

Beste de savoir

Interview : Rencontre avec Jereak

12 août 2019

Table des matières



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/1027/>

FIGURE 0. – Jereak

Bonjour Jereak et merci de ta participation !

Afin de poser un peu le contexte, pourrais-tu nous parler un peu de toi, quel est ton parcours et ce vers quoi tu vas ?

Bien le bonjour !

J'ai 24 ans et je vis en région parisienne. Ma vie fourmille d'activités et projets divers et variés, mais je pense pouvoir dire que mon passe-temps le plus récurrent consiste à développer un certain jeu vidéo dont nous allons reparler.

Je travaille depuis un peu moins d'un an en tant que développeur 3D au sein d'une entreprise qui réalise des "Serious Games" (Wikipédia : *Un Serious Game est un logiciel qui combine une intention "sérieuse", de type pédagogique, marketing, entraînement, [...] avec des ressorts ludiques*). Techniquement, je programme donc des jeux vidéo dont le but n'est pas le divertissement.

Il y a beaucoup d'applications à ces "jeux", dans des secteurs très variés. On peut par exemple apprendre une procédure complexe à un secouriste, entraîner un vendeur à reconnaître différents profils de clients et répondre à leur besoin le plus efficacement possible, ou encore former un mécanicien à une opération spécifique. Pour le marketing, on aura plutôt affaire à des mini-jeux en ligne (souvent connectés aux réseaux sociaux), permettant d'entretenir l'image de la marque et faisant découvrir un produit à des clients potentiels de façon ludique.

Lorsqu'il s'agit d'apprendre à conduire ou piloter un véhicule de façon la plus réaliste possible, on parlera plus souvent de "simulateur", mais la frontière est parfois mince.

C'est en tout cas un secteur en pleine croissance, et qui me plait beaucoup. Je n'ai pas encore prévu de passer sur autre chose.

Pour en arriver là, je suis passé par le classique combo Bac S + 2 ans de prépa (MP) + 3 ans d'école d'ingénieurs (orientée informatique/math). Je me suis spécialisé sur la fin de mes études dans tout ce qui concerne l'interaction homme-machine : donc du développement de jeux vidéo, de l'ergonomie, un peu de traitement de l'image, et une large part de réalité virtuelle & augmentée.

Ça fait longtemps que tu programmes et fait de la modélisation 3D ?

J'ai commencé la programmation il y a environ 7 ans. J'ai appris les bases grâce au Site du Zéro (étonnant, non ?) et je n'ai pas arrêté depuis. Avant d'en faire mon métier, j'en ai d'abord fait pour de petits projets personnels, puis au cours de mes dernières années d'études.

Concernant la modélisation 3D, mes débuts remontent à 4 ans, mais je n'ai jamais poussé l'apprentissage très loin. Disons que je sais en faire juste assez pour satisfaire mes besoins.

Parlons un peu de ton jeu, Roll On. Combien de temps cela t'a-t-il pris pour arriver au résultat actuel ?

Pour citer la présentation un peu plus détaillée qui se trouve [ici](#) : il s'agit d'un jeu de réflexion où le joueur incarne une sphère et doit traverser une succession de salles remplies de puzzles et défis pour progresser. De nouveaux éléments de gameplay et objets interactifs apparaissent régulièrement (et se combinent) tout au long du jeu pour varier les plaisirs et augmenter la difficulté. Le tout se déroule dans un environnement abstrait et épuré.

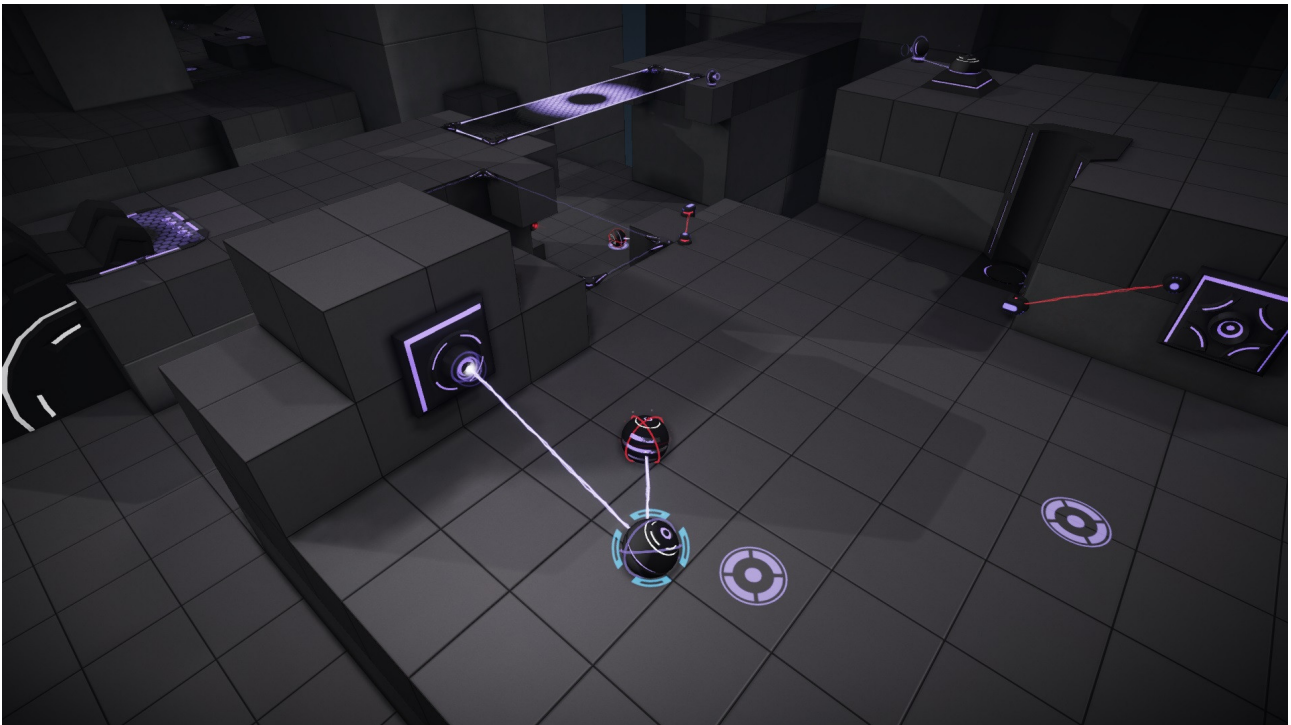


FIGURE 0. – Une des premières salles

[Et une petite galerie de screenshots](#) .

J'ai commencé ce projet durant l'été 2012, donc il y a bientôt deux ans et demi. Il faut soustraire à ça une grosse année de pause divisée en périodes plus ou moins longues. Il m'a donc fallu l'équivalent d'un peu plus d'un an en continu pour atteindre le résultat actuel. En période "active", j'y passe en moyenne 20 heures par semaine.

La partie gameplay et maps est très avancée, le jeu devrait être techniquement jouable en entier d'ici quelques mois. Puis viendra toute une phase de travail graphique et sonore, de correction, polishing, et surtout de communication. Un ami a commencé à m'aider pour la partie sonore, car c'est le seul aspect que je suis totalement incapable de réaliser. J'estime que j'aurai besoin d'encore une petite année à un rythme à peine plus faible pour terminer tout le reste.

On sent l'inspiration casse-tête et l'univers *Portal*, d'autres jeux t'ont donné des idées ?

Effectivement, *Portal* est clairement une référence dans le domaine et a été une de mes principales sources d'inspiration. Je peux citer *Qube*, un jeu lui aussi vaguement inspiré de *Portal*, sorti fin 2011. C'est, je pense, ce dernier qui a déclenché chez moi le "Moi aussi j'ai envie de faire ça, et je peux le faire".

D'autre part, je suis un grand fan de la série des *Myst*. Les quelques énigmes basées sur des sons dans ces jeux m'ont donné envie d'exploiter ça moi aussi. C'est pourquoi on retrouve dans *Roll On* pas mal de puzzles où le son est indispensable, ou à minima très utile. Je trouve que c'est une composante trop peu utilisée dans les jeux de ce genre.

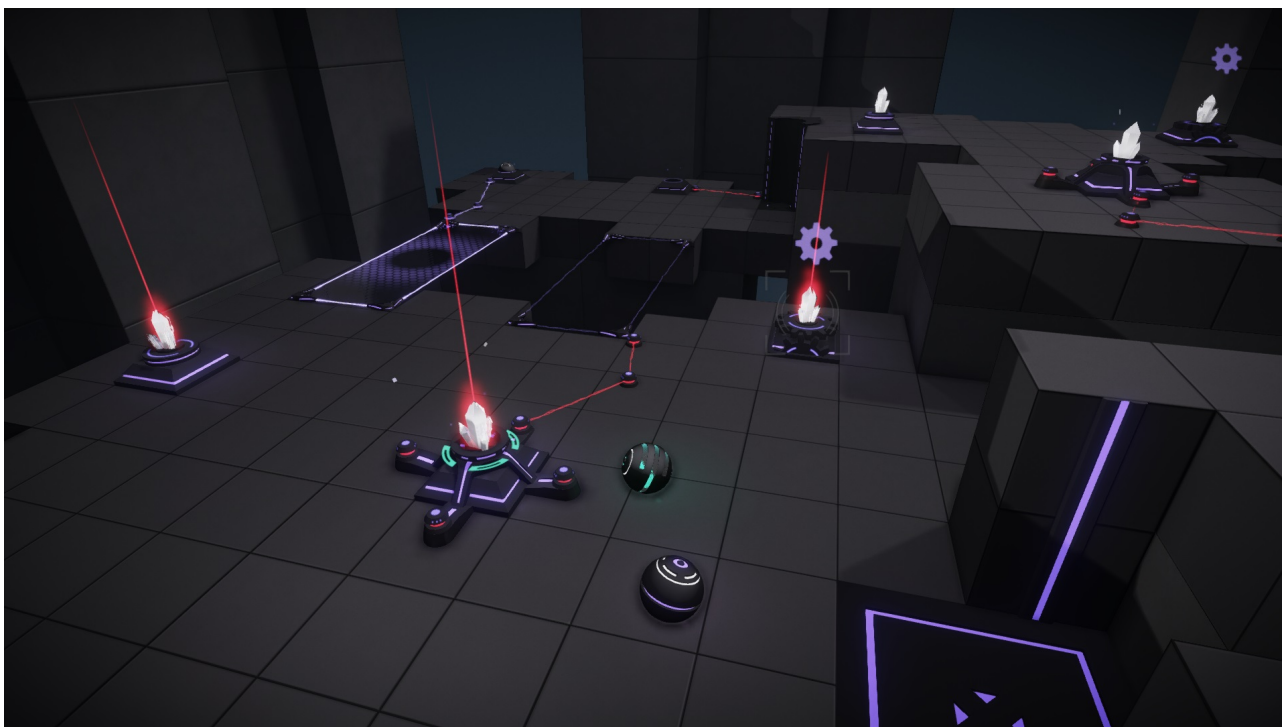


FIGURE 0. – Un puzzle avec des sons, vous entendez ?

As-tu d'autres projets dans les cartons, concernant *Roll On* ou autres ?

Je compte bien développer d'autres jeux après *Roll On*, quel que soit le succès de ce dernier. J'ai quelques documents que j'alimente régulièrement en idées et concepts qui ne demandent qu'à être exploités, et d'autres un peu plus sérieux se transformant petit à petit en game design document. Mais je me refuse à commencer un quelconque nouveau projet de développement tant que *Roll On* n'est pas terminé.

Concernant *Roll On*, pour clarifier un peu la situation puisque je parlais de communication un peu plus haut, je compte essayer de le vendre, ce qui représente un bon projet en soi, en plus de devoir terminer le jeu. C'est encore en réflexion, rien n'est écrit, je n'ai ni statut, ni aucune démarche en cours pour ça, mais ma décision est prise. Je ne compte pas en revanche faire du développement de jeux vidéo mon activité principale. Si ça doit se faire un jour, ce n'est pas pour tout de suite.

Des conseils à donner à quelqu'un qui voudrait se lancer dans une aventure similaire ?

Il y a tant à dire qu'on pourrait en faire un tuto (!). Je vais tenter d'être bref sur quelques points qui me semblent importants.

Tout d'abord, avant de se lancer, ne pas hésiter à demander (et écouter !) les conseils de ceux qui sont expérimentés dans le domaine, et bien se renseigner sur les outils disponibles pour réaliser ses objectifs. Se renseigner sur les éternelles [erreurs classiques](#) ☞ à éviter est aussi une bonne chose pour freiner les ardeurs des débutants les plus ~~ambitieux~~ inconscients.

Ensuite, au plus tard une fois un premier prototype réalisé pour avoir une bonne idée de ce vers quoi le jeu tend, prendre du temps (beaucoup) pour poser à l'écrit les différents mécanismes du jeu et y réfléchir en pensant le jeu dans sa globalité et en détail. Un concept isolé peut paraître follement intéressant et fun, mais complètement inutilisable une fois intégré dans le reste du jeu.

Enfin, faire tester son jeu régulièrement au cours du développement pour mettre en évidence les problèmes principaux et les corriger au plus tôt. Il est très difficile d'avoir un regard objectif sur son propre travail. Dans mon cas, chaque map introduit un nouveau concept que le joueur doit apprendre à maîtriser. Aucun n'a survécu dans sa première version, tous ont été beaucoup retravaillés à la suite de tests, voire totalement supprimés (ça brise le cœur, mais c'est pour le bien du jeu dans son ensemble).

Et voilà, vous en savez maintenant un peu plus sur le monde passionnant de Jereak et du jeu vidéo. N'hésitez pas à essayer *Roll-On* et donner vos avis, encouragements et questions à Jereak. Toutes les informations peuvent être retrouvées sur [le sujet de présentation du projet](#) ☞ .