



TENTAGULE



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	3
2. L'ÉQUIPE.....	4
3. FICHE IDENTITÉ.....	5
4. INTENTIONS.....	6
5. RÉFÉRENCES	
-réf. game design.....	7
6. 3C	
-character.....	8
-controller.....	9
-camera.....	10
7. STRUCTURE GLOBALE.....	11
8. SITUATIONS DE JEU.....	12
9. UNIVERS VISUEL.....	13
10. UNIVERS SONORE.....	14
11. SOURCES.....	15

INTRODUCTION

Tentacule est un projet que nous avons réalisé dans le cadre de notre 2^{ème} année d'études à l'ICAN (Institut de Création et Animation Numériques). Pour ce projet le produit devait être un jouet et a pour thème la « chasse ». Le projet a du être conceptualisé et prototypé en un semestre.



Logo du jeu

Un jouet est un noyau de jeu ne comportant pas de condition de victoire ni de défaite.

Lors de la première semaine nous avons du trouver un concept intéressant pour le jeu, nous avons donc mis sur papier toutes les idées que nous avons lié à la chasse. Puis nous avons gardé les idées qui pouvaient former un noyau solide pour le concept.



Toute les idées de la première semaine

Nous avons défini la chasse sous plusieurs perspectives pour nous arrêter sur l'aspect chasse au trésor. C'est à partir de cette base que nous avons conçu notre jouet et que nous avons eu l'idée du tentacule.

ÉQUIPE



Programmation
Texturing
Level Design



Modélisation
Graphic Design / Direction Artistique
Documentation



Modélisation
Direction Artistique
Level Design



Programmation
Sound Design
Documentation



FICHE IDENTITÉ

Pitch

Contrôlez un personnage possédant un tentacule et manipulez tant bien que mal des objets du quotidien.

Type De Jeu

SandBox

Plateforme

PC avec manette

Cible

Grand Public

Univers

Contemporain et Flat
Color

Règles

Le joueur incarne un avatar soumis à la gravité terrestre. Il ne peut se déplacer que sur des surfaces solides si la pente n'est pas trop forte.

Le joueur peut utiliser son tentacule qui remplace son tentacule droit pour prendre des éléments (hors éléments cruciaux de l'environnement comme les murs extérieurs). Ces derniers s'attachent automatiquement au tentacule du joueur s'il y a contact. Le tentacule peut s'agripper à plusieurs éléments simultanément. Le joueur doit lancer les éléments pour pouvoir le lâcher.

Les éléments sont les ingrédients disposés sur la carte avec lesquels le joueur peut interagir avec son tentacule. Le joueur saisit un élément qui touche le tentacule droit de l'avatar et peut le déplacer s'il n'est pas trop lourd.

Certains tentacules ont des mécanismes. Le joueur peut les actionner à l'aide de son bras droit en agrippant certaines parties de l'objet.

INTENTIONS

Maladresse

Dans Tentacule nous voulions que le joueur se déplace dans un environnement sans qu'il soit totalement maître de ses mouvements.

Défoulement

Pour que le joueur exploite la maladresse nous voulions qu'il puisse exploiter un milieu restreint et ainsi être obligé d'interagir avec les éléments de l'environnement et pouvoir tout déplacer et détruire.

Chaos

Cependant nous ne voulions pas que le joueur n'ait pas de contrepartie à ce défoulement, pour qu'il ne se pense pas maître de l'environnement. C'est ainsi que nous avons décidé d'ajouter beaucoup d'éléments avec lesquels il pourrait interagir pour chambouler la zone et ainsi rendre ses déplacements de plus en plus compliqués.

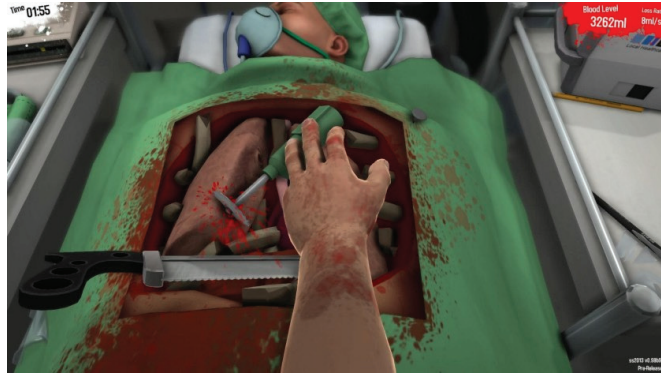


RÉFÉRENCES

Références Game Design

Membre Maladroit

Nous nous sommes énormément inspirés des jeux avec des avatars possédant des physiques particulières. Cela a permis d'étudier la physique de notre tentacule et ses mouvements.



Jeu vidéo : *Surgeon Simulator*, 2018



Jeu vidéo : *Octodad*, 2014

Structure de la zone

Certaines oeuvres nous ont donné l'idée de la structure de la zone et de la capacité du joueur à la modifier selon ses goûts



Jouet : *Playmobil*, 1970

3C

Character

Le joueur contrôle un avatar possédant un tentacule peu contrôlable.

Le joueur peut se déplacer, manipuler son tentacule, agripper des éléments, les manier et les lancer devant lui.

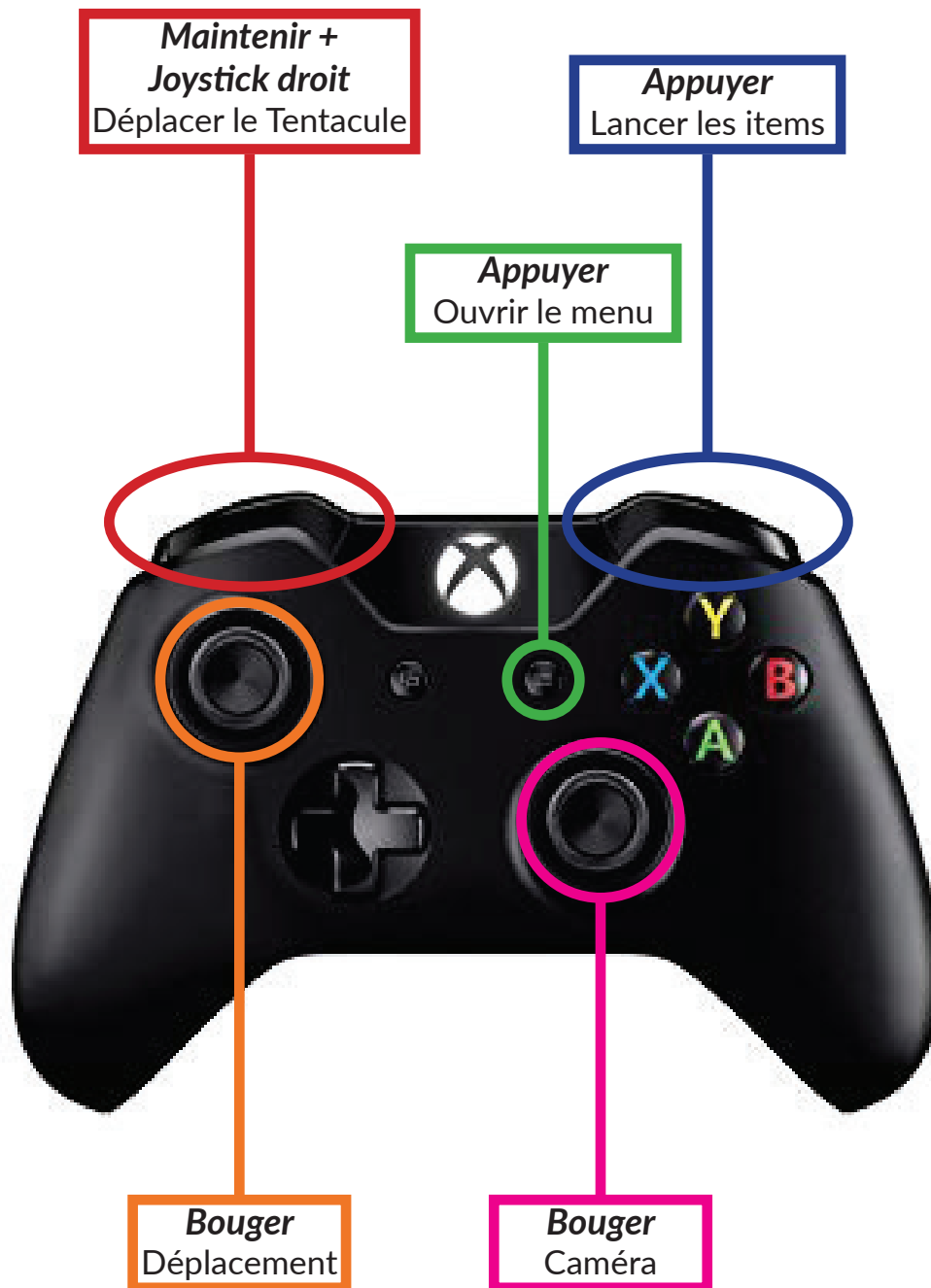
Le tentacule agrippe automatiquement les éléments au contact de ceux-ci. Cependant le joueur ne peut pas poser les éléments, il est obligé de les lancer.

L'avatar peut être bloqué par les éléments qui l'entourent et donc être restreint dans ses déplacements.



3C

Controller



3C

Caméra

La caméra est dite « à la première personne », c'est-à-dire que l'on voit le point du vue de l'avatar. Cela permet une meilleure immersion et l'illusion d'être véritablement l'avatar.

Le joueur peut changer l'inclinaison de la caméra et donc la vision de l'avatar avec le joystick droit de la manette.

Une vue à la première personne permet au joueur de faire preuve de précision dans l'utilisation d'éléments (lancer des éléments...).



STRUCTURE GLOBAL

En début de partie, l'environnement reste neutre. Ce sont les interactions de l'avatar qui vont le modifier.

La carte du jeu se sépare en 5 pièces : une grande pièce centrale (salon-manger) et quatre pièces plus petites.

Toutes les pièces sont séparées par des portes qui s'ouvrent dans les deux sens. Une force élevée exercée sur la porte peut la sortir de ses gonds.

Lorsque le joueur démarre le jeu, il se trouve dans la grande pièce centrale. Les meubles de chaque pièce sont disposés selon un pattern défini.

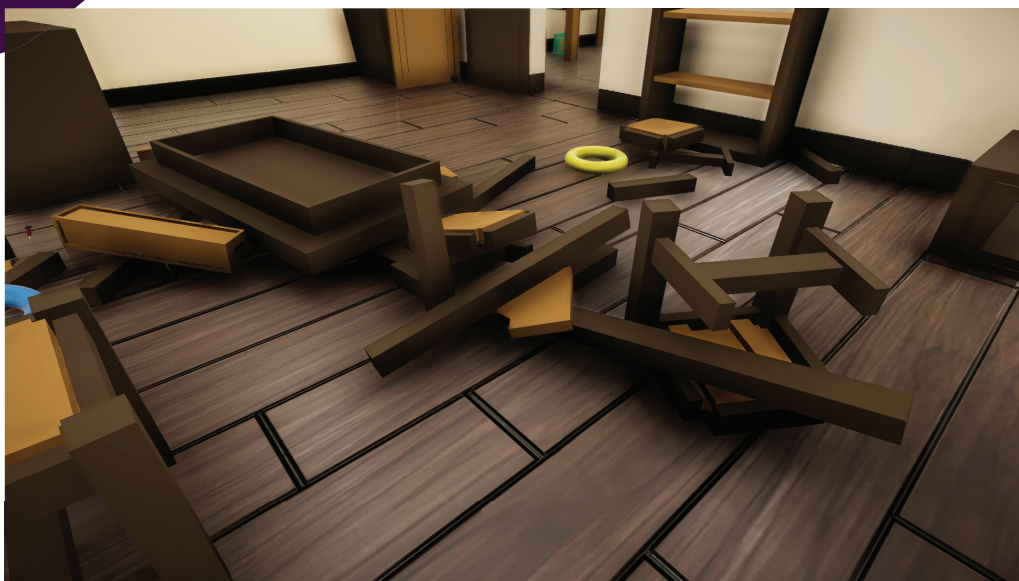
Les pièces contiennent des éléments, dont des meubles et des jouets, disposés sur le sol ou sur les murs. Les meubles ont des aspects, des tailles et des systèmes d'ouverture différents, et peuvent exister en plusieurs exemplaires. Chaque meuble a son mécanisme que le

joueur peut actionner à l'aide du tentacule. Quant aux jouets, ils ont des formes et des physiques différentes, ce qui varie les interactions avec le joueur et l'environnement.



Vue d'ensemble de la zone de jeu

SITUATION DE JEU



L'avatar a percuté suffisamment fort la table pour la détruire en plusieurs morceaux, tous agrippables.



L'avatar a été en contact avec plusieurs éléments qui se sont collés au tentacule. Ils resteront collés tant que le joueur ne les aura pas lancés.

UNIVERS VISUEL

Le monde de Tentacule est contemporain. Il garde les codes du monde réel de par les éléments qu'il contient.

Puisque le tentacule est très compliqué à contrôler nous avons décidé d'ajouter des jouets d'éveil pour enfant pour qui puisse s'exercer à la coordination œil-tentacule.

Au cours de ce projet, nous nous sommes rendus compte que le monde devenait un espace de jeu « enfantin » (avec les éléments) et nous avons décidé d'harmoniser tout ça avec un style graphique « flat color » puisque nous avons remarqué que les jouets pour enfant étaient toujours très colorés et très peu détaillés dans les textures.



UNIVERS SONORE

Les sons du jouet Tentacule représentent les interactions entre les éléments du système. Le jeu génère beaucoup de collisions, et ce sont elles qui vont peupler en grande partie l'univers sonore.

Le tentacule est le seul élément « organique » du jeu, il va produire des sons qui reflètent sa viscosité. Ses sons sont très reconnaissables et servent à se faire une idée de l'état du tentacule.

Les autres éléments sont plus solides. Lorsqu'ils se percutent entre eux, ils vont produire des bruits de chocs liés à leur matériau principal (Bois, métal, béton, etc...).

A cause du nombre de collisions, le son peut aussi servir à mesurer le chaos généré par le joueur. Il peut ainsi créer une cacophonie de bruits de chocs s'il renverse un maximum d'objets.



SOURCES

Toutes les sources utilisées dans ce document pour l'illustrer. Chaque source est triée par chapitre dans laquelle elle est apparue.

Équipe

-ICAN : <https://www.ican-design.fr/>

Références

-Surgeon Simulator : <https://www.nuuvem.com/item/surgeon-simulator>

-Octodad : <https://www.playstation.com/fr-fr/games/octodad-dadliest-catch-ps4/>

-Playmobil : <https://www.zagafrika.fr/voiture-playmobil-maison-moderne/>

Controller

-Mannette Xbox : <https://pngimage.net/control-xbox-one-png-3/>