Anno 1404 est un jeu de gestion développé par Related Design et édité par Ubisoft, sorti en 2009. Quatrième opus d'une série, son concept est bien rôdé et il bénéficie, de manière générale, des améliorations apportées par ses prédécesseurs. Ses mécanismes de gestion donnent au jouer une réelle impression de maîtrise, bien qu'il y ait plusieurs degrés de complexité. Les ambiances sonores et visuelles vont de pair avec la vitesse d'exécution nécessaire au bon déroulement de la partie : un sentiment d'apaisement en émerge. La principale émotion véhiculée par Anno 1404 est le plaisir dans l'accomplissement, émotion directement liée à l'état de flow, ou flow state, omniprésent dans le titre de Related Design.

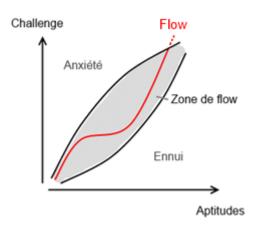
In flow veritas

L'état de flow, concept élaboré par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi à la fin du $20^{\rm e}$ siècle, survient lorsque le challenge proposé à une personne et les aptitudes que déploie cette dernière pour tenter d'y répondre atteignent un équilibre. Dans Anno 1404, le joueur « est complètement immergé dans ce qu'il fait, sa concentration est maximale, il sait ce qu'il a à faire à chaque instant, il a des retours [visuels et sonores] rapides et précis et il sent que toutes ses capacités sont sollicitées, mais non surexploitées » (M. Csiksentmihalyi, 2002).

Les moyens mis en place dans Anno 1404 pour y parvenir

Dans Anno 1404, la complexité augmente avec le temps de manière linéaire, mais pas forcément l'exploitation des capacités du joueur. Évidemment, au fur et à mesure des

heures passées sur titre de Related Design, le joueur acquiert une certaine expérience qui lui permet d'étoffer sa connaissance des mécanismes de jeu et d'établir certains automatismes. Mais à un même stade de la partie, le joueur aura des challenges différents selon ses capacités. Si le challenge d'optimisation est omniprésent à chaque stade du jeu, il reste suffisamment souple pour convenir à chaque joueur. Là où le joueur inexpérimenté progressera par tâtonnement, sans jamais basculer dans un état d'angoisse — le rythme



Le flow dans Anno 1404

du jeu est calme et la latence des conséquences du comportement du joueur est relativement importante –, le joueur averti aura la possibilité d'éprouver la complexité des mécanismes d'optimisation, évitant ainsi une phase ennuyeuse.

La répétition de certaines opérations entraîne également un certain automatisme, relatif à l'état de flow. En effet, quel que soit l'instant de la partie, le joueur devra continuellement construire des logements ou certains bâtiments de production de base. De



plus, les objectifs sont clairs, le joueur pouvant se les fixer lui-même, au fur et à mesure de sa progression. Ainsi, il sait exactement quelles étapes il doit suivre pour parvenir à son but. Les récompenses intrinsèques, là aussi inhérentes à l'état de flow, sont ainsi très présentes. Quel joueur n'est pas fier de lui lorsqu'il débloque une nouvelle classe sociale ou lorsqu'il atteint un certain seuil démographique? Au demeurant, les nombreux repères visuels – icônes défilant au bord de l'écran, animations explicites, etc. – et sonores, ainsi que la richesse des mécanismes, permettent au joueur d'éprouver un sens du contrôle très poussé.

L'équilibre entre le challenge et l'exploitation des capacités du joueur ainsi que la mise en place de différents moyens rendent possible l'apparition de l'état de flow dans Anno 1404.

