

Justine Robidoux  
(code permanent)

**Travail final : *God of War III***

Présenté à : Carl Therrien

Dans le cadre du cours JEU1003  
Jeu vidéo et cinéma

Remis le 3 décembre 2014  
Université de Montréal

Jouer à un jeu vidéo peut parfois sembler uniquement ludique et sans arrière pensée, mais il n'en résulte pas moins d'un long processus et d'un travail acharné de la part des développeurs pour arriver à faire un jeu vidéo sans faille (ou presque). Une tonne de procédés stylistiques sont à la disposition des développeurs pour garder le joueur en haleine, le faire pénétrer dans l'histoire du jeu et lui donner un temps de répit au moment opportun. La caméra virtuelle est probablement une des plus importantes dispositions quant à l'image malléable qu'offraient les jeux vidéo en trois dimensions. Elle a su propulser le jeu vidéo à un niveau supérieur en offrant une plus grande opportunité de réalisme au joueur. La cinématique, quant à elle, dans les jeux vidéo s'est surtout déclenchée avec l'arrivée du CD-ROM. L'apparition de ce support a été une véritable explosion de la cinématique dans les jeux avec l'espace de stockage qu'il pouvait contenir. Les développeurs ont misé sur l'esthétique des médias mis à leur disposition, comme le cinéma, pour impressionner le joueur. Le jeu *God of War III*, sorti en 2010 sur *PlayStation 3* et développé par SCE Santa Monica Studio, est l'un de ces jeux pour lesquels tout semblait possible par la grande capacité de stockage qu'offrait la console *PlayStation 3*.

Ce jeu sera analysé par les deux procédés énoncés précédemment, soit la cinématique et la caméra virtuelle, afin de bien comprendre la corrélation entre cinéma et jeu vidéo. Une présentation et une explication en profondeur des deux outils d'analyse seront faites et des exemples précis tirés du jeu en question seront analysés pour illustrer les propos.

La cinématique, comme il a été mentionné plus tôt est surtout apparue avec l'espace de stockage grandissant sur les différents supports du jeu vidéo. En effet, le CD-ROM possédait beaucoup plus d'espace que les supports précédents donc les développeurs des différents jeux ont dû rajuster leur tir et inclure des segments animés à travers la jouabilité. Ils ont eu comme obligation d'en faire plus pour combler la demande des joueurs. La cinématique peut prendre beaucoup de place dans un jeu. Si on prend l'objet d'analyse *God of War III* en exemple, les cinématiques comptent plus du tiers de la

jouabilité complète du jeu. Un utilisateur de *Youtube* a mis bout-à-bout toutes les cinématiques du troisième opus et elles sont rentabilisées au compte de deux heures et quart quand une personne moyennement qualifiée passe au travers du jeu en environ six heures. Il y a donc un certain engouement pour la cinématique. Voyons de plus près le type de cinématique que ce jeu possède.

Il existe plusieurs types de cinématiques tels que l'animation dessinée, l'animation en séquences filmées, l'animation réalisée par ordinateur (aussi appelée CGI) et l'animation qui se déroule en temps réel par les moteurs de jeu. Les deux dernières catégories sont beaucoup plus intéressantes si l'on regarde notre objet d'étude, car les *God of War* précédents, soit le premier et le deuxième opus, avaient des cinématiques réalisées par ordinateurs très léchées et qui décalaient fortement de la jouabilité par la suite. Les développeurs de ce jeu avaient mis toutes leurs énergies à peaufiner et retoucher les séquences purement spectatorielles. Une différence est marquée dans le troisième opus de cette série, puisque les concepteurs ont changé de stratégie. Grâce aux propriétés de la console *Play Station 3*, les développeurs ont pu améliorer le réalisme des séquences de jouabilité. Ces dernières ainsi que les cinématiques sont donc en parfaite union pour donner un tout uniforme. Bruno Velazquez, animateur du jeu, est cité à ce propos sur le site de *PSX Extreme* : « Everything you see is 100% in-game. All camera features, including motion blur, run real-time in the cinematics and in-game. For this game we decided to try and blend in the cinematic sequences with the in-game sequences, so all models and assets are used for cinematics and for in-game ». (2010) Le type de cinématique pour ce jeu est donc de l'animation générée en temps réel par les moteurs du jeu. Par contre, le tout peut porter à confusion, car lorsque le joueur doit réussir un puzzle et qu'il touche à un objet important pour la réussite du niveau, une cinématique d'exposition narrative se met en route toute seule pour montrer que l'objet se déplace et qu'il est la clé pour résoudre l'énigme. Jusqu'ici tout est normal, mais lorsque le joueur retouche à l'objet en tant que tel sans faire exprès, l'animation se remet en route. Nous avons donc ici une animation réalisée par ordinateur (CGI) et qui semble être fixe et précalculée.

La cinématique doit aussi avoir plusieurs fonctions pour être bien assimilée par le joueur. La fonction la plus présente dans le jeu à l'étude est bien sûr l'exposition narrative. Cette fonction a pour but d'informer le joueur sur l'histoire qui se déroule à l'intérieur du jeu. Le jeu *God of War III* est la suite chronologique des précédents opus du même nom. C'est toute l'histoire de la mythologie grecque qui se cache derrière le personnage sanguinaire de Kratos. Il veut à tout pris tuer tous les dieux et les titans de l'Olympe et c'est à travers les différentes étapes du jeu que l'on découvre, par les cinématiques, l'histoire personnelle de Kratos, mais aussi les liens qui unissent le personnage principal aux dieux et les liens qu'ont les dieux ensemble. Par exemple, un moment phare du troisième opus est lorsque l'on prend possession des gants d'Hercule et c'est à ce moment même que l'on comprend qu'on est en train de tuer son propre demi-frère puisque Kratos est aussi le fils de Zeus. Bien que certaines cinématiques soient d'assez longues conversations et que le joueur ne peut pas les passer sans les écouter, l'histoire de la mythologie grecque revisitée par le personnage fictif de Kratos est très bien réussie. Le joueur n'a pas tellement le temps de se fatiguer des cinématiques, puisque l'histoire est très bien scénarisée et tient tout de même en haleine. L'exposition narrative des cinématiques peut aussi comporter certains indices pour résoudre les différentes étapes du parcours de Kratos. « [Les cinématiques] peuvent être utilisées pour fournir des indices ou établir des énigmes qui ont rapport sur la trajectoire du jeu. » (Picard ; 2009 ; 55) Le joueur ne doit donc pas être dans la lune ou bien distrait lorsqu'il entre dans une pièce où un puzzle doit être résolu, puisque la cinématique d'ouverture montre clairement les étapes à faire afin de passer le niveau correctement. Un exemple précis dans le jeu serait probablement au début du Chapitre 7 nommé *Les cavernes* dans L'atelier de Dédale, le personnage de Kratos entre dans l'atelier et la cinématique se met tout de suite en marche pour explorer la pièce et donner des pistes au joueur quant à la manière de passer au niveau suivant. Cette technique de cinématique se nomme le *gameplay catapult*. Cette méthode propulse le joueur dans le récit et la jouabilité, des buts précis sont donc fixés dans la cinématique du début. Cette technique permet de faire mentir les personnes qui affirment que la

cinématique rend le joueur passif. Au contraire, le joueur est totalement actif puisqu'il faut déjà qu'il pense à ce qu'il va devoir jouer par la suite, il faut qu'il soit attentif pour pouvoir performer par la suite.

Une autre fonction de la cinématique est aussi reconnaissable dans ce jeu, il s'agit de la cinématique rythmique. Elle est surtout présente lorsque le joueur est en pleine action avec un personnage d'une assez forte importance et que, d'un coup, il touche une partie du corps de l'adversaire qui est importante pour le restant du combat. Le combat avec Cronos est significatif puisque lorsque le joueur aveugle l'ennemi avec la tête d'Hélios, une courte cinématique se met en œuvre et le personnage de Kratos est propulsé dans les airs. Le joueur ne peut rien faire à ces différents moments dans le combat. C'est une façon de lui donner un certain répit puisque le combat avec ce Titan est assez long.

Une des dernières fonctions de la cinématique est le *come on!* Cette fonction se traduit par l'accroche publicitaire ou tout simplement l'accroche esthétique que le jeu donne. Ce genre de cinématique est surtout utilisé dans les publicités pour le jeu en tant que tel qui ne présente que les cinématiques du jeu et non la jouabilité seule. Un bon exemple de cette fonction est la bande-annonce de *God of War III*. La bande-annonce commence avec une animation assez longue d'un oiseau qui erre dans la forêt. Le spectateur peut alors admirer la qualité des graphiques qu'il aura la chance d'expérimenter personnellement s'il achète le jeu. Le reste de la bande-annonce est une hybridation de la jouabilité et des cinématiques. Par contre, il faut noter que le *trailer* du jeu ne montre pas les séquences de jouabilité de *God of War III*, mais plutôt la fin du deuxième opus. La bande-annonce se termine sur le Titan Gaïa, là où le troisième opus débute. La fonction *come on* de la cinématique entre véritablement en jeu dans cette bande-annonce, car cette dernière émerveille le spectateur. Cette fonction peut aussi servir de récompense au joueur.

La récompense est la dernière fonction de la cinématique et elle est visible lors de tous les combats que Kratos effectue. Tous ses combats se terminent par une sorte de «*Finish him!*» à la *Mortal*

*Kombat*. Les cinématiques de fin de combat sont très impressionnantes et très sanglantes, ce qui donne au joueur une sensation d'avoir bien accompli sa tâche. Aussi, l'indicateur d'état à droite donne des commentaires comme «*Vicious!*» ou même «*Brutal Kill!*» lorsque le joueur frappe bien ses adversaires, ça l'encourage énormément à continuer dans la même voie. La cinématique de récompense donne un moment de répit au joueur qui a fait des pieds et des mains pour arriver à ses fins. « The narrative in a game may involve overcoming a succession of opponent and obstacles in order to experience a movie-like 'cut-scene' in which we are rewarded in some way for our efforts. » (Kirkpatrick ; 2013 ; 168) La cinématique de récompense n'est toute fois pas exhaustive, car il y a certains courts instants de jouabilité à travers ceux-ci. Ces instants sont les QTE, soit les *Quick Time Event* qui nécessitent de la part du joueur d'appuyer sur un certain bouton au bon moment.

C'est une des grandes particularités de la série *God of War*, le QTE présent dans les cinématiques. C'est en jouant que l'on se rend compte de la complexité du *Quick Time Event* qui évolue si le niveau de difficulté est plus élevé. Le développeur du jeu a voulu faire comprendre au joueur qu'il doit être actif même lorsqu'il regarde une cinématique, car son rôle peut être compromis à tout moment. Lorsque le joueur manque la séquence de jouabilité à l'intérieur de la cinématique, il doit recommencer la cinématique depuis le début. Un bon exemple de ce phénomène s'illustre dans la partie de *God of War III* où Kratos rencontre Aphrodite. Rien d'extraordinaire ne se passe avec ce personnage sauf la scène de sexe vue par deux autres femmes dans la chambre d'Aphrodite. Si le joueur perd le fil et qu'il ne remplit pas sa tâche d'appuyer au bon moment pour faire continuer la cinématique, elle reprend depuis le début. Bref, le QTE est une remédiation parfaite du cinéma, car il combine à la fois la jouabilité du jeu vidéo et le moment purement spectatorial du cinéma en un seul moment. C'est le meilleur des deux mondes réunis en quelques secondes voire une minute. Par contre, ce type de jouabilité est très rapidement lassant, car il ne demande pas une très grande réflexion par rapport à la jouabilité. Il semble abrutir son joueur au lieu de l'éveiller.

La cinématique n'entrave pas du tout au profil actif du joueur. Certains peuvent penser que le joueur est passif durant ces séquences purement spectatorielles puisqu'il ne touche à aucun bouton ou presque. « Even if the player is denied any active input, this does not mean that the ergodic experience and effort is paused. [...] As a player you quickly learn the code, constantly being thrown rapidly in and out of bodily ergodic effort. » (Klevjer ; 2002 ; 195) La cinématique, comme il a été présenté précédemment, peut donner du fil à retordre au joueur par son exposition des étapes à faire lors d'une mission.

La caméra virtuelle est une des choses les plus importantes lors de la fabrication d'un jeu vidéo, car elle détermine ce que le joueur sera en mesure de voir ou de ne pas voir dans son écran. Cette caméra virtuelle est en fait une vision idéalisée de la séquence vidéoludique. Au lieu d'être une caméra subjective en tout temps, comme si le joueur incarnait le personnage dont il a le contrôle à travers ses propres yeux, la caméra peut se positionner à différents endroits dans l'environnement du personnage vidéoludique pour donner une meilleure vue d'ensemble et une meilleure jouabilité pour le joueur qui doit effectuer des mouvements parfois complexes, surtout s'il ne voit pas l'environnement qui l'entoure.

Une définition simple de la caméra virtuelle a été présentée par Michael Nitsche dans *Video Game Spaces* : «A virtual camera is a mathematical entity, not a physical one; it does not record the light emitted or reflected by a certain event, but rather creates a projection of an imagined viewpoint on the monitor.» (2009 ; 90) La caméra virtuelle doit être programmée pour s'adapter en temps réel à tout ce qui se passe autour d'elle et à travers l'objectif. Plusieurs types et fonctions de la caméra virtuelle ont été répertoriés pour offrir la meilleure jouabilité possible et exploiter la technologie à fond. Il y a donc une manipulation de rotation, de zoom de déplacements qui se fait simplement par des formules précalculées par les développeurs de jeux vidéo au moment de la conception.

*God of War III* possède, la plupart du temps, une caméra virtuelle de type ancrée sur le personnage de Kratos. C'est-à-dire que la caméra virtuelle semble être accrochée au personnage avec une corde invisible. Elle est donc ancrée à la troisième personne. En anglais on l'appelle plutôt « *Third person shooter* » qui se traduit par un « Jeu de tir à vue objective » (à la troisième personne). La caméra n'est donc qu'un seul témoin, elle ne dicte rien de spécial au joueur et ne révèle rien d'elle-même. Le joueur doit toujours chercher un peu partout pour trouver des indices. Ce type de caméra permet au joueur de faire interagir son personnage avec l'environnement qui l'entoure.

Un jeu vidéo ne se résume bien souvent pas qu'à un seul type de caméra virtuelle. Dans le jeu à l'étude, la caméra virtuelle est aussi positionnée dans l'environnement. Si l'on prend pour exemple le chapitre des Jardins de l'Olympe, le joueur peut activer une caméra positionnée en mettant son personnage sur une plateforme. La caméra devient donc fixe, dans l'œil de la statue, et le personnage de Kratos peut évoluer à partir de ce point de vue. La caméra passe donc d'un type ancrée à positionnée. La caméra peut aussi être positionnée dans l'espace, comme dans le coin d'une chambre, et le joueur peut naviguer à travers la pièce en étant près ou loin de la caméra tout dépendamment de son positionnement. Les catégories des types de caméras virtuelles sont donc constamment combinées pour créer un tout qui est diversifié et interactif.

Un type de caméra virtuelle se détache du lot, c'est la caméra libre. Ce type de caméra se déplace comme elle l'entend dans l'environnement. Dans le jeu à l'étude, ce type de caméra est surtout remarqué lors des cinématiques d'exposition narrative expliquées précédemment. Cette caméra virtuelle donne des indices de ce qui se passe dans la pièce où se trouve Kratos sans même que le joueur en ait décidé la trajectoire. « The "free camera" that allows for continuous fly-through of virtual spaces and exploration from any perspective. [...] These views exemplify the freedom of virtual cameras but – so far – are either separated from the main play event or lack relevance for the functionality. » (Nitsche ;

2009 ; 94) La caméra délaisse donc son ancrage sur le personnage pour aller se concentrer vers des éléments importants pour la jouabilité prochaine.

La caméra virtuelle dans *God of War III* a parfois certaines lacunes qui peuvent fatiguer le joueur. Un exemple précis serait dans la partie des Jardins de l'Olympe où Kratos se déplace dans l'espace et la caméra ne le suit pas toujours. À un certain moment, la caméra arrête de le suivre et Kratos se rend vers le fond de la pièce pour ouvrir un coffre et le tout est fait presque à l'aveugle. Aussi, il arrive souvent que la caméra virtuelle reste bloquée sur le devant du personnage et non dans son dos comme à l'habitude. Par exemple, quand le joueur se trompe de chemin et revient sur ses pas, c'est à ces moments que la caméra ne se retourne pas pour être ancrée et le joueur doit faire avancer son personnage à l'aveugle et attendre que la caméra se retourne finalement dans le dos du personnage. Ce sont des petites lacunes qui sont probablement inévitables, car les caméras sont programmées pour être dans un certain angle à un certain endroit. Ça n'empêche pas la bonne jouabilité dans le jeu et la performance, c'est juste agaçant lorsque le joueur remarque ces détails.

Les fonctions de la caméra virtuelle viennent de soi lorsque le joueur est en pleine séance de jouabilité. L'orientation est la plus fondamentale des fonctions, car elle situe le personnage dans l'environnement. Si la caméra virtuelle est positionnée d'une certaine façon c'est qu'il y a forcément une raison. La caméra virtuelle qui a comme fonction l'orientation donne des indices au joueur quant à la mission qu'il doit accomplir. C'est un peu un *follow the light*, mais au niveau de l'espace et non de l'éclairage, on pourrait donc le changer en un *follow the camera*, surtout lorsqu'il est question des cinématiques d'exposition narrative. Pour ce qui en est du jeu à l'étude, le joueur serait extrêmement mélangé s'il devait se déplacer d'une pièce à l'autre sans se repérer dans l'espace. Un exemple précis est le chapitre 8 du jeu, le labyrinthe, puisqu'il est assez facile de se perdre à l'intérieur. La caméra virtuelle est à demie ancrée sur le personnage, car le joueur doit savoir où il est, mais il doit aussi s'orienter dans

le décor gigantesque. C'est pourquoi la caméra virtuelle est toujours en mouvement, comme le personnage, pour lui montrer le chemin, mais aussi pour prévenir le joueur des prochaines épreuves pour terminer le labyrinthe sans fausse note. « La caméra virtuelle incite à un dé-positionnement du spectateur [...] la position de spectateur n'est désormais plus centrale, mais mobile. » (Picard, 2009 ; 166)

La fonction qui revient souvent au niveau de la caméra virtuelle du jeu à l'étude est la fonction de variabilité. Avec le *Quick Time Event*, la caméra virtuelle peut changer du tout au tout au goût du joueur. Ce dernier actionne un bouton sur sa manette et la caméra virtuelle change de position pour donner un meilleur angle de vue pour voir la destruction d'un ennemi. La variabilité ne se fait pas tellement au niveau de la jouabilité en tant que telle, mais plutôt au niveau de l'entre-deux, entre la jouabilité et la cinématique. Le QTE prend énormément de place dans le jeu et ça fait changement des séquences de jouabilité complète, puisque la variabilité amène un côté peut-être plus cinématographique au jeu. En plus d'avoir de superbes graphiques, le jeu possède un montage en temps réel grâce au QTE.

En somme, le jeu *God of War III* a su en impressionner plus d'un avec ses images à couper le souffle et son histoire enlevante. Même s'il y a beaucoup de cinématiques, l'histoire est intrigante et les concepteurs ont su comment accrocher les joueurs. Avec les cinématiques de récompenses de type *Quick Time Event* à travers la jouabilité et les cinématiques d'exposition narratives, le joueur se sent dans un jeu complet et se sent impliqué dans l'histoire. La caméra virtuelle a ses faiblesses dans la jouabilité, mais lorsque le joueur suit son chemin sans faire d'erreur ces faiblesses ne sont pas tellement perceptibles. La caméra virtuelle reprend aussi du poil de la bête dans les QTE, ce qui fait changer le point de vue du joueur d'une façon dynamique. Étant donné que ce jeu est basé sur une grande histoire et que les cinématiques prennent énormément d'importance, la remédiation des codes

cinématographiques à travers le jeu aurait été intéressante à étudier. Le joueur qui a aimé la série de jeux *God of War* sait très bien qu'il est considérablement influencé par le cinéma, la bande-annonce du dernier opus sorti en 2013, *Ascension 'From Ashes'*, en est un excellent exemple.

## Bibliographie

- Dutka, Ben. 2010. « God of War III Cinematics and In-Game Visuals The Same ». En ligne. PSX Extreme. <http://www.psxextreme.com/ps3-news/6615.html>. Consulté le 26 novembre 2014.
- Kirkpatrick, Graeme. 2013. « Computer Games and the Social Imaginary; Digital Media and Society Series ». Cambridge: Polity Press.
- Klevjer, Rune. 2002. « In Defense of Cutscenes », Actes du colloque *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Université de Tampere.
- Nitsche, Michael. 2009. *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3d Worlds*, Cambridge: The MIT Press.
- Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique; Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle ». *Philosophiæ Doctor (Ph. D.) en littérature*, Montréal, Université de Montréal.