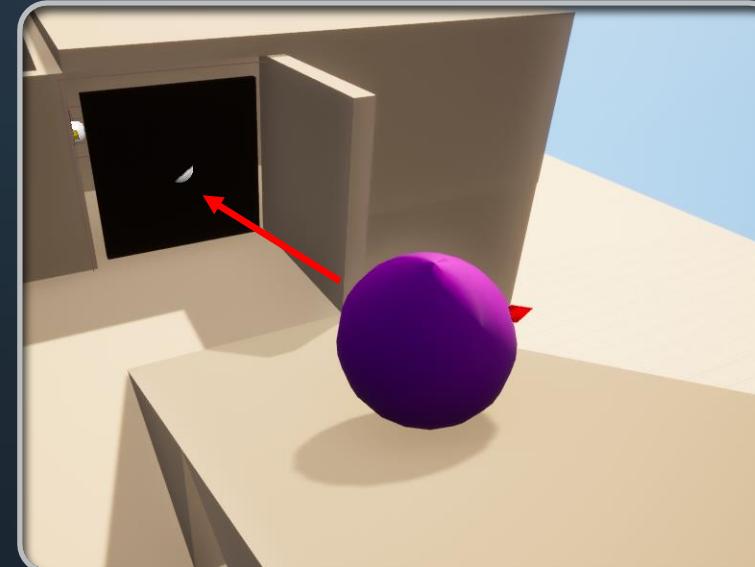
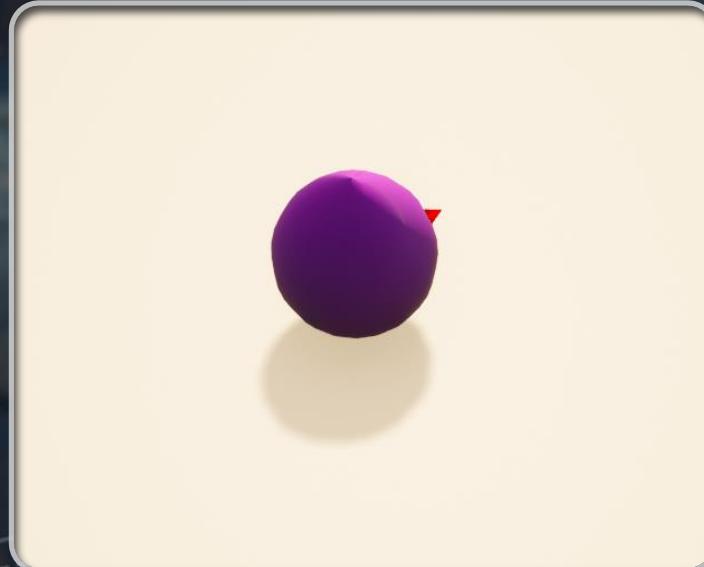
Les formes rectangulaires sont également fixes mais soumises à des contraintes physiques. Elles permettent au joueur de franchir des gouffres ou créer des balanciers.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### FORME SPHÉRIQUE :

Les formes sphériques sont déplaçables par le joueur et soumises à des contraintes physiques. A l'image d'une sorte de noyau d'énergie, elles permettent d'alimenter certains objets interactifs du niveau tel que des sas, ou de détruire des parois fragiles.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### PLAQUES DESTRUCTIBLES:

Elles permettent de bloquer certains accès.

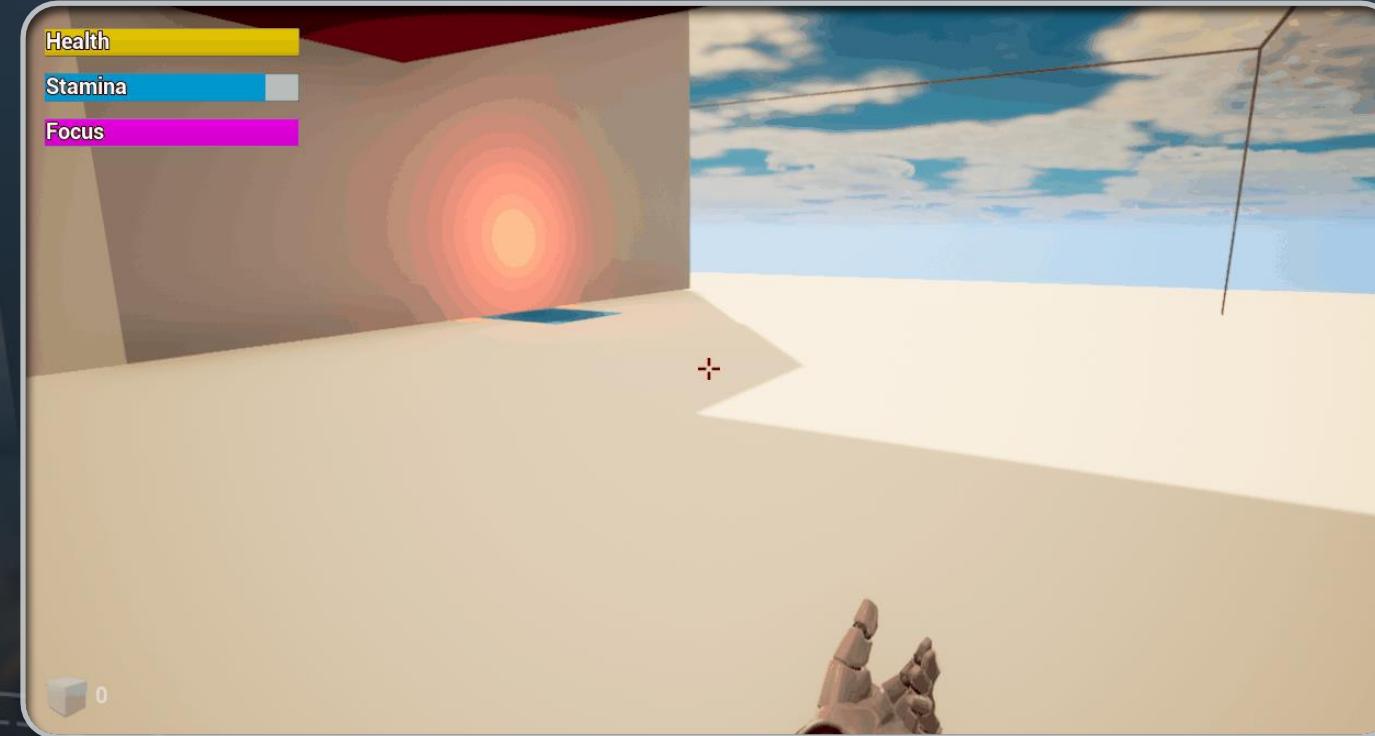
Ces plaques sont détruites au contact de la sphère.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### EMPLACEMENTS À SPHÈRE :

Ces emplacements sont uniquement activés par des sphères et agissent comme des interrupteurs.

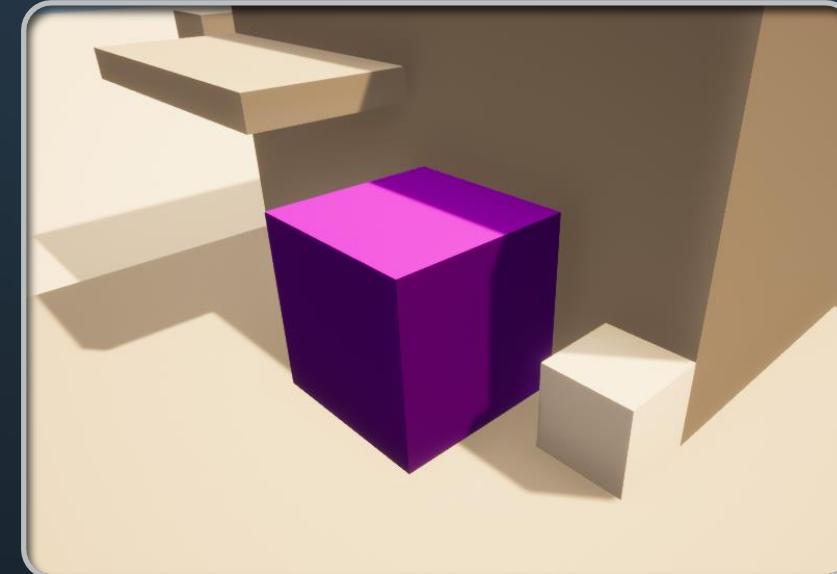
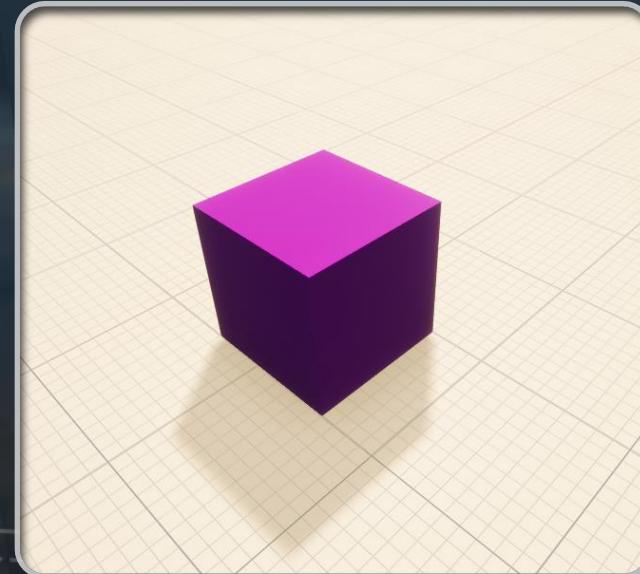


## BRIQUES DE GAMEPLAY

### FORME CUBIQUE :

Les formes cubiques créées par le joueur sont non déplaçables et soumises à des contraintes physiques.

Elles permettent au joueur de combler certains emplacements, facilitant ainsi l'accès à différentes zones.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### PLAQUE PRESSION:

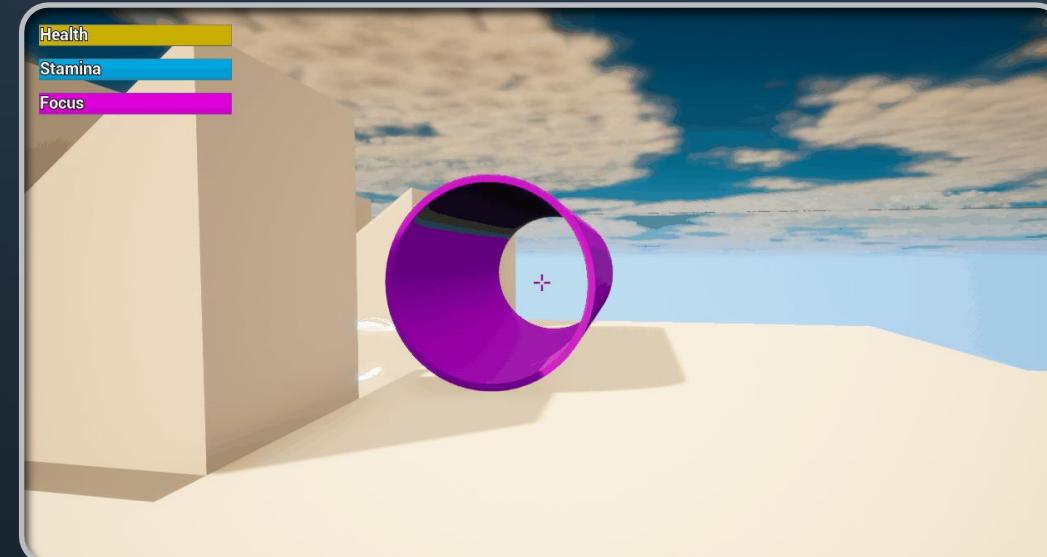
Ces emplacements sont uniquement activés par des cubes et agissent comme des interrupteurs.



## BRIQUES DE GAMEPLAY

### FORME CYLINDRIQUE :

Les formes cylindriques sont déplaçables par le joueur et soumises à des contraintes physiques. A l'image d'une sorte de « cuve », elles permettent notamment de se déplacer sur ou à travers des zones dangereuses.



## LEVEL DESIGN

### LÉGENDE

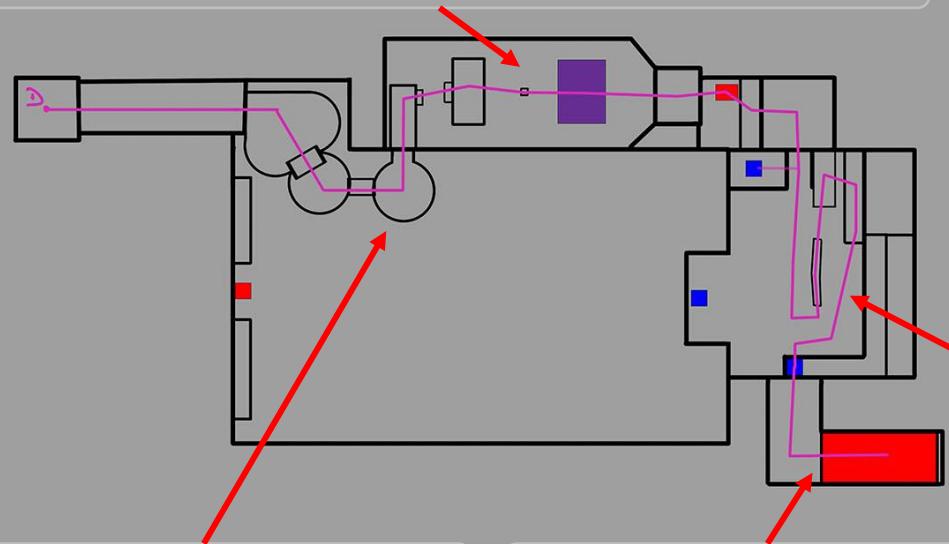
REFAIRE DE LA PLACE SUR  
LES SLIDES DE LD POUR  
METTRE LA LÉGENDE

- EMPLACEMENTS À SPHERE
  - PLATEFORMES INSTABLES
  - PLATEFORMES MOBILES
  - MURS MAGNÉTIQUES
  - BOUTONS
  - JUMP PAD
- CHEMIN CRITIQUE

## LEVEL DESIGN

## LEVEL DESIGN COMPLET

La passerelle d'accès aux systèmes de données du vaisseau propose une première phase de réflexion simple avec une seule solution pour laisser le joueur s'approprier la mécanique de jeu principale.



La salle cryogénique est observable dès le début du jeu pour introduire cette zone clé au joueur.

La partie de couloir qui s'effondre à pour but de surprendre le joueur et d'appuyer le fait qu'il n'a pas le contrôle sur son vaisseau

→ CHEMIN CRITIQUE

EMPLACEMENTS À SPHERE

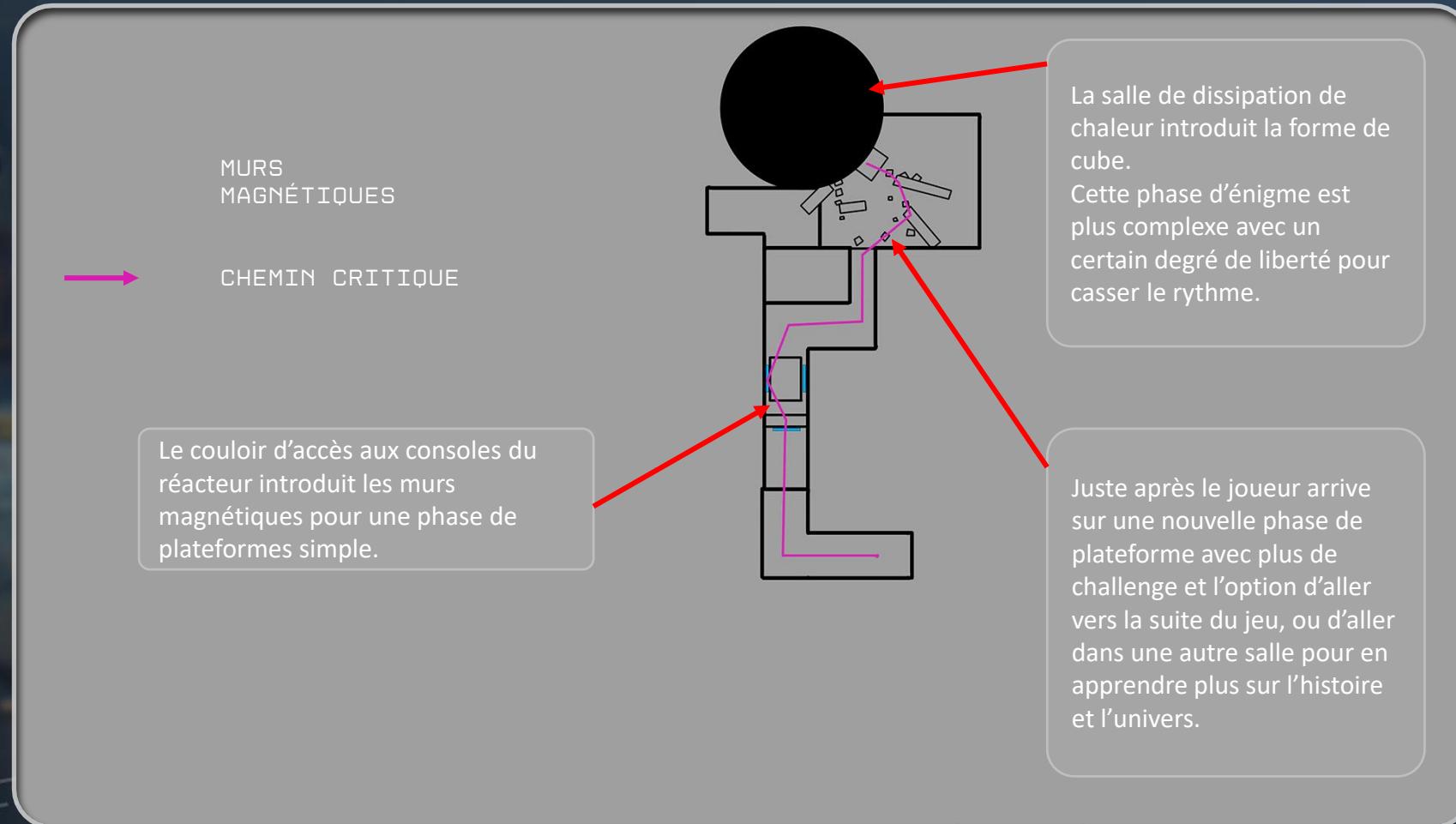
PLATEFORMES INSTABLES

PLATEFORMES MOBILES

Le réfectoire introduit la forme de sphère dans une énigme un peu moins évidente dans une salle plus grande pour laisser au joueur l'espace et le temps de comprendre l'énigme et de profiter de la vue sur la salle cryogénique.

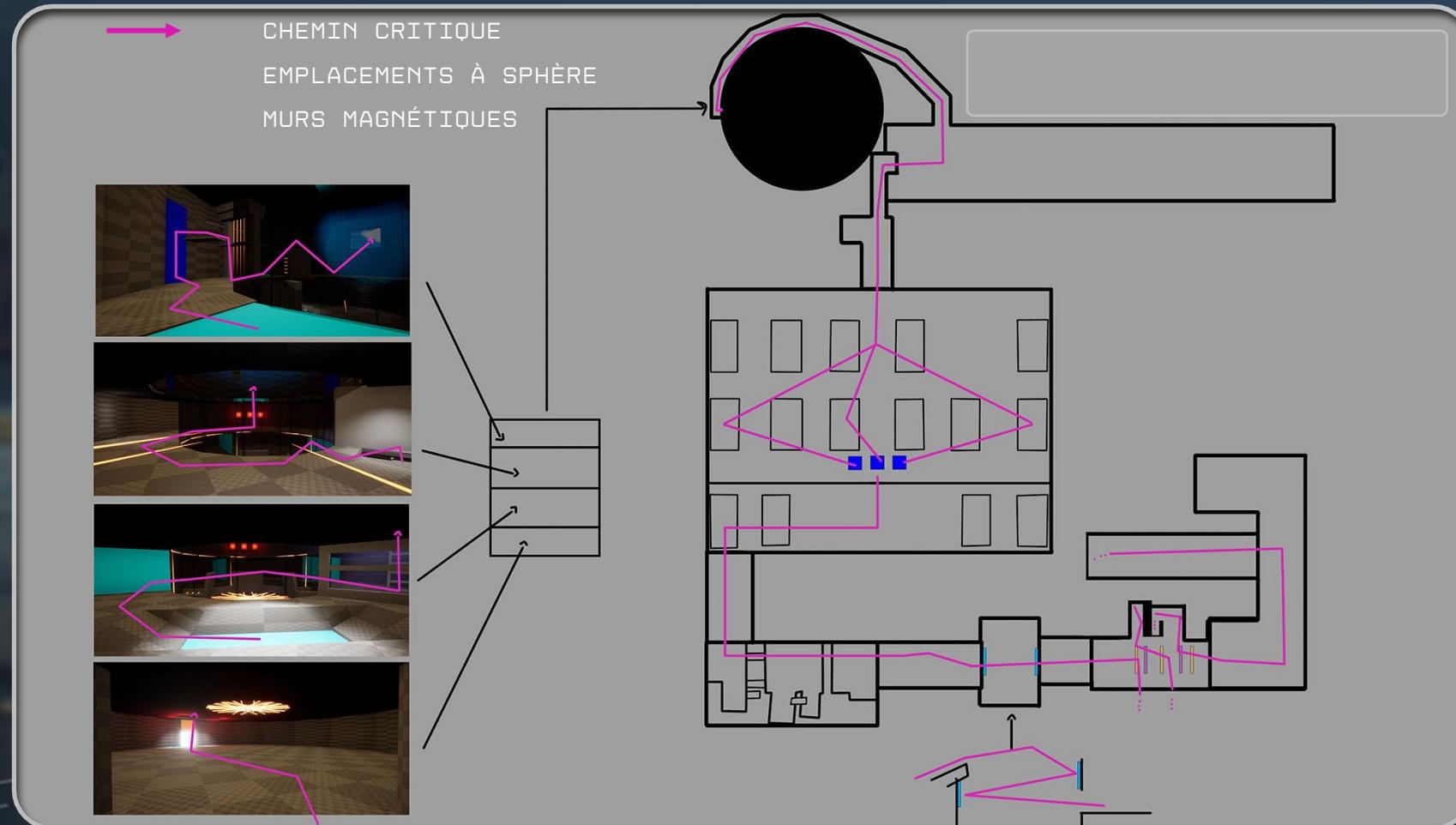
## LEVEL DESIGN

## LEVEL DESIGN COMPLET



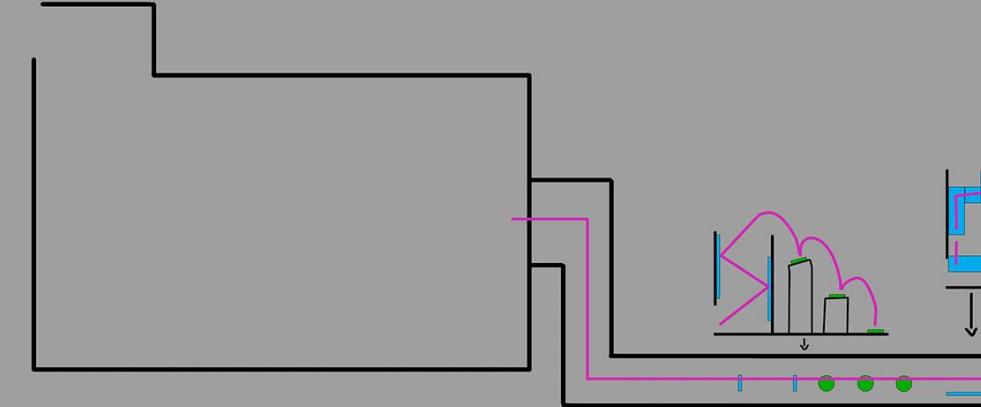
## LEVEL DESIGN

## LEVEL DESIGN COMPLET



LEVEL DESIGN

LEVEL DESIGN  
COMPLET



→ CHEMIN CRITIQUE

MURS MAGNÉTIQUES

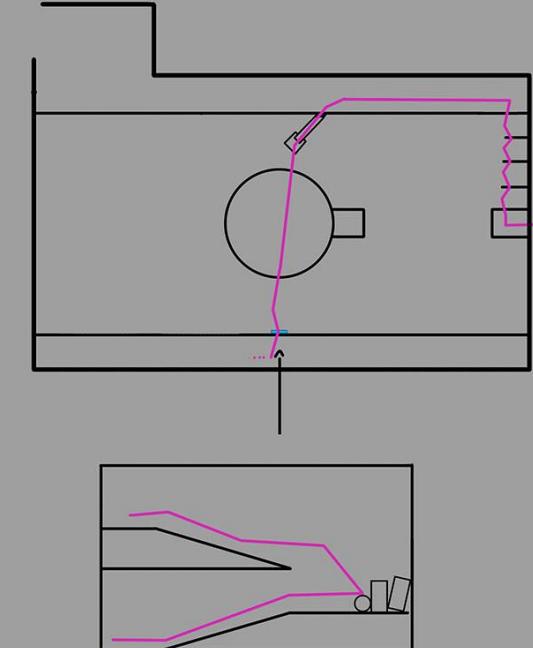
JUMP PAD

LEVEL DESIGN

LEVEL DESIGN  
COMPLET

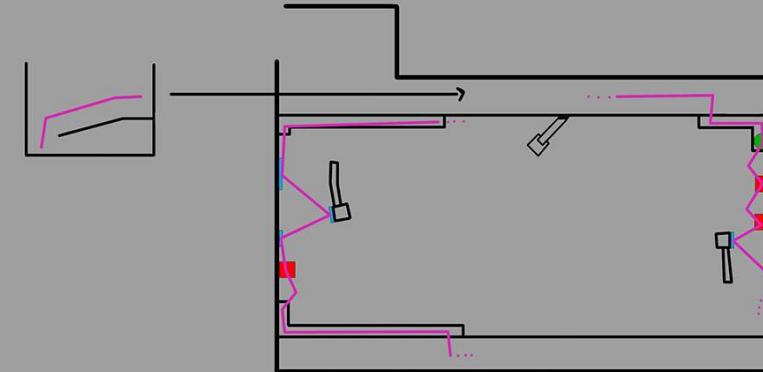


CHEMIN CRITIQUE  
MURS MAGNÉTIQUES



LEVEL DESIGN

LEVEL DESIGN  
COMPLET



CHEMIN CRITIQUE  
MURS MAGNÉTIQUES  
PLATEFORMES  
INSTABLES  
JUMP PAD

LEVEL DESIGN

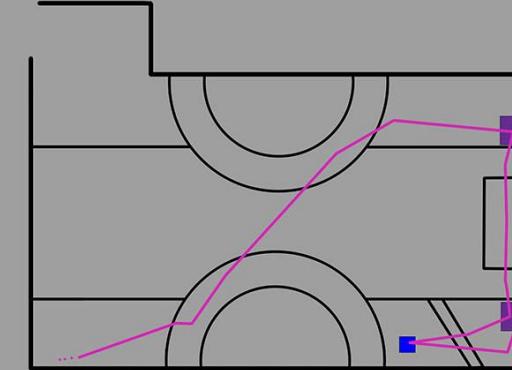
LEVEL DESIGN  
COMPLET



CHEMIN CRITIQUE

EMPLACEMENTS  
À SPHÈRE

PLATEFORMES  
MOBILES



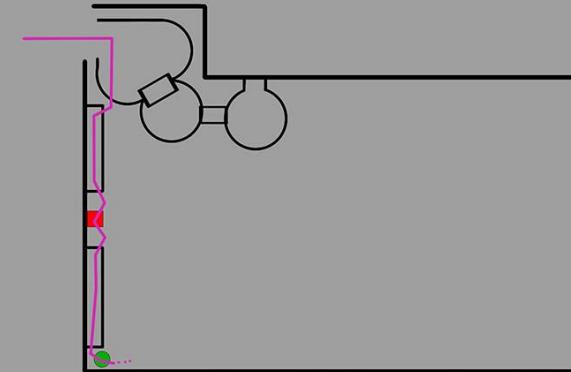
LEVEL DESIGN

LEVEL DESIGN  
COMPLET

→ CHEMIN CRITIQUE

PLATEFORMES  
INSTABLES

JUMP PAD



## TUTORIEL

A retirer / changer ??

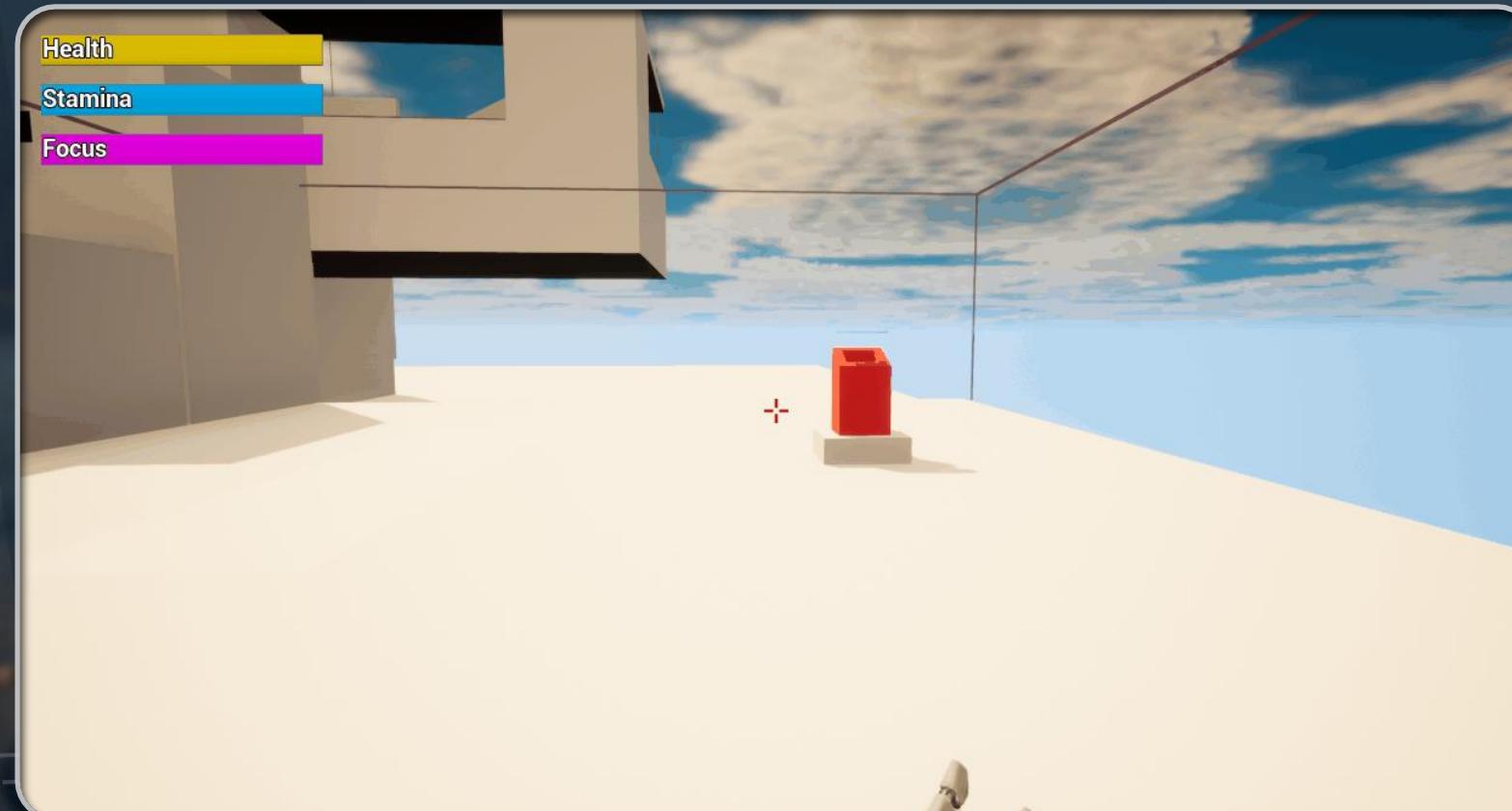
Apprentissage du saut.



## TUTORIEL

Introduction des interactions et des acquisitions de formes.

Apprentissage du mode concentration et introduction de la forme rectangulaire.



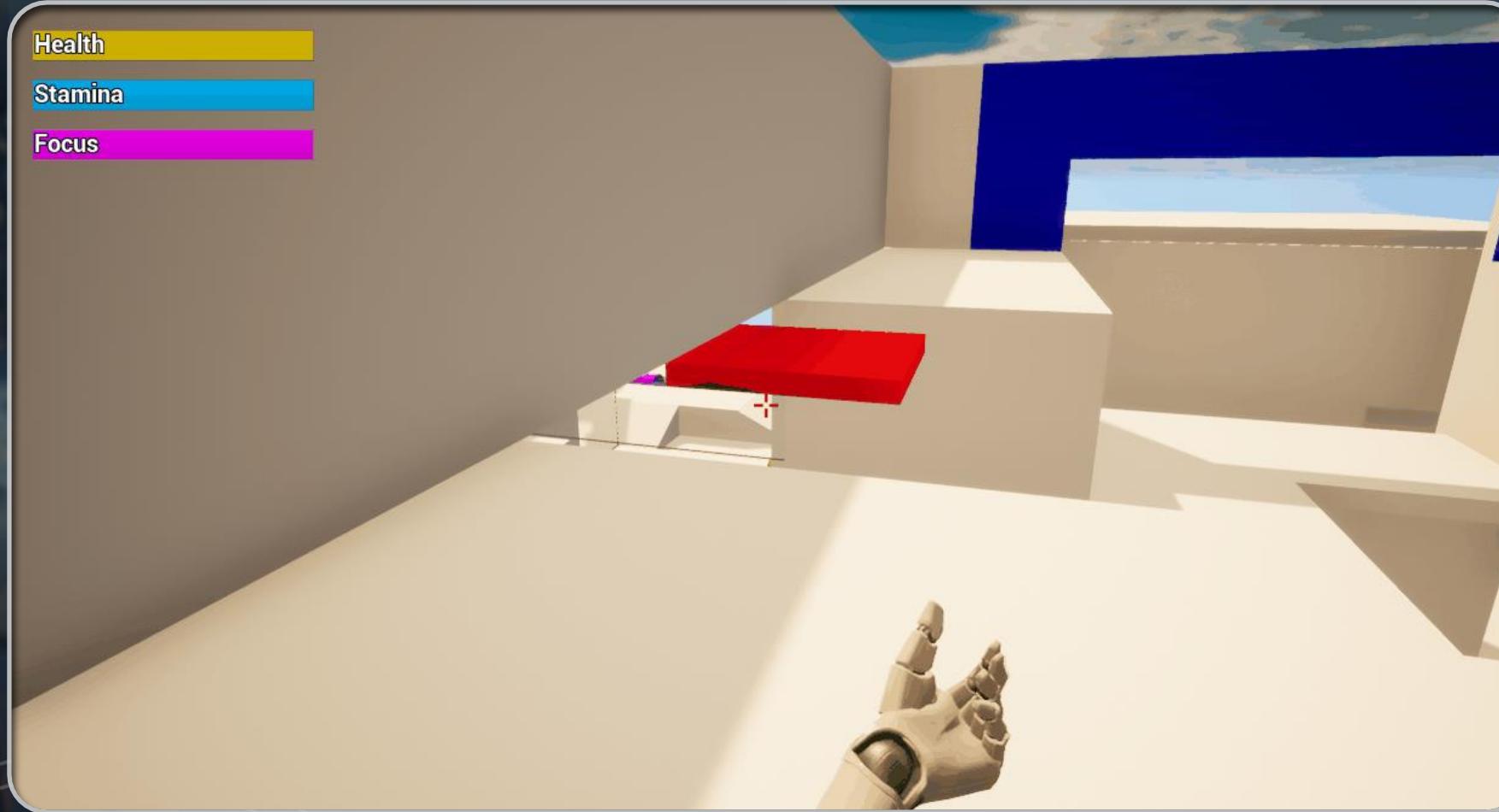
## TUTORIEL

Introduction des échelles et des jump pads.



## TUTORIEL

Introduction des plateformes instables et murs magnétiques.



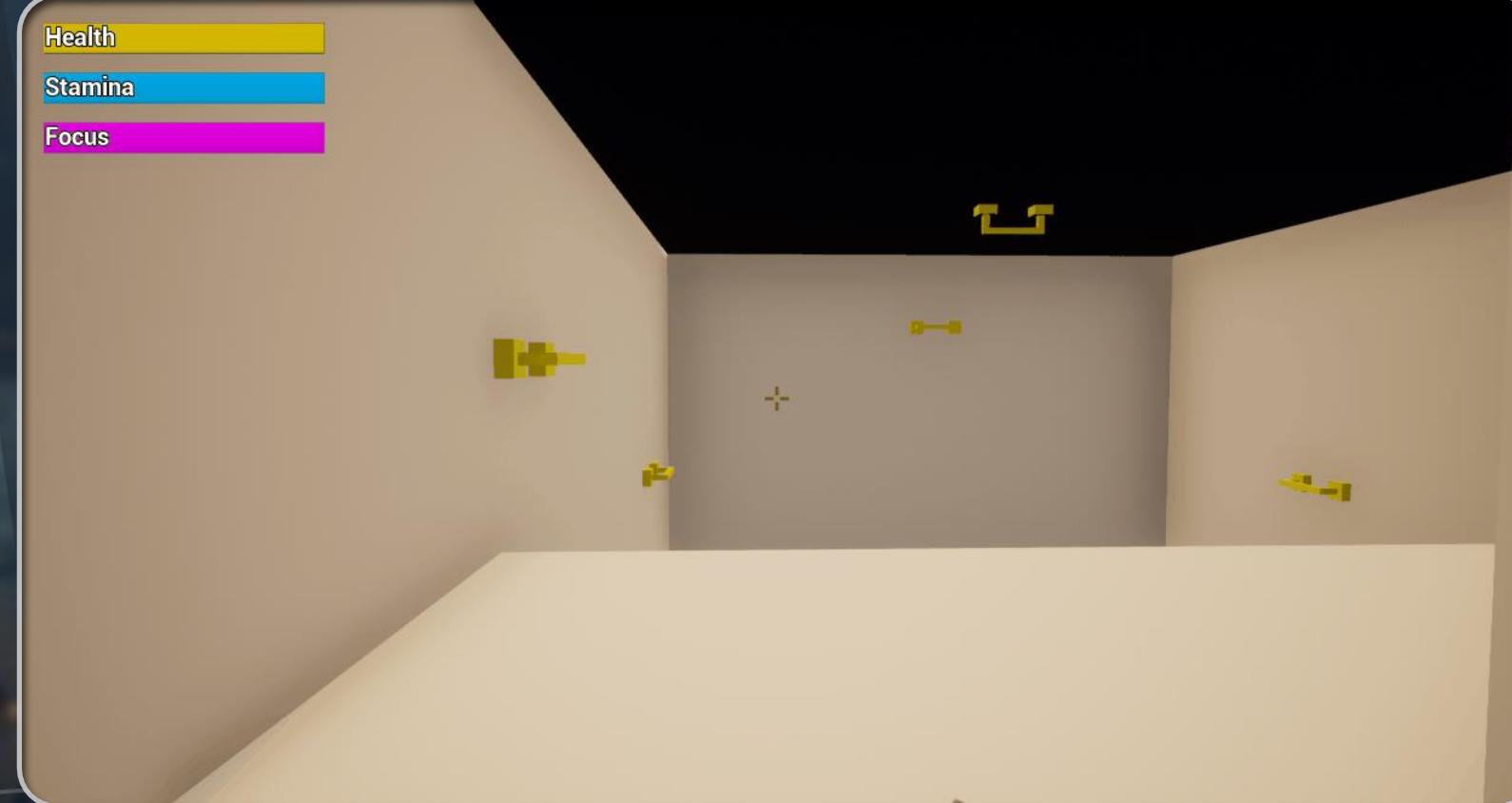
## TUTORIEL

Introduction de la forme sphérique et des murs destructibles.



## TUTORIEL

Introduction du déplacement zéro gravité et des poignées zéro gravité.



## TUTORIEL

Introduction de la forme cubique.



# TUTORIEL

Introduction de la forme cylindrique.



## SFX & VFX

SFX :

- portes
- boutons d'action
- glitch
- alarmes
- personnage
- dangers environnementaux (feu, laser, arc électrique)

VFX :

- Dangers environnementaux
- fumées
- étincelles

## LUMIÈRES & COULEURS

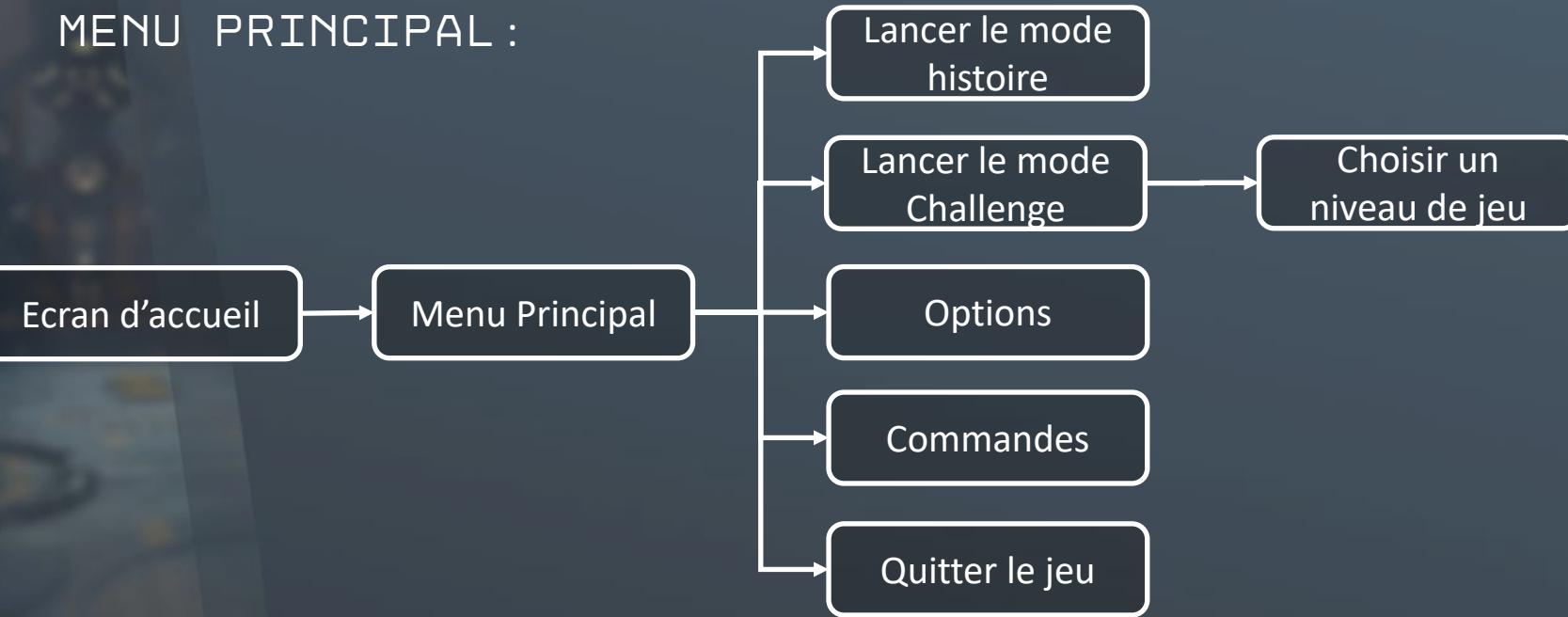
- éclairage des portes/actions
- éclairage d'urgence
- émissive pour guider
- description des couleurs de signalisations pour induire ou indiquer

## TRACES ET AUTRES ÉLÉMENTS VISUELS

- cadavres
- traînées de sang
- griffures sol et murs
- hologrammes
- panneaux d'indication
- affiches et decals
- camera shake déplacements
- camera shake dégâts

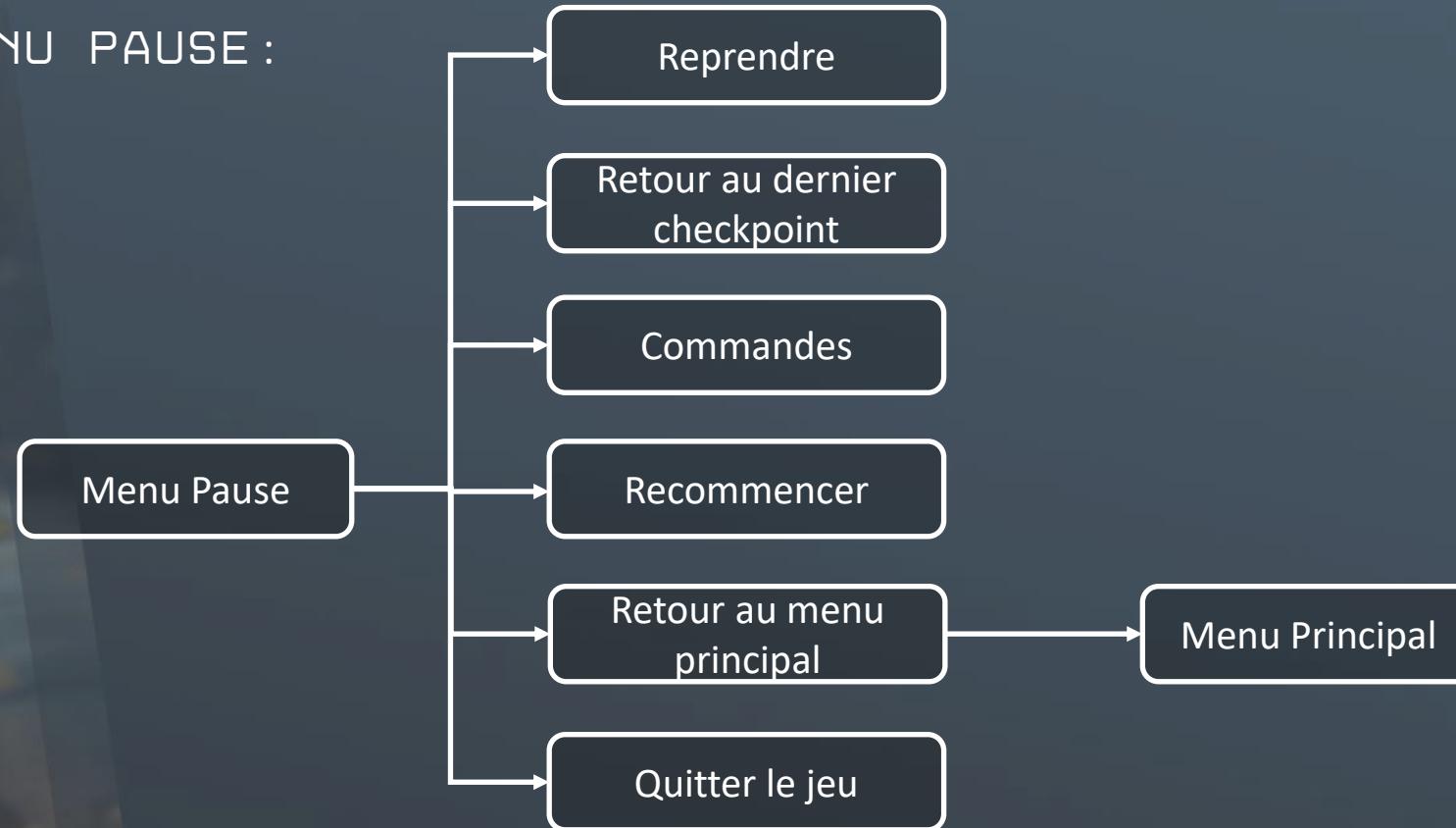
## UI STRUCTURE

### MENU PRINCIPAL :

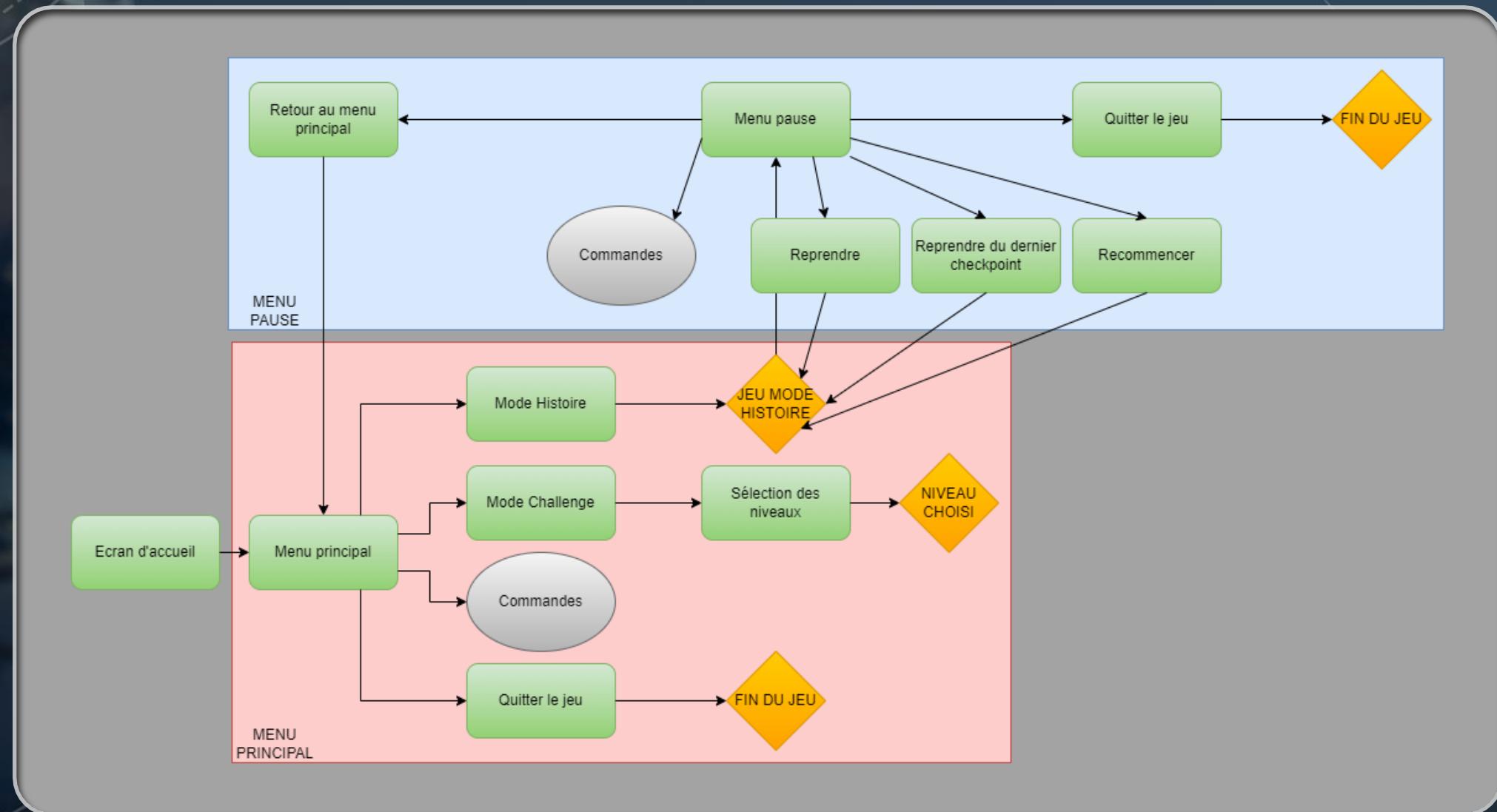


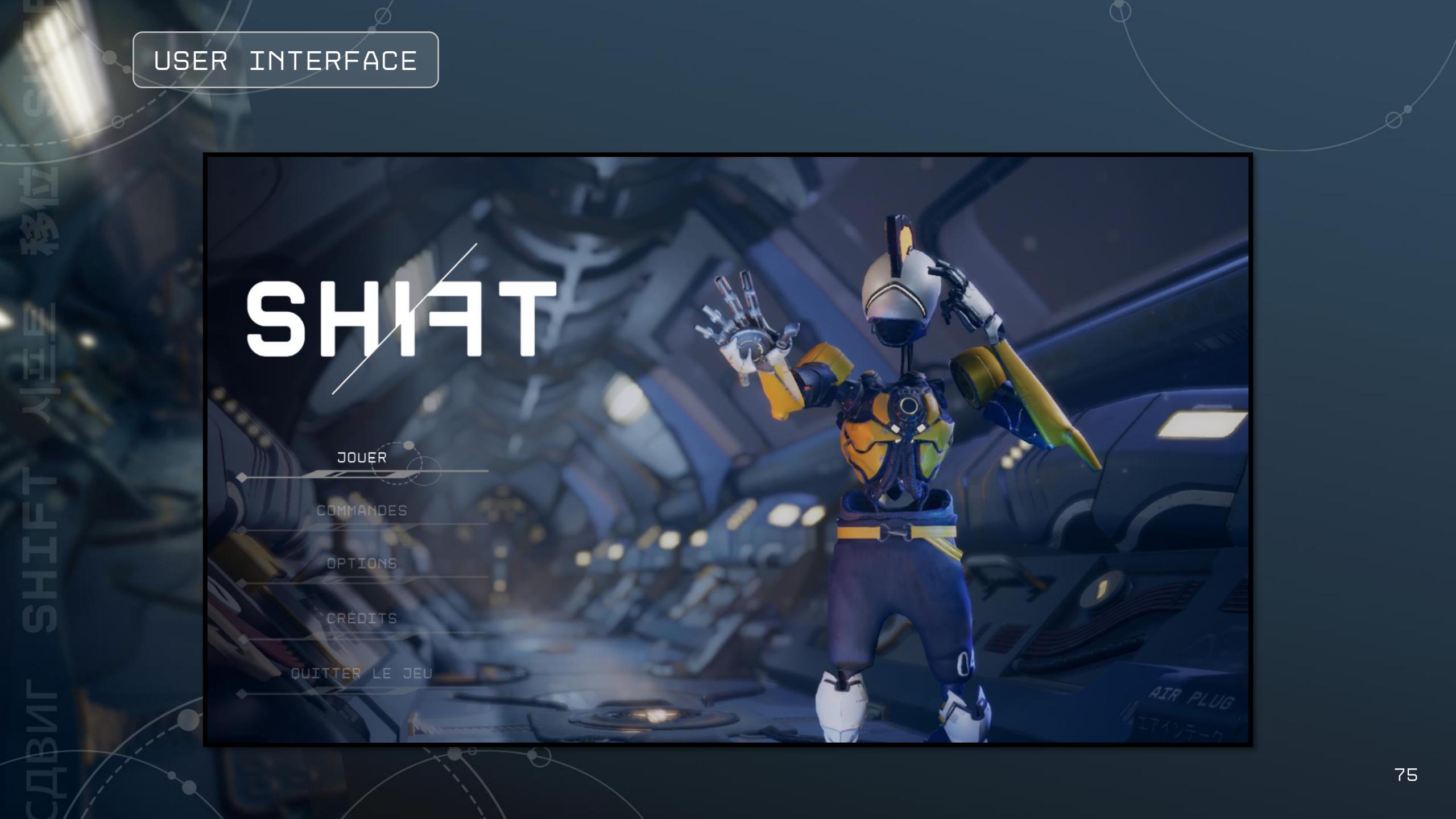
## UI STRUCTURE

### MENU PAUSE :



## UI STRUCTURE





## USER INTERFACE

## HUD

- effet visière pour renforcer l'immersion
- barre de focus (visible sur le personnage en troisième personne)
- dirt mask pour renforcer l'immersion
- lance flare pour appuyer l'effet visière
- retard d'anim sur le HUD pour renforcer l'effet visière

