

Looking for Imago : plongée dans le monde des insectes

Aurélien Da Campo est développeur de jeux vidéo, dans la vie comme durant son temps libre. Ce Bruntrutain travaille aujourd'hui à Lausanne où il crée des logiciels destinés à la rééducation de personnes victimes d'une attaque cérébrale. Durant son temps libre, il travaille sur un projet qui l'occupe depuis près de quatre ans. «Looking for Imago» est un jeu de plates-formes prenant place dans un univers organique, le royaume des insectes. Savant mélange entre puzzle, plate-forme et réflexion, le jeu, en cours de développement, bénéficie de la contribution de plusieurs jeunes Jurassiens.

Looking For Imago propulse le joueur dans un univers organique peuplé d'insectes. Il devra traverser une série de niveaux en sautant de plate-forme en plate-forme, un peu comme dans Mario. Sur sa route, le joueur rencontrera une multitude d'insectes : mouches, fourmis, guêpes ou scarabées. Mais ici, personne ne vous veut du mal, au contraire. «L'idée est d'avoir une interaction particulière avec les habitants de ce monde. J'ai voulu casser le mythe que l'on retrouve souvent dans les jeux qui dit que si ça bouge ça veut me tuer» explique Aurélien Da Campo. L'idée est de tirer parti des différentes capacités des insectes pour progresser. Pour traverser une zone dangereuse, il faudra par exemple sauter sur la carapace d'un scarabée qui vous emmènera à son rythme en lieu sûr. Mais attention, si les insectes ne vous tuent pas, ils ne sont pas vos alliés pour autant, à l'image des mouches, qui, comme dans la réalité, peuvent se montrer très agaçantes et vous gêner dans vos déplacements.

Le son, indispensable à l'immersion

Le projet est ambitieux et il suffit de parler quelques minutes avec ses créateurs pour s'en rendre compte. «Ses» créateurs car si c'est Aurélien Da Campo



De gauche à droite: Aurélien Dacampo, Josué Salomon et Julien Martinelli.

photos tn/LAJ

qui est au commandes, il a confié la réalisation de la partie sonore à deux musiciens de la région : Josué Salomon, musicien indépendant et Julien Martinelli, peintre en bâtiment et musicien dont les connaissances en matière de jeux vidéo ont été fort utiles.

Si la jouabilité (gameplay) constitue l'aspect le plus important du jeu, le son tient un rôle essentiel : immerger le joueur dans l'univers du jeu. Il y a bien évidemment la musique, qui change au gré des différents environnements, mais ce n'est pas tout, de loin pas. Afin de rendre l'univers crédible, de nombreux bruitages sont nécessaires.

Cela va du souffle du personnage au craquement d'un pont en bois, en passant par le bruit des insectes. «C'est un immense travail, tout en nuances, explique Josué Salomon. Contrairement à un film, ici, la plupart des bruits sont provoqués par le joueur. Il faut donc penser l'ensemble de manière à ce qu'il ne devienne pas trop répétitif, ce qui pourrait nuire à l'expérience de jeu.» Les bruits de pas en sont l'illustration parfaite. «Nous avons enregistré cinq bruits différents

pour chacun des pieds du personnage principal» précise Aurélien Da Campo. Difficulté supplémentaire, il faut parfois créer des sons pour des choses introuvables dans la réalité. Dans ce cas, nul autre choix que de faire travailler son imagination et expérimenter. «Pour faire le bruit d'un pont qui craque, chose que l'on avait évidemment pas sous la main, on a utilisé une vieille caisse en bois» explique Julien Martinelli, qui s'occupe des bruitages et de doubler le personnage principal.

Le son dans un jeu vidéo permet de décoder l'environnement. Il indique au joueur s'il est en danger ou s'il a réussi une action importante. Il sert aussi à le «récompenser». Entendre un bruit particulier au moment de toucher le sol, ou lorsque celui-ci s'effondre sont autant de petites satisfactions, souvent inconscientes, qui permettent de rendre l'expérience plus immersive. Raison de plus pour ne pas négliger l'aspect sonore.

Savoir se différencier

Créer un jeu vidéo aujourd'hui est beaucoup plus simple qu'il y a quelques

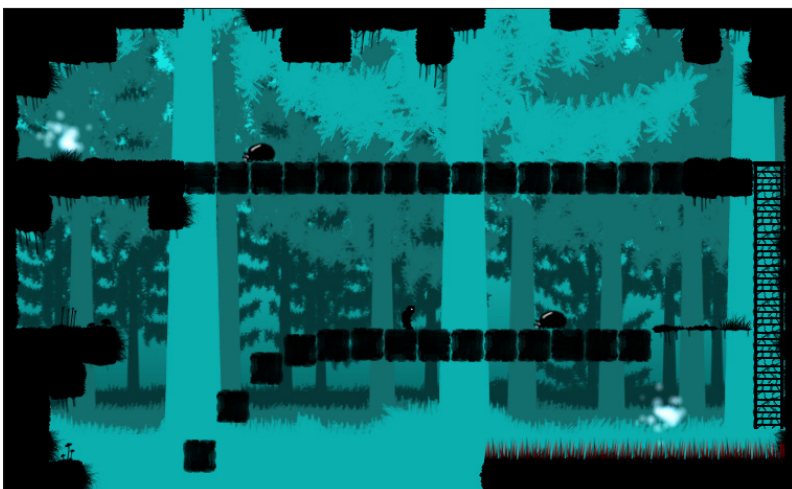
années. Une multitude d'outils sont désormais à disposition des développeurs en herbe, même si créer un bon jeu reste un véritable défi. Mais le plus difficile, certainement, c'est de sortir du lot, de savoir se montrer original, pour ne pas se retrouver noyé dans la masse de nouveaux jeux qui sortent chaque jour. «Un ami développeur m'a conseillé de vraiment me focaliser sur l'interaction avec les insectes, et c'est ce que je vais faire, c'est un bon moyen de me démarquer.» Et ça tombe bien puisqu'il nous avoue fourmiller d'idées nouvelles à intégrer à son jeu.

L'avis des pros

Pour un créateur de jeux vidéo, rien ne vaut l'avis des joueurs, ses futurs clients en quelque sorte. Et si Aurélien Da Campo fait tester son jeu à ses connaissances afin de récolter leurs impressions, il s'est récemment rendu au Stunfest festival, à Rennes pour connaître l'avis des pros. Chaque année, la convention rassemble amateurs et spécialistes de jeux vidéo et offre une belle place aux créateurs indépendants. L'occasion de faire tester son projet à un grand nombre de joueurs, souvent très expérimentés. Et il n'a pas été déçu. «Il faut compter 45 minutes pour terminer le jeu de manière normale. Un joueur l'a terminé en 12 minutes.» Autant dire que son avis sur le jeu a été très utile puisque Aurélien Da Campo destine son jeu autant aux néophytes qu'aux joueurs chevronnés. D'ailleurs, son passage chez Ubisoft à Zürich, où il a travaillé deux ans, lui a également permis de récolter quelques précieux conseils.

Pour l'instant, aucune date de sortie n'est prévue. Mais le jeu est déjà bien avancé. Pour celles et ceux qui souhaiteraient s'y essayer, Looking for Imago sera présenté au festival Nume-rik Games à Yverdon du 2 au 4 septembre prochains. (tn)

www.looking-for-imago.com



Parfois, le sol s'effondre sous vos pieds, il faut penser son itinéraire en conséquence.



La forêt, l'un des quatre environnements qui composent le jeu.