

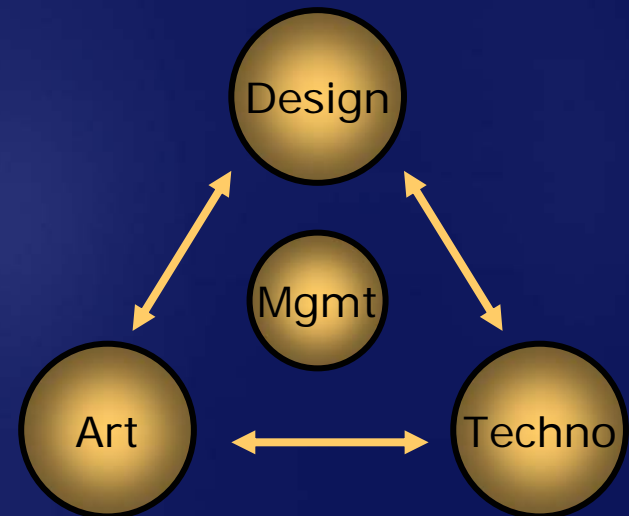


**UBISOFT™**

**La complicité artistique et technique  
dans les jeux électroniques :  
Mythe ou réalité ?**

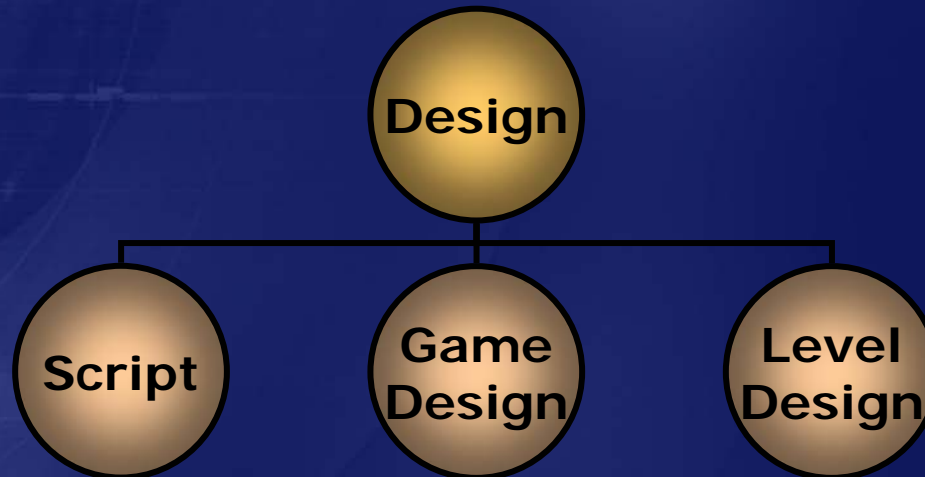
- ❑ En jeu vidéo, on pourrait parler de 3 grands domaines de travail plutôt que 2:

- ✓ Design
- ✓ Technologie
- ✓ Art

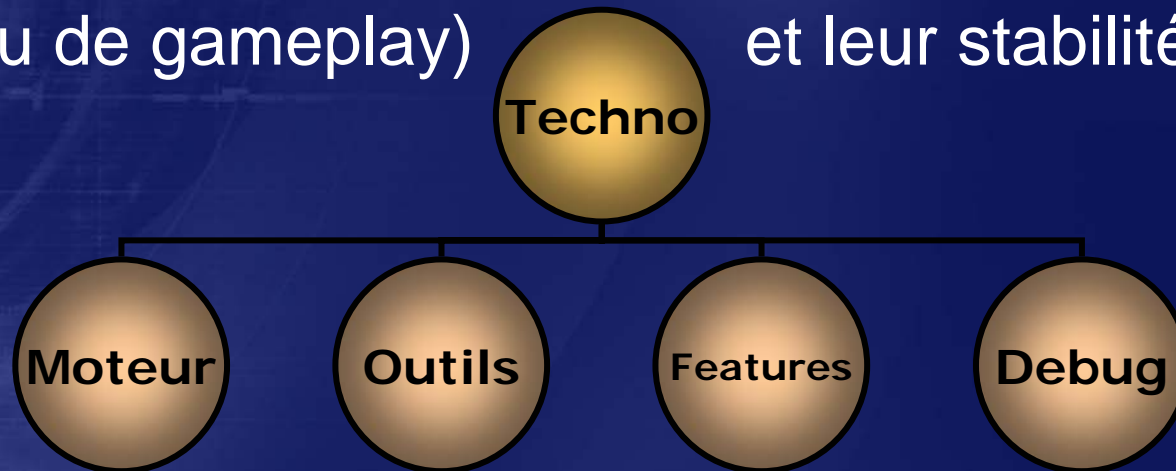


- ❑ Les interactions entre ces domaines sont coordonnées par le management (comprenant toutes tâches de support comme localisation, enregistrements...)

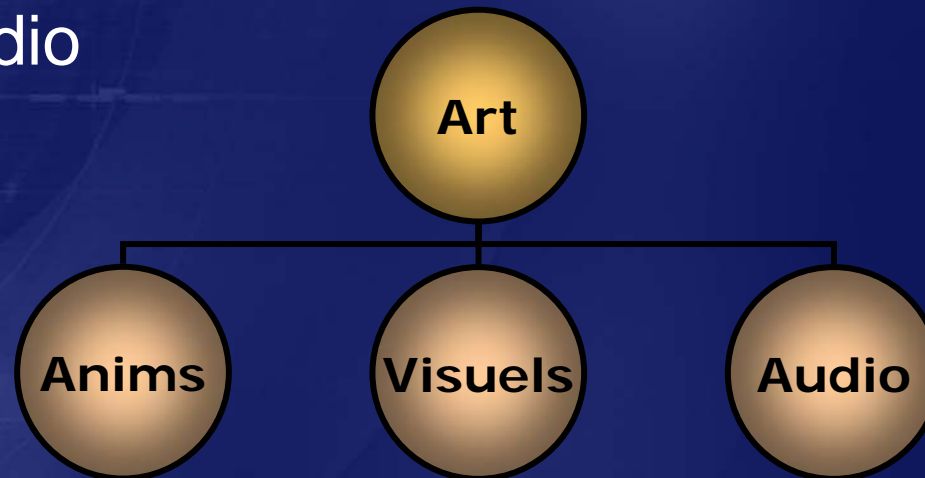
- ❑ **Design** : Comprend toutes les activités qui font du produit un JEU
  - ✓ De l'écriture de l'histoire (*script*) et la définition des gameplays (*game design*) à leur implémentation dans le jeu (*level design*)...



- ❑ **Technologie** : Comprend toutes les activités qui permettent au produit de fonctionner selon le design et la direction artistique voulus
  - ✓ De la création du moteur et des outils au développement des fonctionnalités (artistiques ou de gameplay) et leur stabilité



- ❑ **Art** : Comprend toutes les activités qui développent les sensations audiovisuelles du joueur
  - ✓ De la définition de l'atmosphère du jeu à la création des animations, des éléments visuels et audio



- ❑ **Splinter Cell:** Jeu d'infiltration qui a fait la renommée du studio de Montréal



- ❑ L'intérêt de Splinter Cell est de permettre au joueur d'exploiter les zones d'ombre du décor pour se déplacer de manière furtive

- ❑ Point de départ, une prouesse technique développée par l'équipe **Techno** : La projection d'ombres en temps réel sur la Xbox
- ❑ Le **Design** utilise cette technologie pour développer un gameplay associé (le « shadowpath »)
- ❑ Les **Artistes** doivent alors adapter l'ensemble de leur production à cette contrainte de design : « *Il doit y avoir des zones d'ombre dans le jeu pour que le joueur puisse s'y déplacer furtivement* »

- ❑ Au quotidien, cela est plus complexe:
  - ✓ Les technologies ne sont pas toujours disponibles pour répondre aux attentes du Design ou de l'Art (*manque de temps ou de capacité de la plateforme...*)
  - ✓ Le Design ne peut pas toujours exploiter des capacités technologiques (*Nouvelle génération de consoles...*)
  - ✓ L'Art peut éprouver des difficultés à s'adapter à un design trop ambitieux (*Trop de travail pour modéliser une ville complète...*)
  - ✓ Nombreux autres exemples

# Complicité entre les 3 domaines



- ❑ Une complicité entre les 3 domaines du jeu vidéo est nécessaire (pas forcément suffisante) pour obtenir des produits de qualité
- ❑ Il est possible (mais non souhaitable) d'obtenir des produits finis si le management prend en charge les relations entre ces domaines au lieu de les faciliter, mais la qualité en souffrira
- ❑ Mais un dysfonctionnement profond de la relation entre ces trois entités mène très certainement à la faillite du projet

## Complicité entre les 3 domaines



- ❑ Il est parfois constaté que les artistes ne se rendent pas compte des contraintes des programmeurs, lesquels ne comprennent pas le métier des animateurs, qui ignorent ce que font les level designers, qui ne s'intéressent pas au son, qui n'est pas forcément pris en compte dans la direction artistique...
- ❑ ... En bref, il arrive à chacun de manquer de culture générale sur le métier des autres, ce qui limite singulièrement la complicité

- Idées d'amélioration ?
  - ✓ Initier chaque artiste, chaque designer ou chaque programmeur au métier de ses collègues
  - ✓ Responsabiliser chacun sur des domaines qui leur appartiennent : chacun doit faire en sorte que son idée se concrétise, et cela n'est possible qu'en travaillant main dans la main avec les autres corps de métier

## ❑ La complicité entre Art, Design et Techno ?

### Un mythe quand:

- ü La pression et les délais trop courts empêchent de réfléchir à ce que fait son collègue
- ü Le management néglige la communication entre les départements
- ü Les gens ne se connaissent pas depuis longtemps et n'osent pas interagir (problème du « churn » entre projets)
- ü Les individus eux-mêmes ont des conflits de personnalités

## ❑ La complicité entre Art, Design et Techno ?

Une réalité quand:

- ü L'équipe est ensemble depuis la phase de conception et a su trouver sa chimie
- ü Les objectifs sont clairs, maintenus et partagés
- ü Le projet est motivant pour tout le monde (autant un challenge pour l'Art que la Techno)
- ü Les membres de l'équipe sont encouragés à communiquer et savent ce que font les autres
- ü Chacun est responsabilisé sur son travail