

un jeu d'enfant

Un professionnel revient sur la relation entre le jeu vidéo et son enfance.
Et son éventuel impact dans sa vie.



dans l'arkane

un jeu d'enfant

Par EKIANJO



Raphaël Colantonio

« Quand j'étais gosse, mon jeu favori c'était de jouer à cache-cache. Avec des copains on faisait aussi nos propres armes, armures et boucliers en carton, et on simulait des combats entre armées de grand nombre. Quand j'y repense, c'était dingue. Si je voyais mon fils faire ça aujourd'hui, je l'engueulerais sûrement, parce que c'est dangereux... »

Voici donc des souvenirs d'une autre époque, où les gosses ne passaient pas encore leur vie éveillée tout entière devant un écran. C'est ainsi que Raphaël Colantonio (RC pour la suite), fondateur et maître à bord d'Arkane Studios, se rappelle une partie de son enfance. Harvey Smith (soit HS), ex-employé d'Origin, de Ion Storm et de Midway, qui lui a



Harvey Smith

rejoint le studio en 2008 pour travailler sur un nouveau RPG à la première personne, se rappelle aussi des jeux de son enfance :

« On jouait à la guerre avec des armes imaginaires, en se lançant de la boue séchée ou des graines de margousier entre gosses du voisinage. On avait même un jeu où il s'agissait de monter sur le toit et essayer de se faire tomber les uns les autres. Cache-cache, chasse au drapeau dans la forêt, voler le « bacon », etc. On jouait aussi les « chevaliers », un gosse perché sur les épaules de l'autre, en formant une équipe, en essayant de renverser ses adversaires. C'était vraiment marrant puisqu'on pouvait mettre un gars plus grand ou plus

âgé en-dessous, et un plus jeune, plus petit garçon, ou une fille, en-dessus. La bataille était souvent violente, se terminant une fois l'une des équipes mordant la poussière. »

Si ces histoires peuvent sembler relativement banales, un point commun commence à émerger dans l'enfance de nos deux compères, au-delà de la violence PG-13 de ces jeux d'alors :

RC : *« J'ai aussi bien entendu joué à Donjons et Dragons (sur table) à partir de 9 ans, puis à des jeux de plateaux à 10-11 ans tels que « Richesses du monde ».*

HS : *« J'ai moi aussi passé des nuits innombrables sur Donjons et Dragons. »*

Pour ceux qui n'ont pas connu cette époque pré-jeu vidéo, il est difficile de s'imaginer à quoi ressemblaient les soirées à la maison. C'est depuis les années 70 que le jeu de rôle sur table prit progressivement de l'ampleur, avec toute une série de titres dont le plus célèbre et populaire reste toujours « Donjons et Dragons », inventé par Gary Gygax. Le concept des vrais RPG sur table était simple mais redoutablement efficace : réunissez des amis autour d'une table, donnez-leur quelques documents en guise de règles et d'historique du monde dans lequel ils vont évoluer, et l'un d'entre eux prend le rôle de « Maître du jeu ». Le maître du jeu devient alors le narrateur de l'aventure, qui définit le scénario, crée un script, et improvise constamment l'évolution des événements suivant les actions des joueurs qui participent, par un dialogue

constant. Cela peut paraître évident pour ceux qui s'y sont frottés, mais le terme de « RPG » a été tellement galvaudé depuis dans le domaine du jeu vidéo, réduit à sa plus simple expression (le suivi des règles de combat et l'évolution des caractéristiques), qu'il faut aussi savoir rappeler les origines véritables du genre, qui allait bien au-delà des simples systèmes de calcul.

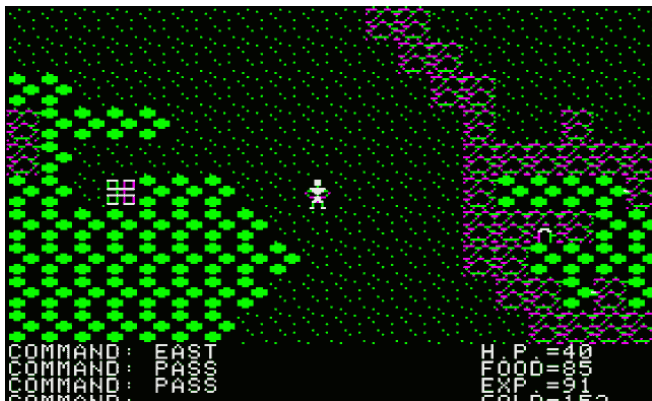
Jouer aux jeux de rôles était très populaire dans les années 80, avec des magazines spécialisés comme Casus Belli en France, concentré aussi sur les Wargames. Tout comme le jeu vidéo il y a encore peu, la presse et les media traditionnels traitaient les rôlistes avec fort mépris, en les montrant comme des autistes, des retardés mentaux, ou même de mecs dangereux. Après tout, il y avait toujours un abruti pour s'illustrer dans les faits divers et s'avérer être rôliste, tout comme on découvre, à chaque fois qu'un gosse flingue ses potes de lycée, qu'il avait joué à Counter Strike et GTA. Le raisonnement fallacieux de la presse ne connaît pas de limite, on y confond régulièrement corrélation et causalité, mais c'est à peine surprenant vu que l'esprit scientifique a du mal à pénétrer les petits recopieurs des dépêches de l'AFP.

Le jeu de rôles était surtout un exercice typiquement intellectuel, qui demandait de l'imagination, de la préparation et en même temps de la spontanéité, des qualités pourtant tout à fait nobles. C'était évidemment le passe-temps favori de bon nombre d'étudiants qui avaient du temps à perdre à plusieurs. Alors que les jeux vidéo balbutiaient à peine, on découvrait parmi les premiers genres de jeux à faire leur excursion sur



En haut, une session de RPG sur table dans la série IT Crowd. Ci-dessus, quelques dés exotiques utilisés dans ces parties...

Ci-dessous : Ultima I dans sa version originale. Ca fait mal aux yeux.
En bas, Dungeon Master, l'ancêtre utilisant une vue subjective.



ordinateur des jeux d'aventure et des jeux de rôle. Ce n'était pas une coïncidence : ceux qui s'intéressaient aux ordinateurs étaient aussi souvent ces mêmes étudiants, rôlistes assidus, qui voyaient dans ce nouveau format une manière supplémentaire d'explorer leur passion.

Il n'est finalement pas très étonnant de voir, aussi bien chez Raphaël qu'Harvey, des jeux d'aventure et des RPGs parmi les premiers titres les ayant marqués en tant que joueurs :

RC : « Sur le DAI, j'ai joué à mon premier RPG à l'âge de 9 ou 10 ans. Je ne me rappelle pas du nom de ce jeu, mais je me souviens d'un jeu de lions au tour par tour, « Hunter Versus », réalisé avec des X et des O. Mais la magie commença véritablement avec l'Apple 2 et des titres comme « Bard's Tales », « Ultima », « Return of Herakles », « King's Quest », « Lode Runner »... et les deux jeux qui finirent par me convaincre pour toujours : « Ultima 7 » et « Ultima Underworld ». »

HS : « Mon expérience avec les jeux vidéo débuta sur l'Atari 2600 avec des jeux comme « Adventure » et une attirance envers les simulations comme « Lunar Lander » ou encore « Battlezone ». Avec un ami nous aidions un dirigeant des pompes funèbres de notre voisinage à tenir son jardin propre, en échange d'un peu d'argent de poche et d'un peu de temps sur son Apple, où nous jouions à « Ultima 1 ». Plus tard, « Dungeon Master » par FTL et « Underworld » changèrent le cours de ma vie. »

Au cœur de jeux comme « Ultima » et « Ultima Underworld »

Richard Garriott, mieux connu sous le pseudo de Lord British



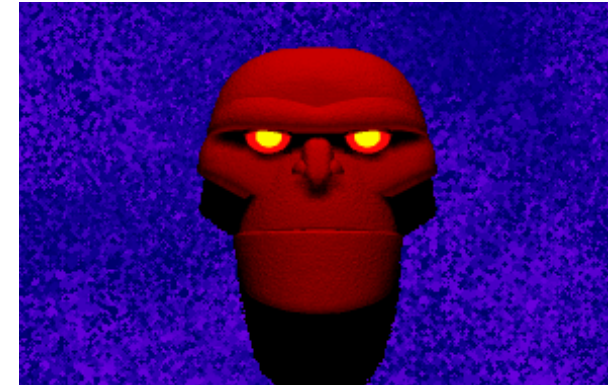
se trouve le génie d'un pionnier du jeu vidéo, Richard Garriott, mieux connu dans le milieu sous le nom de Lord British (car il est né en Angleterre).

Raphaël Colantonio n'hésite d'ailleurs pas à le citer comme un personnage emblématique de son enfance :

RC : « Alors que mes amis étaient fans de réalisateurs de films, d'auteurs, ou de musiciens célèbres, j'étais fan de Richard Garriott. Je pense qu'il m'a beaucoup influencé ! »

Pour mieux comprendre pourquoi Richard Garriott fut un personnage clef dans le monde du jeu vidéo, une parenthèse s'impose à son sujet.

Ultima 7, The Black Gate, le RPG le plus abouti jamais créé. Ci-contre, l'ennemi du jeu, le Guardian, et en dessous, le début du jeu qui commence par l'enquête au sujet d'un meurtre ignoble.



Dès le début des années 80, il programma de lui-même des petits jeux, qu'il donnait à ses amis. Akalabeth fut le premier à sortir en tant qu'offre commerciale. Après ce premier succès, il créa ensuite la série des « Ultima », qui deviendront des références dès leur sortie. Pourquoi ? C'est simple, l'ami Richard bouillonne d'idées en tous genres, et introduit à chaque épisode des innovations importantes qui font évoluer le genre rapidement, alors que les ordinateurs sont encore très basiques.

Le premier Ultima fut le premier RPG graphique à utiliser le système des « tuiles » (c'est-à-dire des éléments de décor constitués de motifs répétitifs) pour créer un environnement graphique. Ultima II, à son tour, fut le premier à introduire des quêtes annexes non liées à l'histoire principale... et à proposer une carte en vrai tissu dans la boîte du jeu : des goodies qui serviront à donner davantage corps au monde du jeu. Ultima III, quant à lui, fut révolutionnaire à bien des niveaux : au lieu d'un personnage, vous dirigiez une bande de 4 individus, et les combats se déroulaient sur un écran séparé de la carte du monde. Ces combats faisaient appel à des tactiques liées aux armes et aux pouvoirs magiques à dispenser pour vaincre vos adversaires. Si ça vous rappelle un certain Final Fantasy, ne cherchez pas très loin, FF était directement inspiré (copié ?) d'Ultima III.

Ultima IV ne fut pas en reste, en innovant là où personne ne l'avait jamais fait : au niveau du scénario. Richard Garriott estimait alors que la plupart des jeux de rôle se résumaient à

aller tuer un méchant, et souhaitait raconter une histoire plus intéressante. Il prit le parti d'un monde d'après-guerre où le peuple avait besoin d'un exemple à suivre, un héros qui montrerait le chemin vers la vertu (enfin, les 8 vertus). Cette quête avait pour objectif de maîtriser les 8 vertus et d'atteindre une sorte d'équilibre, en discutant avec des NPC pour récolter des informations (avec des sujets à aborder, une première encore) et développer ses connaissances et atteindre le titre d' « Avatar ». Un nom qui restera par la suite pour désigner tout héros d'Ultima.

Ultima VI fut le premier de la série à proposer un jeu entièrement à l'échelle (alors qu'auparavant les échelles étaient différentes suivant la position des personnages dans le monde) et une vue en 3D isométrique, avec de nombreuses couleurs (VGA). Les dialogues étaient alors conçus pour développer le monde et immerger le joueur dans cet univers.

Mais le plus grand Ultima, et sans doute le RPG PC le plus abouti de tous les temps, reste encore Ultima 7, the Black Gate. Les évolutions apportées au genre sont multiples. Le jeu passe en temps réel, avec des personnages qui vaquent à leurs occupations suivant les heures de la journée ou de la nuit. L'interface est quasiment plein écran, sans menus dans tous les sens : tout se joue à la souris, et quelques raccourcis clavier. Les dialogues contiennent des arbres logiques, c'est-à-dire des parties de conversations qui ne deviennent possibles que lorsqu'une action ou un événement particulier est survenu. Tous les objets du monde sont sélectionnables, cliquables... et

peuvent être volés, avec les conséquences que cela entraîne (un propriétaire furax qui veut vous faire la peau). Et, même les membres de votre bande peuvent décider de vous abandonner ou de se retourner contre vous si vos actions vont à l'encontre de vos principes. Ce fut le dernier Ultima (avec Serpent Isle) sur lequel Richard Garriott travailla activement. La suite des aventures de l'Avatar ne furent alors qu'une série de déceptions, sans surprises. Reste donc cet épisode « ultime » qui demeure à bien des égards encore inégalé, même par les meilleurs softs d'aujourd'hui.

Il est donc facile de comprendre en quoi Ultima 7 fut une révélation pour de nombreux joueurs, au début des années 90. Le futur du jeu vidéo semblait alors rose, basé sur une innovation effrénée, inlassable, bien avant la stagnation et la régression visibles des années 2000.

Dans les années 90, Raphaël et Harvey, tous deux passionnés de jeux vidéo, ne savaient cependant pas trop ce que le futur leur réservait. Mais ils ne manquaient ni de motivation, ni d'énergie créatrice : dessin, écriture, musique...

RC : « J'étais fasciné par les jeux vidéo depuis mon enfance, et aussi par le dessin. Je dessinais des comics, écrivais des nouvelles, et ensuite je me mis à faire du graphisme sur Deluxe Paint (Amiga et PC). De fil en aiguille je commençais à œuvrer sur des démos avec des amis, et j'en arrivais même à travailler sur un jeu pour un moment (en tant que graphiste et scénariste). C'était une sorte de jeu d'aventure sur Amiga, qui ne fut jamais fini. A 16-18 ans je n'avais pas la moindre idée de ce que je voudrais faire plus tard. Je voulais être rock star dans un groupe, ou d'une certaine manière travailler dans le domaine des jeux vidéo. »

HS : « Mon père était soudeur dans une usine chimique. J'ai grandi dans une ville dont l'activité principale était l'industrie et la pêche. Je lisais des comics et jouais aux jeux vidéo. Et je ne savais pas que l'on pouvait avoir un métier qui consistait à créer des choses. Mon histoire est somme toute classique : une enfance tragique trouvant refuge dans l'imagination. Le désir de m'envoler vers un endroit plus intéressant, où je pourrais vivre plus fort, était au cœur de ma personnalité et des décisions que j'allais prendre. »

Leur entrée dans l'industrie fut pour le moins fortuite, Raphaël bénéficiant d'un concours de circonstances, et Harvey d'une coïncidence géographique.

RC : « Avec de la chance, je gagnais alors un job chez EA France en tant qu'employé numéro 8 pour lancer leur service clientèle, en participant à un concours dans un magazine (Joystick). C'est comme ça que tout commença, avant de progresser pas à pas dans le milieu. C'était le paradis. »

HS : « Après un passage dans l'armée, je me suis rendu à Austin parce que j'avais un bon ami qui y habitait, et aussi parce que j'avais des bons souvenirs de campings dans les environs de la ville dans ma jeunesse. En arrivant, tous ceux que je connaissais me dirent « Puisque tu aimes tant les jeux vidéo et que tu aimes écrire, tu devrais travailler chez Origin. » »

Raphaël et Harvey ne travaillent pas encore ensemble au début des années 2000, mais les influences précitées se retrouvent déjà bien dans les jeux sur lesquels ils œuvrent. Après son passage chez EA, Raphaël fonde Arkane Studios pour développer ses propres titres, et sort son premier jeu, Arx Fatalis en 2002.

De l'aveu même de son créateur, ce jeu est inspiré de l'autre ancêtre de la société Origin, fondée par Garriott : Ultima Underworld. Underworld était le premier RPG, en 1992, à utiliser une vue en 3D texturée à plusieurs niveaux, avant Doom dans le domaine des FPS. Il recréait un monde souterrain, véritable donjon où se côtoyaient d'étranges créatures : prisonniers exilés, monstres, êtres vivant sous terre... le tout était extrêmement bien rendu pour l'époque, avec une ambiance oppressante se dégageant des ténèbres des couloirs, et une histoire bien ficelée.

L'étonnant Ultima Underworld...



Le projet fut chaotique, vu que le jeu n'était pas développé en interne à Austin, mais dans le New Hampshire, par la société Blue Sky Productions avec laquelle travaillait Origin. Comme le projet n'était pas prioritaire pour Origin et que Garriott ne le supervisait pas directement, il fut question de l'annuler, jusqu'à ce que Warren Spector, membre d'Origin à l'époque, reprenne le flambeau en tant que producteur pour le mener à terme, avec Doug Church aux commandes en tant que lead programmeur et lead designer du jeu. The Rest is History, comme on dit. Underworld réussit à se vendre à un demi million d'exemplaires, un chiffre énormissime pour l'époque.

Le nom de Warren Spector est bien entendu associé à un autre projet fort populaire s'il en est : Deus Ex, sorti en 2000. Et devinez quoi ? Harvey Smith, après quelques années passées chez Origin en tant que testeur, puis Lead tester, prend le rôle de Lead designer sur ce jeu, développant les environnements, l'IA, et même le système de skills pour l'ami JC Denton. Et bien que Deus Ex soit alors développé par Ion Storm, c'est un jeu Origin dans l'âme, qui emprunte beaucoup à System Shock (un autre jeu produit par Warren Spector, en 1994, chez Origin), notamment son monde, et surtout son concept : celui de laisser la liberté au joueur d'appré-

Le très dynamique Dark Messiah d'Arkane



hender le jeu à sa façon, sans dicter une vision unique du game designer. C'est une philosophie qui fut reprise dans un genre différent par Arkane dans Dark Messiah en 2006, un RPG-FPF (First Person Fighter ?) atypique qui proposait des environnements très flexibles et interactifs pour donner vie aux combats et les rendre bien plus dynamiques par rapport à d'autres jeux qui ne demandaient qu'à aligner une simple combinaison de boutons. Le style pourrait se définir comme un mélange d'éléments de RPG, en vue immersive, et aux possibilités multiples pour résoudre un problème.

De ce point de vue, Raphaël et Harvey ont suivi un chemin très similaire vis-à-vis des objectifs de création, et leur engagement commun, à partir de 2006, sur un même projet au sein d'Arkane, est somme toute très naturel.

Et plus que jamais, le jeu vidéo a besoin d'un renouveau, d'un retour à l'innovation. Pour de simples raisons d'accessibilité, le design des jeux modernes est allé progressivement à l'encontre même des principes établis pendant les 20-25 dernières années, et cela se ressent à tous les niveaux du design :

RC : « Je pense que les jeux de nos jours sont vraiment, vraiment beaucoup plus faciles que ceux de 15-20 ans plus tôt. Ils ne sont pas aussi cruels, ils donnent davantage d'aide, et leur interface est largement plus facile à prendre en main. Si vous comparez des jeux comme Daggerfall et Oblivion [NDLR : tous deux de Bethesda], ils sont tous les deux très similaires au niveau conceptuel, mais en termes d'expérience de jeu, c'est le

jour et la nuit : les joueurs sont bien plus guidés dans Oblivion, ils ont des objectifs très précis, une flèche qui leur dit où aller ensuite, les monstres sont bien plus faisables... etc... Même chose avec Bard's Tale. Je me souviens avoir fait des cartes des donjons à la main ! C'était d'ailleurs une part du fun que procurait le jeu ! Personne de nos jours ne sortirait un jeu de cette trempe qui forcerait les joueurs à dessiner une carte. Et même si l'on parle de jeux d'arcade, avez-vous essayé de jouer à Donkey Kong (NDLR: le jeu d'arcade des débuts) récemment ? Je ne peux même pas passer le premier niveau sans mourir 10 fois ! »

HS: « Les jeux actuels sont bourrés d'améliorations, comme Jon Blow le mentionnait encore récemment. Mais la complexité engendrée par le réalisme des graphismes et les exigences que cela pose en termes de production et de budget rend souvent les jeux plus « minces », plus scriptés, moins dynamiques. Pièce – couloir – pièce – couloir, avec des aléas prédéfinis et peu d'émergence intrinsèque. »

Ce qui rejoint notre article sur le problème de la « Gaminisation » abordé dans SPARK1. La simplification à outrance qui tue complètement l'intérêt du jeu vidéo.

The Crossing, un projet en suspens...



Cependant, tant qu'il restera des Game designers, comme Raphaël et Harvey, qui ont connu une autre époque, qui ont vibré sur des jeux d'une autre trempe que les trucs mous resservis chaque année, l'espoir subsiste encore.

HS : « On a peut-être reculé d'un pas (voire de 5), mais désormais les choses progressent à nouveau. C'est une des forces de ma relation créatrice avec Raph... nous voulons tous les deux avoir les meilleurs aspects des jeux modernes, tout en intégrant les systèmes, la qualité d'expression, le dynamisme et l'interaction avec le joueur que les jeux vidéo, devraient, par définition, considérer comme les choses les plus importantes à atteindre. »

Après l'arrêt momentané de « The Crossing », nous ne pouvons qu'espérer qu'ils réussissent dans leurs projets à venir, non seulement en termes de design, mais aussi commercialement, pour prouver une nouvelle fois, si cela s'avérait nécessaire, que la plupart des joueurs sérieux ne sont pas bêtes à bouffer du foin, et qu'il existe une véritable demande, non assouvie, de titres exigeant du joueur davantage d'implication.