

Day of the Tentacle VR

Dossier d'analyse
DIELMAN Geoffrey

Epreuve intégrée réalisée pour l'

EPFC



Présentation du projet

Le but de ce projet est de reproduire en VR une démo de base du jeu, si célèbre en son temps : **Day of the tentacule**. Basé naguère sur le système du **point and clic**, le gameplay proposé tirerait énormément de bénéfice des progrès technologiques de notre époque et particulièrement de ceux réalisés dans le domaine de la réalité virtuelle.

Un petit bout d'histoire



Alors que les trois protagonistes de l'histoire (Bernard, Huagi et Laverne) sont chez eux et vaquent à des occupations aussi absurdes qu'inutiles, un télégramme arrive de la part d'un vieil ami de Bernard: le docteur Fred. Ce dernier sollicite leur aide afin d'échapper à une catastrophe provoquée par l'un des animaux de compagnie originaux qu'il a génétiquement créé: la **Tentacule Pourpre**. Cette dernière serait devenue folle suite à l'absorption d'un produit chimique et aurait le projet de dominer le monde.

Une fois arrivés au manoir du Docteur Fred, Bernard, Huagi et Laverne trouvent le **docteur Fred** ligoté. Ce dernier leur apprend qu'il est désormais trop tard pour empêcher la Tentacule Pourpre de mettre en œuvre son terrible projet. Si l'on veut y parvenir, il faudra donc intervenir HIER!

Notre jeu commence au moment où nos trois héros se réveillent après un accident provoqué par les **Chronos-WC**, une machine à voyager dans le temps inventée par le savant fou et qui les a envoyés chacun dans une époque différente.

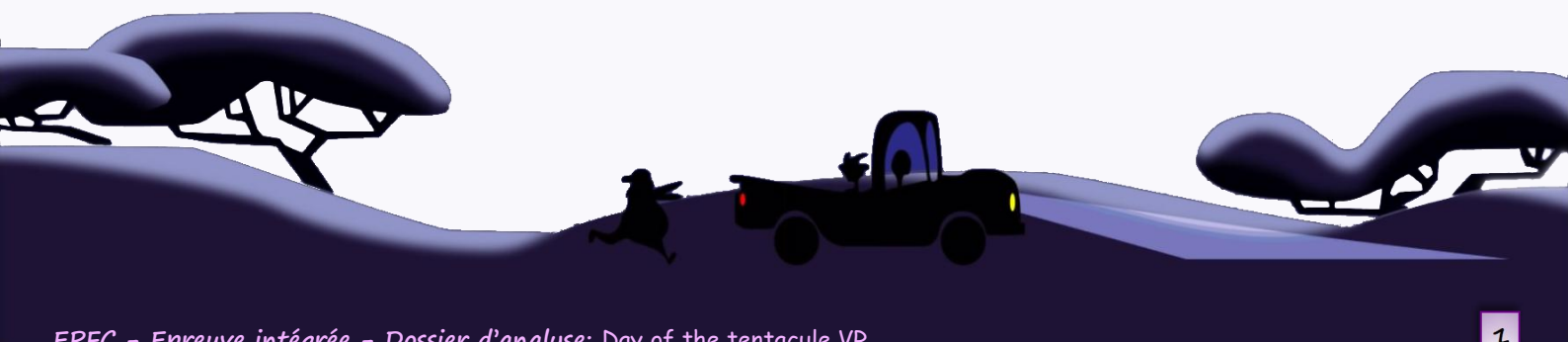
But du jeu

Dans une version complète du jeu, le but serait bien évidemment de trouver le moyen d'empêcher la tentacule pourpre de dominer le monde. Dans le cadre de cette démo, il sera simplement demandé au joueur de parcourir les deux premières pièces du manoir auxquelles il a accès pour le moment et de découvrir l'entrée du laboratoire secret du docteur Fred.

Mécanique de Jeu

En explorant le manoir, le joueur trouvera une quantité d'objets qui lui seront utiles durant sa quête. Il devra se servir judicieusement de chacun d'entre eux afin d'évoluer dans le jeu et d'atteindre son objectif. Trouver la clé correspondant à la porte close, utiliser les allumettes sur la cheminée afin de réchauffer George Washington ou encore coiffer une momie de spaghettis pour remporter le prix de la plus belle coiffure du concours de beauté: autant d'actions qui promettent d'être aussi intéressantes à implémenter qu'à vivre en Réalité Virtuelle.

En effet, chacune de ces actions pourra être réalisée de façon plus interactive que dans l'ancien système via les implémentations d'interactions, et que je décrirais plus loin dans les cadre de l'analyse des cas d'utilisations.



Fonctionnalités

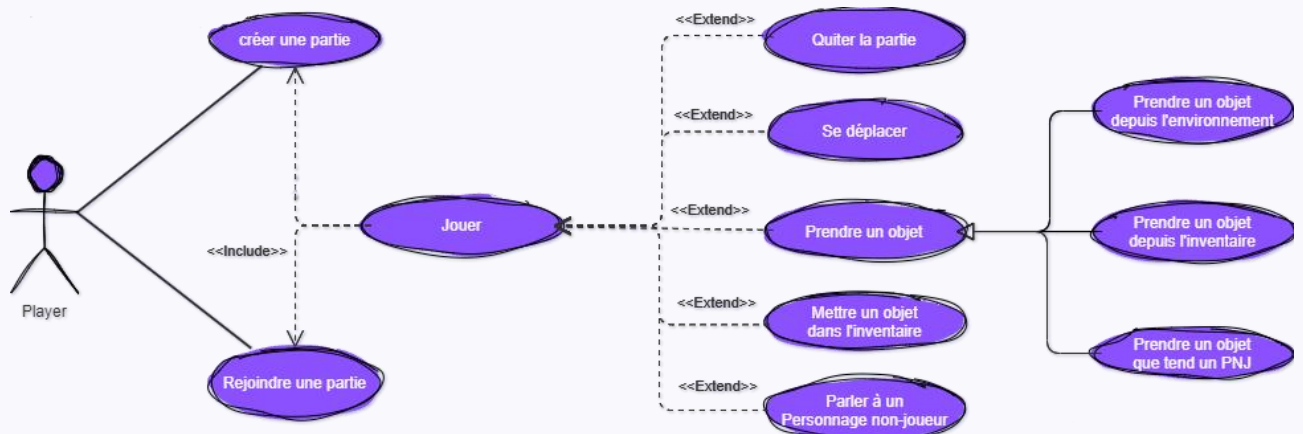
Contrairement au jeu de base, cette version sera solo et multijoueur. Les joueurs, en entrant dans le jeu, auront la possibilité de créer une partie ou d'en rejoindre une.

Lorsqu'un premier joueur rejoindra une partie, il pourra incarner l'un des trois personnages disponibles: *Bernard*, *Huagui* ou *Laverne*. Il aura la possibilité, à tout moment de passer d'un personnage à l'autre. Quand deuxième joueur rejoindra la partie, il pourra choisir l'un des deux personnages encore disponible au moment de sa connexion et ainsi de suite. Ils vivront l'aventure dans les époques respectives de chacun de leur personnage et pourront s'entre aider en s'échangeant des objets utiles. Voici une analyse détaillée des actions possibles au cours d'une partie de **Dott-VR**.



Use cases

Voici une analyse détaillée des actions possibles au cours d'une partie de **Dott-VR**.



❖ Créer une partie

Lorsqu'il est dans le menu principal du jeu, verra une liste de toute les parties disponibles sur le serveur. Il pourra alors en rejoindre une ou en créer une. Si tel est son choix, une nouvelle partie sera créée sur le serveur avec le nom que le joueur a choisi.

