

Patrice Désilets "Un jeu est avant tout un plaisir : un plaisir de compétition, d'évasion, de contemplation..."

Interview de Patrice Désilets, créateur du jeu Assassin's Creed

Publié le 10 novembre 2016 – Mis à jour le 6 février 2018

Patrice Désilets... ce nom ne vous dit peut-être rien. En revanche, si je vous dis Assassin's Creed, il y a peu de chance que ce titre de jeu vidéo, qui s'est écoulé à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires, vous soit totalement inconnu, même si vous n'êtes pas un hard gamer ou un.e représentant.e de la génération Y. Et bien, l'univers de cette mythique saga n'aurait jamais vu le jour sans l'imagination de ce game designer québécois, qui fut aussi le parrain d'une des promotions de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) du Cnam.





Comment vous est venue l'envie de travailler dans l'univers des jeux vidéo ?

Lorsque j'ai fait mes études, à la fin du siècle dernier, il était impossible de suivre un cursus en rapport avec les **jeux vidéo**. Je suis en effet sorti de l'université en 1994, et le **jeu vidéo** n'était alors pas encore un champ d'étude à proprement parler, en tout cas au Québec. J'ai donc suivi des études de cinéma, de littérature et de théâtre, ce qui m'a permis d'apprendre à vivre avec mon côté créatif comme à appréhender un espace technique en montant des films ou des pièces. Je n'ai donc pas choisi le **jeu vidéo** comme tel, mais lorsque **Ubisoft** est arrivé à Montréal en 1997, j'ai envoyé mon CV et après deux ou trois entrevues, j'ai été embauché. Comme je le dis souvent, **ce sont les jeux qui m'ont choisi et non le contraire !**

C'était donc un environnement qui vous était totalement inconnu ?

Non, car j'ai toujours été un gamer, un joueur. Mon père était un **informaticien** avant l'heure, professeur de mathématiques dans un collège d'enseignement général et professionnel. Un peu avant tout le monde nous avons donc eu un **ordinateur** à la maison et **dès les années 80, je me suis plongé dans les jeux vidéo**.

J'ai donc tout le temps joué, c'était d'ailleurs un "*hobby*" normal dans ma famille, mais sans que je sois nécessairement un "*geek*". Plutôt un "intellectuel" qui joue aux jeux vidéo puisqu'à cette époque là j'écrivais aussi beaucoup, je faisais des films, de l'improvisation... Et surtout, je n'ai jamais pensé qu'un jour je passerai de l'autre côté. Lorsque j'ai décroché le job chez **Ubisoft**, j'avoue que je ne savais pas trop **comment on créait un jeu vidéo**, cela avait un caractère aussi mystérieux que confidentiel. Nous en étions encore à l'époque des cassettes, il n'y avait pas réellement de jeu dont on entendait parler au Québec... J'ai donc appris sur le tas sans jamais penser que vingt ans plus tard, je continuerai à faire des jeux tous les jours de la semaine !

Votre arrivée chez Ubisoft Montréal a donc véritablement changé votre vie ?

Oui, ma vie a changé du tout au tout, surtout à partir de 2002 lorsque j'ai intégré l'équipe du deuxième opus de **Prince of Persia : Les sables du temps**. Un matin, je suis arrivé avec un flash : intégrer une fonction "rembobinage", comme sur les magnétoscopes de l'époque, afin d'améliorer la jouabilité et l'expérience de jeu alors que l'on mourait beaucoup dans le premier épisode. Lors de sa sortie fin 2003, le jeu a tout de suite rencontré **le succès auprès du public mais aussi des médias et des professionnels**. C'est vraiment cette idée qui a complètement changé ma vie, mais aussi un peu **Ubisoft** et tous les membres de l'équipe.

Ensuite, au retour des vacances, l'équipe éditoriale m'a confié comme projet la redéfinition **du genre action/aventure** pour la prochaine génération de **console**. Je me suis alors **plongé dans des livres** car je voulais partir de quelque chose de plus historique, tout le monde ayant un jour eu l'envie d'utiliser une machine à remonter le temps pour découvrir comment c'était avant. Quelque chose de mieux ancré dans le réel aussi, afin de donner **une profondeur que l'on ne trouve pas dans tous les jeux**. J'ai découvert les sociétés secrètes, dont la première est celle des assassins, et **c'est comme cela qu'est née la saga Assassin's Creed**.

Comment définiriez-vous votre métier de game designer ?

Je suis la machine à idées. Ensuite j'essaie d'avoir un certain leadership créatif dans l'équipe, en prenant le temps d'écouter, de parler, de réajuster... Je me sens parfois comme un capitaine de navire qui vogue vers une destination inconnue tout en se disant qu'il y a sûrement un continent super plaisant au bout du voyage. Moi je l'imagine déjà dans ma tête mais j'ai tout un équipage à convaincre et à accompagner à bon port malgré la houle et les vagues. J'apporte le personnage principal, les principes généraux, la justification narrative... Chaque jeu est donc un peu le reflet de ma personnalité et de mon "*background*". Par exemple, je n'aime pas trop abuser des cinématiques pour raconter mon histoire, je préfère qu'elle soit intégrée comme tel dans le gameplay. Je suis aussi très observateur de la réalité, de ce qui se passe autour de moi. L'idée de la foule dans Assassin's m'est par exemple venue en allant aux matchs de hockey des Canadiens de Montréal. Au Centre Bell, il y a 21 288 personnes, et j'étudiais comme on pouvait se faufiler dans une foule pour aller le plus rapidement aux toilettes ! Pour moi, un jeu c'est donc avant tout recréer la vie mais en la rendant « fun ».

Aujourd'hui, vous dirigez aussi un studio indépendant. Pourquoi ce choix ?

Je trouve qu'il existe dans les gros studios une perte considérable d'énergie qui vient du travail de bureau, du côté politique du job. Je voulais retrouver **une petite équipe où l'aspect créatif est intense**. Aujourd'hui, chez **Panache Digital Games**, nous sommes 23, tout le monde se connaît et se parle, et nous partageons tous une ambition commune : faire de grandes choses malgré une équipe réduite. Et puis, l'une des frontières à la **créativité** est imposée par l'industrie et ses impératifs commerciaux. À l'époque où nous vendions un objet physique, disposer d'un important système de distribution était incontournable. Aujourd'hui, alors que tous les grands magasins sont virtuels, les petites structures comme *Panache* disposent d'un accès plus facile et plus direct au marché.

Vous travaillez actuellement à votre neuvième jeu. Quels en seront les grands principes ?

C'est toujours un peu le même projet que je recommence, en essayant de repousser les frontières et les limites du genre : comment un personnage à la troisième personne se déplace en trois dimensions ? Comment la caméra interagit avec ça ? Jusqu'où est-il possible de développer certains concepts d'*Assassin's*, de *Prince* ou de *1666 : Amsterdam* ?

Ancestors : The Humankind Odyssey sera donc un **jeu d'action/aventure** où le joueur interagira avec le décor et où il devra mettre en oeuvre des systèmes et des mécanismes de survie. Il racontera notre histoire commune, le moment où nous descendons de l'arbre, dans une jungle africaine. Il proposera aussi un "trip" visuel fondamental, car je pense qu'il existe un vrai plaisir dans la contemplation. Et un jeu, **cela doit être avant tout un plaisir : un plaisir de compétition, d'évasion, de contemplation...**

Encore une fois, l'ancrage historique et culturel sera donc l'un des éléments essentiels ?

Oui, c'est essentiel pour moi. D'un côté, je pense que la seule frontière qui pourrait exister dans la création d'un jeu vidéo est celle de l'hypperréalisme, la tentation d'être si proche de la réalité au point d'offrir **une expérience de jeu** inintéressante et apeurante aux joueuses et aux joueurs. De l'autre, je crois qu'il faut aussi que chacun d'entre nous parle un peu de soi, et que l'on arrête de toujours faire des jeux qui se passent au même endroit, au même moment, sous prétexte que le marché ne veut que ça. **Il y a encore beaucoup de sujets à aborder et de nombreuses cultures à explorer.**

Le très bon exemple cette semaine, c'est la **sortie de Battlefield 1**. Il y a eu des centaines de jeux sur la seconde guerre mondiale, et c'est la première fois qu'une grande franchise s'intéresse à la Grande Guerre. En suivant cet exemple, ou celui d'**Ancestors**, il faut désormais que les **créateurs de jeux vidéos** saisissent les occasions de parler d'eux, d'autant plus que nous partageons tous un langage commun, universel : **le game design**.

Propos recueillis par Yvan Boude

Le dernier Cnam mag'

LE CNAM MAG' #9

Société numérique, société inclusive ?

1 mai 2018

[+ Retrouvez tous les numéros](#)

Pour en savoir plus...

Le site de Panache Digital Games

L'auteur

Yvan Boude,
rédacteur en chef du *Cnam mag'*
[+ tous ses articles](#)



[http://blog.cnam.fr/technologie/jeux-video/patrice-desilets-un-jeu-est-avant-tout-un-plaisir-un-plaisir-de-competition-d-e'](http://blog.cnam.fr/technologie/jeux-video/patrice-desilets-un-jeu-est-avant-tout-un-plaisir-un-plaisir-de-competition-d-e)