

# Presqu'un Sega Dreamcast

Application upgrade

*Roby Provost Blanchard*

## Description du projet

*Presqu'un Sega Dreamcast* est une installation interactive prenant la forme d'un cabinet d'arcade. Il s'agit d'un jeu d'exploration minimaliste basé sur des souvenirs. Le joueur se promène dans divers sites modélisés à partir de photographies. Les lieux rappellent vaguement les environnements de jeux vidéo 3D de première génération, tout en gardant un aspect photo-réaliste. Lorsque le joueur se trouve à proximité de certains éléments, s'affiche à l'écran un court texte évoquant des souvenirs, observations et réflexions du protagoniste.

Sans toutefois proposer une narration claire, les courts textes et les changements d'environnements évoquent un voyage à travers la campagne vers l'atelier d'un vieil ébéniste.

Débutant dans le garage de son grand-père, le protagoniste découvre lentement la vie de celui-ci. Il sera à la recherche de la clé pour entrer dans son atelier. Il naviguera entre le réel et le rêve dans six environnements avant de revenir finalement dans l'atelier de son grand-père.

Physiquement, l'installation rappelle une borne d'arcade du début des années 2000. Un écran en angle, presque couché à l'horizontal, un simple contrôleur, un fini quasi industriel. Le rendu matériel suggère que le projet ne soit jamais parvenu à la phase de production. *Presqu'un Sega Dreamcast* agit donc comme prototype, plutôt que comme produit d'une corporation japonaise.

## Project Statement

Lors de mon dixième anniversaire, mon père loue un Sega Dreamcast pour une fin de semaine. Il s'agit de l'une des premières consoles à pouvoir réaliser des environnements 3D semi réalistes. Alors que les anciennes consoles fonctionnaient principalement à l'aide d'un système de tableaux, système divisant l'expérience de façon très épisodique, la nouvelle génération offre un monde virtuel plus immersif tant par son aspect visuel que par sa cohésion. À dix ans, on ne s'en rend pas compte, mais l'impression reste. Il s'agit peut-être de ma première interaction avec un espace virtuel.

Au cours des dernières années, j'expérimente principalement avec la vidéo. Si le médium me plaît énormément au début, je finis par me lasser du montage. La capture d'image reste très stimulante, mais la construction du récit m'agace de plus en plus. Comme si elle ne laissait pas assez de liberté. La vidéo reste un médium linéaire, alignant une suite d'images progressant du début vers la fin. Pour moi, le jeu vidéo répond à cette limitation. Inspiré de *The Carp and The Seagull (Evan Bohem)* et *Kentucky Route Zero (Cardboard Computer)*, le projet ressemble davantage à un court métrage interactif qu'à un jeu vidéo. Abordant le thème de la famille, de la mémoire, du rêve et du monde virtuel, *Presqu'un Sega Dreamcast* est un jeu d'exploration aux travers des terres de mon grand-père.

# Inspiration

## Carp and the Seagull

<http://thecarpandtheseagull.thecreatorsproject.com/>

J'ai trouvé ce projet d'Evan Boehm il y a deux ans en cherchant sur le interactive art / internet art. Ce qui m'a accroché, c'est les graphismes. Super simple mais ajoutant énormément à la tonalité mystique du jeu. Le projet est présenté comme un hybride entre un jeu vidéo et un cours métrage ce qui m'a aussi surpris. Lorsqu'on joue on se rend compte qu'il s'agit d'un cour métrage interactif de par sa nature plutôt linéaire, mettant l'emphase sur l'histoire plus que sur les mode de jeu. L'aspect interactif de jeu se situe plus dans l'angle de vue de l'action (un du coté réel, un du coté des émotions du personnage) ou dans les très simples actions que l'on peu effectuer avec le personnage.

## Shenmue

<http://shenmuedojo.net/>

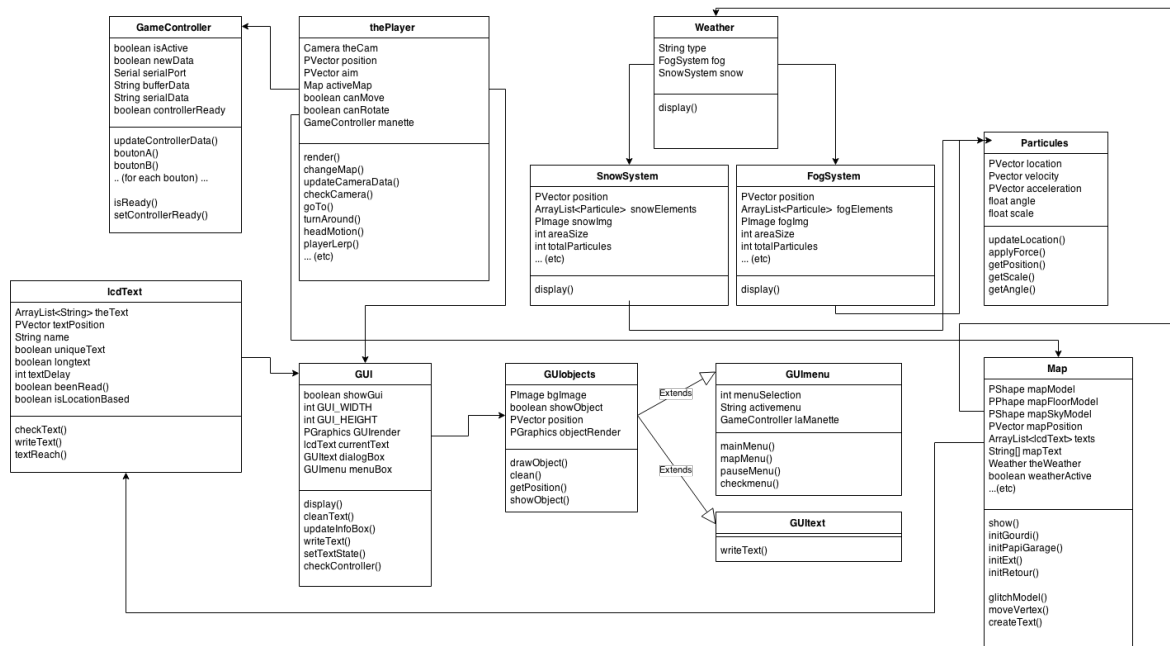
Shenmue est un des premiers jeux que j'ai joué au Sega Dreamcast. C'est aussi un des premiers jeux "open world" en 3D. J'étais franchement intimidé par la grandeur des lieux. Le fait de pouvoir parler à tout les gens qu'on voit dans le jeu m'impressionnait aussi! Le jeu regorge de "minigame" rendant l'expérience encore plus immersive (collection de cassettes, élever un chat, aller au arcade battre les high-scores...). Il s'agit encore une fois d'un jeu avec des aspects narratifs très présents (cut-scene, scénario travaillé, etc).

## Kentucky Route Zero

<http://kentuckyroutezero.com/>

Encore une fois, un jeux avec une très forte proposition narrative. Le gameplay ne sert qu'à faire avancer le récit et permet une meilleur immersion. Les choix lors des dialogues n'influence pas réellement le récit mais permette au joueur de découvrir les autres personnages selon leur goût. La réalisation des graphiques est magnifique et ajoutent énormément à l'ambiance général. Il ne s'agit pas d'un jeu ou l'on peut tout observer à sa guise, le point de vue est décidé pour nous. Le jeu laisse peu de place au choix du joueur en faveur d'un direction visuelle et narrative très claire. En résulte donc un plus grand contrôle sur l'effet que l'auteur souhaite lorsqu'on joue avec son oeuvre. D'un certain sens, il s'agit d'un manière alternative de présenter une histoire.

# UML



## Plan de travail

Feature	Current Status	%
Mouvement	Presque terminé, ajustement à faire pour le rendre plus naturel.	100%
Affichage du texte	Ajustement pour écrire le texte dans la fenêtre processing à la place du LCD avec arduino.	100%
Système météorologique	La neige est terminé, mais j'aurai a faire une tempête de sable et de brume. <i>Tempête de sable non ajoutée</i>	90%
Détection de collision	Après TROP d'heure (genre 50), j'ai décidé de mettre le focus sur les autres aspect du jeu.	0%
Ajout de nouvelle map	J'ai 5 maps de planifiés. Je vais tenter d'en ajouter le plus possible pour la fin du cours.+ les textes <i>4 maps au final, text pas si mal, je suis satisfait!</i>	85%
Création du contrôleur	J'aimerais finir mon contrôleur et l'amener en classe. Le code arduino est fait, je n'ai pas de boîtier encore. <i>Le contrôleur fonctionne parfaitement, voir le vidéo!</i>	100%
Création de la borne d'arcade	Changement total de plan, mais l'installation est fonctionnelle!	0%

## Conclusion du projet

Après plusieurs mois sur ce projet, je suis content d'affirmer que le projet est dans un stade présentable. Il existe encore 2 ou 3 petits trucs qui m'agacent, mais le jeu de "crash pas" et il est possible de faire le jeu d'un bout à l'autre. Certain de mes amis on tester le jeu et on peu progresser et découvrir les "tableaux" sans encombre.

J'ai tirer énormément de leçons de ce projet de longue haleine. Premièrement, lorsqu'on passe trop d'heure sur un problème, vaut mieux continuer à travailler sur d'autres aspects que de s'entêter sur un aspect du jeu. C'est ce qui s'est passé avec le système de détection de collision qui ma pris un nombre incroyable d'heures au détriment d'autre fonction tel que le "path following" pour la camera (système un peu différent lorsqu'on doit considérer la caméra à 2 éléments, une position et un target) ou même le travail des modèles. Ultimement, j'ai pratiquement mis le système à la poubelle, j'ai pris un pause 2 semaine avant la présentation, et j'ai fais le point sur les objectifs réel de ce projet. Qu'est que je veux faire? Un moteur de jeu parfait ou une exploration visuelle et narrative? Une fois ma réponse obtenue, j'ai tenter de travailler que sur des aspects qui allaient être réellement bénéfique au projet.

J'ai grandement améliorer le système de texte avec une fonction qui ajoute automatiquement les textes d'un fichier .txt. Une fois cette fonction faite, je pouvais me laisser allez plus librement dans l'écriture du contenu, sans avoir a ajouter un multitude de ligne dans mon sketch Processing. Originellement limité à 4 lignes de texte (comme sur l'écran LCD), j'ai ajouté une méthode pour pouvoir écrire des textes de plus long. Les textes peuvent être localisé ou apparaître après un certain lapse de temps sans textes à l'écran.

J'ai aussi ajouter les 2 maps restantes. J'en voulais 6 au départ, mais je n'ai pu qu'en ajouter 4 au final. Après avoir exposé le projet, je compte éventuellement rajouter du contenu. Il s'agit pour moi d'un BétaTest et non d'une version finale d'un projet qui mérite d'être compléter.

Dans le futur, j'aimerais ajouter un aspect sonore au jeu, d'autres maps, des objets (donc le code est fait, mais n'est pas inclus dans la version actuelle) et d'autre système météorologique.

## Média

NEW VIDEO WITH CONTROLLER : <https://vimeo.com/125512712>

