



Mémoire de fin d'études

L'immersion par le Gameplay

*Evolutions des définitions et impact sur
l'expérience de jeu*

Jonathan Cassen IIJV

Romain Aubert IIJV

Maître de Mémoire : *Nicolas Vidal*

Table des matières

Résumé	4
Abstract	4
Mots clés/Keywords	4
Partie I : La théorie de l'immersion	5
I - Introduction.....	5
II - Qu'entend-on par le Gameplay d'un jeu?	5
III - L'immersion définition	6
IV - Evolution de la définition d'immersion.....	7
V - Les différents types d'immersion.....	8
VI - L'Immersion crée des sensations	9
VII - Immersion et Game feel	10
VIII - Astuces de Gameplay et Immersion	11
1- Immersion et open world.....	11
2- Immersion et Sand Box.....	12
IX - L'immersion par le Gameplay: Réduire la distance entre le virtuel et le réel.....	13
1- L'absence d'interface graphique	13
2- L'utilisation de ressources externe au jeu pour avancer dans le jeu	14
X - Les neurones miroirs et les jeux vidéo.....	15
XI - Comment immerger par le Gameplay?.....	17
1- Réduction de la distance entre réalité et virtuel. Du 4 ^{ème} mur à la réalité augmentée.	17
2- Le changement de vue	18
3- La personnalisation de son personnage.....	19
4- Les choix moraux	21
5- L'immersion dans la liberté d'action	22
Partie 2 : L'immersion dans la pratique.....	24
I - Le marché du jeu vidéo en France	24
1- Qui sont les joueurs ?	24
2- Comment les joueurs Français consomment-ils le jeu vidéo ?	25
II - L'immersion en terme de vente	26
III – La Création des différents type de Gameplay	27
IV - L'immersion selon les jeux	29
V - Technologies Actuelle (impactant le Gameplay)	34
1- Périphérique externe.....	34

2- Eléments dans le jeu.....	35
3- Le choix.....	36
4- La personnalisation de ses personnages.....	37
VI - Immersion: les ratés.....	38
1- Le mur invisible.....	38
2- LE QTE (Quick Time Event)	39
3- Le jeu/Film interactif	40
VII - Immersion: notre vision	42
1- Un Gameplay s’aidant du son.....	42
2- Le jeu par la pensée.....	45
VIII – Conclusion	48
<i>Bibliographie</i>	50
<i>Webographie</i>	52
<i>Lexique</i>	53
<i>Listes des interviews réalisées</i>	54
Interview 1 : Nicolas, Etudiant.....	54
Interview 2 : Romain, Etudiant.....	55
Interview 3 : Joueuse anonyme.....	59
Interview 4: François	60
Interview 5: Kino alias Nicolas BEAUNE - animateur sur le stand Halo Master Chef collection et Membre de l'équipe Halo.fr	61
Interview 6 : Grégory - Animateur sur le stand FaCry 4.....	65
Interview 7: Présentateur du jeu Project Cars	67
Interview 8: AlexaNdre ou 87, Journaliste sur JV.COM.....	68
Interview 9 : un des concepteurs de Strike Victor	69
Interview 10: Julien Tellouck responsable du pôle divertissement sur Game One	71
Interview 11: Marco Garner alias Riot Jingo	73
Interview 12 : Sébastien WAXIN, chef de projet marketing chez BigBen	75
Interview 13: Benoit RENARD, gérant de la société gold	78
Interview 14: Nicolas CHOITE - Responsable Sportif de la PES League chez Konami France.....	80
Interview 15 : Jerome Bonnin, Directeur Artistique sur Pankapu.....	83
Interview 16 : At0mium Chroniqueur sur Jeuxvideo.com et youtubeur	85
Interview 17 : Erwan LAFLEUREIL , Redacteur chez Gameblog.....	88

Résumé

Lorsque l'on parle d'immersion dans un jeu vidéo, on pense à des graphismes proches du réel, à un scénario travaillé, à une ambiance sonore de qualité ou encore à un univers accrocheur. Cependant, même si ces éléments favorisent l'immersion dans un jeu vidéo, elles ne sont pas propres à ce média. La différence entre un jeu vidéo et un film est le Gameplay.

C'est dans cette optique que ce mémoire va revenir sur la définition d'immersion dans un jeu vidéo et sur l'évolution de celle-ci. En effet, entre les années 80 et aujourd'hui, la notion d'immersion a beaucoup changée.

Ce mémoire se concentrera également sur le Gameplay et sur la manière dont ce dernier influe sur l'immersion. Comment peut-on faire pour immerger le joueur avec les mécaniques propres aux jeux vidéo ? Y a-t-il différents types d'immersion ? Quelles sont les mécaniques qui cassent l'immersion ?

C'est à ces questions que ce mémoire va tenter de répondre.

Enfin, nous vous exposerons nos conclusions sur le futur de l'immersion par le Gameplay ainsi que sur les nouvelles technologies ayant le potentiel de changer la façon de concevoir un jeu vidéo.

Abstract

When we talk about immersion in a video game, we think about realistic graphics, a well written scenario, a great sound design or a catchy universe. But even if these elements enhance immersion in a video game, we can say the same thing about a movie.

The difference between a video game and a movie is the gameplay.

It is in this context that this research paper will try to explain the definition of immersion inside a video game and its evolution. Indeed, between the 80s and today, the notion of immersion has changed a lot.

This research paper will also focus on the gameplay and how it has an impact on immersion. How to immerge a player with video game mechanics? Are there different types of immersion? What are the game mechanics which break immersion?

To these questions, this research paper will respond.

At last, we will share our conclusions about the future of immersion, the future of the gameplay and also about new technologies that have the potential to change the way to design a video game.

Mots clés/Keywords

Jeux vidéo, Immersion, Gameplay, Technologie, Mécanique, Empathie, Neurones miroir

Video games, Immersion, Gameplay, Technologies, Mechanics, Empathy, Mirror neuron

Partie I : La théorie de l'immersion

I - Introduction

Actuellement il existe de nombreuses manières d'immerger un joueur dans un jeu vidéo. Une bonne musique, un univers accrocheur, un scénario haletant, des graphismes à couper le souffle et un « Oculus Rift » sont souvent la combinaison gagnante pour réaliser une immersion complète. Et pourtant l'immersion ne repose pas seulement sur ces caractéristiques.

En effet à l'époque de la « Megadrive » ou de la « NES », comment les développeurs pouvaient immerger le joueur ? La réponse à cette question est simple, par le Gameplay.

La manière dont on joue aux jeux est l'un des principaux axes sur lequel travailler pour favoriser l'immersion d'un joueur.

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet il est nécessaire de commencer par les bases. Qu'est-ce que l'immersion ? Comment la définit-on ? Et que signifie le mot Gameplay ?

Commençons déjà par poser les bases, qu'est-ce que le Gameplay d'un jeu ?

II - Qu'entend-on par le Gameplay d'un jeu?

Dans le livre « Rules of play : game design fundamentals » de *Katie Salen* et *Eric Zimmerman*^[1], on peut définir le Gameplay de la manière suivante :

Le Gameplay définit les éléments d'une « expérience vidéoludique », c'est-à-dire la manière dont on joue à un jeu vidéo. Cet anglicisme a pour équivalent en France le terme « jouabilité ».

On qualifiera de « bon » Gameplay, un Gameplay qui tiendra en éveil l'intérêt du joueur, tandis qu'un « mauvais » Gameplay frustrera ou ennuiera le joueur.

Le ressenti du joueur peut être affecté par plusieurs aspects du jeu qui pourraient être résumés ainsi :

- les règles du jeu (ses mécaniques, la façon dont fonctionne le jeu)
- la manière dont le joueur est sensé y jouer (contrôles)
- la fluidité des règles une fois appliquées à l'environnement du jeu (la manière dont sont appliquées les règles du jeu dans le jeu)
- la manière dont le joueur peut jouer ou bien les possibilités offertes par l'environnement (si une action qui n'était pas prévue par les programmeurs est permise par l'environnement et l'ensemble des règles, on parle alors de Gameplay émergent).

En outre, le mot Gameplay peut avoir un sens légèrement différent, selon qu'il est utilisé par un concepteur ou un critique de jeu vidéo.

En effet, un concepteur va désigner par Gameplay les différentes règles de son jeu alors qu'un critique fera référence au ressenti lors de l'expérience vidéoludique.

De notre côté nous définirons le mot Gameplay comme la manière dont on joue au jeu et plus précisément comme la liste des actions réalisables dans le jeu par le joueur. Ainsi dans ce mémoire nous étudierons l'impact de ces composantes d'un jeu sur l'immersion du joueur. Mais justement qu'est-ce que l'immersion ?

III - L'immersion définition

L'immersion ou état immersif est un état psychologique où le sujet cesse de se rendre compte de son propre état physique. Il est fréquemment accompagné d'une intense concentration, d'une notion perturbée du temps et de la réalité.

Cela signifie que l'immersion est l'état dans lequel entre le joueur qui remplace le monde réel par le monde virtuel.

Nous pouvons étendre cette définition en rajoutant qu'un état d'immersion est atteint lorsque le joueur perd la connexion avec le monde réel pour vivre dans le jeu et lorsqu'il est capable d'étendre ses sensations à l'avatar qu'il manipule.

Une immersion dans le jeu vidéo peut facilement se résumer par l'emploi du pronom personnel "JE" pour désigner l'avatar qu'il incarne à la place de " Mon avatar" ou encore par le fait que le joueur pense avoir joué 30 minutes alors qu'il est sur son jeu depuis 1 heure.

IV - Evolution de la définition d'immersion

« La présence est le sentiment psychologique d'être dans l'environnement virtuel, dont la base technologique est l'immersion ». Tel est la définition que donnaient *Slater* et *Usoh* dans leur étude en 1993^[2].

En effet, dans les années 80, on différenciait l'immersion et la sensation de présence. La sensation de présence désignait le fait que l'utilisateur se sente présent dans l'univers virtuel alors que l'immersion ne désignait que le moyen technologique utilisé pour faire entrer le joueur dans l'univers virtuel.

Plus un jeu prenait en compte les entrées et sorties sensorielle de l'humain, plus ce dernier était considéré comme immersif. On espérait faire un lien entre cette immersion et la sensation de présence.

Aujourd'hui la nuance entre ces deux termes n'existe presque plus. En effet, le terme d'immersion aujourd'hui sous-entend qu'il y a obligatoirement une sensation de présence.

Cet amalgame laisse à penser que les joueurs se sentent obligatoirement présent dans le jeu alors que celui-ci ne fait que solliciter le joueur par son Gameplay , ses graphismes, son histoire ou son personnage principal (qui est la porte d'entrée du joueur dans le jeu).

Il ne doit plus y avoir des joueurs et des jeux mais des joueurs dans le jeu. Il arrive parfois même que le joueur ne soit plus détaché du jeu mais l'intègre complètement. De ce fait, la manette devient une extension du corps du joueur qui est manipulé de manière instinctive.

En effet sur certaines bornes d'arcade était né un phénomène nommé la frénésie de l'arcade. Le joueur était tellement concentré sur la partie et tellement immergé dans le jeu qu'il réagissait avant même de penser l'action qu'il allait réaliser, si bien qu'il avait l'impression non plus de contrôler le personnage mais d'être le personnage littéralement.

Ainsi, lorsque le joueur atteint ce stade il est complètement immergé, car plus rien n'existe à ses yeux que le jeu. Cette immersion ne peut se réaliser que lorsque le Gameplay est maîtrisé par le joueur et que sa concentration est entièrement tournée vers le jeu.

Au final, nous pouvons dire que l'immersion dépend de la capacité du jeu vidéo à bloquer notre cerveau dans le jeu et à faire parvenir à nos sens des sensations via le jeu.

L'immersion par le Gameplay signifie alors que le jeu doit être capable d'occuper tout l'esprit du joueur durant une session de jeu sans se reposer sur les graphismes, un casque de réalité virtuelle ou un scénario.

Et comme il y a différents types de jeux vidéo il y a également différents types d'immersion possible.

V - Les différents types d'immersion

Staffan Bjork et *Jussi Holopainen* nous proposent cinq types différents d'immersion dans leur ouvrage « Patterns in Game Design »^[3] :

- L'immersion tactile : Quand on effectue des opérations tactiles. Les joueurs effectuent des actions qui se terminent en succès.
- L'immersion stratégique : Challenge mental. Choix d'une solution correcte parmi une large palette de possibilités.
- L'immersion narrative : Investissement dans une histoire. Similaire à la lecture d'un livre ou d'un film
- L'immersion spatiale : Lorsque le monde virtuel est convaincant et crédible du point de vue de ses perceptions.
- L'immersion psychologique : Lorsque le joueur ne fait plus la différence avec la vie réelle
- L'immersion sensorielle : Entrée dans un environnement virtuel en étant stimulé intellectuellement par celui-ci. Expérimentation d'une unité de temps et d'espace. Impacte les impressions et la conscience de soi du joueur.

L'immersion sensorielle paraît surréaliste. Pouvoir leurrer les sens du joueur, le faire ressentir des choses n'existant pas paraît tout droit tiré d'un livre de science-fiction et pourtant ce n'est pas si loin de nous.

VI - L'Immersion crée des sensations

Actuellement on entend parler de dispositif de réalité virtuelle permettant d'augmenter l'immersion. En effet, nous avons interrogé plusieurs professionnels du secteur et lorsque nous leur demandions de nous parler d'immersion, les casques de réalité virtuelle ont presque toujours été cités.

L'Oculus Rift ou le projet Morpheus sont des périphériques externes permettant d'augmenter l'immersion du joueur en jouant sur ce qu'il voit. Ces casques de réalité virtuelle bouchent la vue du joueur afin de lui projeter sur les yeux uniquement l'univers du jeu, bloquant ainsi sa vision périphérique et créant une immersion rapide et efficace.

On étend aussi les sensations du joueur par le fait que ce sont ses mouvements qui agissent sur le jeu et non pas une simple pression d'un bouton (la caméra in-game suit les mouvements de tête du joueur)

En leurrant le joueur et ses sens (la vue ou le toucher), le joueur est immergé. Le problème est que sans ces dispositifs, il est difficile d'immerger le joueur, car le champ de vision prend en compte l'écran et tout ce qui l'entoure (la télé, mais aussi les murs ainsi que tous les meubles entrant dans son champ de vision).

Il entend le son du jeu mais également son frère regardant la télé dans la chambre d'à côté ou ses parents discutant dans le salon par exemple.

Grâce au dispositif de réalité augmentée il est possible de soustraire le joueur au monde réel en le coupant de toute connexion visuelle et auditive (les 2 plus importantes dans le monde du jeu vidéo) afin de lui imposer un autre monde, le monde virtuel développé par le jeu.

Ces dispositifs ont quand même des points négatifs. Leur coût et leur accessibilité. En effet ils sont encore trop chers pour pouvoir être commercialisés et accessibles pour le grand public et seuls les développeurs ou les entreprises en possèdent. De plus, ces périphériques bien que vendus à quelques personnes ne sont encore que des prototypes.

Les développeurs et Game Designers ont alors pour mission d'immerger le joueur sans utiliser ces accessoires et pour cela ils vont devoir ruser et modeler leurs jeux suivant certains critères.

Attention, l'immersion d'un jeu ne dépend pas d'un seul paramètre mais d'un ensemble. Il n'y a pas de recette miracle pour immerger le joueur et la capacité d'immersion d'un jeu dépend de beaucoup de paramètres internes et externes à ce jeu.

C'est au final l'alchimie entre le jeu et le joueur qui permet à celui-ci d'oublier ce qui l'entoure pour se concentrer sur ce que le jeu lui offre, que ce soit des émotions ou des sensations.

VII - Immersion et Game feel

Un joueur par extension est capable d'avoir des sensations réelles en jouant à un jeu vidéo. Qui n'a jamais tourné son corps quand il jouait à un jeu de course ou n'a jamais dit "Aie" après que son personnage ait pris des dégâts. Ces sensations sont désignées par le terme « game feel ».

On parle de game feel lorsque l'on cherche à quantifier le degré de divertissement et d'immersion d'un jeu.

Steve Swink, dans son livre « Game feel : a game designer's guide to virtual sensation »^[4], nous présente les 3 principaux aspects du game feel:

- La réactivité d'un jeu
- L'embodiment
- L'affordance

En effet lorsque que le joueur effectue des actions dans un jeu, le jeu doit réagir à ces actions. Plus le jeu est réactif, plus le jeu aura un bon game feel.

Prenons un exemple hors d'un jeu vidéo, comme une interaction basique telle que la conversation : si l'interlocuteur attend 20 secondes avant de répondre, on considèrera la conversation comme désagréable.

On parle également d'embodiment comme la capacité d'une personne à se projeter dans les objets qu'il manipule. C'est pour cela que lors d'un accident de voiture on entend souvent dire « Il m'est rentré dedans ! » plutôt que « Sa voiture a percutée la mienne ».

Dans un jeu vidéo, le fait de lever sa manette lorsque le personnage contrôlé par le joueur saute est un signe que l'embodiment fonctionne.

Enfin, le troisième aspect est l'affordance. L'affordance définit la capacité d'un objet à suggérer la manière dont on doit l'utiliser.

Cela repose en grande partie sur les habitudes d'utilisation. Par exemple dans les jeux de tirs sur console, on utilise souvent les gâchettes des manettes pour tirer. Donc un jeu qui assignerait cette action à une autre touche créerait un trouble chez le joueur qui ne sera pas habitué à ce système.

Passons maintenant à différentes astuces de Gameplay favorisant l'immersion. Lors de l'E3 (l'Electronic Entertainment Expo) 2013 nous avons entendu le même mot en boucle venant de plusieurs éditeurs. Ce mot était « Open world ». Et ce mot est l'exemple d'une astuce de Gameplay destiné à améliorer l'immersion.

VIII - Astuces de Gameplay et Immersion

1- Immersion et open world

Pourquoi ce mot est-il important ? Car nous sommes dans l'ère de l'immersion des jeux vidéo. Avec les dispositifs actuels de réalité virtuelle ou augmentée les joueurs veulent être immergés dans un jeu.

Et l'une des solutions de facilité pour immerger le joueur est l'open world. Un jeu « open world » permet au joueur de se perdre littéralement dans le monde, de le laisser faire l'histoire à sa vitesse et de le distraire. Il n'aura pas l'impression d'être limité et du coup sera immergé.

L'idée est la suivante: « L'immersion est limitée si le joueur a l'impression d'évoluer dans un couloir et si quelqu'un lui explique quoi faire à chaque pas. Par conséquent l'idéal serait de laisser le joueur jouer en toute liberté ». Ce mot liberté a ensuite été repris par bon nombre de jeux sous la forme de l'Open world.

Le principe est simple. On donne au joueur une carte immense à sa disposition ainsi qu'une multitude de quêtes ou d'endroits à visiter et l'on dit au joueur « Vas-y, perds-toi dans le monde que j'ai créé, explore et vie ton aventure ».

Cette transition entre un jeu où l'on est tenu par la main et un jeu où l'on est en totale liberté a permis d'augmenter l'immersion du joueur. Comme il n'est plus obligé de suivre les volontés du concepteur il ne vit plus une aventure, mais son aventure.

Ainsi les développeurs ont réussi à contourner les restrictions techniques par du Gameplay, en laissant au joueur une énorme liberté d'action dans ses choix.

Ce genre d'innovation basée sur la liberté laissée au joueur a ainsi ouvert la voie à d'autres idées comme le « Sand box » qui permet au joueur de créer du contenu de jeu avec le jeu et de le façonner selon ses désirs.

2- Immersion et Sand Box

Le Sand box correspond aux éléments présents dans le jeu permettant au joueur d'influer et de modéliser le jeu comme il le souhaite.

Par exemple cela peut avoir la forme de fonctionnalités permettant au joueur de créer des maisons dans un jeu en ligne, de créer des guildes de marchands ou des guildes spécialisées dans l'escorte ou l'attaque de navires.

Ce genre de contenu favorise également l'immersion du joueur, car cela veut dire que l'on réduit la distance entre les mondes réels et virtuels en permettant au joueur d'agir de la même manière dans le monde virtuel que dans le monde réel. En rendant le virtuel plus réel le joueur perd cette différenciation et est plus facilement immergé dans le jeu.

Par exemple, dans le jeu en ligne « PathFinder », de nombreux composants Sand box permettent au joueur de créer leur propre maison dans le jeu, de modifier l'économie, de tenir une auberge de manière très réaliste ou même de devenir un espion ou un diplomate.

En permettant au joueur de s'impliquer d'avantage dans le jeu en agissant sur le celui-ci et son monde de manière directe, cela augmente plus encore l'immersion.

Ce qui est intéressant par le Gameplay c'est que plus on étudie le principe et plus on se rend compte qu'immerger le joueur revient à réduire la distance entre la réalité et le virtuel. Il est en effet très paradoxal d'ajouter de la réalité dans un monde que le joueur veut virtuel (car le joueur ne veut pas jouer à une simulation de vraie vie où l'on va au travail tous les matins et où l'on paye ses impôts).

Mais ajoutés à un univers virtuel, certains codes de notre réalité sont une manière d'immerger le joueur dans le jeu. On appelle cette pratique réduire la distance entre le monde virtuel et le monde réel.

IX - L'immersion par le Gameplay: Réduire la distance entre le virtuel et le réel

1- L'absence d'interface graphique

Dans l'optique de réduire la distance entre réalité et virtuel certains Game designers ont choisi d'avoir une interface épurée voire inexistante, afin que le joueur soit aussi nu qu'il le serait dans la réalité.

Pas de barre de vie, pas de compteur de munitions évident et pas de radar ou d'indicateur d'ennemi. Le joueur est livré à lui-même et le jeu ne lui donne aucun outil afin de savoir son état et où il doit aller.

Le choix de ce Gameplay s'explique par une pensée toute simple : si on transposait le monde virtuel dans le réel, comment verrait-on les personnes ?

Grace à ce mode de pensée les Game Designer ont pu immerger le joueur, car il voit le monde virtuel non comme un dieu omniscient, mais comme un personnage du jeu. Il est un personnage lambda de ce monde.

Mais ce type d'immersion est très difficile à réaliser. En effet, lorsque que l'on joue, l'écran est souvent chargé d'éléments. Barre de vie, barre de magie, barre d'endurance, nombre de munition, mini-carte, radar sont souvent les choses que l'on pourra trouver en tant qu'interface de jeu.

Pourtant, certains jeux visent la simplicité et n'affichent à l'écran que le personnage et l'univers. Pas de barre de vie, pas de minicarte, c'est au joueur de se débrouiller avec ce qu'il a dans la main et dans la tête. Ce genre d'immersion est très difficile à réaliser, car moins il y a de choses à l'écran plus la maniabilité et le level design doit être travaillé pour être intuitif et ne pas créer de frustration.

Si le joueur est capable de comprendre ce qu'on lui demande de faire sans avoir besoin d'un texte sous les yeux alors l'expérience sera réussie.

L'exemple parfait de ce genre d'immersion est le jeu « Journey » ou encore le jeu FRACT:OSC.

Extrait d'interview d'AtOmium qui est Chroniqueur sur Jeuxvideo.com et YouTube.

"Dans « Journey », lorsque tu arrives dans une zone avec des espèces de rubans volant, lorsque tu t'approches les machins s'emballent et tu comprends que tu dois interagir avec, que tu vas t'envoler, etc..etc..

Et en fait, mais si tu n'es pas forcément en vue à la première personne tu vas te sentir complètement pris par le délire. Après, l'autre jeu que je pourrais te dire, c'est un jeu qui s'appelle « FRACT : OSC ». C'est un jeu plutôt musical et de réflexion [...].

Et en fait le jeu est très immersif parce que tu oublies complètement ce qui se passe autour de toi, c'est le genre de jeu où tu vas jouer au casque, et le travail sur le son est si bien fait que tu vas voyager dans un autre endroit.

Encore une fois tu n'as pas d'interface, tu n'en croises que sur des écrans dans le jeu. En gros tu n'as rien pour t'aider, tu es livré à toi-même. Tu dois te débrouiller tout seul. T'as aucun frein qui te rappelles au jeu vidéo, Il n'y a pas un moment où tu vas rester bloqué, les jeux sont faits de manière tellement soignée que t'as pas de frustration genre « Putain, on me dit que quand j'appuie là ça fait quelque chose et là j'appuie et ça fait rien ».

Le truc est super bien conçu et donc t'as pas de frustration en fait. Lorsque je l'ai allumé je pensais pas du tout aimer, tu voyais les screens franchement ça fait pas rêver. Des zones vides de polygone et tout ça et après quand tu joues à ça ; moi c'était à minuit dans le noir avec le casque sur les oreilles, je te jure que j'ai passé une nuit incroyable. J'ai vraiment adoré."

Cet extrait illustre parfaitement le mécanisme d'immersion réalisée par l'absence d'interface graphique. Comme il n'y a aucune interface, la totalité de l'écran est utilisée pour le visuel du jeu. Ainsi il n'y a rien qui nous rappelle que l'on joue à un jeu, car à part l'aspect graphique la vision que nous procure l'écran sur le monde virtuel est identique à la vision que nous propose nos yeux. Plus encore, comme il n'y a aucune aide, le joueur s'investit d'autant plus dans le jeu pour découvrir ce que le jeu a à lui proposer.

Il existe une autre manière de réduire la distance entre virtuel et réel notamment en demandant au joueur de jouer mais dans le monde réel.

2- L'utilisation de ressources externe au jeu pour avancer dans le jeu

Certains jeux comme « The Secret World » reposent sur des énigmes qu'il faut résoudre pour avancer dans le jeu. Mais à la différence de Puzzle game standard, The Secret World demande au joueur de réaliser des recherches dans le monde réel à l'aide d'internet ou de livres afin d'avancer. Ainsi le jeu n'est pas cantonné à ce qui se passe derrière l'écran de télévision ou d'ordinateur mais se prolonge dans le monde réel.

Certains jeux comme « Ingress » poussent le concept plus loin en faisant de la réalité un jeu. En effet, en jouant sur le principe de réalité augmentée, le jeu demande au joueur de se déplacer physiquement dans une ville afin de pouvoir jouer ouvrant ainsi une autre dimension de jeu au joueur.

Ici, utiliser la réalité augmentée permet de poser la couche de jeu sur la réalité du joueur permettant ainsi une immersion psychologique, car il est alors facile pour le joueur de rester dans l'univers du jeu tant il est proche de la réalité est facile d'accès.

Si nous avons vu que la technologie est capable de favoriser l'immersion nous avons dans notre cerveau un mécanisme qui naturellement peut favoriser l'immersion.

X - Les neurones miroirs et les jeux vidéo.

Les neurones miroirs sont une découverte récente des scientifiques. En effet dans les années 1990 un chercheur directeur du département de neurosciences de la faculté de médecine de Parme *M.Giacomo Rizzolatti*^[5] les a découverts par hasard sur un singe lors d'une expérience.

Ces neurones miroirs sont des neurones qui s'activent lorsque l'on voit ou que l'on exécute une action et comme leur nom l'indique (miroir) vont avoir pour but de reproduire l'action observée. C'est-à-dire que si j'observe une personne se faire pincer, les neurones miroirs vont envoyer le signal à mon cerveau que je me fais pincer. Bien entendu le cerveau ne se laisse pas leurrer et est capable de différencier une action qu'il voit, d'une action qu'il provoque ou qu'il subit.

Ainsi, une théorie développe l'idée que, comme on est capable via les neurones miroir de connaître la douleur que subit quelqu'un, ce sont eux la cause de notre empathie (empathie qui nous sert à pouvoir se mettre à la place d'autrui afin d'imaginer ce qu'il peut ressentir).

En quoi les neurones mémoire sont-ils intéressants ? Car s'ils sont la cause de notre empathie alors il est possible de jouer avec afin de plus immerger le joueur dans ce jeu.

Ce qui suit est bien sûr une théorie purement spéculative et ne peut pas être vérifiée à cause de problèmes éthiques. En effet il faudrait faire passer des IRM à un sujet humain (sujet test) avant et après une session de jeux dans le cas le plus léger et dans le cas le plus lourd mettre des électrodes et des sondes dans le cerveau de chaque sujet, chose impossible à cause d'un problème éthique évident (test invasif).

Voici notre théorie :

Les neurones miroirs s'activent lorsqu'une personne voit un sujet (autre personne humaine ou simili humaine : singe, personnage de jeux vidéo humanoïde) agir ou subir une action. Ces neurones miroirs donnent alors l'impression à la personne que l'action qu'il a vue lui arrive à lui aussi (impression démentie ou confirmé par le cerveau).

Si l'on part du principe que c'est le joueur qui, par un mouvement de pousse sur un joystick ou avec un mouvement de bras (Wii, Kinect), déclenche le mouvement et que les neurones miroir retournent l'information au cerveau qu'une action se déroule, il est alors possible d'envisager que le cerveau dans une certaine mesure confirmera une partie de cette information, car la volonté de bouger vient originellement de lui.

Par conséquent, en théorie le joueur est immergé théoriquement rien qu'en jouant sur son écran grâce à ses neurones miroirs. Par conséquent il serait possible d'augmenter l'immersion du joueur (dans une certaine mesure bien entendu) en jouant sur les neurones miroirs et en trompant en partie le cerveau. C'est pour cela que les périphériques de réalité virtuelle sont si performants. Car en plus de jouer sur les neurones miroirs ils bloquent la vue de l'utilisateur en lui proposant un univers virtuel plus grand que son champ de vision (à la différence d'un joueur lambda devant sa télé qui verra son écran mais également le mur derrière et ses étagères de dvd/Blu-ray sur les côtés), mais également en le faisant bouger réellement.

Ainsi l'information reçue par le cerveau grâce aux neurones miroir est la même que celle qu'il a envoyé au corps et du coup il ne sait plus ce qui est le vrai du faux. Le joueur a réellement l'impression d'être et d'évoluer rendant l'immersion alors complète.

Dans le jeu cela veut dire rendre plus réaliste les animations des personnages, leurs déplacements, leurs expressions corporelles, leurs émotions, leurs traits de visage et leurs réactions. Ainsi en poussant le réalisme nous accentuerons l'impact sur les neurones miroirs et nous immergerons d'autant plus le joueur dans le jeu.

Il est l'heure maintenant pour nous de voir par quel moyen il est possible d'immerger le joueur par le Gameplay.

XI - Comment immerger par le Gameplay?

L'immersion n'est jamais créée de la même manière. En effet comme il existe différents types de jeu il existe différentes manières d'immerger le joueur par le Gameplay.

1- Réduction de la distance entre réalité et virtuel. Du 4^{ème} mur à la réalité augmentée.

Certains jeux comme « Metal Gear solid » (Sorti sur Playstation 1 en 1999) décident de réduire la distance entre le virtuel et la réalité. Pour cela ils brisent le 4^{ème} mur (technique héritée du cinéma et du théâtre consistant à interpeller le spectateur directement) en demandant au joueur de regarder sur la boîte du jeu même un code pour avancer dans le jeu.

Le MMO (Massive Multiplayer Online Game) « The Secret world » utilise également ce genre de pratique en demandant au joueur de quitter le jeu et de faire des recherches pour résoudre des énigmes dans le jeu. Ainsi le jeu n'implique plus le personnage, mais le joueur. Le jeu s'incruste donc dans la réalité rendant ainsi la frontière fragile.

Ingress, un jeu sorti par Google est l'exemple typique de la réduction de la distance entre le virtuel et la réalité. Dans ce jeu sur mobile nous incarnons un agent d'une faction (bleu ou verte) qui doit capturer des portails d'énergies afin d'augmenter son niveau. Là où le jeu innove c'est qu'il faut se déplacer physiquement jusqu'au portail afin de pouvoir le capturer.

Par ce biais le jeu est superposé à la réalité et ainsi l'immersion est beaucoup plus facile. En impliquant le joueur de manière directe ce dernier s'immerge naturellement. Cette technique a tendance à se développer avec les jeux en réalité augmentée qui ajoutent du virtuel dans le réel.

Une autre manière d'ajouter du réel dans le virtuel a été de modifier le type de caméra et de passer d'une vue de côté à une vue via les yeux de notre personnage principal notamment avec l'arrivée du FPS.

2- Le changement de vue

L'une des grosses évolutions du jeu vidéo fut le passage des scrollings (horizontaux ou verticaux) au « FPS ». En effet à l'époque de la « NES » et de la « Super NES » la grosse majorité des jeux était des jeux à scrolling (type Mario) ou a tableau (solstice). Certains jeux se démarquaient de ce genre de vue notamment les jeux de course, mais un jeu révolutionnera le monde du jeu vidéo lors de sa sortie (et marquera le début de l'ère de la 3D). Il s'agit alors de « DOOM ».

Le gros changement de ce jeu venait de sa caméra qui filmait le jeu non plus de côté mais de face. Ainsi il n'y avait plus de personnage principal, nous étions le personnage principal. Le joueur n'avait qu'une vision limitée de l'univers dans lesquels il évoluait et possédait une arme pour se défendre.

Le fait que le joueur ne puisse voir que devant lui et son arme rappelle beaucoup la vision naturelle de l'homme qui ne peut voir que devant lui, vers le haut et vers le bas. Ainsi la vision du personnage a été calquée sur celle de l'homme.

Plus encore, le fait de ne voir que par les yeux de notre personnage principal fait que nous devenons le personnage principal. Sans personnage principal l'intermédiaire entre le joueur et le jeu (rôle qu'occupe le plus souvent le personnage principal) n'existe plus et maintenant ce n'est plus Mario qui saute, c'est moi! Et si beaucoup de FPS ont été développés ces derniers temps il y a eu également un type de jeu qui a connu beaucoup de fans et qui a été adopté par bon nombre de joueurs, les RPG (Role Playing Game). Et ces RPG ont une particularité propre, ils permettent au joueur de personnaliser son ou ses personnages.

3- La personnalisation de son personnage

Dans la plupart des RPG nous incarnons un, ou plusieurs, héros dans un univers principalement « fantasy » qui doit réaliser une quête dont le but est le plus souvent de sauver le monde. S'il existe plusieurs types de RPG (RPG Occidental ou oriental) il n'y a qu'une mécanique de Gameplay commune aux 2 qui est la personnalisation de son personnage.

Si à l'époque la personnalisation du (des) personnage(s) ne consistait qu'à changer leur équipement (armure, armes, classe, sort), maintenant il est possible de personnaliser son personnage physiquement et de lui donner un nom.

La personnalisation du personnage implique implicitement le joueur dans le jeu. Il crée une équipe ou un personnage comme s'il créait un dessin ou une musique. A partir de là un sentiment de possession se crée entre le joueur et l'équipe/personnage ainsi créée.

« Si mon personnage est un mage qui a des cheveux verts et qui combat à l'épée alors ce n'est plus n'importe quel personnage, c'est devenu mon personnage » est le type de phrase qui trotte dans la tête du joueur à la fin de sa création de personnage.

Comme le personnage ou l'équipe créée par le joueur va vivre des aventures, le joueur sera soucieux et commencera à développer certains sentiments pour certains personnages alors que ce ne sont que des personnages virtuels. Par exemple dans le jeu « Final Fantasy 7 » nous rencontrons un personnage nommé « Aerith » au début du jeu.

Ce personnage est à ce moment le seul personnage de type soigneur que le groupe possède et donc beaucoup de joueurs le mettront dans leur équipe afin de faire face à de nombreuses situations difficiles. Ainsi un certain lien est tissé entre le joueur et le personnage, car le joueur a besoin de ce personnage et fera tout pour le protéger. Ce lien est d'ailleurs renforcé par la suite du jeu lorsque le personnage principal commence une romance avec Aerith.

Comme nous contrôlons le personnage principal c'est en quelque sorte comme si nous développions une romance avec ce personnage. Lorsque cette dernière meurt de manière définitive le joueur devient triste comme s'il était un membre de l'équipe qu'il avait créé. Ce n'est qu'un personnage virtuel qui reviendra à la vie si l'on recommence le jeu, mais la perte de ce personnage crée de la tristesse pour le joueur, car immergé dans le jeu il a développé des sentiments vis-à-vis des membres de son équipe qu'il a lui-même créée. Ainsi comme un commandant pleurant la perte de son équipe, le joueur pleure la perte de son personnage.

Extrait d'une interview d'Alexandre ou 87, journaliste jv.com

Nous – « En tant que journaliste jeuxvideo.com tu as dû essayer beaucoup de jeux et en découvrir plusieurs, est-ce-que tu pourrais me dire dans tous les jeux que tu as testé est ce qu'il y en a qui t'ont beaucoup immergé et pourrais-tu me dire par quelle mécanique de Gameplay ils ont réussi à t'immerger dans le jeu? »

Alexandre – « Et bien en fait c'est assez particulier, je joue surtout essentiellement aux RPG, je vais par exemple te citer wasteland 2, qui est un RPG euh, on va dire euh, au tour par tour assez tactique. C'est parvenu, par quelle mécanique de Gameplay ? Tout simplement par l'écriture, une vraie immersion dans un univers riche et cohérent avec beaucoup de lignes de texte et de choix moraux qui impactent vraiment sur ton aventure et ta manière de la vivre. Donc pour moi et après ça dépend des joueurs mais c'est vrai que pour moi, l'immersion passe aussi par mon implication en tant que joueur à travers mon personnage. »

Nous – « D'accord donc à la fois l'identification vis à vis de l'avatar et la personnalisation de l'univers via ton aventure ? »

Alexandre – « Absolument ouais c'est exactement ça. »

Cet extrait nous montre que, pour les joueurs, l'immersion passe par l'implication à travers son personnage. Pourvoir personnaliser son personnage nous permet de nous approprier celui-ci et donc nous immerge plus facilement.

Cette immersion de personnalisation de personnage va même plus loin, car en plus de pouvoir modifier son personnage à sa guise, il était possible au joueur de personnaliser jusqu'au son aventure par le biais de choix moraux.

4- Les choix moraux

Dans la suite logique de la personnalisation du personnage principal et toujours dans le but d'impliquer et d'attirer le joueur dans le jeu est apparu l'alignement du héros. Présent dans « Fable » ou « Mass Effect » les actions que réalise le joueur font varier différentes jauges rendant alors notre héros bon ou mauvais.

L'immersion fonctionne ici de la manière suivante: chaque joueur possède un caractère différent, devant un personnage en détresse un joueur pourra très bien s'arrêter pour l'aider comme continuer son chemin comme s'il ne l'avait pas vu. Réaliser certaines actions permet de développer certains traits de personnalité et ainsi débloquent des dialogues, des missions, des événements ou modifie la trame scénaristique.

Par exemple dans la série « Mass Effect » il est courant de se trouver face à un choix cornélien et l'univers que l'on visitera par la suite changera en fonction de notre choix.

En personnalisant de cette manière l'aventure le joueur s'implique plus dans le jeu, car il ne prend plus de choix à la légère et plus encore, comme ses choix peuvent débloquent de nouvelles options de dialogue, de nouveaux personnages et/ou de nouvelles quêtes cela le force à réfléchir avant de faire ce choix et par conséquent l'implique et l'immerge dans le jeu. Ces choix d'ailleurs ne se retrouvent pas uniquement dans les dialogues et font parfois partie intégrante du jeu.

5- L'immersion dans la liberté d'action

Les choix peuvent prendre plusieurs formes. Dans les choix de dialogue, dans les choix de compétences mais également dans la résolution d'énigme. Certains puzzles ont plusieurs solutions mais certains jeux d'action proposent pour une situation plusieurs approches. C'est notamment le cas dans le jeu « Deus Ex Human révolution » où le joueur peut passer une situation de 2 manières différentes.

Il peut utiliser la force brute et foncer dans le tas ou il peut utiliser ses compétences de camouflage et essayer d'accéder à l'objectif sans se faire repérer.

Dans le jeu « Skyrim » il est possible en tuant un personnage appartenant à une organisation de recevoir une quête visant à détruire cette organisation alors que rien ne nous indique qu'il est possible de tuer ce personnage. De plus tuer ce personnage nous empêche de réaliser une suite de quête réalisable pour cette organisation.

Ainsi le joueur doit s'impliquer dans le jeu, analyser l'environnement qui l'entoure, réfléchir à la meilleure manière de passer une salle sans mourir et de cette implication naît l'immersion.

Au final, les caractéristiques de Gameplay visant à immerger le joueur dans les jeux diffèrent suivant le jeu. En effet les mécaniques mises en place dans un jeu d'aventure tel « Skyrim » vont être différentes d'un jeu de gestion tel que « Civilisation ».

Dans le premier jeu c'est l'aspect liberté qui est proposé avec un monde ouvert, des choix de dialogue et un système de personnalisation de personnages afin qu'ils ressemblent le plus à la volonté du joueur.

Dans le second jeu ce sera plus la concentration du joueur qui sera visée afin que le joueur prenne la place d'une entité non existante physiquement dans le jeu pour agir sur le monde virtuel. Le joueur devenant alors une sorte de dieu va avoir certaines restrictions et beaucoup d'adversaires.

Devoir gérer un pays, ses forces militaires et économiques, sa religion et les relations que l'on a avec ses voisins c'est ce que propose « Civilisation V ». L'immersion ici ne passe pas la concentration que nécessite ce jeu. En effet une fois la partie commencée on se dit toujours la même phrase en boucle « Encore un tour ». Et ce « Encore un tour » est la preuve de l'immersion du joueur.

Cette immersion est créée par le fait que le joueur soit une sorte de dieu d'un pays et a un total contrôle sur ses unités et par l'IA (Intelligence Artificielle) qui peut se révéler

particulièrement retors dans certains niveaux de difficulté. De plus, chaque dirigeant de pays a une personnalité et un caractère que l'on apprend à discerner au bout d'une ou deux parties.

Ainsi après quelques tours on incarne réellement le dirigeant de notre civilisation et nous sommes réellement dans le jeu à préparer des guerres contre les uns et à aider les autres.

Par conséquent nous pouvons conclure que l'immersion résulte de l'implication du joueur dans un jeu. Plus ce dernier est impliqué (et ce par n'importe quel moyen) plus il sera immergé. Après cette étude théorique de l'immersion via le Gameplay, passons à la partie pratique.

Partie 2 : L'immersion dans la pratique

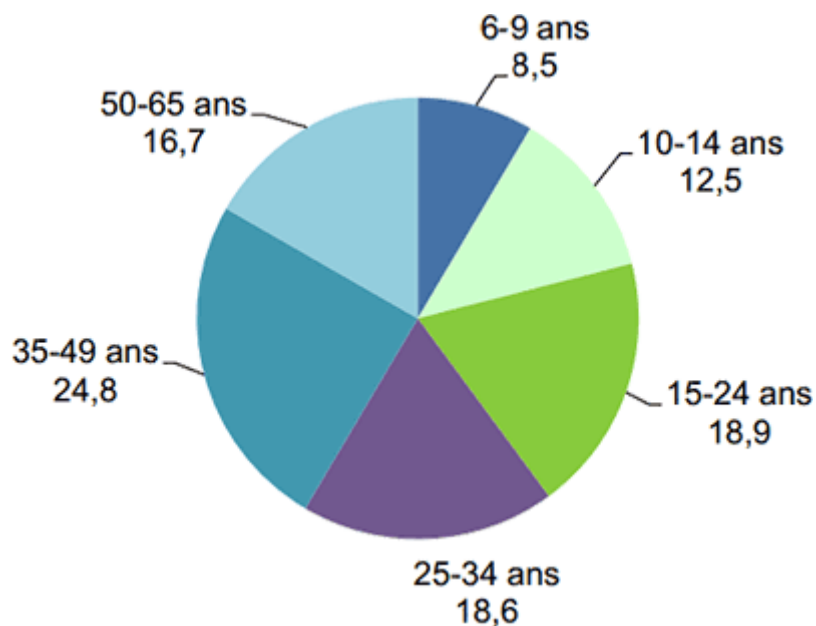
I - Le marché du jeu vidéo en France

1- Qui sont les joueurs ?

D'après une étude du Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), plus de sept Français sur dix jouent aux jeux vidéo. Qu'ils soient en ligne ou hors ligne, préinstallés ou bien qu'ils s'agissent de jeux d'argent.

Cela représente environ 33,9 millions de personnes (entre 6 et 65 ans).

L'étude publie également le graphique suivant sur la répartition des joueurs en 2014 selon l'âge (en %) :



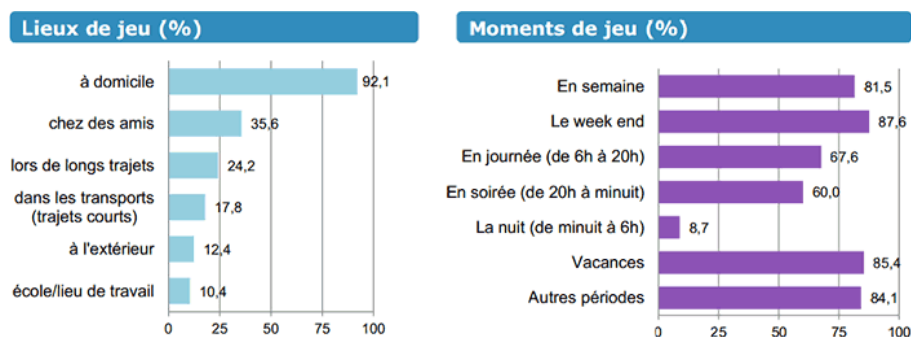
On remarque que le public visé par les jeux vidéo est très hétéroclite, cela va des jeunes enfants de six ans aux sexagénaires.

Du coup, un studio qui souhaite vendre son jeu à un large public doit être capable de satisfaire toutes les tranches de joueurs. Ces derniers ayant des attentes différentes en fonction de l'âge.

Cependant, il existe un point où la plupart des joueurs se retrouvent. Il s'agit de l'immersion provoquée par le fait de jouer à un jeu vidéo. Cela se constate tout d'abord par la façon dont les joueurs consomment le jeu.

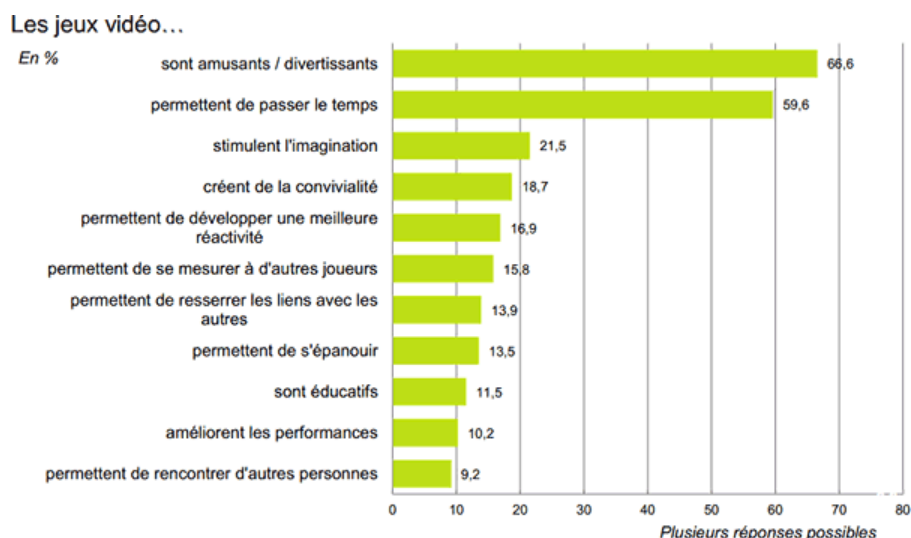
2- Comment les joueurs Français consomment-ils le jeu vidéo ?

Toujours d'après cette étude, la plupart des joueurs préfèrent jouer chez eux les week-ends, dans un environnement calme pour se concentrer pleinement sur leur activité sans être dérangés.



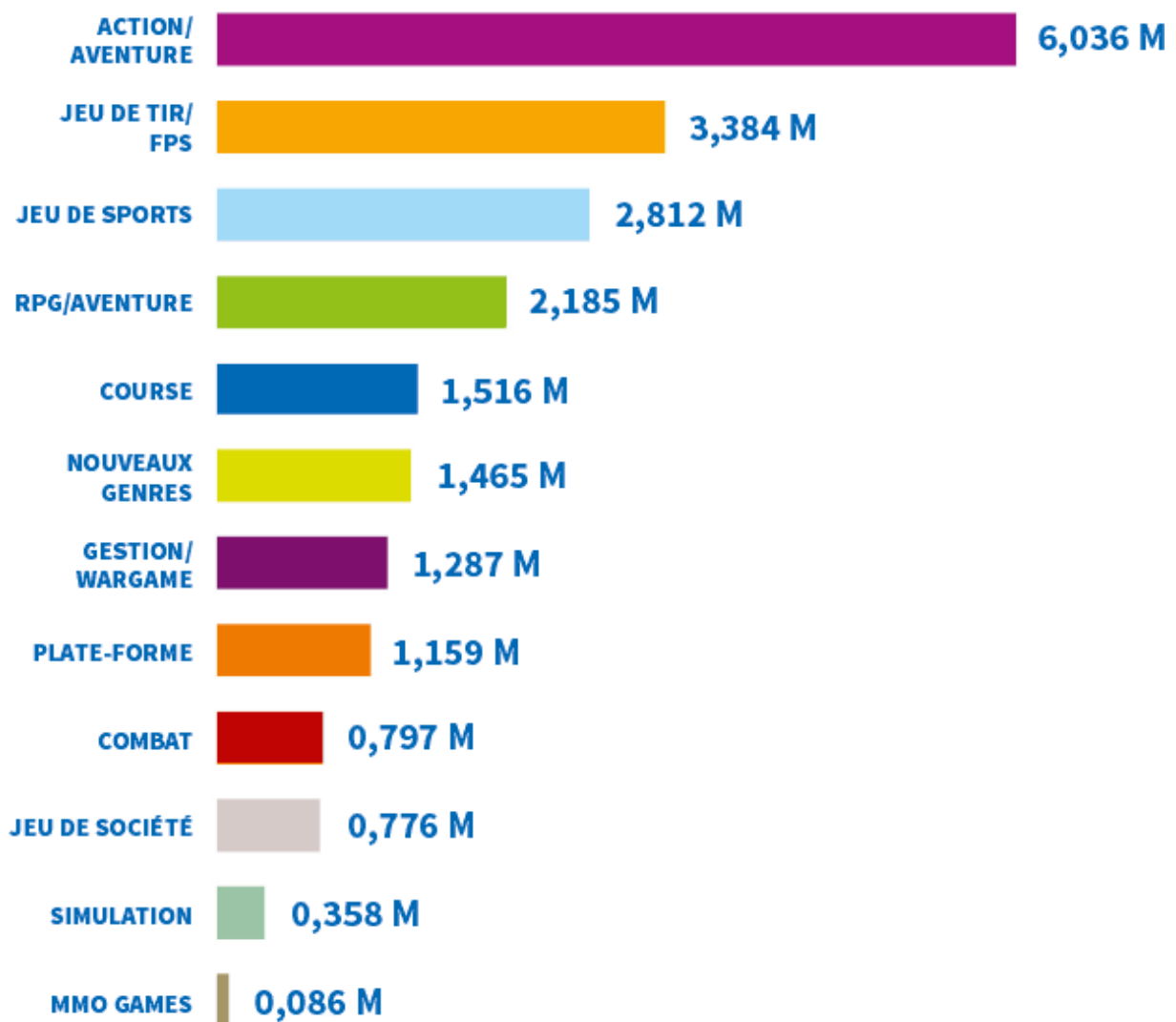
Cela montre que les joueurs souhaitent s'investir dans le jeu, s'immerger dans le jeu.

De plus, l'étude révèle que les principales motivations pour jouer à un jeu vidéo sont le souhait d'être divertie et de passer le temps. Or, le moyen le plus efficace et le plus chronophage pour se divertir est l'immersion dans l'univers du jeu.



II - L'immersion en terme de vente

Que penser de l'impact de l'immersion sur les ventes ? D'après une étude du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (S.E.L.L) les plus grosses ventes sur le marché physique en 2014 étaient les jeux d'action/aventure et les jeux de tir/FPS.



En effet, dans ces deux genres de jeu, l'immersion prend une place importante puisque le joueur est plongé dans un monde auquel il doit s'adapter. Un jeu où il manipule un personnage défini avec un rôle précis auquel il peut s'identifier.

Alors que dans le genre simulation, le joueur se sent extérieur au monde que lui présente le jeu, ce qui peut expliquer que les ventes sont moins importantes.

On pourrait faire la comparaison avec une fourmilière. Avec un jeu non immersif, vous vous contentez d'observer la fourmilière de l'extérieur. Alors qu'avec un jeu immersif, vous devenez une fourmi.

Comme le jeu vidéo est le petit frère du cinéma, il en a profité pour emprunter au 7^{ème} art certaines astuces afin d'immerger le joueur.

III – La Création des différents type de Gameplay

Dans la plupart des industries, lorsque qu'un concept fonctionne on le réutilise. Cependant, le milieu du jeu vidéo étant jeune, les méthodes provenaient de genres voisins comme le cinéma ou la littérature.

Si cela fonctionne pour l'aspect narratif et esthétique du jeu, le Gameplay, la composante supplémentaire qui différencie un jeu vidéo d'un film met plus de temps à se développer, car il n'existe que très peu de processus applicables. C'est pour cela que les premiers jeux étaient des imitations de pratiques déjà existantes. En effet, un des premiers jeu vidéo était un jeu de tennis sur oscilloscope « Tennis for two ».

Il faudra attendre quelques années d'essai pour que les jeux s'éloignent des règles créées par d'autres genres de divertissement comme le jeu de plateau par exemple pour créer ses propres codes et genres.

Ainsi, les jeux se démarquant par un Gameplay innovant étaient utilisés pour désigner le genre des jeux lui ressemblant. Au même titre que les films comiques ou d'action, on retrouvait des dénominations telles que « Doom-Like » pour la plupart des jeux de tir à la première personne (FPS : First Person Shooter) des années 90.

Les FPS sont des jeux dans lesquels la caméra est placée au même niveau que les yeux du personnage incarné par le joueur, cela permet de rentrer plus facilement dans l'univers du jeu, car le joueur voit exactement ce que « voit » son personnage.

De plus, ces codes sont maintenant soumis aux mêmes contraintes que ceux des autres types de divertissement. Ils sont créés, modifiés, mis en avant ou bien oubliés en fonction des époques et des attentes des joueurs. Ces derniers réclamant de la nouveauté tout en restant dans un environnement qu'ils connaissent.

Si les jeux d'action comme les FPS ou les jeux de plateforme étaient la grande mode dans les années 90, le terme désignant un type de jeu ayant été évoqué le plus de fois en 2013 lors de l'E3, le plus grand salon de jeux vidéo du monde était « l'open world ».

On définit par ce terme les jeux qui possèdent une vaste carte où le joueur peut se déplacer librement sans être soumis au rythme d'un scénario. Ce dernier peut choisir ce qu'il veut faire et faire progresser l'histoire à sa guise. Certains de ces jeux se passent d'ailleurs totalement de scénario, c'est le cas par exemple de « Proteus ».

Il s'agit d'un jeu basé sur l'exploration et la découverte d'une île. Le joueur explore un environnement musical, où chaque créature et chaque plante a son propre thème musical. Le monde du jeu est généré de façon procédurale, faisant un monde unique à chaque partie.

Si ce terme a été largement employé et utilisé par les éditeurs et développeurs c'est parce que la demande du public s'orientait vers cet aspect des jeux vidéo. Les joueurs ne trouvaient plus grand intérêt aux jeux dirigistes et à couloirs et voulaient vivre une aventure à leur rythme, être perdu dans le monde créés par les développeurs.

Ils désiraient se sentir plus immergés, avoir en partie le contrôle sur leur aventure, et ne pas être rythmé par un tiers. Leur volonté était de pouvoir agir dans le jeu comme ils pourraient agir dans la réalité.

Aujourd'hui il existe de nombreuses sortes de Gameplay qui peuvent s'inspirer de codes déjà existants mais, qui peuvent également être conçues à partir de règles propres au jeu vidéo. En prenant comme base ces différents types de jeu, les développeurs vont se concentrer sur certains aspects du jeu pour immerger le joueur. Cela va donc dépendre du type de jeu mais également de la taille du studio.

IV - L'immersion selon les jeux

Lors de la création d'un jeu, les intentions des créateurs vont impacter sur les mécaniques de jeu utilisées et sur la création de l'immersion dans le jeu. Cela dépend notamment de la taille du studio qui crée le jeu et du type de ce dernier.

Généralement, un gros studio qui souhaite vendre son jeu à coup sûr va intégrer des éléments de Gameplay qui ont déjà fonctionné dans le passé, ne changeant que quelques détails ou essayant de « peaufiner » le principe.

C'est le cas par exemple pour la franchise des « Call Of Duty ». Il s'agit d'une série de FPS dont le premier épisode est sorti en 2003. Le Gameplay repose sur les bases des jeux de tir à la première personne de l'époque, mais aussi au principe de pouvoir épauler son arme pour viser plus précisément, cela renforce le réalisme du jeu et permet au joueur de s'identifier plus facilement au personnage qu'il contrôle.

En 2014 la franchise a sorti son onzième jeu, mais le Gameplay est resté le même, ne changeant que très peu depuis le premier opus. Les changements étant principalement des changements de cartes, d'armes et de scénarios dans la campagne solo.

Si le studio qui développe le jeu est plus petit, il peut tenter de faire comme les gros studios, mais avec des techniques plus anciennes. C'est le cas pour « Shovel Knight » qui est un jeu de plateforme sorti en 2014 et qui reprend les codes et mécaniques des jeux de plateforme de la fin des années 80.

En effet, ce genre de jeu « rétro » fonctionne bien car les joueurs plus âgés qui ne sont pas attirés par les productions modernes sont habitués aux mécaniques de ces jeux et retrouvent avec nostalgie les sensations qu'ils éprouvaient quand ils étaient enfants devant des jeux de l'époque.

Un studio peut également essayer de trouver de nouvelles mécaniques de jeu et les exploiter. Ce fut le cas pour le studio suédois « Mojang » et son jeu « Minecraft ». Il s'agit d'un jeu où le joueur est placé dans un monde entièrement composé de cubes et dans lequel le joueur peut faire ce qu'il veut.

Ce dernier peut explorer le monde autour de lui, construire des bâtiments, combattre différentes créatures. Le succès du jeu vient du fait que le jeu n'ayant pas de scénario, c'est

au joueur de créer son histoire et de poser ses objectifs, le forçant à s'immerger de lui-même. La mise à disposition d'un mode multi-joueurs permet au jeu de prendre de plus en plus d'ampleur en proposant aux joueurs de jouer ensemble dans ce grand bac à sable virtuel.

De plus, « Minecraft » adoptant des graphismes très cubiques, certaines constructions sont grossières et forcent le joueur à faire parler son imagination dans le jeu afin d'imaginer des constructions, des scénarios et des aventures.

Ainsi, nombre de MODS (outil/aventure développé par des joueurs pour les joueurs) ont été créés afin de faire vivre au joueur différentes aventures et varier ainsi son expérience de jeu.

Citons en exemple le mode « Hunger Game », qui demande au joueur d'être le dernier en vie pour gagner la partie, et le mode « PixelMon » qui intègre les personnages du dessin animé « Pokemon » dans le jeu.

Le type de jeu va également décider des éléments de Gameplay qui seront privilégiés. Voici trois exemples pour trois types de jeu différent : le jeu d'aventure, d'action et le jeu de rôle.

Les jeux d'aventure sont des jeux qui reposent avant tout sur le scénario, le Gameplay se résumant à des interactions avec l'environnement pour résoudre des énigmes ou pour dynamiser des séquences d'action.

Si ce genre de jeu était dans un premier temps plutôt joué sur PC, on observe ces dernières années une croissance des jeux d'aventure sur console comme « Tomb Raider » ou « Uncharted » par exemple.

Ces derniers reprenant le principe des films interactifs et du cinéma en général, l'immersion par le Gameplay va se faire lors d'un choix de dialogue ou lors de l'exécution d'une action rapide (QTE). Ainsi l'immersion visée est celle de l'identification car on veut que le joueur s'identifie au personnage principal et s'implique dans son histoire.

Les jeux d'action demandent la mise en place d'une intelligence artificielle capable de réagir aux interactions du joueur ainsi que d'une construction des niveaux cohérentes et proche du réel.

Pour un jeu d'action réaliste, on cherchera à obtenir un comportement de l'IA proche du réel avec par exemple des manœuvres tactiques pour entraver la progression du joueur. On cherchera également à intégrer une physique réaliste des objets dans le jeu tel que la hauteur de saut d'un personnage ou bien la balistique.

Dans un jeu d'action plus proche de l'arcade, on se concentrera plus sur la construction des niveaux et sur la rapidité d'exécution de l'action. On propose des contrôles plus simples et une accessibilité plus facile généralement limités à moins de quatre boutons.

L'immersion se crée par la sensation de contrôle du personnage que l'on incarne et par les réactions de l'environnement à nos actions. Ici l'immersion visée est l'immersion par le réalisme. On veut que l'environnement dans lequel on évolue soit crédible. Si l'on tire sur une lampe, on veut qu'elle explose et que la lumière s'éteigne.

Ce genre d'immersion est d'autant plus présent dans les jeux de simulation sportive comme la série des « FIFA », « PES » ou la nouvelle licence « RUGBY 15 » qui au fil des années n'ont cherché qu'à coller le plus possible au réel afin de pouvoir rendre une expérience la plus proche possible de la réalité.

Extrait d'une interview de M.Nicolas CHOITE, responsable sportif de la « PES League » chez Konami France:

Nicolas CHOITE - « Sur PES, il y a 1000 joueurs modélisés, tant sur les émotions que dans leurs façons de réagir lorsqu'on leur fait une passe ou lorsqu'ils subissent un tackle ou même lorsqu'ils marquent un but. Et ils ont une certaine émotion et ils vont célébrer le but d'une certaine façon. Ça colle à la réalité, c'est ce qu'ils peuvent faire dans la réalité. Et ensuite, vous avez ensuite ce que vous pouvez faire avec le public. Chez « Konami » on a étudié chaque culture, le public argentin aura des chants et une façon particulière de réagir. Et c'est ça en fait qui montre l'immersion globale du jeu. »

Nous – « Si je comprends bien, vous avez essayé de coller au maximum à la réalité, que ce soit sur ou en dehors du terrain ? »

Nicolas CHOITE – « Exactement, c'est ça. Et comme je vous ai parlé du « PES id » et du « Player id », si on prend par exemple Robben. Il a une certaine façon de courir, avec une certaine gestuelle. Si vous prenez Neymar, il a les bras qui bougent. C'est pouvoir reconnaître les joueurs, et sentir qu'on maîtrise Neymar. On a vraiment travaillé ça pour avoir un truc bien solide. »

Extrait d'une interview de Sébastien WAXIN, Chef de projet Marketing chez BigBen

Nous - « D'accord donc vous avez essayé de caler votre Gameplay pour qu'il soit le plus réaliste possible et vous avez essayé de calquer la réalité dans votre jeu vidéo. »

Sébastien WAXIN – « Ouais voilà c'est ça. Le but pour être en immersion...L'objectif c'est de se croire acteur de ce qui se passe à l'écran. Pour se croire acteur de ce qui se passe à l'écran le plus simple c'est de se raccrocher à la réalité et du coup d'être le plus réaliste possible. Effectivement dans les animations, voilà surtout dans les mouvements, l'intelligence artificielle, donc la façon dont se comporte aussi là, pour le jeu de rugby, comment se comportent les coéquipiers autour de soi. Il faut que cet ensemble d'éléments qui constitue le Gameplay soit le plus riche possible et le plus réaliste possible je pense en tout cas, pour une simulation de sport, pour qu'on puisse se sentir à la place du joueur qu'on a entre les mains. »

Ces extraits d'interview nous montrent bien que pour renforcer l'immersion, tenter de coller le plus possible à la réalité n'est pas une mauvaise idée et au contraire. Etre le plus réaliste possible permet au joueur de croire ce qui se passe à l'écran pour se croire acteur dans le monde virtuel et non pas spectateur.

Si l'on tire sur un objet, on souhaite voir un impact de balle sur l'objet. Il en va de même pour l'IA, car nous voulons affronter des humains et pas des ennemis au comportement mécanique, répétant fréquemment les mêmes enchaînements de mouvements facilement identifiables comme sur « GoldenEye » sur « Nintendo64 ».

Enfin, le jeu de rôle va proposer au joueur de faire évoluer son personnage en utilisant le principe des jeux de rôles papier tel que « Dungeon & Dragons ». Le joueur est immergé lorsqu'il voit son personnage évoluer en fonction de ses choix, que ce soit lors de phases de dialogue ou bien lors d'un combat.

Les mécaniques de Gameplay vont s'orienter vers deux choses. La première est de donner au joueur une sensation de montée en puissance grâce au combat qui va s'intensifier au fil du jeu. La seconde est un contrôle sur le destin de son personnage, de sa création à ses choix en passant par sa façon de combattre.

Ici l'immersion est basée sur l'immersion par la personnalisation de ses héros et de son aventure. En personnalisant le physique de son personnage ainsi que ses compétences le joueur ne va pas jouer un héros, mais il jouera SON héros et cette distinction est très importante pour l'immersion du joueur et il en va de même pour la personnalisation de ses coéquipiers car ils deviennent ses coéquipiers à lui avec lesquels il pourra interagir et même flirter. Cette personnalisation provoque l'immersion chez le joueur car au lieu de vivre l'aventure racontée par le jeu, il vit sa propre aventure, il en écrit les pages.

Le dernier type d'immersion existant et tout récent est liée à la mort du joueur.

Avant la mort du joueur signifiait une coupure brutale avec l'immersion et le jeu pour revenir plus tard en même temps que le personnage principal, mais un certain « Shadow of Mordor » réussit à briser cette règle du game Design. La mort étant considérée comme une phase de non jeu il était normal que cette phase coupe l'immersion.

Sauf que le jeu « Shadow Of Mordor » a réussi à contourner cette difficulté. En effet le héros est une sorte de guerrier immortel et par conséquent il ne peut réellement mourir. Mais ce n'est pas tout, car lors de notre mort les ennemis gagnent des niveaux et des compétences.

Ainsi notre mort fait évoluer l'univers et même si l'on est dans un moment de non jeu, la continuité n'est pas coupée et l'immersion non plus.

Extrait d'une interview réalisée à la « Paris Games Week » d'une joueuse PC de 16 ans

Nous – « Qu'est ce qui a fait que vous étiez dans le jeu et que vous oubliiez presque ce qu'il y avait à côté, que vous oubliiez vos mains et que vous ne voyez que le jeu ? »

Joueuse PC Anonyme – « C'est l'histoire ouais, je ne sais pas. C'est quand on est vraiment pris par l'histoire, on a envie de savoir la suite euh, on a envie d'euh, de ... après pour ce qui est MMORPG on a envie de, que notre personnage soit super fort et tout et vraiment on pourrait jouer des heures sans s'en rendre compte parce qu'on est vraiment dans le jeu quoi. C'est un peu comme si on avait une seconde personnalité. »

Dans cet extrait nous voyons que le fait que le personnage connaisse une montée en puissance immerge le joueur et lui fait oublier son nombre d'heures passées devant l'écran. Plus encore il est important de remarquer la dernière phrase :

" C'est un peu comme si on avait une seconde personnalité ".

Cette phrase est l'idéal à atteindre avec l'immersion par identification. En personnalisant l'avatar on implique le joueur qui se crée une seconde personnalité dans le jeu et ainsi ne joue plus mais vit le jeu.

Si le Gameplay se manifeste dans le jeu sous forme de mécanique, la façon dont le joueur interagit avec le jeu joue également un rôle important dans l'immersion. En effet, depuis sa création, le jeu vidéo a expérimenté différents moyens d'interaction entre le joueur et le jeu. Et certains sont plus efficaces que d'autres pour immerger le joueur selon le type de jeu.

V - Technologies Actuelle (impactant le Gameplay)

Si dans les années 90 le Gameplay évoluait beaucoup au niveau du jeu en lui-même, on constate depuis quelques années une émergence de nouveaux périphériques qui permettent un ressenti différent de l'expérience.

1- Périphérique externe

Cette vague de nouvelles façons de jouer débute en 2004 avec la sortie de la « Nintendo DS », introduisant le tactile dans les jeux avec son double écran (un pour le jeu, l'autre pour les interactions au stylet). La « Nintendo Wii » qui arrivera deux ans plus tard, permettra la popularisation de la motion gaming grâce à sa « WiiMote » et à son « Nunchuck ».

S'en suivront différentes sorties de nouveaux moyens d'interaction avec la machine, comme par exemple des manettes à détection de mouvement comme le « Move » de Sony ou « l'Hydras » de « Razer ». Il s'agit de périphériques capables de calculer leur position dans l'espace et de retranscrire les mouvements du bras du joueur.

Le principe repose sur un capteur qui va détecter l'accessoire tenu par le joueur et calculer le mouvement effectué par ce dernier.

Les manettes ont également été pensées pour améliorer l'immersion. C'est le cas notamment pour les manettes de PS4 et de Xbox one qui possèdent des gâchettes à retour d'effort.

Ainsi sur un jeu de course, l'accélération (se faisant souvent grâce à ces gâchettes) est plus palpable et améliore par la même les sensations de jeux.

On peut citer également les nouvelles caméras 3D tel que « Kinect » de Microsoft, qui permet de jouer à certains jeux sans avoir besoin de manette grâce à un système infrarouge pour capter tous les mouvements du joueur.

Ces accessoires permettent au joueur de s'immerger plus facilement car il effectue les mêmes mouvements que son avatar virtuel, ce dernier n'ayant plus ou presque plus de contrôleur à manipuler comme un clavier ou une manette.

2- Éléments dans le jeu

A l'intérieur du jeu certains éléments aussi ont été développés afin de favoriser l'immersion comme par exemple l'apparition d'un cycle jour-nuit, par exemple dans « Pokémon » version or et argent sorti en 2001. Dans ce dernier, le monde dans lequel on évoluait avait une horloge interne qui avançait au rythme du jeu nous faisant passer du jour à la nuit suivant l'heure. Ce changement de temps était également utilisé afin de trouver certains Pokémon qui n'étaient visibles que de nuit ou que de jour.

Ce cycle jour/nuit a ensuite été repris et adapté afin qu'il corresponde à notre propre cycle afin que la nuit tombe dans le jeu uniquement si elle tombe dans le monde réel.

Le son également a été travaillé pour qu'il soit réaliste et autant dans la qualité sonore que dans son écoute. En effet si les sons ont été travaillés pour être plus réaliste, la manière d'entendre le son a été changé. Depuis quelques années la dimension spatiale a été ajoutée au son, par conséquent il est possible d'entendre une sirène au loin puis que le son s'intensifie lorsque l'on s'en rapproche.

Cela permet notamment dans les FPS de pouvoir estimer à l'oreille la distance nous séparant des ennemis ou bien d'avoir une certaine idée de la composition d'une salle avant même d'y entrer permettant alors de pouvoir préparer son assaut et une certaine stratégie.

On remarque alors que tous les éléments ajoutés IG (« In-Game » pour « à l'intérieur du jeu ») ayant pour but de favoriser l'immersion ont été des éléments existants dans la réalité mais non présents dans le jeu. Vouloir faire en sorte que le jeu soit le plus proche possible de la réalité est une manière de rendre le jeu crédible et d'immerger simplement le joueur.

Les lumières dynamiques sont aussi des éléments IG qui ont été ajoutés pour que le jeu colle le mieux à la réalité. En effet il peut arriver que le joueur se retrouve à détruire une source de lumière au cours d'un affrontement, le jeu doit donc adapter la diffusion de la lumière en conséquence.

Beaucoup utilisé dans les jeux d'infiltration, une tactique très répandue d'infiltration consiste à détruire les lumières présentes dans une salle afin de pouvoir s'y déplacer sans être vu. Cela permet au joueur d'avoir à sa disposition un choix concernant le mode d'approche dans la salle en question.

3- Le choix

Le choix du joueur est très important dans l'immersion du joueur. Pouvoir personnaliser son aventure permet au joueur de se responsabiliser et le force à s'impliquer dans le jeu. Cela lui permet notamment de choisir une stratégie face à une certaine situation.

« Deus Ex : Human Revolution » est l'exemple typique du Gameplay basé sur les choix. En effet le joueur peut choisir entre 2 modes d'approche lors d'une situation conflictuelle, une méthode dite de camouflage où il faudra ne pas se faire repérer et une méthode dite agressive où il faudra tuer tout le monde pour remplir l'objectif.

Une autre facette de ces choix concerne la personnalisation de l'aventure. Beaucoup présente dans les RPG et Action RPG elle consiste en différentes options de dialogue que le joueur pourra choisir face à un Personnage Non Joueur (PNJ). Utiliser certaines options lui permettra de jouer sur différentes jauges débloquent à certains paliers des options de dialogues supplémentaires donnant accès à des capacités supplémentaires, à des coéquipiers ou même des ressources supplémentaires.

Très présentes dans les jeux comme « Dragon Age : Origin » et « Mass Effect », ces options de dialogues sont fondamentales pour recruter de nouveaux coéquipiers, développer des romances avec nos compagnons, obtenir de l'aide supplémentaire pour d'autres missions ou encore des ressources.

Donner un choix c'est impliquer le joueur dans le jeu et ainsi forcer l'immersion. Ce n'est plus une aventure, c'est SON aventure et il est très important de comprendre cette légère différence.

4- La personnalisation de ses personnages

La personnalisation de ses personnages correspond à toutes les composantes du jeu permettant de modifier notre personnage principal et ses coéquipiers. Cette modification peut être une simple modification de nom ou aller plus loin afin de pouvoir modifier l'équipement, les compétences et même le physique de(s) personnage(s). Cette personnalisation provoque l'immersion de la même manière que le choix. En forçant le joueur à s'impliquer dans un jeu on force son immersion.

Ici, permettre au joueur de pouvoir s'impliquer dans son aventure le force à s'attacher à ses personnages. Forcer cette empathie revient alors à forcer l'immersion car ce que ses personnages ressentent, le joueur le ressent aussi.

Si depuis le début nous n'avons parlé que des innovations majeures ayant un impact positif dans l'immersion du jeu par le Gameplay dans le jeu, il y a bien sûr eu des mécaniques qui ont eu un impact négatif sur l'immersion ou encore des mécaniques surexploitées qui se retrouvent dénuées de sens.

VI - Immersion: les ratés

Ces dernières années, l'industrie du jeu vidéo (notamment les éditeurs de jeux à gros budgets) essaye de plus en plus d'immerger le joueur dans l'œuvre notamment grâce aux codes du cinéma, tentant de rendre le jeu unique pour chaque joueur. On ne parle plus de séquence de jeu mais « d'expérience de jeu ». Cependant, il existe certains mécanismes encore présents dans les productions récentes qui cassent cette immersion, qui nous ramène au statut de joueur voir de simple pousse-boutons.

1- Le mur invisible

Le mur invisible définit une limite dans un jeu vidéo limitant les déplacements du joueur dans la zone de jeu mais n'apparaissant pas comme un obstacle physique. On utilise également ce terme pour désigner les obstacles qui ne devraient pas empêcher le joueur de progresser mais faisant office de mur infranchissable comme par exemple des rochers de taille moyenne ou une petite barrière.

Si les murs invisibles sont considérés comme des « bug » dans la construction des niveaux, ils sont utilisés dans certains cas. Par exemple pour empêcher le joueur de tomber dans un gouffre ou bien pour donner l'impression que le monde dans lequel évolue le joueur est plus grand qu'il ne l'est vraiment.

Les jeux proposant au joueur de se mouvoir dans des zones ouvertes donnent un sentiment de liberté qui joue grandement dans l'immersion du joueur dans l'univers du jeu. Cependant, lorsque l'avatar que contrôle le joueur se retrouve bloqué alors qu'il n'y a aucun obstacle physique justifiant ce blocage, le joueur se retrouve frustré de ne pouvoir accéder à certaines zones de jeu parce qu'un mur invisible le bloque.

Cette frustration vient de la contradiction entre la logique du jeu et la logique de l'univers. En effet, le jeu indique au joueur qu'il ne peut continuer dans cette direction alors que l'univers n'explique pas pourquoi le joueur ne peut continuer à avancer.

Ce mécanisme le sort de l'immersion créée par l'univers du jeu et le renvoie au fait qu'il est simplement un joueur qui interagit avec un programme qui n'a pas prévu certaines de ces actions. Si aujourd'hui les murs invisibles ont tendance à se raréfier, on en trouve encore dans des jeux très récents comme « Dragon Age : Inquisition ».

A contrario, une feature développée pour augmenter l'immersion peut-être tout aussi néfaste pour cette dernière si elle est utilisée à outrance.

2- LE QTE (Quick Time Event)

Un Quick Time Event (abrégé QTE), ou action contextuelle, est une phase d'un jeu vidéo démarrant généralement au cours d'une cinématique. Elle consiste à limiter le joueur dans son contrôle du personnage à seulement quelques touches qui s'affichent à l'écran.

Ces touches s'affichent les unes après les autres tout le long de la cinématique, et de manière rapide et inattendue, pour surprendre le joueur qui doit appuyer sur les touches simultanément à leur affichage.

Malgré la simplicité de ces phases de jeu, la concentration et les réflexes du joueur sont essentiels durant un Quick Time Event. Ces séquences accrochent particulièrement l'attention du joueur, en lui permettant de participer à des scènes vidéo qui sont habituellement passives ou de modifier la suite des événements selon qu'il réussisse ou non le QTE.

Si le principe a été créé en 1983 avec le jeu « Dragon's Lair », c'est en 1999 avec le jeu « Shenmue » que le QTE va se populariser. Depuis, la plupart des jeux grand public possèdent un système de QTE, parmi lesquels on trouve : « Call Of Duty », « Metal Gear », ou encore « Soul Calibur 3 ».

Bien que le système soit simple et plutôt efficace pour garder l'attention du joueur, une utilisation excessive donne l'impression au joueur de ne pas jouer à un jeu vidéo mais à un film interactif. Le joueur n'ayant que la fonction de pousse-bouton pour faire progresser l'histoire. C'est le cas par exemple dans un jeu comme « The Walking Dead », sur lequel repose tout le Gameplay du jeu.

De plus, la banalisation des QTE fait perdre l'effet de surprise aux joueurs, ces derniers retombant dans une certaine passivité lors des séquences de QTE. C'est notamment le cas des jeux que l'on nomme vulgairement " des films interactifs".

3- Le jeu/Film interactif

Pour accentuer l'immersion du joueur, David Cage a choisi d'adopter un style de jeux particulier étant à la limite d'un jeu vidéo et d'un film. En effet dans son premier jeu « Heavy Rain » les séquences de jeu sont très limitées. Elles concernent pour la plupart uniquement le déplacement des personnages et de nombreux QTE.

Certains joueurs se sont sentis frustrés car le Gameplay n'avait pas pour but de contrôler un personnage mais de faire avancer une action. En effet si l'on déplace un personnage cela n'a que pour but de faire avancer l'histoire. Le problème est que l'immersion ici est travaillée de manière différente.

Là où le Gameplay est sensé nous aider à nous identifier au personnage juste parce que nous contrôlons ses actions, ici nous ne faisons que remplir des conditions pour que l'histoire avance et par conséquent l'identification au personnage principal ne marche plus. Si le terme Film interactif a été utilisé par de nombreux joueurs et critiques pour parler de « Heavy Rain » et de « Beyond : Two Souls » c'est parce que les personnages ont leur propre vie que l'on réalise ou non les QTE. Si nous réalisons correctement une séquence de QTE nous avons un développement de scénario que nous n'aurions pas forcément si nous l'avions raté.

« Beyond : Two Souls » est par contre légèrement différent car dans ce jeu nous contrôlons 2 personnages, Jodie et Aiden (l'esprit qui accompagne Jodie). Il est intéressant de noter que s'il est très difficile de s'identifier à Jodie ou d'avoir de l'empathie pour elle il est plus facile de s'identifier à Aiden. Ainsi une autre facette du jeu s'ouvre à nous, Voulons nous être un esprit farceur, mesquin et violent ou un esprit voulant aider Jodie ?

Comme nous choisissons les angles d'approche avec Aiden (et Jodie également) l'immersion est mieux ressentie sur Aiden qui n'est pourtant pas le personnage principal du jeu.

De plus lorsque nous jouons Aiden, Jodie nous parle, nous demande de nous arrêter, de continuer, d'aller voir plus loin, elle nous donne des indications et des ordres comme le ferait un Maître de jeu par conséquent cela brise l'identification que nous pourrions avoir pour Jodie mais renforce notre identification à Aiden.

Couplons ceci avec le fait que nous avons une totale (ou presque) liberté d'action avec Aiden il est très facile par conséquent de s'identifier à lui et au final d'être immergé dans le rôle de l'esprit.

Cela pose par conséquent un énorme problème : lorsque l'on contrôle Aiden nous sommes immergés, mais cette immersion est brisée dès le moment où l'on reprend le contrôle du personnage de Jodie.

Car en effet, comme nous ressentons très peu, voir aucune empathie pour Jodie. Les phases avec cette dernière sont vécues comme un retour au scénario et à l'intrigue. Cela brise le rythme de l'immersion et par conséquent force le joueur à attendre une autre séquence avec Aiden pour pouvoir être immergé.

N'oublions pas que « Beyond : Two Souls » est un jeu où l'on peut aussi jouer en coopération. Dans ce cas, la personne jouant Jodie sera forcément immergée dans le jeu et pourra s'identifier à son personnage car il n'aura pas le contrôle sur Aiden (contrairement au mode solo où le joueur contrôle Jodie et Aiden)

Après avoir parlé des différentes mécaniques existantes dans le monde actuel du jeu vidéo, il nous reste à aborder le futur de l'immersion vidéoludique. Ce que selon nous, nous réserve l'avenir.

VII - Immersion: notre vision

Dans cette partie nous allons aborder certaines hypothèses et idées permettant l'amélioration de l'immersion par le Gameplay.

1- Un Gameplay s'aidant du son

Le son est un élément essentiel d'un jeu vidéo. Il permet de plonger le joueur dans une ambiance morbide et glauque ou alors de lui donner des ailes lors d'un moment particulièrement épique.

Un thème musical est également la carte d'identité d'un jeu et certains compositeurs de jeux vidéo sont de véritables artistes s'appuyant sur un support vidéoludique pour faire ressentir au joueur des émotions.

Les techniques d'immersion par le son ont elles évolué grâce à l'amélioration de la qualité du son ainsi que l'utilisation du son.

D'un simple bruitage le jeu vidéo a su faire un élément essentiel au jeu d'infiltration. Bouger beaucoup son personnage créera du bruit qui permettra d'attirer des gardes vers nous, entendre du bruit peut également nous permettre de nous orienter afin de savoir dans quelle direction sont les ennemis.

Une autre évolution a été de rajouter des voix aux personnages non joueurs et à notre personnage afin de rendre l'univers plus réaliste.

Le seul problème étant que lorsque qu'un choix de dialogue doit être réalisé le joueur ne peut le formuler à voix haute et doit passer par une interface visuelle pour sélectionner la réponse désirée.

L'évolution que nous proposons est la suivante: que le son extérieur au jeu influe sur le jeu.

A- Le son extérieur du jeu

Ce que l'on entend par le son extérieur au jeu correspond au son provenant de l'univers réel dans lequel est le joueur. Cela peut être son père passant l'aspirateur, son frère chahutant dans la pièce d'à côté, le son de respiration du joueur ou même les paroles du joueur.

Imaginons par exemple que dans un jeu d'infiltration le niveau sonore dégagé par le joueur et son personnage soit pris en compte dans le paramètre de détection des gardes, ne serait-il pas normal ?

Si l'immersion par l'identification (voir nos parties précédentes) est la base de l'immersion, pourquoi traiter le joueur et le personnage principal de manière différente ? Ne devrions-nous pas forcer le joueur à être sous les mêmes contraintes que son personnage ?

Si le personnage doit être discret alors le joueur se doit d'être discret. Imaginons un joueur lambda jouant à un jeu d'infiltration comme « Splinter Cell » avec de la musique. Si jamais Sam Fischer (le personnage principal que contrôle le joueur) dans le jeu sortait son téléphone pour passer de la musique cela attirerait naturellement les gardes. Ainsi nous pouvons forcer le joueur à respecter les contraintes que son personnage subit pour rendre l'expérience plus immersive.

B- La voix du joueur

Une autre idée serait également de pouvoir permettre au joueur d'influer sur le jeu avec sa voix. Parler à différents personnages non joueurs de manière directe, parler avec d'autres joueurs, commander des troupes ou ses coéquipiers à l'aide de la voix et même interagir dans des cinématiques avec notre voix.

Un exemple très parlant de cette dernière idée est une scène d'un Roman de la Web Série « NOOB » où l'un des personnages principaux assiste à une cinématique durant laquelle un général est sur le point d'être assassiné. Au lieu de seulement assister à la scène le joueur surpris par l'apparition de l'assassin crie pour avertir le général et ce dernier réagit pour esquiver l'attaque.

Ce genre d'interaction vocale serait un véritable atout pour l'immersion car en plus d'augmenter la qualité du Gameplay elle réduit également les temps de non jeu permettant ainsi de ne pas rompre l'immersion.

Concernant l'interaction sonore avec les PNJ cela peut s'expliquer facilement. Imaginer que dans le jeu « Skyrim » il soit possible de réellement parler avec des gardes, leur demander s'ils ont besoin d'aide et entendre qu'ils souhaiteraient bien que quelqu'un s'occupe du bandit de la montagne Ouest. Cela n'améliorerait-il pas l'immersion ?

Là encore un exemple de cette scène vient de la web Série « NOOB » durant laquelle les joueurs reçoivent et rendent des quêtes en parlant avec les Personnages Non Joueurs. Un certain joueur peu futé va également ne parler qu'avec des mots clés afin de faire avancer sa quête plus rapidement car il trouve l'histoire trop compliquée

Exemple :

Joueur : « ha mince heu ... Château, Malédiction, Clef, Sauver le monde. »
Personnage Non Joueur: « Je comprends, tu as besoin de trouver la clef dans le château pour sauver le monde de la malédiction. »

Pouvoir parler au PNJ directement permet au joueur de briser l'idée que c'est son personnage qui parle et plonge le joueur immédiatement dans le jeu. Actuellement pour interagir dans un jeu nous passons par un tiers.

Nous passons par notre personnage pour parler au PNJ alors que si nous pouvions interagir directement avec le jeu, si nous pouvions parler à haute voix aux PNJ pour leur demander des informations ou des quêtes cela permettrait au joueur de se sentir immédiatement dans le jeu et rendrait l'immersion très rapide et très efficace.

Couplons cela à un Gameplay instinctif qui permettra au joueur de jouer sans devoir se demander où sont les contrôles et nous obtiendrons une immersion d'une très grande qualité. Et si l'idée de prendre en compte le son venant du joueur dans le jeu est quelque chose de réalisable dans un avenir proche, une autre idée plus futuriste peut être imaginée pour améliorer l'immersion.

2- Le jeu par la pensée

Etre capable de communiquer avec une machine par la pensée, ne plus avoir besoin d'intermédiaire comme un clavier ou une manette. Depuis quelques années et avec l'essor du « motion gaming », on constate que les moyens d'interaction avec une console ou un ordinateur sont de plus en plus simplifiés. Passant des centaines de touches d'un clavier à quelques boutons d'une « Wiimote ».

Pourquoi ne pas passer à l'étape suivante en supprimant les contrôleurs ?

Aujourd'hui, il existe deux grandes voies dans les recherches BCI pour « Brain-Computer Interface » soit « Interfaces Cerveau-Ordinateur » :

La première concerne les techniques dite “intrusives” et consiste à introduire chirurgicalement des composants électroniques, soit connectés au système neuronal, soit directement implantés dans le cerveau, pour associer des mouvements à des impulsions électriques.

La seconde voie de recherche est dite “non intrusive”. Il s'agit de capteurs, en général placés à proximité de la tête, qui enregistrent les ondes cérébrales et les transmettent, après décodage, à un ordinateur. Le procédé utilise pour cela l'électroencéphalographie (EEG). En effet, toutes les activités humaines génèrent une activité cérébrale qui se manifeste par l'activation de zones distinctes dans le cerveau.

En enregistrant ces signaux, et en les associant aux actions concernées, il est possible de transformer une activité cérébrale en signal numérique et le communiquer à un ordinateur.

Si la première solution est plus précise dans le traitement des signaux envoyés par le cerveau et plus réactif à ces derniers, la seconde solution est plus simple et moins coûteuse à mettre en place. Voici un exemple médical pour les deux procédés.

A- La méthode « intrusive »

En 2006, la revue scientifique « Nature »[6] publiait un article dans lequel une équipe de scientifique avait implanté dans le cerveau d'un patient tétraplégique un implant le rendant capable de communiquer avec un ordinateur uniquement grâce aux signaux envoyés par son cerveau.

Le dispositif fonctionne de la manière suivante : le fait de penser produit une activation des neurones, générant des décharges électriques. Ces dernières sont captées par des électrodes qui sont envoyées vers une interface se trouvant sur l'os du crâne. L'interface génère un signal qui part vers un boîtier de traitement et est transmis vers un ordinateur.

Dans la pratique, lorsque le patient imaginait faire bouger son bras vers la droite ou vers la gauche, le curseur de la souris sur l'écran d'ordinateur bougeait dans la direction voulue.

L'article explique que lors de l'expérience, le patient a réussi en quelques jours à maîtriser le dispositif et a ainsi pu lire des e-mails, faire des jeux simples sur ordinateur et changer les chaînes de la télévision. De plus, en branchant le dispositif sur une prothèse de main et un bras articulé, il a pu, par la seule action de sa volonté, saisir des objets et les déplacer.

B- La méthode « non intrusive »

En 2010, l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique) présentait le logiciel OpenVibe^[7], un logiciel libre et gratuit permettant de commander un ordinateur uniquement avec son activité cérébrale.

Des électrodes placées à la surface du crâne de l'opérateur grâce à un casque EEG sont chargées de capter l'activité électrique du cerveau. Ce casque est ensuite relié à un boîtier qui lui va être chargé d'interpréter cette activité du cerveau en signaux et en action pour l'ordinateur.

Dans un premier temps le système doit apprendre ce qui se passe dans le cerveau au moment de la réalisation réelle d'un mouvement. Par exemple bouger la main droite. Cette activité neuronale est mise en correspondance avec une action, comme se déplacer à droite.

Ensuite, il suffit à l'utilisateur d'imaginer le mouvement. Ici, le simple fait de bouger la main droite. L'activité neuronale est alors identique et l'ordinateur traduit le mouvement imaginé en action mécanique visible à l'écran par l'opérateur.

C- La méthode appliqué à un jeu vidéo

La méthode « non intrusive » a déjà été essayée sur un jeu vidéo. En 2011, Lors d'une conférence donnée au Massachusetts Institute of Technology (MIT), le scientifique américain Gerwin Schalk a démontré qu'en utilisant les ondes alpha du cerveau, il était possible de faire réagir un ordinateur par la pensée[8].

Les ondes alpha du cerveau sont des oscillations neuronales de 8 et 12 Hz qui sont utilisées par les chercheurs pour interpréter les activités du cerveau. Celles-ci pouvant être utilisées pour communiquer directement avec les ordinateurs.

Il a présenté aux participants une vidéo montrant comment des sujets étaient en mesure de contrôler les jeux d'ordinateur grâce à l'utilisation d'électrodes fixées à la surface de leur cerveau. Dans la vidéo, on pouvait également voir quelqu'un utiliser ses pensées pour tirer sur les monstres du jeu vidéo « Doom ». Il s'appuyait bien sur une manette pour se déplacer, mais ses pensées étaient utilisées pour pouvoir tirer avec précision.

Ainsi, si ces différents procédés existent et n'en sont encore qu'à leurs balbutiements, on peut facilement imaginer des applications courantes dans les jeux vidéo dans les prochaines années. Le fait de pouvoir manipuler son personnage uniquement grâce à sa volonté rapprocherait encore plus le joueur de son personnage. Ce dernier serait totalement impliqué dans l'univers du jeu, utilisant son avatar virtuel comme une extension de son corps.

VIII – Conclusion

Aujourd'hui l'immersion est supportée par de nombreux périphériques et techniques qui ont évolué avec le temps. L'Oculus Rift, les scénarios prenants, la motion et la performance capture pour avoir des animations réalistes, les sons 3D, les gâchettes à retour d'effort et même les graphismes sont des éléments qui ont été peaufinés avec le temps et qui le seront encore.

Certaines fonctionnalités sont nées (le motion gaming), d'autres sont mortes (les personnages digitalisés) mais une seule chose reste commune à ses périodes, le Gameplay.

Le Gameplay a beaucoup évolué avec le temps et est l'une des plus sérieuses base du jeu vidéo. Un jeu vidéo sans Gameplay n'est qu'un simple film et par conséquent nous trouvons plus intéressant de voir comment l'immersion est traitée avec le Gameplay car il est possible d'être autant immergé sur un jeu vidéo 2D sorti sur Commodore que sur un « Metal Gear Solid IV ».

Nous avons vu que l'immersion par le Gameplay est basée sur différents axes selon les types de jeu. Nous avons une immersion basée sur l'identification au personnage principal, sur la personnalisation de l'aventure et/ou des coéquipiers et sur le réel présent dans le virtuel.

L'immersion par identification au personnage principal est la plus travaillée car la plus simple à implémenter. L'existence d'un avatar ou d'un personnage est la porte d'entrée du joueur sur le monde virtuel et par conséquent faire que le joueur s'identifie à ce personnage et l'utilise pour rentrer dans le monde du jeu vient naturellement dans la création du jeu.

On fait en sorte que les mouvements et que les compétences qu'utilisera le personnage soit réalistes pour ne pas perdre le joueur. L'immersion par la personnalisation vient de l'implication explicite que l'on demande au joueur. On lui demande clairement de s'investir dans le jeu et l'immersion vient alors naturellement.

Ainsi toujours dans cette optique de forcer le joueur à s'immerger l'intégration de sa voix dans le jeu immergerait également le joueur car il ne sera plus cantonné à utiliser son personnage principal pour interagir mais il pourra le faire immédiatement, brisant ainsi la barrière implicite entre lui et l'univers du jeu.

L'immersion du joueur est de plus en plus approfondie ces derniers temps parfois de façon surprenante. Avec « L'ombre du mordor » nous pouvons voir que la mort du joueur a été travaillée afin qu'elle ne soit pas un arrêt brutal de jeu mais une transition entre une partie et une autre sans briser l'immersion.

Avec les « Splinter Cell » nous avons vu l'apparition de la mémoire des ennemis qui identifient la dernière position connue du joueur et qui vont vers cette position pour le débusquer. Nous avons l'utilisation de la voix dans « Skyrim » permettant d'utiliser des cris

du dragon en criant dans son micro, nous avons la Kinect qui nous permet de jouer sans manette et l'Oculus Rift qui permet d'entrer dans un monde virtuel de manière plus que convaincante.

De plus avec l'apparition de la réalité virtuelle, augmentée et diminuée, l'immersion s'impose comme le FPS et l'open world en leur temps. Mais après tout, n'est-ce pas pour cela que l'on joue ? Pour s'immerger dans un monde qui n'est pas le nôtre et être ne serait-ce qu'un petit instant quelqu'un d'autre pour vivre de folles aventures ?

Bibliographie

[1] Rules of play: game design fundamentals - Katie Salen and Eric Zimmerman

http://catalog2.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?v1=1&ti=1,1&Search_Arg=9780262240451&Search_Code=STNO&CNT=25&PID=IM_BNcKSSfNE5_0oFZltVb89qR3Y&SEQ=20150125061643&SID=1

[2] Representations systems, perceptual position, and presence in virtual environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments – Slater & Usoh (1993)

[3] Patterns In Game Design

Björk, Staffan Jussi Holopainen

http://books.google.fr/books?id=IFQfyODK4wAC&redir_esc=y

[4] Game feel a game designer's guide to virtual sensation - Steve Swink

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780123743282000251>

[5] Premotor cortex and the recognition of motor actions Cognit. Brain Res - Rizzolatti, G.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Neurone_miroir#cite_note-4

[6] Nature – 13 juillet 2006

http://www.lefigaro.fr/sciences/2006/07/14/01008-20060714ARTFIG90155-un_tetraplegique_controle_l_ordinateur_par_la_pensee.php

[7] OpenVibe

<http://openvibe.inria.fr/>

[8] Conference de Gerwin Schalk d'octobre 2011 au MIT

<http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-des-pc-bientot-controles-par-la-pensee-42328.html>

Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique – *Dominic ARSENAULT et Martin PICARD* - université de Montréal
<http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf>

Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité – *Sébastien GENVO* – Université Paul Verlaine – Metz
http://www.ludologique.com/publis/Ludovia_Genvo_S.pdf

Immersion et métaphore de l'intériorité – *Fanny GEORGES* – Université Paris I
<http://stockjb.free.fr/silent-hill-4-analyse.pdf>

Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games

Wijnand IJsselsteijn, Yvonne de Kort, Karolien Poels

Eindhoven University of Technology

Audrius Jurgelionis, Francesco Bellotti

University of Genoa

<http://lrcm.com.umontreal.ca/Dufresne/COM6535/IJsselsteijn%20et%20al%202007%20Characterising%20and%20Measuring%20User%20Experiences%20ACE%202007%20workshop.pdf>

Artificial Stupidity: The Art of Intentional Mistakes - *Lars Lidén*
http://liden.cc/lars/WEB/Resume/Papers/2003_AIWisdom.pdf

Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments - *Craig A. Lindley* http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-27797-2_25

Webographie

http://www.afiv.com/news/4784_les-jeux-les-plus-achetes-en-2014-en-volume-et-en-valeur.htm

http://www.afiv.com/news/4506_les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais.htm

<http://www.internetactu.net/2005/03/02/le-contrle-par-la-pense-linterface-ultime/>

<http://www.actinnovation.com/innovation-technologie/openvibe-commander-ordinateur-par-la-pensee-744.html>

http://w3.uqo.ca/cyberpsy/fr/pres_fr.htm

<http://tecfamoo.unige.ch/perso/frete/memoire/memoire-cath.pdf>

http://documents.cofares.net/deptinfo.cnam.fr/Enseignement/DESSJEUX/infoeleves/Histoir_ejeux.pdf

<http://lrcm.com.umontreal.ca/dufresne/COM7162/Du-ludo-%C3%A9ducatif-aux-jeux-id%C3%A9o%20%C3%A9ducatifs.pdf>

http://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_%28virtual_reality%29

https://fr.wikipedia.org/wiki/Neurone_miroir

Lexique

NES : La Nintendo Entertainment System est une console de salon de l'entreprise Nintendo

MEGADRIVE : La MEGADRIVE est une console de salon de Sega.

RPG : RPG est l'acronyme de Role playing game. Ce sont des jeux dans lesquels on incarne un ou plusieurs personnage (des jeux de rôles).

CUT Scène: Scène cinématique. Période de non jeux ou une vidéo passe permettant de développer plus l'histoire.

Paris Games Week : Salon de jeux video parisien

Listes des interviews réalisées

Interview 1 : Nicolas, Etudiant

Bonjour, peux-tu te présenter en quelque mot ?

Nic - Bonjour, je m'appelle Nicolas, je suis en première année de psychomotricité, je viens à la Paris Games Week avec un ami pour découvrir les nouveaux jeux qui vont sortir cette année.

Si je te parle d'immersion par le Gameplay, quel sont les jeux qui te revienne en tête et qui possède une très bonne immersion ?

Nic - Euh, je pense à UNCHARTED, car euh, y a pas mal de cut-scene tout ça, où l'action euh. Pour moi l'important dans un jeu pour être immergé faut un scénario, faut un bon scénario. Après on peut aussi penser à l'Oculus Rift mais c'est complètement différents,

D'accord et si on se recentre un peu plus sur le Gameplay, quel sont les pratiques de Gameplay qui te permettent de mieux t'immerger genre par exemple des QTE ou un Gameplay simple à prendre en main et dynamique ?

Nic - Moi je serai plutôt pour un Gameplay à prendre en main. J pense que ce qui est important c'est d'être vraiment, comment dire... pour moi déjà faut pas réfléchir aux boutons, faut que ce soit instinctif, à partir du moment où c'est instinctif, ou tu as ... comment dire...des effets spéciaux comment dire , des explosions tout ça, de l'action, qui te plonge.

Et maintenant si je te demande de me citer 2-3 jeux qui te n'ont pas du tout immergé ? Où tu t'es senti vraiment à l'extérieur du jeu ?

Nic - Heu les « Dynasty Warriors », comme c'est riche je trouve pas du tout ça immergeant. Euh oui, c'est l'exemple qui me vient en tête

Et pourrait tu me dire pourquoi ?

Nic - Déjà la vue, je trouve que la sensibilité au niveau de la caméra elle est très fluide et le fait de taper dans le tas sur les même ennemi en boucle. Pour moi n'y a pas trop de scénario.

Donc la répétitivité du Gameplay c'est ça ?

Nic - Oui la répétitivité, les mêmes ennemis, les mêmes zones, la répétitivité

Et que verras-tu dans l'avenir comme amélioration à ce qui existe déjà ? Qu'est ce qui te permettra de mieux t'immerger dans un jeu ? Ou pour l'avenir que pense tu qu'il y aura ?

Nic - Euh, déjà je pense que la réalité virtuelle, là immersion c'est pas du tout comparable. Là on parle Gameplay donc, en tant que Gameplay ... je dirais plus d'implication du joueur à travers euh... pas forcément des QTE mais euh

Une manière un peu de personnalisé son aventure ?

Nic - Oui, personnalisé son aventure, euh. Ce n'est pas facile comme question (rires)

Interview 2 : Romain, Etudiant

Je réalise un mémoire sur l'immersion dans le jeu vidéo principalement axé sur le Gameplay, est ce que tu peux me citer dans jeux dans lesquels tu t'es bien sentit immergé et est-ce que tu peux me dire pourquoi et qu'est ce qui a fait que tu étais dans le jeu ?

Rom - Ba le dernier jeu dans lequel je me suis bien sentit immergé c'était Assassin Creed 4. Parce que notamment au niveau des graphismes et de l'univers qui était très bien réglé. Heu très cohérent dans son ensemble, sauf après les parties réalistes dans le temps moderne qui sont toujours n'importe quoi mais, euh ... j'aime bien la série Assassin Creed parce que euh, dans son côté historique elle se base bien, elle est bien placée elle est très cohérente

Après le dernier jeu sur lequel j'ai beaucoup joué parce que j'étais vraiment immergé c'était Skyrim, euh, c'est, je suis un grand fan de RPG et j'ai rarement euh, vu des RPG aussi prenant que la série des Elder Scroll parce que tout est bien fait en fait.

Euh l'arbre de compétence est très clair, euh, les mécanismes sont très instinctifs, et puis hum... notamment parce qu'il y a un énorme travail du côté des musiques alors je ne connais plus le compositeur des musiques de Skyrim mais euh je crois que c'est le même qui a fait les musiques de Total Annihilation, qui est un autre jeu de stratégie dans lequel heu, j'ai été immergé parce que vraiment heu les musiques dans ses 2 jeux sont très prenantes. Elles se basent vraiment sur euh, elles sont très cohérentes avec tout le reste du jeu le Gameplay heu, l'enchaînement des actions, et puis il n'y a pas de musique hors contexte, ou euh, pas assez entraînante par exemple, je vais prendre un exemple classique mais Mario, on a l'impression que les musiques sont toujours bien mais des fois elles sont un peu trop molles ou bien trop dynamiques par rapport à l'univers notamment comme dans Mario 64, je pense notamment au niveau de l'eau qui est avec une musique très calme et j'aime bien c'est que l'on est dans l'eau on est à moitié en train de crever parce que l'on s'étouffe et que l'on est en train de se faire manger par des requins, mais derrière la musique est très calme et pas très entraînante donc voilà,

heu, donc c'est à peu près les 3 jeux, les 2 derniers jeux que je, sur lesquels j'ai, fin voilà, j'ai été vraiment immergé, après bon, nombre de jeux sur lesquels j'ai été, j'ai été immergé j'ai pris du fun alors la WHOUU y'en a beaucoup, le dernier c'est « Hyrule Warriors » pas plus tard qu'hier mais euh sinon nan les derniers jeux sur lesquels j'me suis vraiment sentit immergé c'est la série Assassin Creed dans son côté historique bien que toutes les parties réalistes cassent le rythme ça c'est un gros défaut, et la série des Elder Scroll qui est, pour moi la meilleure série immergeant au niveau RPG

D'accord donc si on résume y a Assassin Creed, Skyrim et du coup Hyrule Warrior qui sont des jeux de genre un peu différents, et si tu te bases juste sur le Gameplay du jeu, c'est à dire la manière dont on joue ou les différentes interactions, est ce qu'il y a des choses qui t'ont fait te sentir bien, te sentir immergé et des trucs qui t'ont un peu rebuté et qu'il t'ont dit "ce jeu est bien mais j'arrive pas à rentrer dedans" ?

Rom - Heu, ba, je vais prendre l'exemple de Skyrim parce que pour moi c'est le plus complet, tout simplement le fait que l'on puisse ramasser une énorme quantité d'objets c'est bidon mais ça par exemple ... je vais comparer 2 jeux, heu, « Dragon Age Origins » que j'ai eu en gratuit sur Origin heu durant les vacances donc heu (sourire) j'y ai bien joué aussi et Skyrim. C'est 2 RPG un peu différents

mais quand même avec des bases assez similaire et tout simplement y en a un , Skyrim, qui permet, qui a une grande liberté d'action, euh, qui permet de réagir assez rapidement , d'esquivé , heu, de faire un peu n'importe quoi mais d'en même temps d'avoir une bonne stratégie heu, d'être pas obligé de farmer (*Ndr : faire une action en boucle afin de monter son niveau ou un niveau de compétence*) pendant des heures pour pouvoir réussir . donc ça permet de mettre un peu en avant, bah le côté RPG mais aussi on va dire le côté skill de la personne (*Ndr : Skill signifie le talent*)_ et de l'autre côté Dragon Age origin qui lui, en normal t'en chie comme un porc si tu farms pas toutes les quêtes secondaires donc bon ça c'est un peu chiant parce que , t'es un peu, ça te casse un peu dans le rythme ou le Gameplay te casse un peu dans le rythme de l'histoire donc c'est un peu chiant. Bon ça reste un très bon jeu donc voilà

Et après y a le côté interaction , Skyrim tu peux interagir avec à peu près tout heu, bon y a pas la destruction du monde mais bon c'est pas gênant parce que ta une grande liberté d'action au niveau, toucher les objets tout ça mais après ce qui est chiant c'est qu'il y a beaucoup d'objets qui servent à rien et surtout moi ce qui me rebute c'est moi les PNJ par exemple qui utilise tout simplement un balais ou un truc dans le genre, et toi tu te dit " Mais j'ai envie d'utiliser le balais moi aussi" rien que pour rigoler mais tu peux pas voilà. Y a beaucoup de trucs, des objets qui servent à rien, par exemple les paniers, tout ça, y a beaucoup de trucs mais tu peux les ramasser c'est cool mais ils ont, ils n'ont pas poussé le vice) plus loin tu ne peux pas les utiliser pour une tâche qui serait logique. Un panier tu ne peux pas le mettre dans un coin et mettre des trucs dedans voilà, un truc tout bidon qui ne peut pas le faire. C'est un peu con

Et par exemple dans Dragon Age, y a pas mal d'interaction notamment au niveau de cadavre, ou on peut ramasser beaucoup de choses, mais on va ramasser heu, de l'argent des potions mais par exemple on ne peut pas ramasser les tenues des personnages aussi classe soit t'elle aussi puissante soit -elle, tu es limité voilà. Dans tous les RPG de toute façon en générale y a beaucoup d'interaction, c'est la base du Gameplay, c'est tuer des ennemis, voir son loot (*Ndr : le butin*) voir ce qu'on obtient, et à chaque fois ce qui me rebute un peu c'est que l'on est très limité sur ce que l'on peut ramasser et si on n'est pas limité sur ce que l'on peut ramasser on est limité sur ce que l'on peut utiliser.

Après moi ce je préfère comme jeu, ce sont les RPG c'est pour cela que je les prends comme exemple donc voilà c'est aussi. Après assassin creed, qu'est-ce qu'on imagine dans le Gameplay...

Les bugs (rire) c'est à peu près tout parce que le Gameplay est fait pour que ce soit fluide et dynamique ; heu, qu'on puisse squizer (*Ndr : éviter*) les phases un peu chiante de déplacement trop longue. Un peu comme dans le 4 qui a une map assez grande heu, donc passer d'une ville à l'autre c'est plutôt pas mal mais après dans le Gameplay ce qui est chiant parfois c'est les phases d'infiltration bugée , ou heu, les plateformes qu'on ne peut pas atteindre on ne sait pas pourquoi, c'est tous ces bugs récurrents de la série.

Malgré que le Gameplay soit rodé aux petits oignons, ça casse le Gameplay et le design, au final y a pas trop de problèmes au niveau du Gameplay, après j'ai cité « Hyrules Warriors ».

Hyrules warriors j'ai envie de dire, le Gameplay c'est un beat them all hein, c'est complètement différent de la série des Zelda et ce que je veux c'est, voilà c'est ça qui m'a fait, qui fait le jeu, Zelda c'est très propre sur soi c'est t'avance et tranquille et tout alors que hyrules warrior t'arrive et à

partir du levé 3 tu butes des humain, voilà j'me suis dit c'est cool. Voilà c'est, voilà ce que je cherche moi dans un jeu c'est le fun et l'amusement a plusieurs et si le Gameplay me permet de ne pas être gêné comme dans un Assassin's Creed, comme dans un Zelda plutôt ba y a pas de gêne au niveau du Gameplay qui est très bien rodé ah, y a pas de soucis. Après ba Assassin Creed Gameplay bien rodé mais bon, beaucoup de bug ce qui gâche le Gameplay et dans les RPG en général, beaucoup d'interaction ce qui est très appréciable pour l'immersion pour tout ça. Un Gameplay basé sur l'interaction, sur les, sur l'interaction avec son environnement pas tant qu'avec les personnages mais avec Skyrim esquivé, ce cacher tout ça, Dragon Age prévoir les tactique avec les autres personnages en fonction des conditions en fonction de l'élément voilà c'est ça qui me fait apprécier le jeu. Après, heu, y a toujours ba les trucs qui manquent ils ne poussent pas le vice asses loin dans le, dans l'interactivité

D'accord je vois donc si je résume. ce que tu aimes bien et ce qui t'immerge beaucoup c'est tout ce qui est aspect interaction qui malheureusement n'est pas pousser jusqu'au bout et donc des choses réaliste que tu peux faire dans la vrai vie et que tu ne peux pas réaliser comme prendre un panier et frapper des ennemi avec par exemple ou mettre des pommes dedans tout ça.

Rom - Taper les ennemi avec mais c'est l'idée oui

D'un autre coté ce que tu aimes bien aussi c'est tout ce qui coté heu, réaliste , tout ce que tu peux faire dans la vraie vie et que tu peux faire dans certain jeu, je prends pas exemple Skyrim ou quand tu tues quelqu'un tu peux récupérer tous ses vêtement, toutes ses objets etcetera qui n'est pas poussé dans différent jeux comme par exemple Dragon Age ou d'un autre coté ce que tu as dans ce jeux là c'est tout ce qui est interaction, compétence et tu as aussi tout ce qui est, heu, pouvoir diriger tes perso, leur donner des ordres, ce qui te permet d'être un peu plus immergé c'est bien ça ?

Rom - Oui voilà .Skyrim est plus développé niveau interaction avec les cadavres et l'environnement mais Dragon Age est plus développé avec l'interaction avec les personnages. Comme dans heu, The Witcher enfin à peu près comme The Witcher ou Mass Effect c'est 2 chose différente mais Mass Effect par exemple est très développé niveau tactique et euh, surtout niveau on va dire euh amitié fin, c'est, ils disent ça relation mais, genre les relations de couple ou des choses comme ça qui n'existe pas dans Skyrim. Dans Skyrim t'arrive devant une personne, tu lui dis veux tu m'épouser et c'est bon c'est fait tu vois, tu ne connais pas la personne mais hopla voilà c'est vite vu. Ce que j'aime bien dans Dragon Age et Mass Effect c'est qu'il y a un côté interaction avec les personnes qui est très développé des tactiques, de développé des tactiques d'amélioré des tactiques et aussi, bon ba ça aussi c'est le truc heu, personnellement je suis super fan, ça me fait beaucoup rire mais permet des romance amusante. Voilà, par exemple dans Mass Effect sortir avec un krogan (*Ndr :une espèce de humanoïde bodybuildé a la peau écailleuse comme un lézard et avec une tête de reptile belliqueuse tiré de l'univers de Mass Effect*) bon, heu, tu ne fais pas ça parce que tu apprécies les krogans, tu fais ça parce que c'est drôle hein ?

Donc en fait c'est le côté liberté et pouvoir faire la même chose que dans le monde réel, c'est ça ?

Rom - Peut-être pas la même chose que dans le monde réel parce que pour moi un jeu doit quand même te différencier du monde réel. J'veux dire c'est que si on me propose un jeu life simulator ok y aura toute les interactions possibles et tout ça mais je ne vais pas l'aimer. Ce que j'aime bien c'est prendre place dans un univers fantastique donc différent du monde réel.

Dans un univers qui est, ou je me dis, je suis dans un jeu vidéo je m'éclate dans un jeu vidéo mais que je vais faire des choses qui ne soit pas tant réaliste que logique. C'est plutôt tout simplement le côté logique, tu ramasse un panier, logiquement tu te dis, qu'est-ce que je peux faire avec ? C'est un truc avec lequel je peux taper avec ou je peux mettre quelque chose dedans voilà. Et sans être réaliste c'est des interactions qui sont logique voilà, qui manque dans beaucoup de jeux.

D'accord, et si maintenant je te demande de me citer 2-3 jeux qui ne t'on pas du tout immerger, qui au contraire tu étais vraiment à l'extérieur, tu n'arrivais pas à rentrer dedans malgré les efforts que tu y mettais, tu me citerais quoi ?

Rom - Faut que je réfléchisse un peu parce que je suis du genre à 1 jeux acheter, un jeu apprécier, je trouve toujours les bon côté d'un jeu. Y a un jeu sur lequel je n'ai vraiment pas apprécié, je n'ai pas réussi à m'immergé heu, Dead Space. C'est un très bon jeu mais le truc c'est que euh , pour moi c'est un peu un die and retry (*Ndr : type de jeux assez dur dans lequel il faut accepter de mourir pour comprendre comment fonctionne le niveau et pouvoir avancer*) un peu bizarre , j'arrêtais pas de crever, je n'arrivais pas à mettre des stratégie en place, alors c'est peut-être moi qui suis nul mais j'arrivais pas à m'immergé car c'était tellement réessayer , réessayer, réessayer, que j'arrivais pas à me mettre dans le personnage et pas à apprécier le personnage . Et au final je n'ai pas joué longtemps j'y ai joué je crois 1h pas plus. Je n'ai pas réussi à m'immergé heu.

Après y a tous les jeux genre heu, voilà, après les derniers jeux auquel j'ai joué sur pc c'est Beach wole. Bon ça c'est complètement différent et tu ne peux pas t'immergé sur ce genre de jeux. Un jeu dans lequel je n'ai pas réussi à m'immergé oh putain (Pensif)

Heu, alors là je ne vais pas dire que je n'ai pas réussi à m'immergé mais c'est que j'ai eu du mal, c'est zombie U. le truc c'est que là je flippais comme une vieille pucelle, soit les jeux d'horreur j'ai du mal, mais zombie U je flippais comme une vieille pucelle et je n'arrivais pas à m'immergé parce que j'avais bien la miquette heu.... Non sinon y a Deus Ex Human révolution la version director's cut que j'ai eu sur Wii U, et là j'ai vraiment eu du mal à m'immergé à cause des commandes que je trouvais très mal placé. Et là c'est vraiment les commandes, et en plus je n'ai pas réussi à les réglés, enfin. Malgré tout ce que sa proposais je n'ai pas réussi à m'immergé, après y avait le système d'évité de tuer les gens que je trouve, vraiment, euh, merdique. J'veux dire c'est que, pour tuer les gens, c'est galère, c'est vraiment la merde donc heu, tu fini par tuer tout le monde comme un bourrin et te dire " Putain, je suis vraiment le dernier des connards, la dernière des raclures, la dernier des connards ". Donc l'a je n'ai pas réussi à m'immergé parce que je trouvais le Gameplay, ba c'est un bon RPG tout le monde en dit que du bien mais moi je n'ai pas aimé voilà.

Mais j'ai cité 3 bon jeu, enfin, 3 jeux considéré comme bon parce que moi les mauvais jeux souvent, je les ai gratuit donc euh, j'me dit "bah, ce n'est pas si mal que ça " mais les bon jeux, je mets l'argent qui va avec donc euh, voilà. Zombie U et deus ex se sont vraiment 2 déception ba euh, l'une parce que je flippe trop , et je me dit " je ne peux pas m'en sortir, je ne trouve pas de solution pour m'en sortir" et c'est ça qui m'empêche de m'immergé alors que dans un survivra je veux me dire " tiens si je fais ça , je vais m'en sortir", zombie U c'est chui repéré c'est mort , c'est foutu donc tu es obligé de te cacher comme le dernier des lâche et ne pas pouvoir avancé donc c'est chiant, et deus ex c'est parce que je trouve le Gameplay mal rodé et le système de survie enfin de conservation de la vie des ennemi parce que moi j'aime bien ne pas tuer mes adversaires j'aime bien être clément et je trouve qu'il est, qu'il est vraiment tirer par les cheveux et donc ça ma saouler voilà et j'ai vraiment pas réussi à m'immergé dans l'univers

Interview 3 : Joueuse anonyme

Bonjour, peux-tu te présenté en quelque mots ?

Joueuse - Bonjour, alors j'ai 16 ans, je suis plutôt une joueuse de MMORPG mais pas de FPS, joueuse PC principalement et je suis au lycée en première.

Parfait est ce que vous pouvez me parler du coup des jeux qui vous ont le plus immergé ?

Joueuse - (Rires) non parce qu'en fait je n'ai pas trop de gros jeux en fait. Donc euh, les jeux qui m'ont émergé faut... moi faut que les graphismes soit quand même ... c'est important les graphismes pour qu'on soit immergé. L'histoire aussi mais euh ... aussi l'ambiance, les musiques et tout mais comme je n'ai pas de gros jeux je n'ai pas pu vraiment m'immergé dans un jeu euh. Je pense que euh, c'est surtout comment dire l'ambiance, le son, les graphismes qui sont important.

D'accord mais même sur les petit jeux, qu'est ce qui a fait que vous étiez dans le jeu et que vous oubliez presque ce qu'il y avait à coté, que vous oubliez vos main et que vous ne voyez que le jeu ?

Joueuse - C'est l'histoire oui, je ne sais pas. C'est quand on est vraiment pris par l'histoire, on a envie de savoir la suite euh, on a envie d'eux, de ... après pour ce qui est MMORPG on a envie de, que notre personnage soit super fort et tout et vraiment on pourrait jouer des heures sans s'en rendre compte parce on est vraiment dans le jeu quoi.

C'est un peu comme si on avait une seconde personnalité

D'accord, des jeux qui au contraire ne vous ont pas laissé vous immerger vous ont fait vous dire, ce n'est qu'un jeu voir qui vous a fait arrêter de jouer à ces jeux carrément ?

Joueuse - Je ne sais pas trop, je non, souvent je choisi mes jeux super à l'avance donc euh. Souvent je choisie euhen fonction de euh. J'aime avant tout le Gameplay donc euh, les jeux qui m'ont un peu dégouter euh non.

Souvent quand on joue à un jeu trop longtemps on en est un peu dégouter mais jusqu'à l'arrêter heu.... souvent on l'arrête mais on garde quand même toute les ...comment dire ... on garde parce que l'on sait qu'un jour pt 'être on va revenir dessus donc heu. voila

D'accord et si vous essayer d'imaginer pour l'avenir, qu'est ce qui ferai qu'un jeu pourrai vous immergé ou les améliorations que vous pouvez trouver actuellement à ce qu'il se passe en ce moment

Joueuse - L'Oculus Rift déjà, sa pourrai énormément immergé dans un jeu après faut que, qu'il y a de gros jeux qui sorte dessus, parce que pour l'instant ba Project cars va sortir dessus mais pour l'instant y a que des jeux euh, avec pas de beau graphisme et tout, ça donne un peu le vomis plus qu'autre chose

Mais euh l'Oculus Rift je pense que sa pourrai un jour remplacer toutes les autres console et sa pourrai vraiment immerger dans un jeu je pense

Interview 4: François

Peux-tu te présenter en quelque mot

F- Je m'appelle François, j'ai 24 ans, je suis de basse Normandie et je travaille dans l'informatique

Quels sont les jeux qui t'ont le plus immergé ? Dans lesquels tu t'es vraiment senti dans le jeu ?

F- Ah je n'ai pas encore eu l'occasion de test beaucoup de jeux donc euh pour l'instant je ne peux pas trop dire.

Ya pas un jeu dans lequel tu t'es senti bien ?

F- Ah Pff prêtre ... ba Evolved je n'ai pas encore test donc je vais voir

Ok et sur d'autre jeux ?

F- Sur d'autres jeux ? Oui euh Assassin Creed peut-être ?

Et pourrai tu me dire qu'est ce qui a fait que tu t'es senti immergé dans Assassin Creed ?

F- Euh. Tout le coté, toute la nouveauté qu'ils ont apporté, après je n'ai pas je n'ai pas, je n'ai pas vraiment test

D'accord, et qu'est ce qui fait que dans un jeu tu te sens bien et que tu as envie de continué à jouer et que ta pas envie de lâcher la manette ?

F- Bah le coté addictif, quand tu as de l'évolution euh. Quand tu euh. Quand a un sentiment de progression

Ok et a contraRiot qu'est ce qui te sort des jeux ? Qui fait que tu as envie de lâcher la manette parce que le jeu te gave ou parce que tu n'es pas dedans ?

F- Bah Justement c'est quand y a pas ce sentiment de progression d'évolution, quand on a l'impression de stagner quoi

D'accord et par rapport à l'avenir, qu'est-ce que tu imagines qui te permettra de mieux rentrer dans les jeux ou même qu'est-ce que toi tu aimeras pour mieux rentrer dans un jeu ?

F- Bah ... qu'il oriente plus les jeux vers un côté, comme un Morag, un monde ouvert ou tu peux euh, croiser des joueur à tout moment, évité de faire comme au destin que ce ne soit pas vraiment de la coopération mais plus du multi-joueurs online.

Interview 5: Kino alias Nicolas BEAUNE - animateur sur le stand Halo Master Chef collection et Membre de l'équipe Halo.fr

Peux-tu présenter en quelque mot ?

Kino - Ba moi de base, je suis Kino, euh, je m'appelle en vrai Nicolas Beaune, je travaille bénévolement sur le site Halo.fr donc spécialisé sur Halo tout simplement et moi ma rubrique c'est les vidéo, je prends des Gameplay de la communauté, je les commente et je les mets sur internet sur YouTube pour faire vivre la communauté et créer un échange.

Parlons de Halo justement qu'est ce qui a été créé dans Halo pour immerger le joueur par le Gameplay ?

Kino - Alors y a, Halo y a vraiment énormément de point qui sont euh, c'est très vaste. Y a par exemple la prise de véhicule qui est, qui peut faire penser peut-être à GTA et que l'on ne trouve pas dans d'autres jeux vidéo qui ressemble à Halo comme Call Of Duty ou Battlefield. Ça peut aider à l'immersion, à vouloir envier de ce dépassé de sortir de son camp on va dire, de base,

Sinon y a euh, tout ce qui peut toucher à l'histoire aussi, le personnage de principal que l'on joue, le master chef qui ne parle pas on peut arriver à s'identifier à lui, arrivé à trouver des émotions au fond de nous-même euh

Halo c'est un peu tout ça, c'est à la fois un multi-joueurs, à la fois un, une campagne qui possède aussi un point énorme au niveau de la création artistique. N'importe qui peut arriver à ce trouvé heu ... comme heu...

Halo permet aussi de faire des Machinima, en fait ce sont des courts métrages dans la base d'un jeu vidéo et de laisser libre cours à son imagination pour faire des petit films simplement et fin voilà, yen a pour tout le monde et c'est qui est bien sur halo.

D'accord donc c'est un peu le côté un peu réel dans le sens où l'on peut prendre des véhicule un peu comme dans d'autre jeux et que c'est quelque chose que l'on peut faire dans la vie réelle, et d'un autre coté c'est aussi un support qui permet à la création d'aspect vidéoludique , de vidéo d'image de photomontage et

Kino - C'est ça. C'est très vaste, y a un côté sérieux tout comme un coté très fun, on peut trouver des personnes qui sont extrêmement compétitive et d'autre qui sont extrêmement fun qui vont s'entendre à merveille. Moi je suis ne suis pas du tout compétitif et je connais des personnes qui sont compétitive, je m'entends super bien avec eux, on a juste la passion d'Halo et euh, et ça passe tout seul ça passe crème. C'est cette passion derrière, ce ... même dans le compétitif y a ce fun, même dans le fun y a du compétitif, yen a vraiment, yen a pour tout le monde et ... bon c'est ça qui fait la force d'halo, y a beaucoup de jeux qui doivent avoir euh, ce système aussi mais après je ne connais pas tous les jeux et euh voilà je ne sais pas.

D'accord, vous m'avez parlé d'identification, le fait que l'on peut s'identifier au personnage parce que justement on ne le voit pas, est ce que vous pouvez m'en dire un peu plus dessus ?

Kino - Et ben, on ne le voit pas, on a jamais vu son visage au master chef heu, il parle vraiment très très peu, sauf dans Halo 4 ou 343 industries (les développeurs de Halo 4) a voulu prendre une direction artistique un peu différente mais euh, donc euh jusqu'au 3 premier Halo euh, le personnage parle vraiment très peu, il laisse passer vraiment très peu de sentiment vraiment personnel du coup le joueur qui va vraiment ce mettre dans la campagne, qui va avancer et progresser va ressentir ses émotion au travers du personnage et , et c'est ça qui va peut-être le pousser à aimer donc le master chef , à aimer jouer la campagne, à aimer la refaire, à vouloir qu'il y ai une suite pour voir jusque où le personnage et lui-même finalement va pouvoir aller et qu'est ce qu'il va faire dans le futur , comment il va s'en sortir et quel ennemi il va affronter pour ce dépasser, toujours plus loin, toujours plus fort.

D'accord, si on part de Halo 1 et que l'on va sur Halo 2, y a eu une grosse amélioration qui a été l'ajout du monde 2 armes, on pouvait avoir une arme dans chaque main. Point de vue du Gameplay, est ce que ça a amélioré l'immersion ? Est-ce qu'au contraire ça la détruite ? Comment vous l'avez ressenti vous en tant que joueur ?

Kino - Alors ça y a des avis qui sont très divergé, y a des avis qui diverge énormément, Moi en tant que joueur j'ai euh pas vraiment adhéré pour la simple raison que moi je suis quelqu'un d'extrêmement bourrin. Qui utilise le coup de crosse et quand tu as 2 armes le coup de crosse et, on n'utilise pas trop du coup vu qu'on utilise les 2 armes (*Ndr : lorsque l'on à 2 armes et que l'on donne un coup de crosse alors on perd sa deuxième arme et cette dernière tombe au sol*)

Du coup moi ce n'est pas quelque chose que j'ai beaucoup utilisé mais je sais que c'est quelque chose dans la communauté, c'est vraiment quelque chose que les personnes aime euh après, euh, ça crée des problèmes euh, au niveau des 'égalité des joueurs, du coup ils ont retiré ça plus tard pour eux pour que les joueur soit plus, que ça soit plus équitable.

Donc ça sa dépend vraiment des gens, pour moi ce n'est pas vraiment qu'un point fort pour l'immersion

D'accord d'accord et si on part maintenant Halo 3 Halo 4, l'ajout de certain QTE, c'est un plus pour le Gameplay, pour l'immersion ? C'est un malus ? Comment vous l'avez ressenti ?

Kino - Alors ça, je trouve que c'est très bon. c'est une très bonne question si je peux me permettre parce qu'il y a beaucoup de personne qui l'ont critiquer ce QTE , principalement à la fin du jeu (*Ndr: Halo 4*) pour affronter le Didacte (*Ndr :le boss de fin d'Halo 4*) et donc le boss on va dire .

Euh le seul autre boss que l'on a véritablement affronté dans Halo ça été dans Halo 2 Tartarus. Et euh et, le truc qui m'a le plus déçu dans Halo 2 c'est justement que l'on affronte Tartarus.

Y a une cinématique qui est énorme avant, on est vraiment dedans, là on reprend une phase de jeux et on perd cette immersion. On retourne en phase de Gameplay comme le boss à affronter c'est un petit peu long. On perd l'endurance du truc et au final y a une perte de souffle. Tandis qu'avec le QTE dans Halo 4, on reste dans la scène, dans la cinématique, on joue la cinématique en quelque sorte. Ça se passe rapidement certes c'est peut-être dommage de voir un adversaire aussi euh, aussi puissant mourir heu. on sait pas s'il est vraiment mort si simplement mais euh au moins on ne perd pas ce dynamisme car si heu , si la scène, la pré scène avec John (le master chef/ le personnage principal) qui essaye de faire quelque chose, coran (Une I.A très lié au personnage principal) qui intervient et que là on devais l'affronter , là on aurai perdu pour moi énormément de souffle , pour moi cette scène est vraiment énorme. Coran qui intervient, qui sauve le major (John, le master chef, le personnage principal) et la scène de QTE est juste parfaite pour rester dans ce heu, dans la dynamique

Donc d'un côté on a Halo 2 ou on a toute une montée en puissance avec une super cinématique qui est coupé brutalement par un accès au jeu et un combat de boss qui ne se trouve pas passionnant et d'un autre coté dans Halo 4 ils mettent une bonne progression avec une bonne cinématique qui se termine magistralement avec un Te qui permet justement de ne pas perdre le rythme et de ne pas frustrer le joueur car il a quand même une action sur ce qu'il se passe.

Kino - C'est ça. Ça c'est mon point de vue, après on euh on peut interroger 100 personnes de la communauté y aura peut-être 100 avis différent, mais c'est mon avis personnel par rapport à ça et j'y tiens.

Y a beaucoup de discussion qui revienne la dessus et je répète toujours la même chose pour moi c'était essentiel de faire soit une cinématique, soit une phase en te pour rester dans le jeu, pour rester immergé pour ne pas perdre de souffle

D'accord. Justement dans halo, qu'est ce qui a fait que vous ne vous êtes pas sentit immergé que tout à coup y a une rupture brutale ? Tout a l'heure on a parlé de la scène avec Tartarus est ce qu'il y a eu d'autre scène dans le même genre ou des scènes différentes ?

Kino - Heu. Ba moi de base j'aime pas du tout le boss dans les jeux vidéo. C'est même la base dans les jeux vidéo à l' origine et euh, ce n'est vraiment pas quelque chose que j'adhère euh. Dans Halo 3 à la fin on affronte 343 Gilt Sparks ce boss, enfin si on peut le considéré comme un boss ne sert strictement à rien. Alors c'est sympa à jouer, c'est fun sur le coup mais euh sa sert à rien. Alors je ne sais pas s'il on peut dire que l'on perd de l'immersion mais euh, c'est dommage d'avoir fait sa comme ça. Aurai eu d'autre façon de le faire. et sinon moi je suis un grand fan d'Halo de base

donc y a pas grand-chose qui me dérange et surtout dans l'histoire je suis très , toujours, toujours à fond dedans je , j'ai même du mal parfois à quitter les sentier battu de la campagne, c'est pas grave s'il n'y a pas de monde ouvert comme y en a beaucoup qui parle sur Halo 4 c'est , c'est restreint c'est fermé c'est très couloir, moi ça ne me dérange pas parce que je suis dans l'univers, je suis dans le truc , j'ai une mission . Pour moi le personnage le major va pas s'amuser à cueillir des fleurs à droite ou à gauche, il suit la mission, il va tout droit, il défonce du covenant, il défonce du prométhéen, il défonce du parasite (des races extraterrestre dans l'univers Halo)

Et voilà

C'est très intéressant ce que vous me dite là. Le fait que le Gameplay soit adapté à l'histoire et à la personnalité du personnage principal.

Kino - C'est ça oui. Après c'est comme je le disais c'est vraiment ouvert pour tout le monde, les personnes qui veulent se balader et découvrir des choses y a énormément d'Ester Egg sur Halo (Littéralement des œufs de paques. il s'agit de secret/ de blagues de développeur/ de clin d'œil a d'autre jeu-film-musique-média)

Personnellement ce n'est pas quelque chose qui m'attire énormément, je regarde parfois des vidéo sur internet ou je vois des ester Egg ou je me dis " Tiens c'est marrant y a sa" mais j'aurai aucune envie de les chercher.

Et y en a ça va être leur passion, ils vont traverser des zones entières qui sont vide juste pour trouver ce petit ester Egg, le visage d'un, des développeurs sur un mur, euh, une page d'un livre dans l'herbe

Ou les terminaux ?

Kino - Ça les terminaux c'est intéressant car ça développe l'histoire heu, je les range pas dans la même catégorie que l'aster Egg. Eux ce sont vraiment des clins d'œil a quelque chose sans pour autant qu'il continue l'histoire.

Et moi quand je joue à la campagne je suis vraiment dedans. J'y vais à fond, j'ai un objectif, heu, j'y vais. Je m'éparpille pas quoi.

D'accord , et si maintenant je vous demande d'ouvrir votre esprit et de me dire qu'est-ce que vous aimerez plus tard comme Gameplay pour immerger le joueur ou pour vous immerger vous ou ce qui existe déjà , des améliorations,

Kino - Alors moi euh, en tant que joueur assez bourrin, sa serai la rapidité du perso que j'aimerais augmenter. à partir d'Halo réacs y a eu le jet pack par exemple , le jet pack je l'ai trouver vraiment très bien sur Halo réacs mais ce qui était dommage était que l'on pouvait soit avoir le jet pack, soit le sprint par exemple qui était les 2 atout que j'utilisais , dans le 4 (Halo 4) on avait directement le sprint et je me suis dit " Génial je pourrai avoir le jet pack et mon personnage sera hyper maniable et tout " et finalement non parce que le jet pack sur Halo 4 est un peu pourri , enfin je le trouve pourri et eux... c'est enfin donc pour moi pour que Halo 5 soit l'élus de mon cœur . Faudrait que l'on puisse sprinter à volonté, que le jet pack servent enfin à quelque chose qu'on puisse sauter très haut, courir vite ça je l'ai déjà dit, que vraiment le personnage soit à l'aise. Que... souvent on joue à des jeux ou l'on a un personnage robotique, sa nous sort des jeux quoi

Ou qu'il saute mais même globalement même si tu es un soldat dans Call Of Duty tu arrives à sauter plus haut que juste la pointe des pieds quoi

Et pour Halo c'est peut-être exagéré parfois mais c'est le fun qui rentre en compte et moi c'est vraiment ça qui m'intéresse on va dire. Le, la dynamique, pouvoir bouger, pouvoir aller vite. J'ai beaucoup adhéré à titan all au début qui permettait quelque chose qui ressemblait à ce que je voulais mais les jeux est pas assez complet je dirais, y a pas assez de mode de jeux, tous le mode de jeux qu'il y a ce ressemble trop et du coup on s'en lasse assez rapidement du coup c'est dommage.

Du coup je reviens assez souvent sur Halo c'est, mais voilà quoi, à chaque fois y a toujours ce petit truc qui fait que je ne suis pas comblé, surtout au niveau du multi joueur.

Niveau campagne, qu'on puisse sauter plus haut, courir plus vite, je suis tellement dedans que ce n'est pas grave j'avance.

D'accord donc si je résume, une amélioration des caractéristiques du personnage , le fait qu'il soit plus dynamique , plus réaliste ou même que les PNJ soit un peu plus réaliste comme dans les saut ou dans leur interaction.

Kino - Oui voilà. Après faut pas oublier la question fun, de garder quelque chose de réaliste mais qui donne envie qui ... qui amuse,

Parce que dans halo, dans Halo 2 ou même dans le 3 le saut que fait le partant (le master chef, John, le personnage principal) sont vraiment très haut ce sont des sauts lunaire comme on dit, ce n'est pas réaliste du tout mais c'est tellement fun, c'est tellement énorme. Du coup faut arriver à faire la part des choses, à trouver le réalisme, à trouver ce que j'appelle la crédibilité.

dans un univers de science-fiction , pour moi peut-être euh, presque, réaliste par sa crédibilité même si l'on ne sait pas s'il y a des aliéné qui existe même s'il n'y a pas d'Halo (nom d'une construction extraterrestre présente dans le jeu éponyme) ou même s'il n'y a pas forcément des truc il reste crédible. Et Halo est un univers que je trouve crédible par rapport à son Gameplay, a l'innovation des armes enfin certain points sont un peu particulier donc euh, dans l'ensemble c'est un univers que je trouve crédible et c'est ce qui donne sur la campagne envie d'avancé d'aller plus loin , de découvrir plus de chose parce qu'au fur et à mesure on apprend que tout ne se résume pas à la terre , le heu, le nombril de l'humanité et que qu'il y a plein de chose ailleurs et pour moi qui suit un grand fan de SF c'est vraiment quelque chose qui me met dedans encore plus voilà .

Interview 6 : Grégory - Animateur sur le stand FaCry 4

Pouvez-vous vous présenter en quelque mot ?

Greg - Bonjour, je suis Grégory Hunt, j'ai 23 ans, je suis actuellement sur le salon de jeux vidéo sur far crie 4 plus précisément

D'accord, point de vue immersion par le Gameplay, est ce que cette notion vous parle et est-ce que vous pouvez me citer quelque jeu qui vous a beaucoup immergé.

Greg - Pour ma part, je suis plus dans les FPS que ce soit call of dut, ou alors far crie, j'aime bien l'univers assassin creed, dans lequel au niveau de l'immersion on est vraiment ancré à l'intérieur donc c'est vraiment pas mal

D'accord, quelles sont pour vous les mécaniques de Gameplay qui permette aux jeux d'immerger le joueur?

Greg - C'est à dire ?

C'est à dire par exemple on peut trouver dans certain RPG des choix moraux qui permette un peu de personnalisé l'aventure de faire en sorte que ce ne soit pas une aventure quelconque mais l'aventure du joueur et quelque mécanisme comme par exemple Assassin Creed Unity, ou lorsque l'on saute d'un toit et que l'on atterrit dans une botte de paille une accélération permet de retranscrire des mouvements un peu plus réaliste ?

Greg - ok alors euh, y a différent élément, moi je sais que pour ma part, ce qui m'immerge d'avantage dans un jeux c'est la possibilité d'évolution, de pouvoir faire des achats de pouvoir évoluer au niveau des armes au niveau de la combinaison tout ça , y a également , par exemple dans Gears Of War cette possibilité d'avancé tout en étant camouflé , cette vision d'image un peu accéléré tout ça ,

J'aime bien oui que ce soit au niveau visuel ou au niveau comme je vous ai dit, achat et évolution des jeux vidéo

Donc personnalisation de l'avatar et monté en puissance et en compétence

Greg - C'est ça

Et inversement, quel jeux ne vous ont pas du tout immergé et vous ont fait sortir vraiment de votre expérience ?

Greg - Quel jeux, quel jeux ? Heu. Pff, je n'en ai pas en tête directement. Normalement je choisi mes jeux en fonction de mes critères de recherche donc eux, généralement je suis très peu déçu, Oui... non... non j'en ai pas en tête.

D'accord et dans les jeux que vous avez essayé, quel ont été les mécaniques ou les petites choses qui vous ont fait vous rappeler que vous étiez devant un jeu vidéo et qui vous ont coupé votre immersion que ce soit de manière radicale ou éphémère ?

Greg - Heu, c'est certain jeux avec des graphismes moyen, heu ... des jeux avec heu ... une espèce de ... un coté fantastique du coup on sort un peu du réel et oui voilà c'est à peu près tout.

D'accord et si vous essayer d'imaginer pour l'avenir quelle sorte de nouveauté de Gameplay on pourra voir arrivé ? Ou des améliorations sur ce qui existe déjà pour immerger le joueur dans un jeu vidéo ?

Greg - Ba alors heu, comme je l'ai dit précédemment, amélioré au niveau des graphismes, avoir des map un peu plus réaliste qui se base sur eux la vie actuelle, des villes déjà connue comme on peut

observer sur Assassin Creed ou c'est vraiment la carte de paris heu, oui après eux, après Avoir un peu plus de jeux avec une liberté.

Pas une liberté basé sur un seul chemin ou l'on ne peut pas tellement s'évadé, voila

Une peu comme deus ex ou l'on peut choisir nos différents moyen d'approche ?

Greg - Voilà c'est ça.

Interview 7: Présentateur du jeu Project Cars

Parlez-moi de votre jeu Project cars, Qu'apporte-t-il à l'immersion ? Comment avez-vous basé votre Gameplay sur l'immersion ?

PC - Alors par rapport à Project cars heu, on est clairement un jeu qui a été fait pour immerger le joueur, dans la vie d'un pilote et ce à tout le niveau. C'est à dire, en termes de Game Design où là par rapport au mode carrière on va vraiment se mettre dans la peau d'un pilote en signant des contrats, en décidant de son choix de carrière et donc en évoluant après dans les jeux

Et après l'immersion elle est après, là vous l'avez sur l'écran, à travers plusieurs domaines, on a d'abord la partie visuelle qui est très impactant, aujourd'hui on est sûr de la photo réaliste. Project Cars permet d'avoir vraiment une immersion réelle, comme un pilote peut la vivre, donc on a les effets météo qui sont fidèlement retranscrit ça fait partie de l'immersion ce genre de chose, on a également tout l'aspect visuel comme par exemple quand on est en vue cockpit avec le casque là, c'est la même chose on est dans la vue du pilote, donc voilà, c'est à travers ses éléments bien entendu, là on est sûr un jeu de voiture alors on va parler physique, physique des véhicules, ou on va retranscrire la réalité heu des, des véhicules, y a des pilotes professionnels qui s'entraînent aujourd'hui avec Project cars pour avoir justement ce niveau de réalisme et d'immersion

Après le son aussi est important et en réalité tout dans les jeux vidéo est important si l'on veut vraiment se plonger dans l'immersion

Heu j'ai envie de dire, le pas suivant c'est ce que vous avez là-bas c'est à dire l'Oculus Rift. Donc là on est sûr le hardware on va vraiment se mettre dans la peau du personnage là en l'occurrence c'est le pilote, je ne sais pas si vous avez essayé ?

J'ai essayé l'Oculus Rift mais c'était sur une démo et je n'ai pas pu l'essayer encore sur votre stand.

PC -Et bien là si vous l'essayez-vous aller vite vous en rendre compte que vous êtes le pilote, vous êtes dans le véhicule. Donc voilà si ça peut répondre un peu à vos interrogations.

J'aurai du coup une autre question à vous poser aussi, point de vue de l'avenir, qu'est-ce que vous auriez vous intégré dans votre jeux qui n'a pas été pris en compte parce que vous n'aviez pas les moyen technique, parce que ce n'était pas réalisable ou même dans 10 ans ,20 ans ,30 ans qu'est-ce que vous imaginez qui sera réaliser pour l'immersion par le Gameplay ?

PC -C'est difficile à dire car quand on voit aujourd'hui, ce qui se fait avec l'oculus rift, faut savoir que c'est un kit de développement, le produit final n'est pas encore sortie, donc ça va être vraiment sur le hardware que ça va ce faire. Alors être complètement immergé dans l'action euh, après on y est déjà.

Dans Project cars on a intégré, je pense tout ce qui pouvait être intégrable au niveau du son, au niveau des effets météo, c'est très important, la lumière du soleil, suivant ou vous êtes situé vous faite une course à Silverstone heu le 13 mars à midi, vous n'aurez pas la même luminosité que vous faites la même, la course à la même date mais à Suzuka par exemple

Donc euh, voilà, aujourd'hui Project cars, amené déjà tout ce qui peut ce faire en terme d'immersion

Donc euh, d'ailleurs, l'une des phrase clé des jeux est euh, c'est bond reality donc c'est vraiment ce mettre au cœur des jeux,

D'accord donc si je résume grosso modo votre pensée, l'immersion par le Gameplay est limité et on est arrivé au bout de cheque l'on est capable de faire et l'évolution qu'on a ça va être via les périphérique externe via l'oculus rift.

PC -Au bout ? On est jamais au bout, on y est jamais, on avance on avance avec eux, avec les moyen existant du jour. Project cars euh est une nouvelle licence, et ça ce veux être la vitrine aujourd'hui de la réalité virtuelle euh, si je peux dire (rire)

Interview 8: AlexAndre ou 87, Journaliste sur JV.COM

Bonjour, est ce que tu pourrais te présenter en quelque mot ?

Alex - Alors bonjour, je m'appelle AlexAndre donc c'est 87 sur euh jeux vidéo .com. et donc je suis journaliste pour le site depuis 1 an et demi .

D'accord, en tant que journaliste jeuxvideo.com tu as du essayer beaucoup de jeux et en découvrir plusieurs, est ce que tu pourras me dire dans tous les jeux que tu as testé est ce qu'il y en a qui t'ont beaucoup immergé et pourrai tu me dire par quelle mécanique de Gameplay ils ont réussi à t'immergé dans le jeu?

Alex - Et bien en fait c'est assez particulier, je joue surtout essentiellement au RPG, je vais par exemple te cité Westland 2, qui est un RPG euh, on va dire euh, au tour par tour assez tactique. C'est parvenu, par quelle mécanique de Gameplay ? Tout simplement par l'écriture, une vraie immersion dans le, un univers riche et cohérent avec beaucoup de ligne de texte et de choix moraux qui impacte vraiment sur ton aventure et ta manière de la vivre. Donc pour moi et après ça dépend des joueur mais c'est vrai que pour moi, l'immersion passe aussi par mon implication en tant que joueur à travers mon personnage.

D'accord donc à la fois l'identification vis à vis de l'avatar et la personnalisation de l'univers via ton aventure

Alex - Absolument oui c'est exactement ça.

D'accord. Dans ce même genre de jeux, peut tu me dire ce qui au contraire ta fait sortir des jeux, et ta couper ton immersion ?

Alex - Alors ce qui va couper mon immersion c'est très simple, c'est, sa tiens plus à des problèmes technique en fait. Enfin, en l'occurrence tu vois j'avais des retours bureau (*Ndr : le fait de voir son jeux sur pc ce couper pour retrouver l'écran du bureau brutalement*) euh, tu vois. Ou alors des freezes (*Ndr : le fait que l'image ce fige, " ce gelé" avant de repreNdre*), quelques bugs, des problèmes de pathfinding des personnages (*Ndr : système permettant à des personnages d'aller à un point A un point B dans un jeu de manière automatique*). Ça, ça pète un peu l'immersion.

Après sur d'autre jeu ça va être tout simplement un menu mal foutu un doublage raté, euh parfois y a des jeux qui vont être particulièrement réussi qu'on une écriture savante, mais le doublage est complètement à côté de la plaque que du coup ça te pète toute ton immersion, ça dépend vraiment des jeux

D'accord, et si on essaye un peu de se projeter dans l'avenir, dans le futur, est ce que tu peux imaginer ce que serai l'immersion plus tard dans 1 ans, 2 ans ou même imaginé des nouveautés ou des améliorations ?

Alex - Alors, bon on est en train de le vivre si tu veux un petit peu parce que regarde, tu vois aujourd'hui la, la, la réalité virtuelle notablement avec l'Oculus Rift qui change radicalement ta manière de jouer. Je dois dire qu'on a la chance de l'avoir essayé à la rédac et ça te change totalement ta perception du jeu et là l'immersion est totale et je pense que là c'est une technologie qui en est encore à ses début, d'ici aller 3-4 ans, je pense qu'elle sera totale, y aura, en terme de son, en terme de qualité d'image et en terme d'interaction ça devrai fortement évolué et là l'immersion sera totale, peut-être trop au point d'isolé le joueur du reste du monde

D'accord et bien merci beaucoup pour votre réponse.

Alex - Et bien je t'en prie

Interview 9 : un des concepteurs de Strike Victor

Bonjour, est ce que vous pouvez vous présenter en quelque mot ?

SV - Heu, alors, je m'appelle Chadi N'travers et je suis l'un des concepteurs de Strike Victor, heu, un jeu multi sur pc, un ... un Fast-FPS

D'accord ce Fast-FPS comme vous en parler est dans la ligné des Unreal qui existe des autre jeux comme Quake 4 par exemple

SV - Oui

Est-ce que vous pouvez me parler un peu plus de la méthode d'immersion que vous avez choisi d'implémenter pour immerger le joueur ?

SV - Pour immergé le joueur, c'est à dire ? Est-ce que tu peux préciser ?

Ba c'est à dire, qu'est-ce que vous avez fait pour faire en sorte que le joueur soit aspirer par le jeu, soit complètement dépendant et oublie ce qui ce passe, ce qu'il a tout autour de lui ?

SV - D'accord, ba nous en fait on a, si on pouvait parler d'immersion ce serai plutôt euh, c'est un jeu qui est basé sur les réflexe et qui procure du plaisir grâce à ça, c'est qui est assez difficile et quand, quand la personne y arrive elle est, je pense qu'elle éprouve un sentiment de, comment dire, de satisfaction personnelle qui est assez énorme. Nous on a fait le choix de , la plus part des jeux font le choix de retenir leur joueur qui sont plus basé sur la récompense sûr, on va te prendre par la main, on va te dire que t'es beau, que tu es fort et tout ça et nous c'est tout l'inverse, c'est à dire que dès le départ on fait comprendre au joueur que, qu'ils ne sont pas tout beau et qu'ils sont plutôt nul et euh, mais par contre quand il commence à vraiment bien jouer ba comme dans Quake ou dans d'autre jeu , euh, là ils sont, là il devienne accro à cause de ça , il devienne accro au fra (fra signifie tuer un joueur dans un jeu). On a aussi un système de leader bord, de classement mondial, donc eux, nos joueur les plus assidu il passe leur temps enflait a, à se tirer la bourre sur ce classement quoi.

D'accord, au cours du développement je suppose que vous avez du essayé pas mal de chose, essayer d'implémenter pas mal de chose et en retirer certaines, est ce que vous pouvez me parler des choses que vous avez retiré parce que ça nuisait à l'expérience de joueur et a l'immersion ?

SV - Euh, nous on a vraiment heu, essayé de faire un jeu qui soit le plus simple possible et le plus immédiat possible, par exemple euh, dans la plus part des FPS on meurt, on a une espèce de compte à rebours et doit attendre et ça n'y est pas. C'est à dire que le joueur est propulsé dans l'action directement. En fait la mort est pas vraiment pénalisante quoi. Elle fait partie du cycle de Gameplay et on essaye de le faire comprendre assez tôt au joueur.

heu par exemple un truc simple , heu on a des mouvement d'esquive s, des barrel roll enfin des LR Roll (*Ndr :mouvement de tonneau réalisé avec le vaisseau de gauche à droite permettant d'esquivé quelque tir*) et au départ on voulait les limité avec une barre de staminal (*Ndr :une barre d'endurance limitant l'utilisation d'un mouvement ou d'une compétence*) pour qu'il ne puissent pas spammer (*Ndr :utilisé trop fréquemment quelque chose*) et ça on la retiré parce que l'on s'est rendu compte que ça servait à rien en fait.

Aussi, si la features (*Ndr : fonctionnalité*) est cool et si les gens s'amuse avec on va la laissé quoi.

D'accord, et si on essaye de se projeter dans l'avenir de votre jeu et du jeu vidéo en général, qu'est-ce que vous pensez que vous pourrez implémenté, une nouveauté ou même une amélioration de ce

qui existe déjà qui pourrai renforcé l'immersion chez le joueur ?

oui, alors en fait nous le coré Gameplay (le cœur du Gameplay d'un jeu) on en est assez satisfait, les gens qui y ont jouer l'apprécie maintenant il n'est pas parfait, c'est clair qu'il y a des amélioration à faire par rapport à ça mais, nous on va surtout travailler sur l'aspect communautaire qui est quasiment inexistant pour l'instant , c'est à dire travailler sur des outils qui vont permettre au joueur de communiqué plus facilement, de pouvoir intégrer un clan plus facilement, de pouvoir euh, avoir une expérience de jeux multi pour le long terme et euh, et plus enrichissante que euh, croiser des personnes plus aléatoirement et ne plus les revoir après quoi

D'accord et bien merci beaucoup pour votre réponse

SV - Mais de rien.

Interview 10: Julien Tellouck responsable du pôle divertissement sur Game One

Donc, est ce que vous pouvez vous présenter en quelque mot ?

JT-Alors moi je suis Julien Tellouck, chui responsable du pôle divertissement chez Game One et on me connaît comme animateur sur les quotidiennes de la chaîne.

D'accord, parmi tous les jeux que vous avez testé, est ce qu'il y en a certain qui vous ont plus immergé que d'autre et pouvez-vous me dire pourquoi ?

JT-heu, en immersion ? (réfléchit) en immersion, parmi tous les jeux que j'ai testé et que j'ai pu apprécier ... y a des univers au niveau musical comme God Of War , la mise en scène, la musique de God Of War est quelque chose que j'ai adoré , heu, l'immersion dans un GTA 5 aussi , ou i y a des personnages qui sont très , énormément bien dessinés au niveau du caractère je pense à Trevor notamment, ce sont des jeux qui en terme d'immersion on est vraiment plongé , on voit vraiment que en terme d'immersion les graphismes jouent mais ce qui compte c'est vraiment la mise en scène et la musique qui accompagne les parties

D'accord et si on essaye de se concentrer un peu plus sur le Gameplay, quels ont été les choix de Gameplay sur les jeux que vous m'avez cité qui ont fait que vous avez été immergé ou qui au contraire vous ont fait sortir un peu du jeu ?

JT-La plus part du temps le Gameplay heu, m'a aidé, quel que soit le Gameplay m'a aidé à être dans l'immersion. Ce n'est pas le Gameplay qui fait l'immersion heu ... (pensif) Je pense que l'immersion par rapport au Gameplay ça sera plus d'actualité avec les casques de réalité virtuelle, projet Morpheus chez Sony, Oculus Rift. Heu là où on va vraiment tourner la tête et on va voir heu, on va voir un univers qui est tout autour de nous.

Parce que c'est vrai que la plus part du temps on évolue dans ces mondes par le biais de cette petite fenêtre et quand on veut voir ce qui se passe à droite ou à gauche et bien il faut appuyer sur le

bouton de la manette. Là avec l'Oculus Rift on va tourner la tête pour voir ce qui se passe au-dessus de nous. Si on se fait tirer, par quelqu'un qui nous tire dans le dos dans un Call Of Duty et bien il va falloir se retourner donc là l'immersion va être vraiment totale.

Sinon sur le reste dans le Gameplay, que ça se joue à la manette, au clavier ou à la souris avec Kinect avec, une idiote, quel que soit l'immersion c'est plus la mise en scène qui fait la différence. Après on va dire sur les jeux de sport, oui l'immersion est totale quand tu joues à Wii Sport, la version tennis du Wii Sport c'est un classique, ce n'est pas un jeu au niveau des graphismes hyper réaliste mais en termes de sensation et d'immersion dans l'univers du tennis et bien on sent qu'on y croit. On est en train de jouer avec ses bras, de faire le geste du tennis et là y a une immersion totale. Après en terme de Gameplay tu peux très bien être immergé dans une immersion totale dans un Call Of Duty qui va bien t'amener dans la mise en scène de l'histoire, jouer à ta manette et tes boutons de façon classique, et de même, à Contra Riot avec un Bayonetta soul qui est graph, qui est au niveau graphisme, musical, mise en scène est extraordinaire, qui va jouer avec la manette de façon plus primaire avec des QTE que l'on appelle des Quick Time Event (des événements rapides consistant à appuyer sur un bouton de la manette ou à effectuer une certaine action dans un minimum de temps) qui sont des moments précis dans le jeu où il faut appuyer sur le bouton X, Carré, Croix, Triangle de façon bien rythmée et là c'est plus de la maniabilité hard coré c'est une maniabilité un peu plus causale (plus abordable à une majorité de gens) mais au final l'immersion est toujours là. C'est, l'immersion dans les jeux on va vraiment se poser la question avec les casques de réalité virtuelle mais cette immersion la sera uniquement présente uniquement si la mise en scène suit derrière et si les graphismes suivent derrière.

Aujourd'hui sur le casque de réalité virtuelle, au niveau graphisme ce n'est pas beau. Ce n'est pas beau ! Ce n'est pas agréable à regarder. C'est agréable à découvrir y a un bel effet mais est-ce que l'on va jouer chez nous comme ça alors que sur nos consoles ou nos pc on a des graphismes super réaliste je suis septique pour l'instant mais j'attends de voir. J'attends qu'on me le prouve.

D'accord et justement, dans cette évolution ou vous dites qu'il faudra attendre la suite, comment vous la voyez la suite vous ?

JT-Ba la suite, on voit des petits projets à droite à gauche, les casques de réalité virtuelle c'est un truc que l'on voit tous les 6 ans qui ressort à chaque fois et ... depuis la nuit des temps des jeux vidéo euh, depuis qu'il existe depuis 30 ans, on ne fait que d'en parler, tout le temps. Là euh, ça prend forme, ça devient accessible à l'achat euh, alors qu'avant ça devait coûter 5000 balles maintenant ça vaut, 400€/500€ ce n'est pas donné à tout le monde mais ça reste accessible. L'avenir comment je le vois ? Je pense que euh, à un moment donné franchement on va arriver à une limite à faire des jeux toujours plus beaux, toujoursplus maniables et compagins et on ne pourra jamais faire plus beau que la réalité ça va être compliqué. Je pense qu'à un moment donné la limite va se poser en termes de ...de fenêtre.

C'est à dire qu'on découvre nos jeux vidéo par le biais de cette petite fenêtre comme j'ai dit auparavant qui reste très limitée. Je pense qu'il faut aller au-delà de cette petite fenêtre je pense notamment au casque de réalité virtuelle, mais ça fait bizarre. Je ne vous cache pas que moi à l'E3 (le plus important salon du jeu vidéo de l'année), je me suis baladé à l'E3, je suis allé au stand Oculus Rift et j'ai vu comme ça ces 30 personnes jouer comme ça

avec leur casque chacun dans leur coin. Avais un sentiment bizarre en se demandant voilà si le futur c'est ça c'est triste, chacun avec leur casque virtuel, on a l'impression d'être dans un mauvais film de science-fiction avec un scénariste qui est pas très agréable

On perd la partie communauté des jeux pour se concentrer sur l'aspect solo

JT-Voilà, après y a le côté illumiRoom. Et le côté illumiroom toujours dans l'immersion. L'illumiRoom c'est le principe de dire, je vais projeter des images en dehors de l'écran qui vont permettre d'être en immersion totale dans mon jeu vidéo donc pour moi l'avenir idéal ce sera que demain imaginons si c'est possible. On soit tous dans des pièces destinées au jeu, des pièces blanches, ou on appuiera sur un bouton et ou tous nos murs deviendront blancs, quel que soit leur couleur il deviendra blanc, les meubles disparaîtront totalement, et on se retrouvera dans cette pièce blanche et on appuiera sur un bouton et tout le jeu vidéo apparaîtra dans ces murs dans une sorte de sphère pourquoi pas avec des choses projetées devant moi, sur le plafond sur les côtés mais aussi en dessous de moi et là je serai dans un monde où je vais peut-être évoluer toujours avec une manette mais quand il se passera un truc en haut, à droite avec un son 3D qui va l'accompagner je vais le voir, je vais entendre qu'il va se passer un truc, je vais tourner la tête et là je vais voir un monstre. Là si l'avenir des jeux vidéo c'est ça ça sera vraiment l'idéal et on ne sera plus limité à cette petite fenêtre qu'on visite comme ça en observateur on sera vraiment acteur intérieur des jeux

Et bien merci pour vos réponses

JT- Et bah de rien

Interview 11: Marco Garner alias Riot Jingo

Bonjour, est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

MG - Bonjour, je m'appelle Marco Garnier connu sous le nom de Riot Ginkgo je travaille chez Riot Games en tant que community manager français et donc je m'occupe de tout ce qui concerne l'élague of légende sur le territoire français

D'accord donc au cours de cette interview, toutes les questions que je vais te poser ne représentent que ton avis et pas l'avis de Riot Games c'est bien cela ?

MG - Exactement, là je parle en tant que Marco Garnier et non pas Riot Ginkgo

D'accord donc concernant juste toi, Marco Garnier dans l'élague of légende, qu'est-ce qui rend les jeux immersifs selon toi,

MG - Alors ce qui rend le jeu immersif pour moi, c'est le fait que l'on contrôle un champion, du coup on peut s'identifier au niveau de la manipulation de la souris, du clavier, tout ce qui nous fait bouger c'est un champion qui est plus ou moins fait sur le même système c'est à dire qu'il va se déplacer et qui va avoir des actions qui sont similaires à des actions que l'on va avoir dans la vie. Eux

qui sont similaire, certes on ne va pas envoyer des sort et tout mais par exemple bouger les bras, et c'est ce type d'activité. On ne va pas ce téléporter y a pas ce genre de chose.

Ça c'est la première chose, la deuxième je dirais c'est la fluidité du jeu en lui-même, au niveau graphique au niveau du son. Ou là on s'en que bin, lorsque l'on fait une action elle est directement répercutée dans le jeu via le champion donc ça permet une certaine fluidité. Une dernière chose que je pourrai trouver c'est l'univers de *élague of légende* qui est assez complet dans le sens où l'on ne joue pas un champion ou c'est juste des compétences mais c'est un champion qui a un caractère, c'est un champion qui a vraiment une identité propre une histoire dans les jeux. Et je sais qu'il y a beaucoup de joueur qui du coup vont aller le chercher et pas forcément pour tous les champion mais pour leur champion ils vont connaître vraiment ce qu'il a fait dans les jeux ce qu'il a fait sur *rune terra* qui est le monde de *élague of légende*.

D'accord, dans les jeux, actuellement on voit beaucoup de personne qui sont beaucoup dans l'export, donc des joueur pro et. Elles ont une manière de jouer et qu'est ce qui pour toi, peut faire en sorte que l'immersion soit cassé par rapport au mécanisme parce que c'est quand même un jeu très compétitif et du coup l'immersion n'est pas géré de la même manière.

MG - Oui, je pense que lorsque l'on joue une compétition qu'on est vraiment dans le monde sportif professionnel ou là on est dans un match euh, avec un énorme enjeu, on est très détaché du côté identitaire du champion, du côté identitaire du jeu, on est focalisé sur la performance, la bonne utilisation des compétences du champion.

Heu et dans ce cadre-là on est plus dans l'immersion, après est ce qu'on est plus immergé ? Je ne sais pas. Je pense qu'on reste très liée au champion parce que quand on y réfléchit on est sur un ordinateur, on contrôle avec ses mains le clavier, la souris et on est complètement focalisé on ne fait qu'un avec le champion en fait. Au niveau du son on entend ce que le champion entend, on entend ce qu'il y a autour, au niveau de la vision on ne voit que la vision du champion lui-même, donc on ne peut pas se détacher complètement on reste complètement lié au champion même si l'objectif et le principe n'est plus d'être immergé.

Donc si je résume bien on est à la fois marionnettiste et marionnette en même temps ?

MG - Je ne sais pas (rire), heu là par rapport à ça ? Heu à la fin, marionnettiste parce qu'on contrôle un champion, et marionnette parce que l'on est dépendant du champion ? On a un gros pouvoir en fait je ne vois pas vraiment en quoi on est marionnette. Pour moi on est à l'intérieur du champion et donc, on a pas, aucun fil ne nous tire au final parce qu'on est libre, on est libre d'aller où on veut, on est libre de contrôler le champion y a rien qui nous contrôle nous, même si on a certaine contrainte on est pas omniscient on est pas dieu donc forcément voilà par rapport à la vision bah y a un buisson on ne voit pas ce qu'il y a à l'intérieur du buisson pour moi c'est pas forcément être une marionnette c'est juste humm être vraiment lié au champion et ne pas avoir de pouvoir qui vont au-delà.

D'accord et si maintenant on essaye de se projeter dans le futur, qu'est-ce que tu verras comme amélioration qui pourrai subvenir à *élague of légende* pour améliorer ce côté immersif et pour améliorer l'immersion du joueur ?

MG - Humm, je pense que pour l'immersion, le développement va surtout se situer dans le Lore du

jeux donc l'histoire de rune terra , l'histoire des champions, ce qu'ils ont réalisé et d'ailleurs c'est une politique de Riot Games qu'ils, que nous avons annoncé quand même , que nous avons annoncé y a un mois ou deux dans le sens où l'on va essayer de séparer le Lore (l'histoire du jeux) du jeux en lui-même . c'est à dire que pour donner plus de profondeur à nos champion on les détache du fait que Ok ce sont des champion que nous avons en tant qu'invocateur et qui vont combattre dans l'institut de la guerre . Ce sont des champions qui ont une vie, un passé, qui ont une famille, qui ont des amis, qui ont des ennemi aussi qui ont une histoire sur rune terra et donc je pense que l'immersion va plus se situer sur une histoire en dehors des jeux ou le joueur va jouer sa *game* (Ndr : sa partie) mais va ensuite ou heu interagir avec d'autre personnes ou lire des histoires ou regarder des vidéo ce genre de chose écouter même des musiques. Ça la musique c'est là, même pas la musique les son des jeux aussi, des musique écouté en dehors des jeux par les joueur, c'est ça qui renforce l'immersion. Je pense que dans les jeux en lui-même on n'ira pas vraiment plus loin en terme d'immersion dans élague of légende.

D'accord, est ce que tu penses que tu pourras être un peu plus précis dans le sens ou on sait que élague of légende c'est un jeu qui est très codifié réglé par la règles des mobs justement et des dota, est ce que tu penses que c'est le fait justement que Riote Games soit parti sur l'aspect dota qui ai bridé l'immersion et que tu du coup ce soit plus difficile de pouvoir développé ce côté-là ?

MG - Ba c'est juste que ce n'est pas le principe, on part sur un jeu heu, l'objectif est la clarté dans un premier temps. À partir de là on ne peut pas se permettre d'avoir une caméra qui soit dans les yeux d'un champion parce que on veut avoir une vision du jeu au global et je pense que c'est difficile d'aller plus loin que ça à partir de ce principe la tout est dit.

On part sur un principe de clarté sur un principe de jouabilité et non pas sur un monde a, enfin un jeu a univers persistant comme sur world of warrant ou là le joueur arrive vraiment pour s'immergé tout simplement.

D'accord et bien merci beaucoup pour tes réponses

MG - De rien c'était un plaisir

[Interview 12 : Sébastien WAXIN, chef de projet marketing chez BigBen](#)

Bonjour, est ce que tu peux te présenter en quelque mot ?

SW - Alors moi c'est Sébastien Warin, chui chef de projet marketing sur Bigben et Bigben c'est une société française qui est basé dans le nord de la France à côté de Lille, qui fait des jeux vidéo, des accessoires pour console voilà voilà

D'accord, actuellement tu es sur le stand rugby 15 c'est bien ça ?

SW - Oui on a rugby 15 entre autre, on a aussi MXGP qui est un jeu de moto cross, on a moto cycle club qui est un jeu de moto arcade et on a toute une partie réservé à un accessoires et réservé au casque Tuttle Beach.

D'accord, sur tous les jeux que vous présentez, il y a une notion d'immersion qui est derrière, cette immersion comment elle est traitée ?

SW - Ba en fait c'est assez difficile de décrire comment est cette immersion parce que c'est un ensemble d'élément qui va faire que le joueur va se sentir acteur des jeux dans lequel il joue. Ça va se passer par une bande sonore spéciale, ça va se passer par des animations particulière, par un bon feedback de la manette, en fonction des actions que l'on va faire à la manette. Il faut qu'elle soit traduite correctement dans les jeux. Donc voilà c'est un ensemble de pas mal d'élément qui font qu'au final le joueur se sente acteur du jeu ou ne se sentent pas acteur des jeux.

D'accord comme tu la dit c'est un ensemble d'élément qui forme une alchimie qui permet une très bonne immersion, si on essaye de se concentrer sur un seul de ses élément, le Gameplay, est ce que tu serai capable de me dire qu'est ce qui favorise l'immersion à partir du Gameplay et en quoi le Gameplay créer permet cette immersion.

SW - Alors j'avoue clairement c'est pas forcément le genre de genre de question auquel je suis habitué parce moi c'est plus du marketing et pas du développement pur, heu après eux, moi ce que j'en pense c'est que le Gameplay c'est surtout autour des animations, autour oui c'est ce que je disais c'est les réponses avec la manettes il faut que ce soit, faut que ça pousse fluide, faut que ça pousse, surtout pas scripté parce que si c'est scripté le joueur va, enfin nous dans la vie on est pas scripté, on peut faire tout un tas de mouvement et au plus on peut faire de mouvement dans le jeu vidéo plus le Gameplay est riche au niveau des animations et plus le joueur se sentira en immersion dans le jeu.

D'accord donc vous avez essayé de caler votre Gameplay pour qu'il soit le plus réaliste possible et vous avez essayé de calquer la réalité dans votre jeu vidéo.

SW - Oui voilà c'est ça. Le but pour être en immersion l'objectif c'est de se croire acteur de ce qui se passe à l'écran. Pour se croire acteur de ce qui se passe à l'écran le plus simple c'est de se raccrocher à la réalité. et du coup d'être le plus réaliste possible effectivement dans les animations, voilà surtout dans les mouvements, l'intelligence artificielle, donc la façon donc ça comporte aussi là pour le jeu de rugby comment ça comporte les coéquipiers autour de soi, faut que cet ensemble d'élément qui constitue le Gameplay soit le plus riche possible et le plus réaliste possible je pense en tout cas pour une simulation de sport pour qu'on puisse se sentir à la place du joueur qu'on a entre les mains.

D'accord, comme vous l'avez dit vous essayez d'être le plus réaliste possible. Est-ce qu'actuellement y a des trucs qui vous manquent. Est-ce qu'actuellement dans votre jeu y a des choses qui sont imparfaites ou pas possibles techniquement et que vous aimeriez bien ajouter par la suite pour améliorer cette immersion.

SW - Alors nous pour le coup rugby 15 c'est les premiers jeux de rugby qu'on fait euh, l'objectif c'est d'en faire, on va dire tous les ans pour vraiment créer une franchise forte dans le cœur des fans de rugby comme les Fifa et. Et forcément on va dire Rome ne s'est pas construite en un jour donc du coup les jeux ne se créent pas en une seule journée on va dire. Et euh et effectivement y a des ANI, alors on a déjà tout un tas d'animations, des mouvements spéciaux des feintes des chicanes, tous les mouvements qui sont chers au rugby mais, voilà comme je disais nous on n'est pas scripté, on des

possibilités immense d'animation avec le score, le but c'est d'offrir toutes ces possibilités envisageable ou en tout cas la plus grande partie des possibilités envisageable dans les jeux vidéo.

donc forcément , quand on commence un jeux, euh il faut l'améliorer il faut l'améliorer notamment en fonction du retour des fans parce que voilà on lance le jeu, derrière on va avoir tout un tas de commentaire, des joueurs qui vont nous dire, ça c'est pas bien, ça s'est bien, ça c'est pas mal ça se peut être amélioré et tous ses feedback là , on va essayer de , de les prendre en compte, d'améliorer la version suivante du jeux pour que le joueur sente qu'on a pris en compte tous ses , ses désirs et donc au final renforcera le réalisme et au final l'immersion car c'est lui qui l'a demandé.

D'accord et maintenant ma dernière question est un peu similaire. Si on essaye de se projeter dans l'avenir. Comme vous l'avez dit vous êtes sur le stand rugby 15 mais vous êtes aussi de chez bigo ben, donc ma question va sûrement vous être familière. Si on essaye de se projeter dans l'avenir 10 ans, 20 ans. Qu'est ce qui pourrait augmenter cette immersion par rapport au périphérique qu'on aura en main ou au contenu qu'on aura dans les jeux ?

SW - Alors je pense que c'est peut-être même pas nécessaire d'aller jusque 10 ou 20 ans parce que quand on voit Oculus et les possibilités qui sont offertes par un périphérique comme Oculus , je pense que c'est juste une histoire de mois voir à la limite d'année histoire que ça se démocratise vraiment et que ce soit accepté par l'opinion publique parce que voilà c'est quand même des périphériques qui sont on va pas dire intrusif mais qui rapproche l'homme de la machine. Il faut que ce soit techniquement fiable.

Il faut aussi qu'il y ait une seconde étape pour que ça se démocratise je pense c'est que l'opinion publique accepte aussi ce genre de périphérique. Après l'opinion publique et les jeux vidéo c'est toujours un long débat, on peut aussi avoir le débat avec tout ce qui est Export. Déjà que le joueur de jeux vidéo n'a pas une image très reluisante dans l'opinion publique si ensuite on, on ne va pas dire qu'on donne le bâton pour se faire battre mais fin voilà y a toute une ...

Une image de marque à soigner ?

SW - Voilà, une image de marque à soigner et à faire accepter. Après 10 ou 20 ans, moi je suis incapable de dire ce qui va se passer dans 10 ou 20 ans, je pense qu'il n'y a pas grand monde qui est capable de le dire. Quand on voit l'évolution technologique, bah il faut se rappeler qu'il y a 7 ans l'iPhone n'existait pas. Maintenant on est sur des périphériques comme Oculus qu'on aura même pas imaginé y a 2 ans donc dans 10 ans ou dans 20 ans je suis incapable de dire ce qui va se passer.

D'accord et point de vue contenu en jeux ? Qu'est-ce que vous aimeriez voir se développer à l'avenir ou qu'est-ce que vous pouvez imaginer ou qui vous ferait plaisir ?

SW - Bah je dirais, des jeux qui ... on parlait d'immersion donc ce sont des jeux qui vont aller plus vers l'immersion via des périphériques comme Oculus, moi je pense que ça peut être intéressant.

Heu après, moi je suis plus, après c'est un point de vue personnel moi je suis plus attiré par des simulations de sport, des trucs réalistes chui moins fan moi de de, tout ce qui est fantastique science-fiction etc. etc.

Heur, des que ça ce coupe du réel, justement moi j'ai du mal à m'immergé dans l'histoire donc on parlait d'immersion, c'est vrai que d'un point de vue personnel quand sa s'approche pas de la réalité j'ai du mal à m'immergé dans les jeux. Donc oui à l'avenir j'attends des jeux qui soient de plus en plus réaliste, qui sont de plus en plus joli graphiquement qui offre de plus en plus de possibilité sociale aussi. Parce que bon, le multi joueur en local c'est très minoritaire par rapport à la masse de multi-joueurs que l'on peut voir donc eux de la fonctionnalité sociale qui peuvent être intéressante. Fin voilà c'est des pistes à explorer quoi.

Et bien merci beaucoup pour vos réponses.

SW - Y a pas de soucis c'était avec plaisir

Interview 13: Benoit RENARD, gérant de la société gold

Bonjour, est-ce que vous pouvez vous présenter en quelques mots ?

BR – Je m'appelle Benoit Renard, je suis gérant de la société Gold qui est basé à Lyon. On est installé depuis le mois de septembre en fait et on présente « Spirit of war » notre premier jeu, notre première production qui devrait sortir d'ici quelques semaines.

D'accord, donc « Spirit of war » est un jeu tablette qui reprend un scénario sur la première guerre mondiale et qui essaye justement de simuler les jeux de plateau sur tablette.

BR- Totalement, c'est exactement ça. On est parti du Gameplay des wargames, des anciens jeux qui prenait des Gameplay relativement simple de jeu de plateau, de wargame sur table. Donc, on est parti de ce Gameplay là pour essayer de retrouver cette ambiance de jeu de société, autour d'une table, mais sur tablette avec les technologies d'aujourd'hui puisqu'on l'a fait entièrement en 3D justement volontairement pour donner une image un peu plus moderne et technologique du jeu de plateau.

D'accord, vu que votre jeu est sur tablette et à la fois sur PC, je suppose que vous avez du imaginer ou essayer de comprendre comment immergé le joueur dans le jeu. Pouvez-vous me dire comment vous avez implémenté la chose dans votre jeu ?

BR- C'est venu relativement naturellement, on pas vraiment fait de recherche dessus. C'est des petites règles de Gameplay que l'on connaît parce que l'on a un petit peu d'expérience dans le game design. Donc la première chose à faire consiste à ne pas faire sortir le joueur du jeu, évité tous les retours visuel qui peuvent casser l'immersion du joueur. Essayer de faire en sorte de mettre des règles qui soient simple, des interactions avec le joueur qui soient instinctive et compréhensible via des retours visuels plutôt que des retours de texte par exemple. D'essayer de faire comprendre au joueur par le HUD les différentes règles de jeu sans avoir à lui mettre des règles écrites sous les yeux. On essaie de conserver au maximum l'immersion du joueur par les retours, par l'instinct en fait, pour qu'il puisse prendre en main le jeu facilement.

D'accord, une personne qui j'ai interviewé m'a parlé du concept de « encore un tour » qui est très présent sur les jeux de stratégie. Est-ce que vous pouvez me dire si vous l'avez imaginé ? Comment vous l'avez implémenté ? Et comment vous le vivez, vous en tant que développeur.

BR- C'est un concept qui est nouveau pour moi. On n'a vraiment pas étudié ce genre de concept, nous on a fait un jeu qui nous plaît ; dont l'idée nous plaisait. On a plutôt essayé de retrouver l'ambiance des vieux jeux et des jeux de stratégie qu'on avait aimé à l'époque plutôt que se poser vraiment des questions ; du moins travailler sur des sujets vraiment précis comme l'immersion. En fait, on se rend compte au final que le jeu est très très addictif, très très immersif. On est presque surpris. On a des gens qui prennent la tablette qui ne la lâche pas pendant 15-20 minutes, donc ça fait vraiment plaisir. Je dirai que c'est presque involontaire...

Que c'est venu naturellement.

BR- C'est venu complètement naturellement. C'est du travail en fait. Quand on a joué, quand on a testé, on s'est rendu compte qu'il y avait des messages et des retours qui ne collaient pas, qui faisait se décrocher de l'immersion. On a essayé d'enlever le maximum de choses qui cassait cette immersion, on n'a pas vraiment cherché à comment en rajouter, mais en effet les joueurs s'y prennent et ils finissent la partie. On arrête pas tant qu'ils n'ont pas fini la partie, donc effectivement on est en plein dans le encore un tour. On est en plein dans ce concept là mais je dirai que c'est venu naturellement, sans qu'on cherche à la faire.

D'accord, vous m'avez parlé justement des retours des utilisateurs, qui vous ont permis d'enlever certaines choses qui cassaient l'immersion. Pouvez-vous m'en dire un peu plus sur ces mécaniques de Gameplay ou sur ces bugs que vous avez corrigés ?

BR – Et bah, là par exemple, on se rend compte que notre HUD est bien fait mais les retours visuels sont assez faibles en fait. Par exemple on a une portée d'attaque qui est en rouge et une saison de cartes qui est l'automne et du coup les joueurs ont beaucoup de mal à comprendre jusqu'où peut tirer l'artillerie, comment est-ce qu'elle peut tirer et se mettre à bonne distance de tir. Et ça par exemple c'est un retour visuel qu'on va améliorer parce que le joueur se pose trop de questions, du coup ça casse le Gameplay, ça casse son envie de continuer, ça casse un peu son immersion. Il est obligé de sortir du jeu pour se poser la question « Tient, comment ça marche ? ». Donc là on sait que l'on a un petit problème, un petit côté à améliorer, ce n'est pas vraiment significatif parce que la plupart des gens arrive à passer outre mais, c'est quelque chose qui peut effectivement casser l'expérience du joueur. C'est l'exemple type de ce qu'il faut que l'on améliore.

D'accord, si on essaye de se projeter un peu dans le futur de votre jeu. Qu'est-ce que vous pouvez imaginer à implémenter de nouveau, améliorer ce qui existe déjà dans le but d'immerger encore plus le joueur ?

BR - Alors en fait « Spirit of war » est une série qui va être déclinée sur plusieurs guerres. Donc on a déjà réfléchi aux différents thèmes que l'on va aborder ensuite. Et puis l'objectif c'est de pouvoir rajouter des features qui ne sont pas encore implémentées parce qu'on a eu que 3 mois de développement sur ce jeu-là. C'était très très court. Donc, il y a quelques features que les joueurs nous ont réclamées comme le « Fog of war » (*Ndr : fonctionnalité cachant une partie de la carte qu'on ne peut pas voir*) qui est assez classique dans ce genre de jeu. Le multi-joueurs online qu'on n'a pas

voulu implémenter au départ parce que c'était une grosse partie. C'est typiquement le style de retour qu'on a et sur lesquels on va améliorer les choses dans le suivant ce qui va nous permettre de développer pour le premier. Donc, on a un patch sur le premier, qui va sortir dans quelques semaines, on fera un patch aussi au moment où sortira le deuxième pour rajouter toutes les features qu'on n'a pas pu mettre au moment de la production du premier. Donc on a pas mal de retour comme ça, notamment la macro-gestion aussi qu'on n'a pas implémenté ou la construction de bâtiment. On a pas mal de piste sur lesquels on va réfléchir pour implémenter plus tard via un patch ou sur les futurs titres.

D'accord, et si maintenant on essaie de se projeter dans le futur du jeu vidéo en général. Qu'est-ce que vous pouvez imaginer qui pourrait révolutionner l'immersion via le Gameplay ou des techniques pour améliorer ce qui existe déjà ?

BR- On a fait beaucoup d'effort dans le jeu vidéo pour améliorer l'immersion, on a un très bel exemple d'immersion qui s'appelle « The Last of Us » qui est un jeu juste extraordinaire. Y en a d'autre mais c'est le premier qui me vient à l'esprit parce que c'est un des plus révélateur au niveau de l'immersion du joueur. Le principe c'est d'avoir une interface qui soit la plus transparente possible, des mécaniques qui soient les plus instinctives possibles. « The Last of Us » pousse vers cette optique-là. Dans l'avenir, ce que je pense qui va vraiment se développer, c'est les technologies du style « Oculus Rift » qui permettent vraiment une immersion gigantesque parce que le jeu s'adapte au joueur. Les mécanique de jeu s'adapte en fait à la personne qui contrôle, et là on rentre dans une immersion totale parce qu'on a une complémentarité entre les technologies du jeu vidéo et le joueur qui est en face. On arrive à pousser les contrôles et les contrôleurs au plus basique instinct, c'est-à-dire l'œil directement et je dirai presque qu'avec les technologies comme la « Kinect » à ne plus avoir de matériel entre l'homme et la machine. C'est ce qui fait qu'on va avoir de plus en plus d'immersion sur des jeux qui vont être de plus en plus poussé techniquement pour faire en sorte que ce soit transparent entre le joueur et le jeu.

Et bien, merci beaucoup pour vos réponses.

[Interview 14: Nicolas CHOITE - Responsable Sportif de la PES League chez Konami France.](#)

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

NC - Bonjour je suis Nicolas CHOITE responsable sportif de la PES League chez Konami France. Aujourd'hui donc c'est PES 2015 qui est présenté dans le salon du Paris Games Week et donc euh, on fait la promotion du jeu petit à petit.

Dans PES 2015, est ce qu'il y a des aspects de gameplay qui permettent une bonne Immersion?

NC - Alors ce qu'il faut savoir c'est qu'un gameplay se travaille à la base. Quand je dis à la base euh, on a eu des versions alpha et beta. Ce qu'on a fait et c'est une première, c'est que l'on a invité des

testeurs, des blogueurs, des forumers, des personnes lambda, c'est à dire l'utilisateur. On a eu plus de 1000 personnes qui sont passé chez Konami France.

On avait des feuilles avec justement des fiches techniques sur les passes, sur les tirs et une grille de notation, ce qui nous permettait ensuite de transmettre ces feuilles au studio qui est basé à Londres et derrière ça il y a avait des études. Avec un système d'algorithme qui permet, qui permettait justement de pouvoir identifier est-ce que on va plus ou moins modifier les passe ? Les tirs ? Les frappes ? Et au final à quoi ça sert d'inviter des personnes dans un studio chez Konami France. Ça sert à avoir un jeu qui est fait par le peuple pour le peuple, en gros c'est un jeu qui est fait sur mesure, Ya pas de surprise pour l'utilisateur.

D'accord donc en fait vous avez essayez de pousser le réalisme en demandant au utilisateur comment ils voudraient voir les jeux et en essayant de coller au maximum à leur gout.

NC - C'est ça, nous on a les développeurs qui se doivent d'avancer et ensuite le développement d'un jeu ... Il faut imaginer un arbre et cet arbre-là est divisé en branche. Donc les développeurs doivent continuellement avancer. Mais euh, sur ces branche là, vous avez sur la première branche, euh, la version par exemple de la gamescom, sur une autre branche, une premier version alpha une démo, sur une autre, mais au milieu de tout ça vous avez les développeurs qui continuent à avancer. Ce sont des équipes qui sont plus ou moins bien organisé. Ce qui se passe chez Konami France, c'est que l'on n'a pas de local technique où l'on développe. Le développement ce fait donc euh, à konami Londres à Winsord et au japon c'est un Co-développement, et nous, en gros on recueille, parce que vu qu'on a des locaux assez grand et que l'on a justement des consoles où les joueurs peuvent jouer. On a pu justement relever tous ses avis utilisateurs au quotidien.

Parmi ces avis quel ont été ceux qui revenais le plus le souvent. Quelle ont été les améliorations que vous avez faite pour rendre votre jeux super immersif ?

NC - Alors pour rendre un jeu immersif c'est d'abord le gameplay les passes, dans PES 2014 pour me baser sur le 14, les passes était trop manuelle trop difficile. Sur PES 2015 les passes sont beaucoup plus facile ce n'est pas du ping-pong attention ce n'est pas ce que fait la concurrence sans citer de nom mais ça reste quand même abordable grand public et c'est ça le but. On rentre du travail, on a envie de se faire plaisir, une partie, faut que ce soit fun, faut qu'on puisse s'amuser mais faut garder une certaine logique dans un jeu donc on s'est vraiment concentrer sur les passes, le gameplay et puis surtout avec le nouveau moteur les graphismes. C'est justement ce qui fait la force. Pour parler justement du graphisme, le Fox Engine, déjà le moteur le Fox Engine qui est utiliser donc sur PES et sur Metal Gear c'est 5 ans de développement, on a commencé à le développer en 2009.

Et ensuite PES 2015, donc le jeu qu'on va bientôt sortir le 13 novembre, c'est 2 ans de développement, pourquoi ? Parce que la première année sur le 2014, on n'a pas décider de le sortir sur PS4, pourquoi ? Parce qu'on voulait bien le préparer. Mais on s'est pas dit un matin, on va pas le sortir la première année, on s'est dit pourquoi ? Et qu'est ce qui ferait et qu'est ce qui a fait par le passer qu'on a eu des difficultés. Ça été le passage de génération, en 2008 on a fait une grosse erreur. C'est qu'on a fait juste un copier-coller, euh, du jeux sur la plateforme d'après. Donc on était sur PS2, on a fait un copier-coller sur ps3 et c'est pas du tout passé. Donc on n'a pas voulu reproduire les erreurs du passé. On a écouté les utilisateurs pour avoir un jeu qui correspond aux attentes et aux finalités du client.

D'accord, et dans les choix que vous avez dû faire pour rendre votre jeu plus immersif, comme vous l'avez dit vous avez écouté les retours des utilisateurs, je suppose que vous avez choisi différents avis et que vous en avez rejeté d'autres. Quels sont ces avis que vous avez rejeté parce qu'il n'apportait pas grand-chose à l'immersion ?

NC - En fait, on avait un système de fiche avec des grilles de notation oui, non. Est-ce que vous trouvez que les passes sont manuelles ? Oui, non. Est-ce que vous trouvez que les tirs sont mous ? Oui, non, etcetera. Et ensuite, eux ils ont un algorithme à Londres où ils ont les questions déjà préentrées et l'algorithme ne calcule que les pourcentages. Donc après, on sait plus ou moins ce que l'on doit modifier. C'est ça qui est bien.

Et est-ce que vous pendant le développement ou durant les phases de test vous vous êtes rendu compte que certaines choses que vous pensez qui allait marcher, ne marchais pas ?

NC - Oui. Au début, la vitesse du jeu. Le jeu était trop lent, donc on a eu des retours sur la vitesse et on a augmenté légèrement la vitesse. Pour que ce soit un peu plus dynamique. Les passes, il y avait encore des soucis au niveau des passes. Il fallait encore améliorer les passes et les transitions de jeu. Donc on a amélioré ça. Là je vous parle de la version alpha, c'était en juin. Petit à petit ça s'est fait et là, on a un jeu réellement abouti, un jeu qui correspond aux attentes du client. Sachant qu'on s'améliore continuellement, là PES 2015 va sortir le 13 novembre, mais les développeurs ont commencé à travailler sur PES 2016. On reste cependant, attentif aux prochains retours du 2015 qu'on pourra avoir.

D'accord, point de vue évolution, vous avez sorti le 2015, vous préparer le 2016. Est-ce que vous avez déjà des idées pour améliorer l'immersion ? Créer de nouvelles choses ? Améliorer ce qui existe déjà ?

NC - Pour améliorer le 2016, on a commencé par la chose essentielle, c'est revenir aux bases. Ce que les gens ont aimé c'est PES 5 ou PES 6. C'était le Gameplay, l'immersion, on pouvait faire des passes. C'était simple, c'était jouissif. Et là sur PES 2015, on retrouve toute cette sensation-là. La priorité c'était de retrouver le Gameplay et d'avoir des graphismes clinquants. Parce que quelqu'un qui aujourd'hui achète une PS4 ou une Xbox One, il a envie de prendre une claque. Tout achat est justifié. Si j'ai une PS3 et que je vais chez un pote qui a une PS4 et que je vois que les graphismes correspondent à une PS3, je me dis « Dans ce cas-là, je n'achète pas la PS4 ». Et quand voient le nouveau PES 2015, ils se disent « On a un truc qui claque ».

Et dans 10 ou 20 ans, comment vous imaginer le futur de l'immersion en général ? Par le biais de périphériques externe comme l'Oculus rift ? Par le Gameplay ? Des choses nouvelles ? Ou au contraire, revenir aux bases ?

NC - Il faut savoir que PES à 20 ans. PES a été créé en 1995. A l'époque on avait des plots carré qui courrait. On a commencé on était sur quatre directions, et puis ensuite on a connu le 360, et puis maintenant on a les émotions en match. Donc après, il va y avoir un jeu avec l'émotion, tout ce qui peut se passer autour du terrain, puis ensuite on verra les voitures qui se gare. On en rigole, mais

plus on peut entrer dans cette immersion et plus ça plait. Mais l'essentiel, c'est vraiment le Gameplay.

Et est-ce que selon vous la foule ou comme vous l'avez dit, pouvoir générer les émotions des joueurs en temps réel pendant les matchs peut apporter beaucoup à l'immersion ?

NC - C'est très important, chez PES on a quelque chose qui s'appelle le « Player ID ». Sur PES, il y a 1000 joueurs modélisés, tant sur les émotions que dans leurs façon de réagir lors qu'on leur fait une passe ou lorsqu'ils subissent un tackle ou même lorsqu'il marque un but. Et ils ont une certaine émotion et ils vont célébrer le but d'une certaine façon. Ça colle à la réalité, c'est ce qu'ils peuvent faire dans la réalité. Et ensuite, vous avez ensuite que vous pouvez faire avec le public. Chez « Konami » on a étudié chaque culture, le public argentin aura des chants et une façon particulière de réagir. Et c'est ça en fait qui montre l'immersion globale du jeu.

Si je comprends bien, vous avez essayé de coller au maximum à la réalité, que ce soit sur ou en dehors du terrain.

NC - Exactement, c'est ça. Et comme je vous ai parlé du « PES id » et du « Player id », si on prend par exemple Robben. Il a une certaine façon de courir, avec une certaine gestuelle. Si vous prenez Neymar, il a les bras qui bougent. C'est pouvoir reconnaître les joueurs, et sentir qu'on maîtrise Neymar. On a vraiment travaillé ça pour avoir un truc bien solide.

D'accord, et bien merci beaucoup

NC - C'était un plaisir

[Interview 15 : Jerome Bonnin, Directeur Artistique sur Pankapu.](#)

Est-ce que vous pouvez vous présenter en quelques mots ?

J – Jérôme Bonnin, je suis directeur artistique sur Pankapu, ça se passe sur Unity, sur PC en téléchargement. Me voilà moi.

D'accord, votre jeu Pankapu est donc un jeu d'aventure, dans lequel on incarne un soldat qui va se battre contre des cauchemars, si j'ai bien compris. J'ai remarqué que vous aviez développé tout un univers graphique et je pense que derrière il y a cette volonté d'immersion que l'on trouve dans beaucoup de jeux. Est-ce que vous pouvez m'en dire plus sur cette volonté d'immerger le joueur par le Gameplay ?

J- Alors, déjà Pankapu a été créé sur le modèle des vieux jeux, quelque chose de plus 2D, de plus accessible pour ce que j'appellerai une vieille génération de joueurs. Les trentenaires, qui donc actuellement ont des enfants. Ce qu'on voudrait c'est réunir ces deux générations autour de ce jeu en racontant une histoire à double entrée on va dire. Un niveau de lecture qui sera pour les enfants et qui sera la trame principale et qui racontera l'histoire de ce petit guerrier qui n'est pas un soldat mais un guerrier, c'est important. Qui a pour mission de libérer le monde des rêves de cauchemars qui l'envahissent mais il y aura également un niveau de lecture pour les parents qui eux découvriront

toute l'histoire de l'enfant à qui on raconte ce conte qu'est Pankapu et du coup qui comprendrons toutes l'histoire un peu plus lourde qui vit cet enfant et qu'il transpose dans ce conte, voilà.

D'accord, donc vous avez joué justement sur une histoire comprise par deux générations pour jouer sur cet aspect communautaire et familiale ?

J- Tout à fait, on pense que c'est intéressant de réunir deux types de joueur qui ne se croise pas de façon naturel dans les jeux vidéo. Y a plusieurs société qui joue sur ce tableau, je pense notamment à « Nintendo » qui fait des jeux qui sont très Trans générationnel mais on ne retrouve pas forcément les deux générations sur un même jeu. Là en l'occurrence, le jeu va être prévu pour réunir les deux et il est construit comme tel. C'est-à-dire qu'un adulte peut y jouer, un enfant peut y jouer, voilà.

D'accord, durant le développement je suppose que vous avez essayé plein de choses. Certaines ont marché, d'autres non. Pouvez-vous me citer des choses que vous avez laissées de côté car cela n'apportait rien niveau immersion ?

J- Là, comme ça je n'ai pas d'exemple parce que comme on en est au prototype, on est dans cette phase là où on dégrossit vachement. Ce que je peux vous dire, ce que quand on a commencé à monter le niveau, on s'est rendu compte qu'on avait des contraintes purement de taille d'assets, des textures qui peuvent être trop grosses. Après c'est très courant dans le jeu vidéo quand on évolue dans la prod on se rend compte qu'il y a des choses qui vont être plus lourde que d'autre. C'est ce que j'appellerai l'équilibrage de la pré-prod, pour justement gérer tout ça. Savoir ce qu'on va mettre ou ne pas mettre. Nous là actuellement, on a détecté 2-3 choses mais ça reste très théorique et ça serai dommage de vous induire en erreur puisqu'on n'est même pas sur nous même que ce soit vraiment un problème ou pas, voilà. Pour l'instant on pas dans la phase des gros problèmes (rire). On est dans la phase prototype.

Parlons justement du futur de votre jeu. A terme, comment voyez-vous votre jeu une fois terminé ? Comment vous l'imaginer d'un point de vu immersion ? Que voudriez-vous rajouter ? Que voudriez-vous améliorer ?

J- Alors, ce qu'on aimerait c'est réussir à raconter cette histoire en double parce qu'on pense que c'est important de comprendre à travers un jeu, les intentions même qu'il y a derrière. Souvent les jeux sont immersifs dans un univers mais n'explique pas forcément des problématiques qui peuvent être comprise dans la réalité. Là Pankapu, parle du traumatisme vécu par un enfant face à la violence, toujours dans le registre du conte et de la couleur. Avec un jeu pêchu, dynamique. Donc au final, ce qui nous importe nous et ce qui serai important pour l'immersion pour nous c'est simplement de réussir cette première volonté et d'avoir une double narration avec parents et enfants. Ça se serai notre gros plus. A un moment donnée, on a pensé à se dire est ce qu'on se fait distributeur ? Est ce qu'il y aurait des plateformes plus intéressantes que d'autres ? C'est encore très tôt en fait. On doit d'abord développer le jeu, voir où on peut aller et à partir de là dire « niveau immersion, ça c'est mieux, ça c'est moins bien. ». On sait que, on préfère faire une version PC parce que, enfin, moi personnellement, j'ai toujours considéré que jouer dans un canapé devant sa télé c'est toujours mieux que devant son téléphone ou sa tablette. Donc après, c'est une vision que moi j'ai du jeu vidéo, ça n'implique que moi. Du coup, pour l'instant le PC me parait être une bonne plateforme, mais justement grâce au Kickstarter on aimerait pouvoir la faire migrer sur d'autre plateforme. Parce que les tablettes sont vachement utilisées par les enfants et les parents. Donc du

coup, à voir en fait, parce qu'on n'a pas eue trop de retour là-dessus, on n'a pas fait de beta test avec des joueurs donc on n'est pas capable de dire si ça c'est plus immersif qu'autre chose, mais à l'heure actuelle on en est là. PC, et moi ça me paraît bien.

D'accord, c'est tout ce que je vous souhaite justement. Pouvoir réussir à faire ce que vous voulez. Une dernière question pour l'ouverture cette fois-ci. Dans le jeu vidéo en général, comment voyez-vous le futur de l'immersion ? Plus particulièrement, l'immersion par le Gameplay ?

J-Alors, y a plein de chemins dans le jeu vidéo parce que c'est un secteur qui est très technologique. Donc suivant les innovations l'immersion sera différente. Je sais que, y a un niveau d'immersion qui est très fort au niveau de « l'Oculus Rift » mais qui est encore tout jeune. Je l'ai testé et c'est casse gueule si on n'est pas sur une chaise. Ça donne envie de vomir, c'est un peu compliquer. C'est très pixéliser mais c'est un niveau de réalité virtuel intéressant. Après, je ne suis pas convaincu que ce soit le meilleur niveau à explorer parce que je fais toujours confiance à l'imagination qu'on a à la base quand on est enfant. Pour moi, un bouquin ça fait la bonne synthèse que ce que c'est l'imagination. Avec rien, vous pouvez vous créer un monde. Le jeu vidéo ça a toujours été comme ça, ça à démarrer comme ça. On avait des graphismes moches au début et c'est ce qui faisait qu'on s'en faisait toute une histoire. Plus on va monter dans les graphismes très détaillés et les univers très riches, plus on va anesthésier l'imagination et du coup on va vachement moins s'approprier les jeux et c'est aussi pour ça que nous on a la volonté de faire quelque chose en 2D de très coloré puisqu'on final on raconte visuellement quelque chose mais on vous laisse l'opportunité de voyager la dedans et on que c'est important et que c'est le niveau d'immersion qui reste le mieux.

Eh bien, Merci pour vos réponses.

[Interview 16 : AtOmium Chroniqueur sur Jeuxvideo.com et youtubeur](#)

Bonjour, est ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

At0 - Et bien, je suis monsieur Willy en fait à la base, c'est mon prénom. Et je parle beaucoup de jeu vidéo indépendant, que ce soit sur mon site ou dans le cadre d'une chronique sur « JeuxVideo.com ». Mon parcours en gros c'est joueur depuis tout petit et aujourd'hui j'essaie de changer un peu parce que bon, les jeux actuels ne m'intéressent pas forcément et donc je me suis plus intéressé du côté des indés et du coup j'en ai fait ma spécialité. Je viens de là.

D'accord, vu que t'es spécialiser dans les jeux indés. Dans cette catégorie, quels sont les jeux qui t'ont le plus immergé dans leur univers et par quelles mécaniques de Gameplay ?

At0 – Alors, je vais t'en cité trois en fait. Le premier c'est « Journey » qui est je pense le plus probant de ce côté-là. En fait c'est tout bête et ça sera exactement la même raison pour les autres jeux que je pourrais te citer éventuellement c'est l'absence d'interface en fait. Je suis très très fan des jeux qui arrive à te faire comprendre ce que tu dois faire juste par ce qu'il te montre en matière de feedback, de retours visuels que tu as. Par exemple dans « Journey », lorsque tu arrives dans une zone avec des espèces de rubans volant, lorsque tu t'approches les machins s'emballent et tu comprends que tu dois interagir avec, que tu vas t'envoler, etcetera. Et en fait, mais si tu n'es pas forcément en vue à la

première personne tu vas te sentir complètement pris par le délire et le son est quand même très important. Après, l'autre jeu que je pourrai te dire, c'est un jeu qui s'appelle « FRACT : OSC ». C'est un jeu plutôt musical et de réfection. Dit comme ça, ça n'as pas l'air très vendeur et en plus c'est un jeu qui n'a pas textures. Tout le jeu est sans textures, c'est que des jeux de lumière et de couleurs en 3D. Tout ce que tu dois faire c'est résoudre des énigmes pour « ramener le son » dans une sorte d'énorme vaisseau qui après va s'envoler et tu vas terminer le jeu comme ça. Et en fait le jeu est très immersif parce que tu oublies complètement ce qui se passe autour de toi, c'est le genre de jeu où tu vas jouer au casque, et le travail sur le son est si bien fait que tu vas voyager dans un autre endroit. Encore un fois tu n'as pas d'interface, tu n'en croise que sur des écrans dans le jeu. En gros tu n'as rien pour t'aider, tu es livré à toi-même. Tu dois te débrouiller tout seul. T'as aucun frein qui te rappelle au jeu vidéo, il n'y a pas un moment où tu vas rester bloqué, les jeux sont fait de manière tellement soigné que t'a pas de frustration genre « Putain, on me dit que quand j'appuie là ça fait quelque chose et là j'appuie et ça fait rien ». Le truc est super bien conçu et donc t'as pas de frustration en fait. Lorsque je l'ai allumé je pensais pas du tout aimer, tu voyais les screens franchement ça fait pas rêvé. Des zones vides de polygone et tout ça et après quand tu joues à ça ; moi c'était à minuit dans le noir avec le casque sur les oreilles, je te jure que j'ai passé une nuit incroyable. J'ai vraiment adoré. Et je dernier jeu, c'est un jeu qui s'appelle « MIND : Path to Thalamus ». Là encore, c'est vraiment très différent. C'est un jeu fait avec l'Unreal Engine 3 si je me trompe pas, donc qui est assez joli visuellement. Encore une fois en vue à la première personne. Lui n'est pas parfait, t'as encore des trucs qui te rappelle au jeu, c'est assez mal foutu par moment. Par contre, c'est un jeu qui mise tout sur le côté rêve en fait. C'est-à-dire que tu vas te retrouver dans les souvenir de quelqu'un et en même temps dans ses délires et ses rêves. Donc tu peux te retrouver sur une plage où il y aura un énorme soleil et aussi des vagues de surf fait de glace. C'est complètement barré. Y a un autre jeu auquel je n'avais pas pensé c'est « The vanishing of Ethan Carther » qui lui offre quelque chose de très différents, c'est très terre à terre, très réaliste. C'est un jeu dans lequel tu vas suivre une enquête et ce qui est trop bien fait, c'est que tu démarre le jeu dans une espèce de zone avec un train et tout au loin tu vois une sorte d'église et tu rencontres plein de trucs sur le chemin, mais quand je te dit au loin, c'est vraiment au loin. C'est-à-dire t'es au pied d'une montagne, tu vois une autre montagne et tout est visitable. Et le fait d'avoir un gros travail graphique et technique sur la proportion. Tu fais de la randonnée. Quand j'avais testé le jeu, j'avais dit que c'était un simulateur de randonnées. Limite les énigmes tu t'en fous quoi, tu te balade pendant une heure et tu te régale, tu ramasse des cailloux tout ça (rire). Il était exceptionnel pour ça et l'immersion était vraiment au rendez-vous. Désoler, très longue réponse.

Non, mais c'est parfait. Justement, dans le troisième jeu dont tu nous as parlé, tu nous as dit que le jeu n'était pas parfait et qu'il y avait quelques mécaniques qui te rappelaient que tu joues à un jeu. Quel ont été ces mécaniques ? En as-tu trouvé d'autres dans d'autres jeux ?

At0- D'abord, l'interface, clairement. J'adore jouer à des jeux arcades, tu vois, c'est blindé d'interface, de +100, de machins, de noms d'ennemis et tout ça. Ce n'est pas vraiment immersif, par contre là où ils font fort c'est que manette en main, t'as un sentiment de prolongement du corps qui est assez incroyable. Là c'est bien fait. Dans les points faibles t'as toujours le côté un peu bug. Quand ça devient pénible de jouer à un jeu, quand plein de truc qui apparaissent sans arrêt, ça casse le délire. Ou quand tu vas chercher un PNJ et tu te rends compte qu'il n'a pas Popper (*Ndr: Qu'il n'est pas apparu*). Ou ne serai ce que joue à ton jeu et qu'il se mette à ramer quoi. Tu dois attendre que le jeu vienne vers toi et après tu peux en profiter. Et finalement tu ne rentres pas vraiment dedans et c'est

tous ces petits trucs qui t'abîment ton expérience de jeu, je pense que ce n'est pas très bon. D'ailleurs quand tu vois les conférences de développeurs, ils te disent que l'essentiel c'est d'avoir un truc qui est continu. Et c'est d'ailleurs pour ça que par exemple « Mass Effect » quand il est sorti, y a un truc qui était génial, c'était que tous les journalistes se sont mis d'accord pour dire que « Tient c'est marrant, c'est des temps de chargement qui se passe dans un ascenseur dans lequel tu peux bouger ». Et c'est assez fou, parce que pendant les cinématiques du jeu, pendant les dialogues, pendant les phases d'ascenseurs, t'as le jeu qui charge et du coup à aucun moment tu vas avoir un écran de chargement ou un truc comme ça.

ça évite une rupture brutale du Gameplay.

AtO- Exactement, c'est vraiment un très bon point et c'est très important. D'ailleurs aujourd'hui ils essaient tous de faire ça. Tu vois même « Bayonnetta », c'est un mode entraînement que tu as quand tu as un chargement.

D'accord, et si on essaie de se projeter dans l'avenir. Qu'est-ce que tu verrais comme amélioration ou comme innovation dans 1 an, 2 ans ou 100 ans ? Même si on sera plus là pour le voir.

AtO – il y a quelques temps, c'était le motion gaming et le fait de pouvoir se déplacer. Les gens se sont vite rendu compte que ce n'était pas le cas. Les gens c'est les développeurs, parce que t'as tellement de contraintes que justement tu fais le mouvement mais il est mal reconnu, tout ça. Pour le moment ce n'est pas encore très au point. Par contre le jour où ça le sera, j'imagine un sweat connecté. Avec des capteurs dedans comme au cinéma, là je pense qu'il y a moyen et là encore c'est pénible. Ça demande un effort, tu vas te fatiguer en jouant et ça c'est un truc auquel je ne crois pas du tout. Après, y a la traditionnel mode de « l'Oculus Rift » et pour l'avoir essayé une bonne dizaine de fois, autant pour certains jeux c'est horrible, autant y a des trucs pour lesquelles c'est incroyable. J'ai essayé un jeu de « Namco », « Project Cars ». C'est pas mal mais c'est bizarre parce que ce n'est pas réaliste aux proportions. Tu mets le casque et tu as l'impression que tout est très loin, et ça ce n'est pas génial. Par contre « War Thunder » qui est un jeu de guerre. Je ne suis pas pour son message mais sur le salon t'as un simulateur d'avion de chasse et là c'est incroyable. En fait t'as deux technologies, la première c'est le gyroscope qui fait que quand tu bouges la caméra tourne, et t'as l'autre où t'as une caméra en face et sur ton casque tu as deux émetteurs d'infrarouge et quand tu avances ou recule la caméra va suivre le mouvement. Et quand tu as tout ça dans un cockpit qui en plus est réaliste et ce qui est trop bien fait que tu as le joystick en main que tu vois in-game et tas la poignée d'accélération qui tu vois aussi in-game et qui correspond à tes mouvements. T'as tout ça dans ton avion, tu envole, tu regardes derrière toi et tous ton mouvement de tête est respecté, tu vois le sol, tu as le vertige. Et à un moment j'ai freiné, du coup l'avion décroche et là la sensation est incroyable. J'avais jamais vécu ça dans un jeu et pourtant c'est un jeu de merde, je le déteste, mais je peux te dire que juste cette sensation-là d'avoir vraiment quelque chose, tu te dis : « Je l'ai jamais vécu dans ma vie et pourtant je serai capable de dire ce que ça fait ». Tout ce travail qui reproduit la réalité c'est ça la vraie évolution, le futur il est là. C'est de pouvoir dire « J'ai piloté une formule 1 sans formule 1 ». Alors certes c'est altéré ce n'est pas très réaliste même si on va arriver vers des simulations assez pousser pour la voiture. T'imagines tout à fait un mec qui veut devenir pilote entraîné de dire « Je me suis entraîné sur un simulateur qui à pas couter cher et à côté je n'ai pas gaspillé de kérosène ». Le jour où tu pourras avoir une expérience si proche et si immersive, on y revient, je pense que là on aura un vrai progrès. Même si ça ne s'adapte pas à tous les jeux, je veux pas jouer à

Mario comme ça. Après dans les prochains trucs qui pourraient marcher, d'un point de vu de l'immersion c'est le jour où tu auras un système un peu comme les « Google Glass ». Où as quelque chose qui apparait devant toi, pour le coup une interface et ce qui est connecté. Je pense qu'il y a de très gros progrès à faire de côté-là. Je pense qu'il y a vraiment des choses à faire même dans les jeux vidéo qui sont liés à ça pourrait être très intéressante.

Eh bien, merci beaucoup pour tes réponses.

AtO – Je t'en prie merci à toi.

Interview 17 : Erwan LAFLEUREIL , Redacteur chez Gameblog

Parmi tous les jeux auquel vous avez joué quels sont les jeux qui vous ont le plus immergé ? Et pouvez-vous me dire pourquoi ?

Erwan Lafleuriel: ouah euh j'ai joué à beauuuucoup de jeux. Il y a plusieurs façon de s'immerger, donc on peut vraiment placer toute sorte de titre dans cette liste. Si tu prends un Uncharted par exemple, c'est la mise en scène qui immerge le joueur. Le gameplay reste simple, donc c'est difficile de faire des erreurs de mécanismes qui vont de faire "sortir du jeu" (il y en a cependant, comme le combat corps à corps d'uncharted 3...) Si tu prends le cas Amnesia, c'est un jeu d'horreur qui demande une immersion active du joueur : il faut se mettre en condition, accepter de se faire peur (mais c'est un peu vrai pour les films d'horreur). Dans un jeu comme FTL (Faster Than Light), toute l'immersion est au contraire sur le gameplay qui demande beaucoup de concentration. On est vraiment pris par ce qu'il faut faire. Et puis globalement, c'est aussi une alchimie : d'autres éléments viennent s'ajouter : l'écriture des perso pour Uncharted, des idées de gameplay d'Amnesia (les mouvements de souris pour ouvrir/fermer les portes par exemple), ou la musique de FTL...

Il est vrai que l'immersion ne repose pas sur une seule caractéristique d'un jeu mais sur un ensemble de paramètre. Mais si l'on essaye de se concentrer sur les jeux qui vous immergé grâce à leur gameplay. est-ce que des noms vous viennent en tête ?

Erwan Lafleuriel: Que sur le gameplay ? Faster than Light, Papers Please, civilization (le 4 s'il faut préciser), Frozen Synapse, Dwarf Fortress, Kerbal Space Program... il y a aussi d'autres types de jeux où l'immersion ne se base plus que sur le gameplay qu'après un certain temps passé dessus, comme les MMO, les Moba. Un hardcore gamer qui raid tous les soirs sur WoW est largement plus pris par le gameplay (à un niveau hallucinant même) qu'un joueur plus casual.

Je partage également votre avis. Sur ces jeux que vous m'avez cité, qu'elles sont les composantes de gameplay qui rendent le jeu immersif ?

Erwan Lafleuriel: Ce sont surtout des jeux de gestion ou des gameplay basés sur des connaissances techniques. Pour les mécanismes "rogue like" qui peut parfois se rajouter, il y a aussi une composante aléatoire qui oblige le joueur à réagir au mieux à des situations plus ou moins difficiles (selon ses choix précédents). Tout cela demande de la logique : on ne fait pas toujours ce qu'on veut, mais ce qu'il faut, pour gagner ou progresser. Il faut donc rester très concentré. C'est ce genre de

concentration qui maintient l'immersion. Pour civ, c'est le fameux "encore un tour" . Si tout se gameplay est lié à un rôle (capitaine de vaisseau, leader d'un peuple, ingénieur en chef...) on peut facilement s'immerger aussi dans ce rôle avec un peu d'imagination :)

Je comprends très bien le fameux encore un tour, je me souviens de soirée à me dire ça pour être crever le lendemain matin et sur ces mêmes jeux, pouvez-vous me dire quelles ont été les composantes de gameplay qui ont limité votre immersion ou qui l'on bloqué ?

Erwan Lafleuriel: Ca dépend pas mal du jeu. Sur tous les rogue like, le hasard peut briser l'immersion s'il devient vraiment trop injuste. FTL fait du très bon boulot à ce niveau-là, mais ce n'est pas le cas pour tous les jeux. Si on prend le récent Gods will be watching par exemple, tout l'aléatoire n'est vraiment pas réussi : trop punitif. Sur un jeu de gestion, c'est forcément l'IA adverse qui va gacher le plaisir. Mais l'IA est un "tue l'immersion" pour pas mal de jeux de toute façon. Pour des jeux encore plus techniques comme Kerbal ou autre jeux de construction, ce sont tes propres limites qui cassent l'immersion : quand tu te rends compte que tu n'es pas assez doué pour ce genre de jeu. C'est amplifié par les réseaux sociaux et l'échange de vidéo ou autre : quand tu vois ce que peut faire certaines personnes avec un minecraft, ça casse ton propre rapport au jeu. Là encore, c'est peut-être vrai pour pas mal de titres : c'est du de s'immerger dans le gameplay d'un jeu quand il a déjà été décortiqué et mis à nu par d'autres. Il vaut mieux s'en préserver.

Quand vous parlez de la prise de conscience de nos propres limites comme rupture de l'immersion. Ne pensez-vous pas qu'au contraire, dans une certaine mesure, le fait de montrer au joueur qu'il lui manque quelque chose pourrait le pousser à s'impliquer davantage dans le jeu ?

Comme par exemple dans Kerbal. Si le joueur manque de connaissance pour aller visiter une planète. Le fait pour lui d'aller se renseigner hors du jeu (sur des forum, dans des livres, sur internet) afin de pouvoir atteindre son but (dans le jeu) , cela n'est -il pas une forme d'immersion ?

Erwan Lafleuriel: oui, sauf si le but du jeu est particulièrement de comprendre comment le jeu marche. Là je prenais quand même des cas extrême, c'est sûr. Dans un jeu comme Minecraft ça peut être une motivation de voir quelque chose de très avancé, si on a une idée et le temps pour faire quelque chose de similaire. Mais la plupart des gens ne sont pas aussi impliqué, donc on peut très bien imaginer que ça les frustre. Perso, j'aime les jeux de baston, mais je ne suis pas très doué, mais l'Esport m'a découragé de jeux comme SFIV. Voir des matchs aussi techniques me fait penser " à quoi bon". Je suis conscient que c'est un peu idiot, puisqu'on peut parfaitement s'immerger totalement dans une série de combat contre quelqu'un de son niveau (ce qui est déjà une contrainte pas facile à remplir, faut trouver la bonne personne), mais en plus j'aurais toujours une petite pensée "qu'est-ce que je joue mal par rapport à..." Après ça dépend beaucoup de ton investissement dans un jeu, de la manière dont tu l'abordes, mais ouais, je pense que la propagation d'exemple de très bon joueurs sur le net (vidéo de tricks BF4, match SFIV, speedrunning, starcraft haut niveau, etc) ne fait pas toujours du bien à l'immersion des joueurs plus casual. Le gameplay est trop mis à nu, trop maîtrisé. Ça casse un peu de la magie. A noter que certains genre de jeux sont immunisés à ce genre de chose hein :)

Quelle évolution de Gameplay qui permettrait de davantage renforcé l'immersion voyez-vous ? Une amélioration de ce qui existe est-elle possible ?

Erwan Lafleuriel: les réponses risquent d'être un peu espacée selon ce qu'il se passe autour de moi :P Donc, la priorité pour une immersion liée au gameplay, c'est l'IA. C'est probablement la plus grosse tare de tous les types de jeux que ce soit les FPS ou les jeux de gestion. Les comportements absurdes ou illogiques des ennemis ou des adversaires contrôlés par l'IA, c'est ce qui brise le plus l'immersion. Même si ton gameplay est impec : si l'ordinateur sait ne pas s'en servir, c'est raté.

Ensuite il existe des améliorations d'immersion qui ne sont pas de gameplay à la base, mais qui auront un grand impact sur le gameplay de certains jeux. Je pense notamment à l'amélioration de la distance d'affichage, des décors ou des éléments. Pour moi c'est un gros facteur d'immersion esthétique, mais si c'est implanté dans un FPS par exemple, ça peut bouleverser le gameplay : voir plus loin, combattre de plus loin, etc. Ça change tout le jeu.

Pouvez-vous développer ce que vous entendez par la distance d'affichage ? Comment cela bouleverserait le gameplay d'un FPS ?

Erwan Lafleuriel: Distance de vue dans un jeu en 3D. La distance laquelle le paysage est affichée sans sombrer dans un brouillard. Evidemment, ça demande énormément de puissance pour afficher plus loin, mais c'est vraiment un truc important pour moi. Question exemple, Far Cry est typiquement un jeu qui a basé son gameplay sur une grande distance de vue. Par exemple, cela permet d'espionner de loin un camp ennemi, pour planifier son attaque, ce qui implique des mécanismes de renforts si on rate, etc. Faut imaginer ce que serait les jeux si on pouvait voir encore plus loin. Un FPS multi à grande distance, c'est très différent. Ah, on peut citer Arma III dans ce genre-là. C'est plus réaliste, donc plus approprié aux jeux militaires. Pour d'autres types de jeu, ça pourrait être moins important comme impact sur le gameplay, mais ça dépend à quel point on se creuse la tête. Un RPG à monde ouvert pourrait beaucoup évoluer selon la distance de vue.

Votre réponse est la transition parfaite à ma dernière question, L'immersion via le gameplay est - elle limité à certain type ou genre de jeux d'après vous ?

Erwan Lafleuriel: L'immersion est surtout limitée par les goûts du joueur lui-même, qui n'aime pas forcément tous les genres. Je suppose que plus le gameplay est complexe, plus il immerge le joueur (s'il est réussi :) mais quel que soit le genre le gameplay a son importance dans l'immersion. C'est le cœur du jeu après tout. D'ailleurs il suffit de voir comment des petites erreurs de gameplay peuvent foutre toute l'immersion même si celle-ci se repose sur une grosse mise en scène, un super scénario ou autre... (The last of us est un bon exemple : beaucoup de gens ont critiqué l'infiltration qui ne prenait pas la fille en compte)

Et si ma mémoire est bonne il s'est passé la même chose pour beyond two souls qui propose une grosse immersion mais qui a déçu le joueur car il tendait plus du côté du film interactif je me trompe ?

Erwan Lafleuriel: oui là c'est un problème à part entière aux jeux d'aventure avec très peu de gameplay. Le problème avec Beyond, c'est que même les parties gameplay sont mauvaises (et que le scénario est mauvais aussi). Si tu prends un titre comme Walking Dead, le gameplay est tout aussi pauvre, mais le peu qui existe fonctionne très bien, et soutient toute la narration qui, elle, fait

l'immersion. Du coup les gens gueulent beaucoup moins. Il y en a toujours pour dire que ce n'est pas un jeu, mais c'est plus pardonnable quand le peu qui est offert fonctionne.

C'est noté, J'en ai fini avec les questions que j'avais à vous poser. Avez-vous une ou plusieurs choses à rajouter ou que vous voulez dire de plus ?

Erwan Lafleuriel: ok :) pas vraiment de truc à rajouter de but en blanc... Ce n'est pas un sujet facile, c'est rare qu'on fasse des trucs extraordinaire avec le gameplay. Ce sont souvent des one shots, qui impact pas forcément l'immersion, mais l'expérience générale, ou l'émotion. Par exemple (et principalement d'ailleurs) Bioshock avec son "would you kindly?" ou Brothers avec son final incroyable. J'en dis pas plus pour pas spoiler au cas où :P