

Note d'intention: L'interface HUD dans les jeux vidéos d'aventure

Avec l'évolution constante de nos technologies et l'essor de la réalité virtuelle, notre rapport à l'interface graphique est de plus en plus interrogé. Mon article se questionne sur notre rapport à l'interface graphique dans un domaine où elle est moins mise en avant, voire complètement oubliée par le public qu'elle est sensée viser. J'aborderai donc la question de l'interface HUD dans le domaine vidéoludique, et plus particulièrement dans les jeux d'aventure.

Mais qu'est-ce que l'interface HUD ? L'interface HUD (Heads-Up Display) est l'interface graphique qui s'affiche sur l'écran du jeu pendant une partie et qui donne au joueur des informations clés comme sa barre de vie, une mini-carte pour l'aider à se diriger, ses objectifs, etc... Ces informations sont nécessaires pour garantir une expérience de jeu fluide et efficace.

L'interface HUD est donc primordiale pour la relation entre expérience et joueur. Cependant, elle se heurte à une priorité grandissante dans le domaine vidéoludique: l'immersion. Cette notion d'immersion, liée à la sensation de réalisme, a pris de plus en plus de place ces dernières années grâce aux nouveaux moteurs graphiques qui permettent des rendus visuels de plus en plus peaufinés et réalistes. La notion d'immersion est devenu tellement importante qu'elle est devenue le mot clé des campagnes de communication d'un jeu. Cette priorité n'est pas en soit négative mais elle devient néfaste lorsqu'elle prend le dessus sur d'autres aspects fondamentaux du jeu lors de sa création (expérience de jeu, univers, interfaces) et peut même devenir handicapante pour le joueur.

De ce fait, les tendances graphiques actuelles dans le domaine vidéoludique cherche de plus en plus à effacer cette interface HUD de manière à aboutir à l'expérience la plus immersive possible puisque cette interface, pourtant primordiale, est considérée comme invasive et distrayante pour le joueur. Les designers graphiques sont donc confrontés à un paradoxe: comment aider le joueur dans son expérience de jeu si les informations lui étant destinées sont considérées comme invasives et comme un frein à l'immersion? Ce questionnement implique les tensions entre la nécessité de fournir des informations cruciales pour le joueur et l'envie de créer une immersion totale, sans interférence.

Pour répondre à ce dilemme, les développeurs optent souvent pour une interface transparente, un compromis entre immersion et usage. Cependant ce choix quasiment systématique soulève plusieurs questions: assistons nous à une conformisation des interface HUD ? Est-ce que ces choix graphiques, au lieu de favoriser l'immersion, ne risquent ils pas de standardiser l'expérience des joueurs, la rendant moins unique et moins engageante ? Dans quelle mesure l'interface HUD pourrait être un frein à cette immersion tant recherchée dans le domaine vidéoludique ? Qu'est-ce que l'immersion que les compagnies de jeux vidéo cherchent tant à atteindre ?

Pour approfondir le sujet, j'aborderai la problématique suivante: **"En quoi la recherche de l'expérience immersive impact l'interface HUD dans les jeux vidéo d'aventure?"**.

Mon article abordera ces enjeux à travers l'analyse des tendances actuelles et des compromis trouvés par les créateurs de jeux vidéo afin de parvenir à une compréhension de la place du HUD non seulement vis-à-vis du joueur mais également du designer.

BIBLIOGRAPHIE

- Livres:

_SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003.

_SCHELL Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

_SYLVESTER Tynan. *Designing Games: A guide to Engineering Experiences*, O'Reilly, 2013.

- Articles universitaires:

_PAGULAYAN Randy, KEEKER Kevin, WIXON Dennis, ROMERO Ramon, FULLER Thomas. *User Centered Design in Games*, Handbook for Human-Computer Interaction in Interactive Systems, 2003.

_CAROUX Loïc, ISBISTER Katherine. *Influence of Head-up Displays' characteristics on user experience in video games*, International Journal of Human-Computer Studies, 2016.

- Thèses universitaires:

_NORRMAN Alex, FREIDOVICH Leonid. *User Interface's Impact on Player's Immersion*, Master of Science: Interaction Technology & Design Department of Applied Physics and Electronics, 2020.

_BROMS Elias. *How UI design affects the gameplay experience in three third-person action_adventure games*, Bachelor's thesis in Design studies, 2021.

_BERGMAN Elias, HERMANSSON Tobias. *Effect of Head-up Display Design on Game Immersion*, Bachelor's thesis in Cognitive Science, 2023.

- Sitographie:

_POLYDIN, *Mastering Game HUD Design: Elements, Customization and Optimization*, Polydin.com, 2023

_WAR ROBOTS UNIVERSE. *Heads up! An in-depth dissection of one of the most important gaming UI elements, the HUD*, Medium.com, 2023