

Bonjour à toutes et tous.

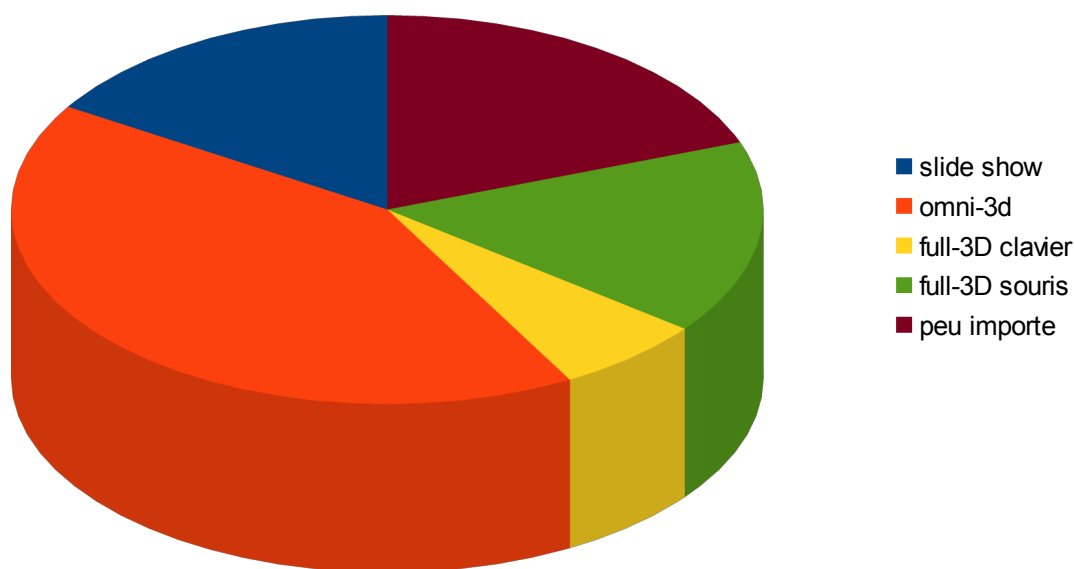
Après plusieurs jours de votes, les résultats peuvent être analysés. Je vous propose donc de résumer l'ensemble des données collectées sur l'ensemble des quatre fora consultés. Je me permets d'extraire diverses informations pour les proposer de façon claire, et citerai quelques interventions et commentaires laissés par les membres de communautés de joueurs suite à ce sondage.

Petit rappel du sujet : quel gameplay préférez-vous pour un Myst-Like actuel ?

Les possibilités de réponses :

- 2D (en slide-show : écrans fixes)
- 2D (en omni-3D : rotation 360° de la caméra sur écran fixe)
- 3D (au clavier pour les déplacements, la souris pour la caméra)
- 3D (à la souris uniquement, via hotspots)
- peu importe, tout me va

Répartition des votes



"Que beaucoup de joueurs de jeu d'aventure préfèrent encore la 2D à une 3D de qualité qui peut encore être assez variable, je peux tout à fait le concevoir et le comprendre. Pour autant, je ne pense pas qu'il soit souhaitable de rester encore et toujours sur des jeux 2D quand la technologie nous permet aujourd'hui de créer des univers plus que convaincants en 3D. Je pense que la 3D est une évolution logique et qu'il serait contre-productif pour le développement du genre de rester sur des techniques qui pour moi, dans le domaine du jeu d'aventure Myst-like, ont fait leur temps (et l'on fait avec brio)."

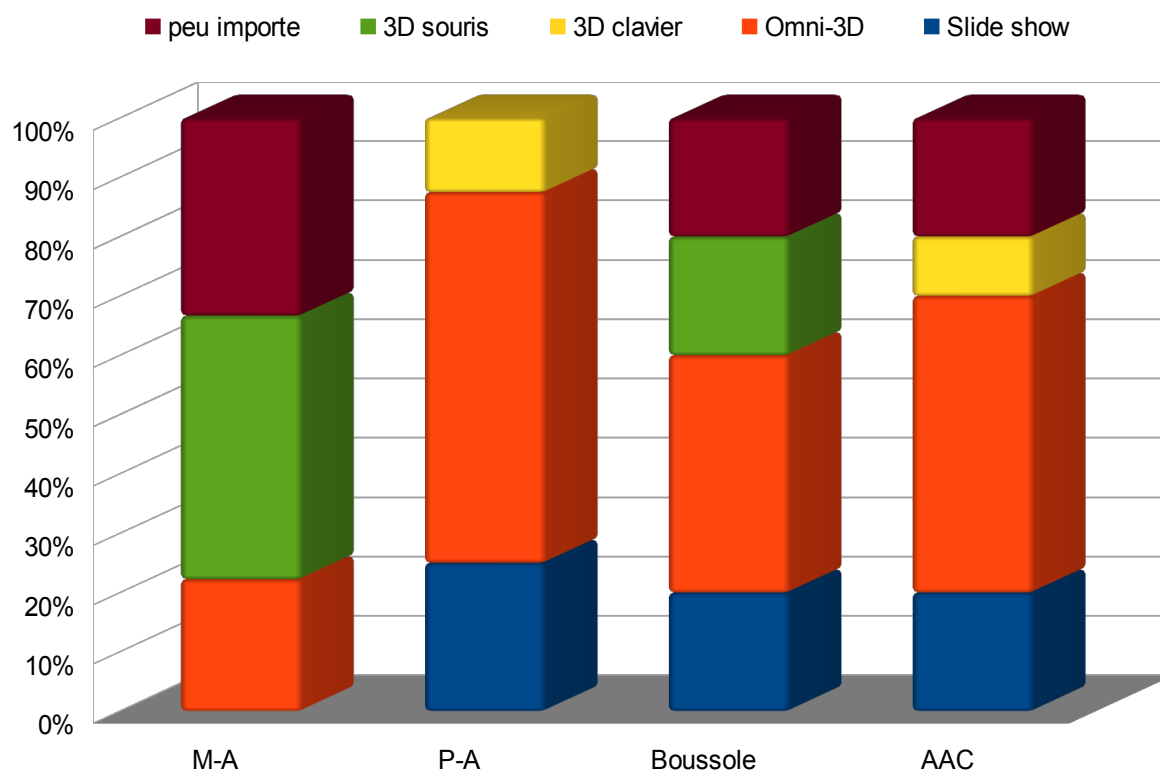
(Scribe, du forum "myst-aventure")

Sur la trentaine de participants, les joueurs ont relativement clairement été du même avis sur chacun des fora, comme si chacune des communauté avait une prédilection commune. Pour mieux comprendre les avis, il est important de comprendre la différence de chaque communauté :

FORUM	PARTICULARITÉ
myst-aventure	Forum "spécialiste" dans les Myst-Like
planete-aventure	Forum "médiatique" légèrement orienté Point & Click
La boussole	Forum "discret" ouvert à tous les genres
Atlantis Amerzone & cie	Forum canadien de "connaisseurs" ouvert à tous les genres

"Pour ma part je trouve la 3D trop pixellisée, moins jolie, du fait que l'ordinateur calcule l'image en temps réel au lieu de charger une image conçue d'avance, avec plus de détails et un cadrage choisi par le créateur du jeu. Mais il faut avouer que les choses se sont énormément améliorées ces dernières années. Et surtout, la 3D me fait mal au coeur, un peu comme la caméra sur l'épaule au cinéma ! "

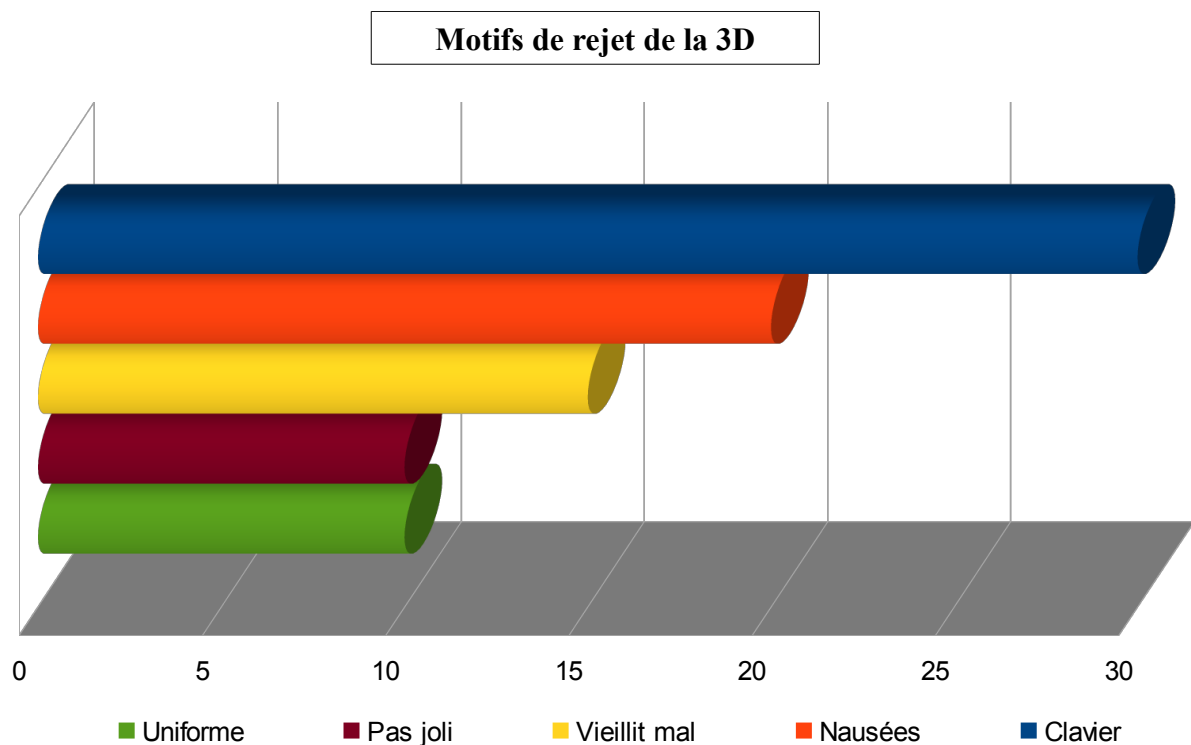
(razibuszouzou, du forum "Atlantis Amerzone & cie")



"Quant au joueur, le plaisir interactif est uniformisé en 3D : fi des originalités héritées de réglages et manipulations diverses de machineries tordues ou autres énigmes ! On marche (beaucoup), dans des lieux vastes (parfois trop, et ennuyeux), pour se retrouver avec des lumières à allumer ou éteindre, boutons à appuyer & co. Certes, en 2D on ne fait que cliquer, mais l'imaginaire du concepteur est libre d'interpréter la réaction au clic en affichant telle image, animation ou autre. Mais en 3D, tout se gère par scripts, chaque objet est "réel" et ne peut être changé par quoi que ce soit d'autre : il faut donc constamment personnaliser les choses à la moindre interaction originale, ce qui devient si ingérable que la plupart laissent tomber et se contentent des forces automatiquement proposées par les moteurs 3D (et leurs plug-ins achetables)."

(YAZ, sur le forum "myst-aventure")

L'intérêt noté de la 2D par les joueurs est souvent par rejet de la 3D, cette dernière mésestimée pour des raisons récurrentes : polygonnée, restrictive, maniement compliqué (au clavier), suscitant nausées, et si facilement "vieillissante" au fil des années. En répertoriant ces données dans les réponses apportées, on obtient ce résumé d'impressions :



"Quand je vois la jouabilité de "Roonsehv" avec le " pavé des flèches", je me dis que tout le monde peut y arriver."

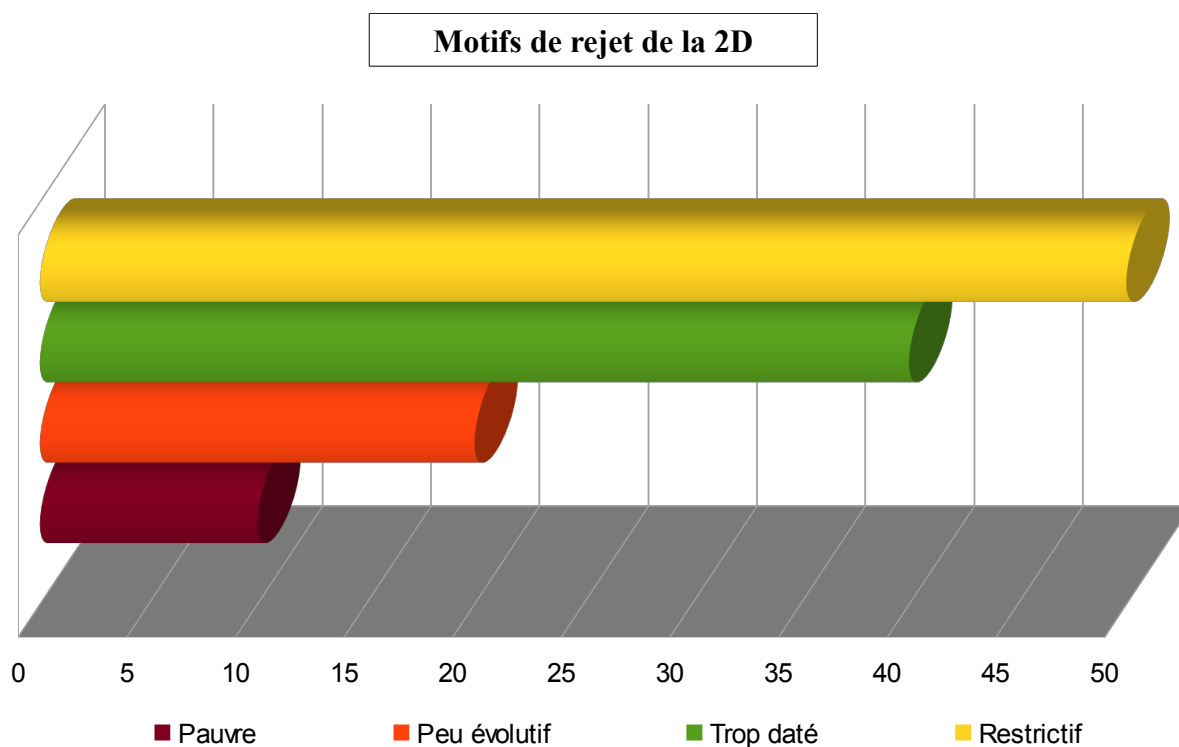
(Susanne, sur le forum "Une Boussole pour l'Aventure")

Certains membres, au fil de leurs intervention, ont relevé aussi des détails intéressants :

"Pas de jeu au clavier avec les lettres. A la rigueur avec flèches + souris"
(LNP45, sur le forum "Planete-Aventure")

Il est vrai que là encore, le clavier peut s'exploiter différemment, et l'utilisation de "WASD" pour se diriger n'est pas toujours le meilleur des choix, surtout lorsque le jeu n'accepte que la disposition des touches anglaises (il faut alors basculer son propre clavier "AZERTY" en "QWERTY", sans quoi ça devient vite injouable). Dans les options des jeux 3D, peu hélas proposent de configurer les touches ...

Inversement, certains joueurs ne veulent plus entendre parler de la 2D qui leur semble être si restrictive dans la liberté de déplacement, trop datée dans son ergonomie, si peu enclin à profiter des nouvelles technologie (Oculus Rift), ... En récoltant les données présentes dans les avis laissés sur les fora, on obtient un graphique représentatif :



"Pour moi, la souris indispensable, je ne veux en aucun cas du clavier. La 2D me va très bien, mais la 3D répond à une envie de plus grande immersion, néanmoins au clavier ou à la souris ça reste un pis aller. Je pense que les nouvelles technologies développées devraient à l'avenir permettre une plus grande immersion où on serait totalement "dans" le monde (lunettes 3D, etc.) d'ici là la 2D me semble plus adaptée."

(Farrah, dans le forum "Une Boussole pour l'Aventure")

"Si un réel créateur sérieux, imaginatif et travailleur s'attaque à un projet, il fera en sorte que tout soit parfait (cf Obduction et Quern, par exemple). Sinon, il fera un truc vite fait avec des éléments préfabriqués par d'autres et donc déjà vus, des énigmes rencontrées 300 fois, une histoire bâclée sensée soutenir le jeu mais servant souvent juste de réservoir

à indices, etc. L'outil n'est rien, la main est tout. Le moteur de jeu, quel qu'il soit, ne fera jamais le boulot à la place du créateur."

(Grover, du forum "Myst-Aventure")

Au final, l'ensemble des réponses apportées semble laisser entendre que les joueurs sont assez mitigés sur la 3D ou sur la 2D. La répartition est relativement équitable, avec une préférence pour l'Omni-3D) qui contrarie l'idée pré-faite que les joueurs actuels d'aventure ont dans leur ensemble une réelle volonté de jouer à des jeux entièrement en 3D. Ce sondage aura eu pour but de réellement questionner les personnes concernées, et leur laisser la liberté de donner un avis le plus franc possible. La 3D a donc quelques amateurs, certes, mais demande encore bien des avancées pour convaincre l'ensemble des joueurs. Des recherches sur un traitement graphique évitant les nausées, des recherches qui permettent aux concepteurs plus de facilité de scriptage afin de ne pas se limiter aux "classiques" de la balade virtuelle et clic sur des boutons. Des recherches qui donnent un grand coup graphique suffisamment important pour éviter à tous ce jeux 3D de vieillir si rapidement dès la mise à jour du moteur et de ses effets techniques.

"De plus, personnellement, je trouve qu'on perd considérablement la poésie des jeux vidéo, lorsqu'on passe en 3D. C'est froid, ça émerveille du point de vue technique, ... mais si on regarde de plus près, c'est bel et bien la technique qui nous épate en effet. Pas l'Art, mais l'Outil. Je trouve ça considérablement dommage. Devant Riven & co, on se dit : "Wow ! Que c'est beau !" (on admire l'artiste) et devant "The park" on se dit "On fait de ces choses, maintenant !" (on admire l'ingénieur). "

(YAZ, sur le forum "Myst-Aventure")

Par soucis de transparence, je mets ici le lien des différents fora consultés, sans oublier de remercier chaque participant pour avoir donné par son vote et ses réponses plus de crédibilité à ce sondage :

Myst-Aventure : <http://myst-aventure.com/forum/index.php?showtopic=1354>

Planete-Aventure : <http://www.planete-aventure.net/forums/viewtopic.php?f=12&t=6760>

Une Boussole pour l'Aventure : <http://www.uneboussolepourlaventure.com/t6291-quel-moteur-pour-un-myst-like>

Atlantis Amerzone & Cie : <http://www.atlantisamerzoneetcie.com/forum/viewtopic.php?p=275236#275236>

L'ensemble des données a été soigneusement récupéré et traité avec sérieux grâce aux réponses apportées sur ces quatre fora. J'ai pris la liberté d'intégrer aussi les informations contenues dans les Messages Privés que j'ai reçus sur ces fora, tout en sachant que ces réponses ne figurent pas à la vue de tous sur le post dédié. En espérant que cette prise de température directe auprès des joueurs concernés par les Myst-Like sera assimilée par les concepteurs et éditeurs, afin de la prendre en compte dans les jeux actuels et à venir.

J'ai pleinement conscience qu'un tel sondage devrait être réalisé régulièrement (tous les 2-3 ans) afin de se tenir informé de l'évolution des technologies et goûts des joueurs. Merci de ne pas se servir de cette analyse pour justifier des choix créatifs et éditoriaux dans 10 ans : elle n'a de valeur qu'en représentant un style précis (le Myst-like), à une date précise (mi-octobre 2015).