THE HEART OF— A P LAGUETALE UN MAKING-OF ILLUSTRÉ

The Heart of A Plague Tale

de Benoît Reinier est édité par Third Éditions 10 rue des Arts, 31000 Toulouse contact@thirdeditions.com www.thirdeditions.com

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n°57298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Édition : Damien Mecheri

Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro

Textes: Benoît « ExServ » Reinier

Relecture : Sarah Ohana (préparation de copie) et Anne-Sophie Guénéguès (épreuves)

Mise en pages : Marion Millier Couvertures : Olivier Ponsonnet

Illustrations: Olivier Ponsonnet (art director), Damien Papet (concept artist), Tom Hisbergue (concept artist), Adonia Urian (character modeler), Loïc Paulus (character modeler), Nicolas Villeminot (concept artist)

Les visuels de promotion, images de jeux, logos et dessins de conception utilisés dans le cadre de l'élaboration de cet ouvrage sont la propriété de leurs ayants droit respectifs.

Asobo Studio est une marque déposée. © 2019-2022 Asobo Studio. Tous droits réservés.

Édition française, copyright 2022, Third Éditions. Tous droits réservés.

ISBN: 978-2-37784-221-6

Dépôt légal : Octobre 2022

Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris

BENOIT « EXSERV » REINIER

THE HEART OF— A P LAGUETALE UN MAKING-OF ILLUSTRÉ









AVANT-PROPOS | P.09

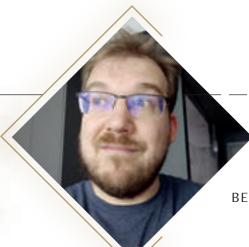
CRÉATION | P.13

UNIVERS | P.91

DÉCRYPTAGE | P.135

CONCLUSION | P.185





DEPUIS LA CRÉATION DE SA CHAÎNE YOUTUBE EN 2011, BENOÎT « EXSERV » REINIER COLLECTIONNE LES CASQUETTES ET JONGLE ENTRE DIFFÉRENTS MÉTIERS.

Il intègre de 2014 à 2018 la rédaction de Gamekult comme journaliste et signe également chez Next INpact ou encore PlayStation Magazine. Son temps est aujourd'hui partagé entre ses métiers de YouTuber, podcaster et consultant en game design.

Son expertise est reconnue par de nombreux studios, et après avoir été consulté pour des jeux indépendants comme Dark Devotion ou encore Crying Suns, il est aujourd'hui associé à des projets d'envergure en cours de développement. L'année 2018 marque un tournant dans sa carrière : il s'associe à l'équipe de la chaîne Game Next Door pour lancer le podcast Fin du Game et enfile un nouvelle casquette en donnant des cours d'histoire du jeu vidéo à la Game Academy de Mons en Belgique. Il est aussi l'auteur des ouvrages Diablo. Genèse et rédemption d'un titan, The Heart of Dead Cells et L'Ascension de The Witcher. Un nouveau roi du RPG, parus chez Third Éditions.

T'ai du mal à y croire : il s'agit de la quatrième fois que j'écris l'avant-propos d'un livre dont je suis l'auteur. S'il s'agit de la première fois que vous croisez mon pseudonyme, permettez-moi de retracer brièvement ma carrière. Après avoir succombé aux charmes de Demon's Souls en 2009, j'ai décidé de parler du jeu au plus grand nombre, et créer un guide en vidéo m'a semblé la meilleure façon d'y parvenir. Je me suis ainsi retrouvé il y a plus de dix ans sur YouTube, et c'est aujourd'hui mon métier à plein temps. Au fil des années, j'ai ajouté plusieurs cordes à mon arc : j'ai travaillé comme journaliste pour le site Gamekult ; j'ai écrit plusieurs livres publiés par Third Éditions ; je donne des cours d'histoire du jeu vidéo ; j'anime un podcast appelé Fin du Game en compagnie de mes acolytes Hugo et Maxime; et, enfin, j'emploie mes services de consultant pour le compte de nombreux studios. Parmi eux se trouvent Asobo Studio, justement, et mon intégrité étant « chevillée au corps », comme disait mon ancien rédacteur en chef, je tiens à vous dire en toute transparence que j'ai effectivement réalisé un playtest de A Plaque Tale : Requiem. J'entends par là que j'ai été payé pour jouer au jeu et faire état de mon opinion sur différents aspects du gameplay, du rythme ou encore de la narration du jeu.

Bien qu'il soit impossible d'être totalement neutre quand on signe un ouvrage consacré à une série, il est essentiel d'évoquer ses biais de manière sincère. J'ai suivi pendant près de trois ans l'équipe d'Asobo, et comme je connais bien le jeu, ils m'ont proposé d'y jouer afin de leur faire part de mes premières impressions. Parmi tous les paradoxes auxquels j'ai été confronté en tant que journaliste spécialisé, celui lié à la proximité avec les studios explique en partie la difficulté de conserver ce poste dans la durée. En tant que testeur, notre rôle consiste à porter un regard relativement impartial sur un jeu à sa sortie afin de pouvoir conseiller aux lecteurs d'y jouer ou non. L'importance des notes dans cette industrie n'est plus à prouver. Néanmoins, à mesure que les années s'enchaînent, on va naturellement rencontrer des développeurs, réaliser des interviews, des reportages et finir par connaître la réalité des différents métiers du jeu vidéo.

C'est là que se situe ce paradoxe : plus je connais l'envers du décor et moins je peux sincèrement prétendre être impartial. Mais dans le même temps, plus je connais l'envers du décor, et plus je suis à même de proposer une valeur ajoutée à mes articles, jouant ainsi le médiateur entre l'industrie et les joueurs. Parvenir à conserver un point d'équilibre est particulièrement complexe, et cela explique sans aucun doute pourquoi tant de mes anciens confrères et consœurs finissent comme moi par proposer leurs services de consultant, ou bien embrassent une carrière dans le développement ou encore le marketing. N'étant plus

aujourd'hui journaliste mais influenceur (même si je déteste ce mot), je ne suis pas tenu à cette même éthique. Cependant, il m'arrive régulièrement de réfléchir à ces questions, au point d'avoir réalisé plusieurs vidéos sur le sujet afin d'en parler. Mais enfin, me direz-vous, quel est le rapport avec A Plague Tale? C'est justement parce que ces questions me rongent en permanence que je me permets de vous partager mes réflexions dans cet avant-propos.

Je ne suis absolument pas neutre quand il s'agit des aventures d'Amicia et de Hugo : bien avant de connaître les membres du studio, j'étais déjà conquis par leur travail et impressionné par la qualité du jeu développé par une équipe si modeste. J'ai parlé d'un « jeu d'exception » dans mon test vidéo du premier épisode. C'est justement cet amour pour Innocence qui m'a poussé à suggérer de manière audacieuse qu'un livre serait une bonne idée. Aussi surprenant que cela puisse paraître, c'est grâce à un simple tweet1 que l'objet que vous tenez entre les mains existe. L'idée m'a été soufflée par un joueur qui, en mai 2019, a demandé au compte d'Asobo Studio si une collaboration avec Third Éditions était envisagée. À ce moment-là, ce n'était pas le cas, mais je n'ai vu aucune raison de ne pas m'inviter dans la conversation afin de dire que j'étais « méga chaud » pour qu'un tel projet voie le jour. L'ironie veut que le tweet n'ait été lu que par une poignée de personnes, mais je compte sur vous pour lui donner une deuxième vie après avoir parcouru ce livre.

Quelques semaines plus tard, j'ai reçu un message de la part d'Aurélie Belzanne, alors responsable marketing et communication du studio Asobo. Elle m'a informé que l'idée avait fait son chemin en interne et qu'ils souhaitaient discuter avec nous de cette idée. De fil en aiguille, je me suis retrouvé en novembre 2019 à prendre l'avion, direction Bordeaux une nouvelle fois. Un an plus tôt, je rencontrais les membres du studio Motion Twin afin de rédiger The Heart of Dead Cells, du même éditeur. La suite ne s'est pas tout à fait déroulée comme prévu avec l'épidémie mondiale de vous-savez-quoi, pourtant je suis honoré de pouvoir mener à bien ce nouveau projet. C'est une chance rarissime d'avoir la possibilité de suivre une équipe pendant si longtemps. Bien sûr, j'aurais préféré être sur place plus souvent, mais je mesure ma chance de pouvoir en apprendre toujours plus sur la réalité de ces nombreux métiers. l'espère à mon tour être capable de vous transmettre une partie de ces connaissances et vous apporter un peu de contexte sur la création d'un jeu vidéo. En disant cela, je prends conscience que jamais je n'aurais pu aller aussi loin en restant journaliste. Aussi, je suis ravi d'avoir sauté dans le vide il y a quelques années. Je vous laisse en compagnie d'Amicia et de Hugo, mais également de toutes celles et ceux qui ont imaginé et conçu leur histoire et cet univers unique.

^{1.} Le message en question: https://twitter.com/exserv85/status/1131303777460523015







L'HISTOIRE D'ASOBO STUDIO

En suivant de près l'actualité du jeu vidéo, on se rend rapidement compte à quel point les studios et les constructeurs gardent jalousement leurs secrets. Ce besoin de confidentialité ne date pas d'hier et s'explique notamment par l'augmentation constante du chiffre d'affaires annuel¹ de cette industrie. Les rumeurs sont relayées presque systématiquement par la presse spécialisée et peuvent parfois avoir un impact sur la Bourse. Même au sein des studios, il n'est pas rare que les équipes soient séparées afin qu'elles ne sachent pas sur quoi travaillent les autres. Les projets en cours de développement reçoivent le plus souvent un nom de code afin de contenir l'information. Et quand on teste des jeux, pouvoir y jouer avant la sortie officielle implique d'accepter des conditions d'embargo ou bien de signer un accord de non-divulgation.

Cette culture du secret fait partie de mon quotidien depuis des années, et si je vous en parle en guise d'introduction, c'est pour souligner le caractère exceptionnel de

ce que j'ai vécu au contact des membres d'Asobo Studio afin de préparer ce livre. Non content d'avoir eu l'occasion de jouer à *A Plague Tale : Requiem* au cours de sa production, j'ai surtout pu échanger librement avec l'équipe pendant près de trois ans. Le plan initial était en effet de me rendre à plusieurs reprises dans les locaux d'Asobo Studio à Bordeaux afin d'assister à certains moments clefs de la production en étant aux premières loges. La situation sanitaire en a malheureusement décidé autrement et, comme le reste du monde, nous avons échangé par webcams interposées à de nombreuses reprises.

J'ai tout de même eu la chance de leur rendre visite une première fois en octobre 2019, quelques mois à peine après la sortie de *A Plague Tale : Innocence*. Ils n'étaient qu'une vingtaine à travailler sur le prototype de la suite des aventures d'Amicia et de Hugo. Pendant quelques jours, j'ai pu discuter avec des membres d'un des plus anciens studios français en activité, sans pour autant qu'il soit très connu

du grand public. Fondé en 2002 par douze amis et collègues, le studio Asobo est longtemps resté dans l'ombre et dispose d'une excellente réputation au sein de l'industrie en tant que studio de commande. Il a réalisé des jeux pour de grands noms tels que THQ, Pixar ou encore Microsoft et il cherche désormais à démontrer son talent au monde entier.

C'est justement grâce au géant Microsoft que tout semble être sur le point de changer. Quelques mois plus tôt, durant l'E3 2019, le retour en fanfare d'une ancienne série a été annoncé : il s'agit de Flight Simulator. Ce comeback n'a rien d'anodin puisque la franchise n'a pas connu de nouvel épisode depuis 2006, et le jeu va également accompagner le lancement d'une toute nouvelle génération de consoles : les Xbox Series X et S. Les enjeux autour de ce projet sont nombreux, tant sur le plan technique que commercial, et c'est à Asobo Studio qu'a été confiée la délicate mission de ramener Flight Simulator sur le devant de la scène. Lors de cette première visite, j'ai été surpris de découvrir le contraste qui existait entre l'énorme équipe chargée du projet Kitty Hawk (le nom de code de Flight Simulator) et celle plus modeste à qui l'on doit A Plague Tale : Innocence.

Plus que le nombre de personnes impliquées, c'est tout un monde qui sépare ces deux projets : d'un côté, on a une simulation ultraréaliste disposant d'un rendu visuel à la pointe de la technologie et, de l'autre, les aventures d'Amicia et de Hugo, deux enfants en prise avec la peste noire durant la guerre de Cent Ans. Si je me permets de forcer quelque peu le trait, c'est parce qu'il est assez rare de voir des studios mener de front deux projets aussi différents, et c'est peut-être bien dans cette ambivalence que se situe, selon moi, l'identité d'Asobo Studio. Composé de techniciens chevronnés qui ont fait leurs preuves au fil des ans, le développeur bordelais souhaite être reconnu pour des « jeux ayant un fort impact émotionnel », et c'est cette citation du *game director*² Kévin Choteau qui fait battre le cœur de *A Plague Tale : Innocence*.

1. En 2021, et uniquement en France, le secteur du jeu vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 5,6 milliards d'euros (source : SELL).

2. Vous avez sans doute noté le nombre d'anglicismes dans le jargon du jeu vidéo. De fait, même les titres des métiers sont en anglais au sein des entreprises du jeu vidéo, et ce, peu importe le pays où elles se trouvent.

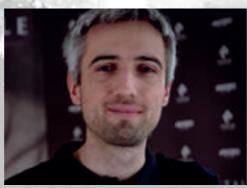
AURELIEN PITERS
AUDIO DIRECTOR



BRICE DAVIN
EXECUTIVE PRODUCER



CYRIL DOILLON LEAD PROGRAMMER



DAVID DEDEINE



PRODUCER



CINEMATIC DIRECTOR





KEVIN CHOTEAU
GAME DIRECTOR



KEVIN PINSON LEAD LEVEL DESIGNER



NICOLAS BECAVIN
LEAD ENGINE PROGRAMMER



OLIVIER PONSONNET
ART DIRECTOR



SEBASTIEN RENARD LEAD WRITER







A PLAGUE TALE: INNOCENCE: UN JEU ORIGINAL ET PERSONNEL

INCUBATION DU PROJET

Il est très rare d'avoir ainsi accès au planning de production d'un projet et, pour tout vous dire, je ne suis pas sûr d'en avoir vu d'autres auparavant. Ce livre est pour moi une occasion unique de m'instruire et vous transmettre tout ce que j'ai pu apprendre du processus créatif d'un jeu vidéo. J'attire cependant votre attention sur un aspect important : chaque studio dispose de son propre jargon et de sa propre organisation. Pire, les rôles et leurs fonctions diffèrent d'une entreprise à une autre, ce qui, associé à la culture du secret déjà évoquée, n'aide pas le grand public à connaître la réalité du terrain. Ce livre étant dédié à A Plague Tale, je vais utiliser le jargon employé au sein d'Asobo tout en prenant le temps de vous détailler chaque terme. Comme j'ai l'habitude d'évoquer la création d'un jeu, je fais souvent appel à une métaphore évoquant la sculpture : le fait de travailler et de tailler la matière pour y découvrir son œuvre étant à mes yeux très pertinente. Cependant, avant de commencer à sculpter, il est essentiel de réaliser des croquis, des études de volumes et de formes : c'est ce qu'on appelle une phase d'incubation. Celle-ci peut durer plus ou moins longtemps. Dans le cas de A Plague Tale : Innocence, elle s'est étalée sur près d'un an, une longue période qui s'explique par le fait qu'il s'agissait pour le studio bordelais d'un saut dans l'inconnu.

Il faut bien comprendre que lorsque les créateurs posent les bases d'un projet, ce sont avant tout des idées couchées sur papier, un jeu vidéo ayant besoin de plusieurs années pour voir le jour. L'incubation se révèle donc autant une phase de recherche que d'expérimentation. Les mécaniques de base du jeu sont développées au sein d'un prototype

pensé pour éprouver leur intérêt ludique. Pour Asobo, l'incubation de ce nouveau projet débute en août 2015 et, si la petite équipe sait qu'elle doit réaliser un jeu ayant un fort impact émotionnel, il n'est pas encore question de peste ou même de rats. L'envie de se tourner vers des jeux plus narratifs trotte dans la tête des membres du studio depuis des années et, particulièrement dans celle de David Dedeine, le directeur créatif, qui ne tarit pas d'éloges sur *The Last of Us*, sorti en 2013. Comme beaucoup de ses collègues, il a été profondément touché par le jeu de Naughty Dog qui, en plus d'avoir connu un succès retentissant, a démontré à l'industrie qu'il est possible, et même rentable, de concevoir un jeu à gros budget centré autour de sa narration¹⁰.

En plus d'être une influence majeure pour l'équipe d'Asobo, The Last of Us constitue aussi un témoin de son temps: l'âge moyen des joueurs, comme des développeurs, augmente avec les années, et les adolescents des années 1980 et 1990 sont aujourd'hui adultes, voire de jeunes parents. Le temps qui passe pèse sur les esprits des créateurs qui peu à peu interrogent le médium et souhaitent le voir gagner en maturité. Plusieurs d'entre eux, dont Neil Druckmann de Naughty Dog, mentionnent volontiers leur propre rapport à la parentalité comme étant une source d'inspiration pour leurs jeux. Vers la fin des années 2000, de plus en plus d'aventures mettent en scène deux personnages, souvent un adulte et un enfant, liés ou non par le sang, comme c'est le cas dans The Last of Us. D'autres jeux reprennent cette dynamique et on assiste à l'émergence d'une véritable tendance, appelée avec humour dadification du jeu vidéo, du mot dad qui signifie en anglais « papa ».

^{10.} Je vous recommande le livre *Décrypter les jeux The Last of Us. Que reste-t-il de l'humanité ?* écrit par Nicolas Deneschau et paru chez Third Éditions, ainsi que les épisodes 4 et 48 du podcast *Fin du Game* que j'anime avec Hugo et Maxime, de la chaîne Game Next Door.







Il peut sembler étrange de parler d'univers pour deux jeux dont l'intrigue se déroule entre 1348 et 1349, mais ce serait négliger les recherches approfondies effectuées par toute l'équipe d'Asobo Studio. Dans cette quête de la notion de grounded évoquée par Kévin Choteau, tous les aspects du jeu ont fait l'objet d'une documentation parfois très pointue. Se fixer sur la période du Moyen Âge, celle de la guerre de Cent Ans en particulier, a été le fruit de plusieurs semaines de réflexion et d'étude. Une fois cette époque validée, tous les départements se sont plongés dans l'Histoire. Une fois de plus, je suis heureux de pouvoir vous faire part d'une fraction de leurs trouvailles. De nombreux documents ont été mis à ma disposition, et la diversité du corpus témoigne du travail réalisé. En plus de centaines de photographies, de gravures ou de peintures qui ont servi de références architecturales, esthétiques ou vestimentaires aux artistes, j'ai pu ainsi lire des recherches académiques portant sur l'alchimie et ses symboles, la cuisine de l'époque ou encore l'évolution des charrettes à travers les âges.

Bien que tout cela ne se retrouve pas nécessairement dans le jeu, ces recherches ont nourri l'imaginaire des équipes et par extension l'univers de la série, qui s'inspire de la réalité sans pour autant être une fresque historique. Il subsiste pourtant dans le jeu des éléments bien réels – je pense notamment aux Curiosités, ces objets à collectionner dans Innocence qui sont une fenêtre vers cette époque révolue. Néanmoins, pour paraphraser Sébastien Renard, le simple fait qu'Amicia porte un pantalon constitue un anachronisme flagrant pour quiconque souhaite représenter la société du XIVe siècle. Ainsi, chacun des aspects du jeu a été évalué à l'aune de l'histoire racontée par Asobo, afin de paraître vraisemblable pour les joueurs. Nous disposons tous d'une certaine vision du Moyen Âge, mélange de souvenirs académiques et de références culturelles : films, romans, bandes dessinées ou même jeux vidéo. En s'appuyant sur quelques marqueurs que nous avons en commun, le studio a posé les bases de son univers pour nous faire voyager dans ce Moyen Âge fictif. Une fois que l'on se trouve emporté par la narration, les interrogations que l'on peut se poser sur la véracité des éléments du jeu passent au second plan : ce processus se nomme la suspension d'incrédulité.

Pourtant, la réalité du travail fourni est bien là, sous nos yeux, mais il est difficile de prendre conscience que certains éléments ou lieux que l'on traverse en quelques minutes ont parfois demandé des mois de travail. Ce déséquilibre peut sembler ingrat de prime abord, mais il s'agit en réalité d'une des spécificités de cet art étrange qu'est le jeu vidéo : les développeurs cherchent à s'effacer au maximum afin de nous laisser la possibilité de profiter pleinement de l'aventure qu'ils ont imaginée. Bien que cela ne soit pas spécifique au jeu vidéo, il m'arrive de comparer ce médium au pacte tacite signé entre un magicien et son audience, qui accepte de croire à la réalité du tour le temps d'un spectacle. Cependant, le jeu vidéo présente une différence de taille avec les autres moyens d'expression : nous sommes en partie aux commandes du spectacle, et c'est nous qui décidons d'avancer et d'agir. Dans ce chapitre consacré à l'univers des jeux, je vous propose de reprendre une place de simple spectateur afin d'apprécier et d'analyser le travail effectué par les artistes et conteurs d'Asobo Studio.

Ce tour d'horizon commence par une partie des éléments qui composent ce qu'on a coutume d'appeler le lore de l'univers, un terme que l'on traduit en général par « diégèse ». Il s'agit de l'ensemble de ce qui compose l'univers d'une œuvre, aussi bien l'espace-temps traversé par les joueurs que tous les événements qui ont amené à ce moment précis. J'entends par là que l'histoire d'Amicia et de Hugo ne constitue pas le point de départ de l'univers, mais une étape importante qui est le résultat d'événements antérieurs. L'histoire des jeux n'est pas apparue spontanément dans l'esprit des membres du studio. Pourtant, le premier épisode Innocence ne dévoile que peu d'éléments de lore, et c'est essentiellement grâce à Requiem que l'on découvre un certain nombre d'informations concernant la maladie de Hugo. Aussi, et afin de faciliter notre visite de cet univers, il me semble plus intéressant d'aborder le *lore* de manière chronologique en retournant quelques siècles en arrière, aux origines même de la maladie de Hugo.







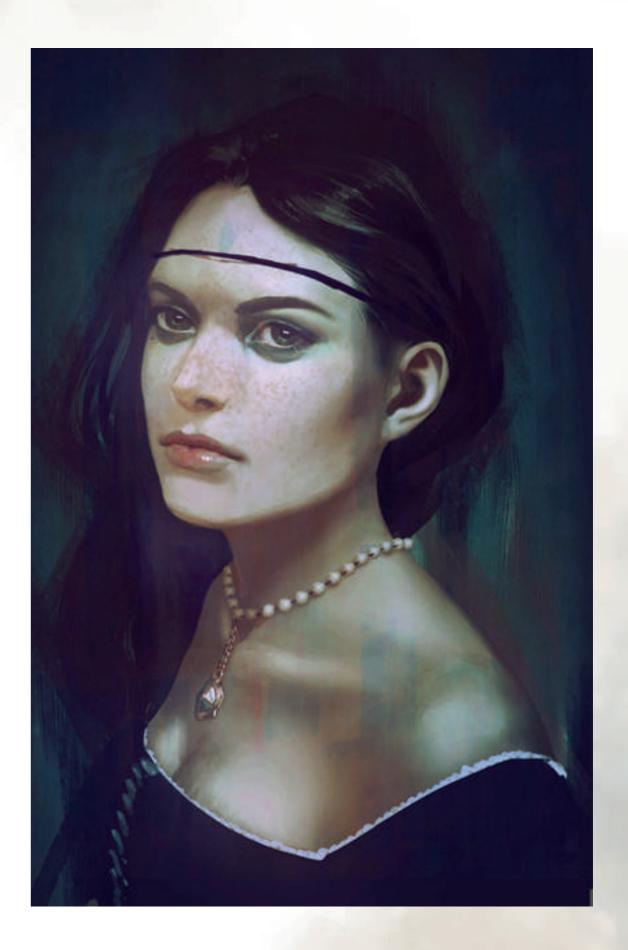
LA PRIMA MACULA

Très tôt dans le premier épisode, on fait la connaissance de la famille De Rune à travers le regard d'Amicia, la fille aînée qui n'a jamais réellement côtoyé son petit frère, Hugo. Leur rencontre est provoquée par l'arrivée des forces de l'Inquisition : celle-ci est à la recherche du petit garçon, frappé d'une maladie qui n'est pas contagieuse d'après sa mère, Dame Béatrice. Forcés de prendre la fuite, les enfants se retrouvent livrés à eux-mêmes, avec comme seule consigne de trouver l'alchimiste Laurentius, un ami de Dame Béatrice à même de les aider. Ce n'est qu'au cours du chapitre 4 et de leur rencontre avec l'apprenti alchimiste Lucas qu'on entend pour la première fois le nom de Prima Macula. Ce terme, parfois écourté en Macula, est issu du latin et pourrait se traduire par « première tache ». Les symptômes les plus visibles se déclenchent assez tôt chez les Porteurs qui, dès l'enfance, présentent des marques distinctives en fonction de l'évolution de la maladie. Malgré le peu d'informations dont disposent les personnages,

la Macula est caractérisée par différentes étapes, appelées les seuils, qui font écho au lien grandissant entre le Porteur de la maladie et les rats.

L'urgence du scénario raconté dans Innocence met cette information au second plan, jusqu'au moment où Amicia et Lucas sont forcés de retourner au domaine de la famille De Rune. Afin de soulager Hugo, ils visitent un laboratoire secret utilisé par Dame Béatrice et dont la construction remonte à l'époque de la peste de Justinien. Il s'agit d'une épidémie de peste bien réelle qui s'est déclarée en l'an 541 de notre ère. Là aussi, l'information est mise de côté à cause de l'arrivée des rats dans le laboratoire. A Plague Tale : Innocence tourne principalement autour de l'histoire des enfants et de leur relation, seules quelques bribes de lore sont disséminées ici ou là. Les liens avec la peste de Justinien ou encore le livre Sanguinis Itinera (« voyage à travers le sang ») ne sont pas au cœur des préoccupations des joueurs qui, comme Amicia, cherchent avant tout à survivre et à protéger Hugo.

















Pour ce troisième et dernier chapitre, je suis parti de l'envie du studio de créer « un jeu capable de susciter des émotions » afin d'analyser les outils narratifs et ludiques mis en œuvre pour y parvenir. En plus d'avoir démontré à l'industrie tout entière qu'il est possible (et rentable) de proposer un jeu narratif à gros budget, The Last of Us est parvenu au cours de son aventure à faire travailler de concert son gameplay avec sa narration. Depuis plusieurs années, de nombreux jeux explorent cette voie et démontrent que le jeu vidéo continue d'évoluer. C'est même à mon sens la preuve d'une nouvelle ère pour ce médium, marquée notamment par l'abandon d'une opposition entre narration et *gameplay*, un vieux débat hérité du jeu de rôle traditionnel. La narration n'est pas qu'une affaire de cinématiques ou de dialogues, de séquences où l'on reste finalement passif, la force du jeu vidéo étant justement de nous inclure dans l'action. L'histoire a donc tranché en faveur d'une troisième voie qui consiste à considérer tous les aspects du jeu vidéo comme de potentiels outils narratifs, y compris le *gameplay*.

Les exemples sont nombreux. Je pense notamment au jeu Brothers: A Tale of Two Sons sorti en 2013, dans lequel on contrôle deux frères grâce aux deux sticks d'une manette, les faisant ainsi collaborer. Plus récemment, Celeste s'est illustré en parvenant à parler de dépression et de confiance en soi au travers d'un jeu au gameplay directement hérité de Super Mario Bros. Quant à la série de The *Last of Us*, elle nous questionne notamment sur nos actions en tant que joueurs et les conséquences qu'elles ont pour le protagoniste. Sans trop donner de détails, le deuxième épisode nous met face à une situation où l'on doit asséner de violents coups à un autre personnage, en pressant la même touche de manière répétée. Il est impossible d'agir autrement : l'action est figée, l'histoire ne peut se poursuivre que si le joueur accepte d'enchaîner les coups. Le twist étant que toute cette séquence est vue à travers le regard de la victime : le joueur se confronte donc directement au visage - et à la rage - du protagoniste qu'il incarne. Cette réflexion sur la violence et ses conséquences constitue sans doute l'une des influences les plus marquées dans la série développée par Asobo.

DÉCOUPAGE SCÉNARISTIQUE

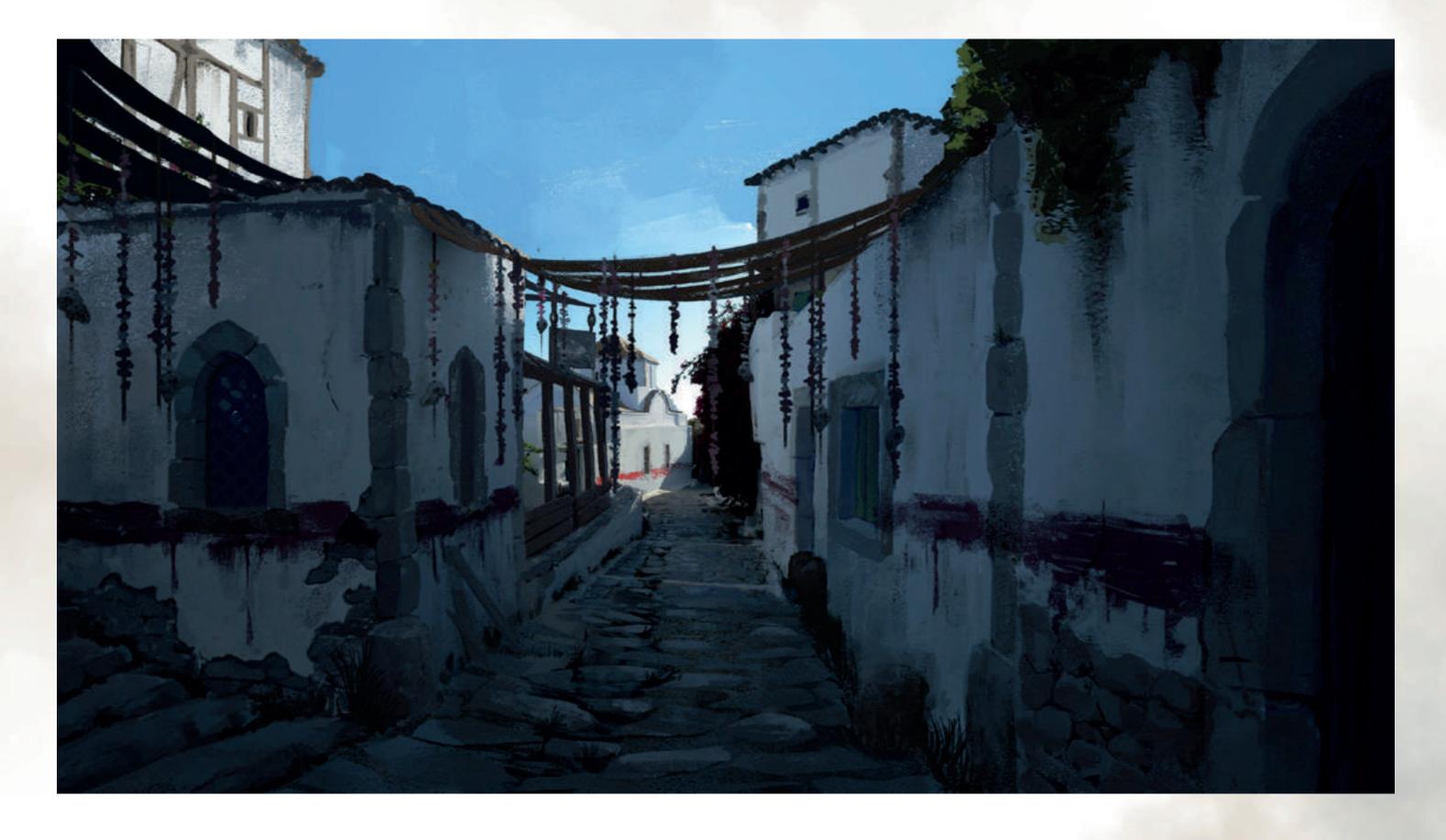
L'histoire étant le moteur du jeu, il est intéressant de noter qu'une des premières étapes de la conception consiste à découper le jeu à la façon d'un film. Chaque séquence est ainsi clairement identifiée en fonction du moment de la journée, des personnages présents, d'une couleur dominante ou encore d'une intention narrative. Il s'agit là d'une étape cruciale de la conception, car en plus de permettre aux développeurs de se projeter dans le jeu final, il s'agit d'une méthode qui permet très tôt d'affiner le rythme de l'aventure. La conception d'un jeu s'appuie énormément sur l'itération, et pouvoir tester des idées rapidement grâce à ce découpage s'avère un vrai plus pour l'équipe. Celle-ci peut notamment identifier et mettre en avant les moments les plus intenses de l'histoire au même titre que les temps de repos, donnant naissance à ce que l'on appelle une courbe d'intensité. Ce n'est pas un hasard si l'on fait souvent appel à l'image des montagnes russes afin d'illustrer le rythme d'une histoire, quel que soit le médium.

Susciter des émotions implique d'anticiper les réactions des joueurs, de déterminer les moments poignants et de s'assurer que le reste du jeu ne va pas à contre-courant des intentions de ces séquences. Ce travail initial de découpage accompagne l'équipe tout au long de la production. Il est, enfin, un outil idéal pour communiquer avec les membres du studio. Chaque département dispose ainsi d'une idée générale du travail à accomplir, des intentions des auteurs et des évolutions des protagonistes tout au long de l'histoire.















A PLAGUE TALE: INNOCENCE

L'HÉRITAGE DES DE RUNE

Parmi toutes les séquences d'un jeu, le tout début d'une aventure constitue sans doute l'étape la plus importante, tant pour l'apprentissage des commandes que pour la mise en place de l'univers et des personnages. Il n'est pas rare que les studios réalisent le prologue de leur jeu en milieu ou en fin de production, pour mettre tout leur savoir-faire et leur expérience à l'œuvre. L'ouverture d'Innocence parvient en quelques minutes à installer l'ambiance, et je vous propose de rendre un hommage vibrant à Lion, le chien de la famille De Rune qui joue un rôle central dans le premier chapitre. Volontairement léger et se déroulant sous un soleil radieux, le prologue nous montre l'insouciance d'Amicia et de son père Robert de Rune, qui semblent couler des jours heureux. On découvre ainsi leur situation privilégiée tout en apprenant les commandes et les actions de base du jeu. Avec la disparition des notices en papier, l'intégration d'un didacticiel jouable est devenue une étape indispensable de la conception des jeux. Dans Innocence, on apprend à manier la fronde, à ramasser des objets, à se faufiler à travers les hautes herbes, et c'est juste après ce dernier passage que le jeu peut commencer.

En quelques instants, l'atmosphère change du tout au tout. Amicia perd de vue son chien et se fie à ses aboiements pour le poursuivre, jusqu'au moment où elle se rend compte qu'il n'y a plus aucun bruit. C'est là un exemple assez simple d'un point de convergence entre narration et gameplay: étant donné que l'on découvre l'histoire au même rythme qu'Amicia, le jeu nous laisse tout loisir de tirer nos propres conclusions quant au destin de Lion. La progression est même altérée puisque l'on doit traverser

une mare de boue qui ralentit les mouvements de la protagoniste – une manière habile de faire durer le suspense. Ces quelques instants de doute installent une atmosphère plus pesante, et on peut s'attendre au pire, qui est sans doute en dessous de ce qui a été prévu par l'équipe bordelaise. Ces séquences permettent également aux joueurs de tisser un lien émotionnel avec la protagoniste, même si cela ne fait que quelques minutes que nous évoluons à ses côtés. L'attachement pour la jeune fille fait que l'on peut s'inquiéter sincèrement pour le chien. Pour avoir regardé de nombreux *streamers* découvrir le jeu, je peux confirmer que beaucoup n'imaginaient pas un tel dénouement. Il en résulte une séquence efficace qui fait rapidement voler en éclats la bienveillance des premières minutes.

