



OUTER
WILDS
ANALYSE

OUTER WILDS

C'est quoi ?

Outer Wilds est un jeu de simulation d'**exploration spatiale** à la première personne. Sorti le 28 mai 2018 sur PC, Xbox One et PS4, il fut développé par Mobius Digital et édité par Annapurna Interactive. Vous y incarnez un **extraterrestre**, un Artrien, devant explorer son **système solaire**. Seulement, vous êtes bloqué dans une **boucle temporelle**. En effet, le soleil finit par exploser au bout d'un moment, vous faisant revenir à votre point de départ à chaque fois.

M  BIUS

A
ANNAPURNA
INTERACTIVE

**Pourquoi ai-je autant
aimé Outer Wilds ?**





OBJECTIF

DU JEU

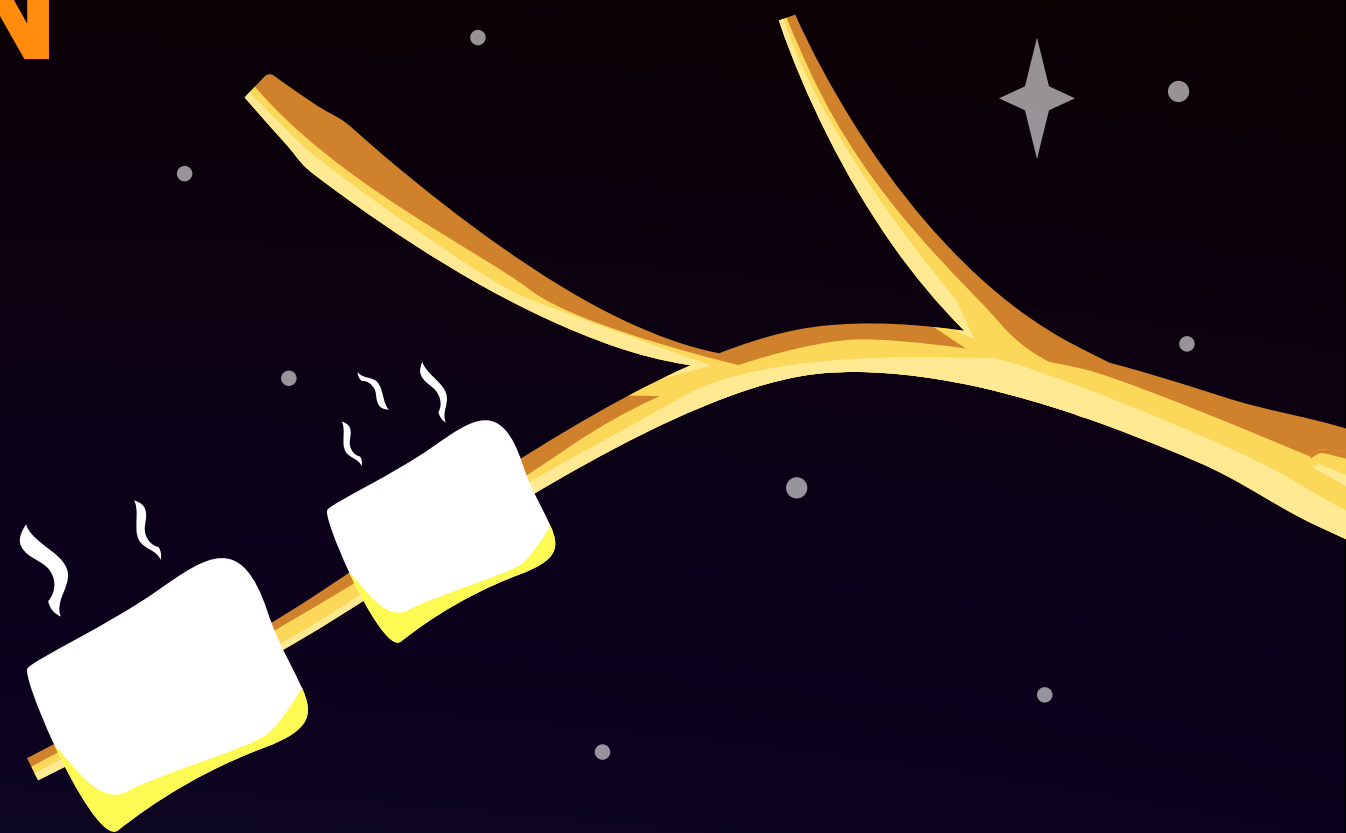
CONTEMPLATION

Le créateur réalisa un « prototype émotionnel » pour préciser l'**ambiance** de son jeu. Il prit la forme d'une simulation où le joueur pouvait **griller des guimauves sur un feu de camp en regardant l'explosion du soleil.**

À pleins de moment, je me suis retrouvé à contempler différents endroits, différents paysages. Le ciel d'Atrebois, l'explosion du soleil, les profondeurs de Léviathes, ... **Le jeu**

est rempli de choses à contempler. Bien que le temps nous soit compté à chaque boucle, nous pouvons l'utiliser pour **explorer et contempler** ce que l'on veut car mourir dans le jeu ne nous fait que recommencer au début de la boucle, sans autre conséquences.

L'idée du **feu de camp** est aussi très présente. Chaque voyageur en a un à côté de lui où il est possible de griller des guimauves. Et de plus, notre lieu de réapparition en est un aussi. Le jeu nous laisse contempler son univers en ne nous poussant jamais directement à progresser. Il est possible de recommencer autant de fois que l'on veut et **il n'y a pas d'objectifs clairs** à remplir, mais uniquement des indices qui attisent notre **curiosité.**



ATTISER LA CURIOSITÉ

Le créateur « **refusait l'idée de donner des objectifs explicites** au joueur mais voulait, pour autant, que **le joueur sache toujours quoi faire.** »

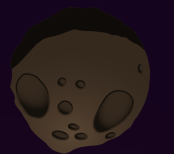
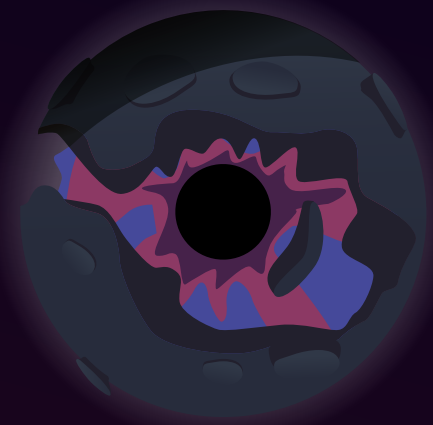
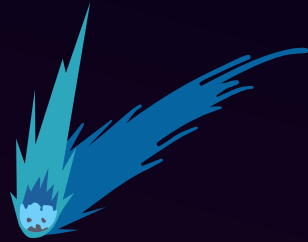
Le jeu ne propose pas de quêtes ou de missions, mais uniquement de **décoller de notre planète pour explorer le système solaire.** Cela grâce au monde totalement ouvert, où il est possible de se déplacer librement à chaque instant.

C'est en explorant que l'on va se fixer soit même des objectifs : « je veux découvrir ce qu'il s'est passé ici » et ce afin de **satisfaire sa propre curiosité.** Plus on va en découvrir, plus l'on va se prendre au jeu et être investis dedans.



L'ARRIVÉE DE L'INFORMATION

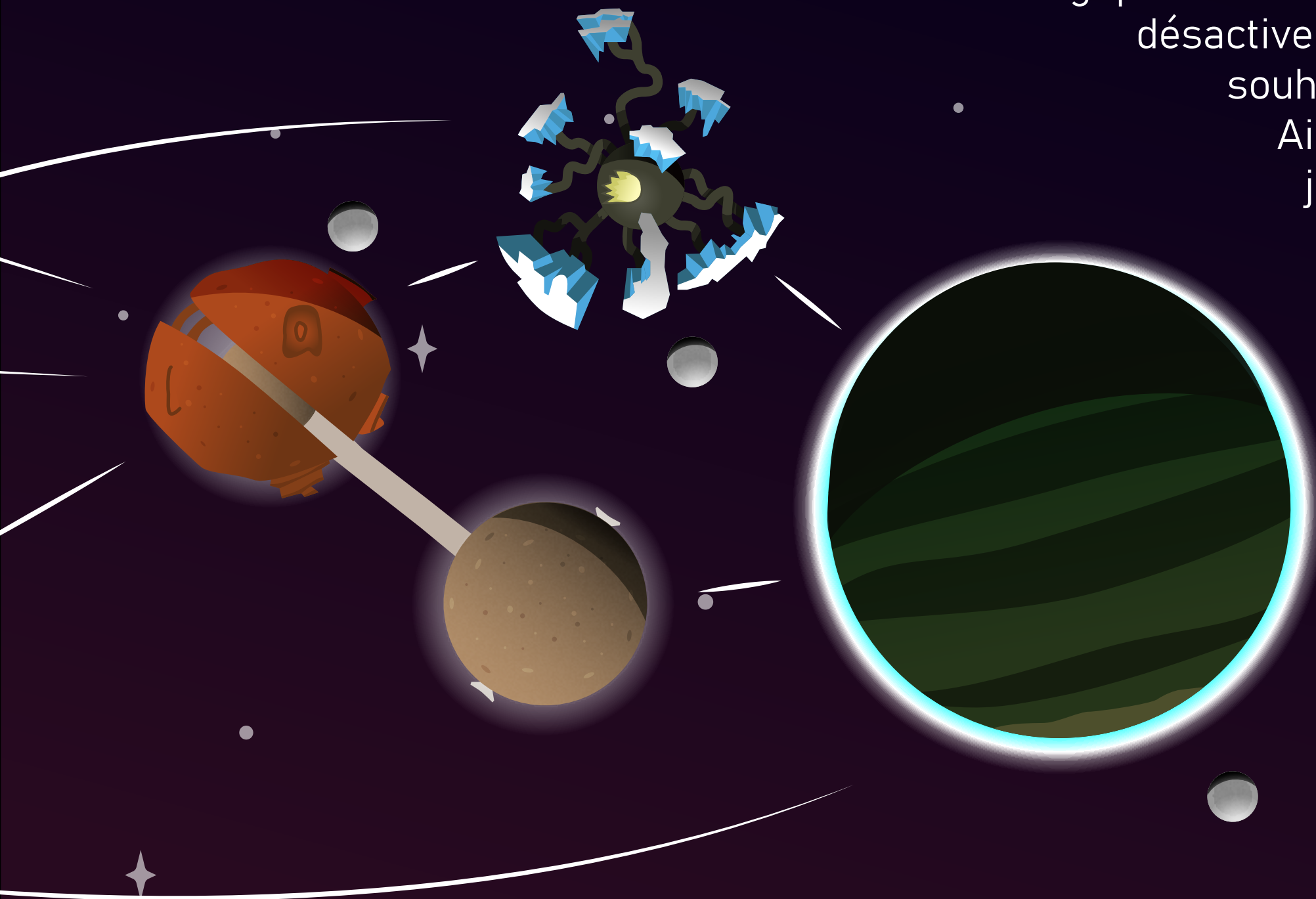
Cette **curiosité** est savamment entretenue avec **une arrivée de l'information** bien orchestrée. Des informations se trouvent un peu partout (sur les différents astres). Mais ce qui est intéressant ici c'est qu'elles n'ont **presque pas de sens dans lequel on est censé les trouver**. Cependant, elles ne feront sens que lorsque des liens se feront entre elles. Ainsi, il est possible d'aller n'importe où n'importe quand et de tout de même en apprendre plus. Le problème est que cela peut vite **submerger le joueur de possibilités**. C'est là qu'interviennent deux éléments importants : « l'Onduloscope » et les « Voyageurs »



GUIDE OPTIONNEL

Peu importe où l'on se trouve, nous avons **l'onduloscope** avec nous. Il permet de détecter des **signaux émis dans le système solaire**. Se diriger dans la direction d'un signal inconnu est sûr de nous mener à de **nouvelles informations**. Parmi ces signaux, il y a ceux émis par les **voyageurs** qui font sans cesse de la musique. Il y a un voyageur sur chaque planète et **ces derniers peuvent nous indiquer ce qu'il y a d'intéressant à explorer et la particularité de la planète sur laquelle on se trouve**. Cependant, pour les joueurs qui ne voudraient pas être guidés du tout, nous ne sommes absolument pas obligés de leurs parler. Le jeu propose même un journal de bord qui recense nos découvertes et les liens logiques entre-elles. Il est possible de désactiver cette fonction si on le souhaite.

Ainsi, nous ne sommes jamais perdus. Cela crée un **flow de progression** très fluide et palpitant : il y a toujours quelque chose à explorer peu importe où l'on va.



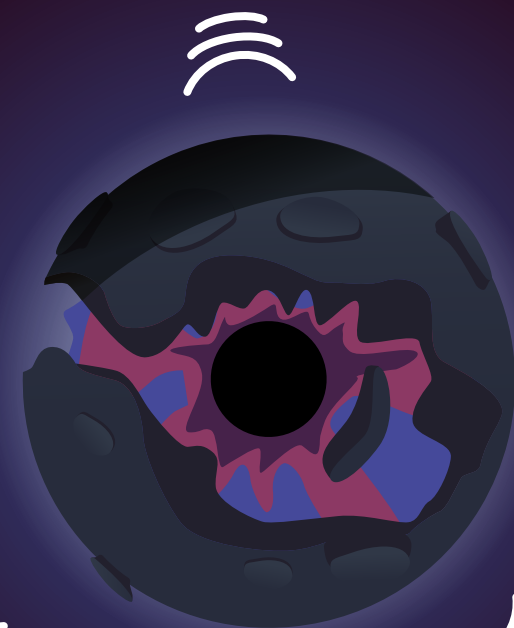
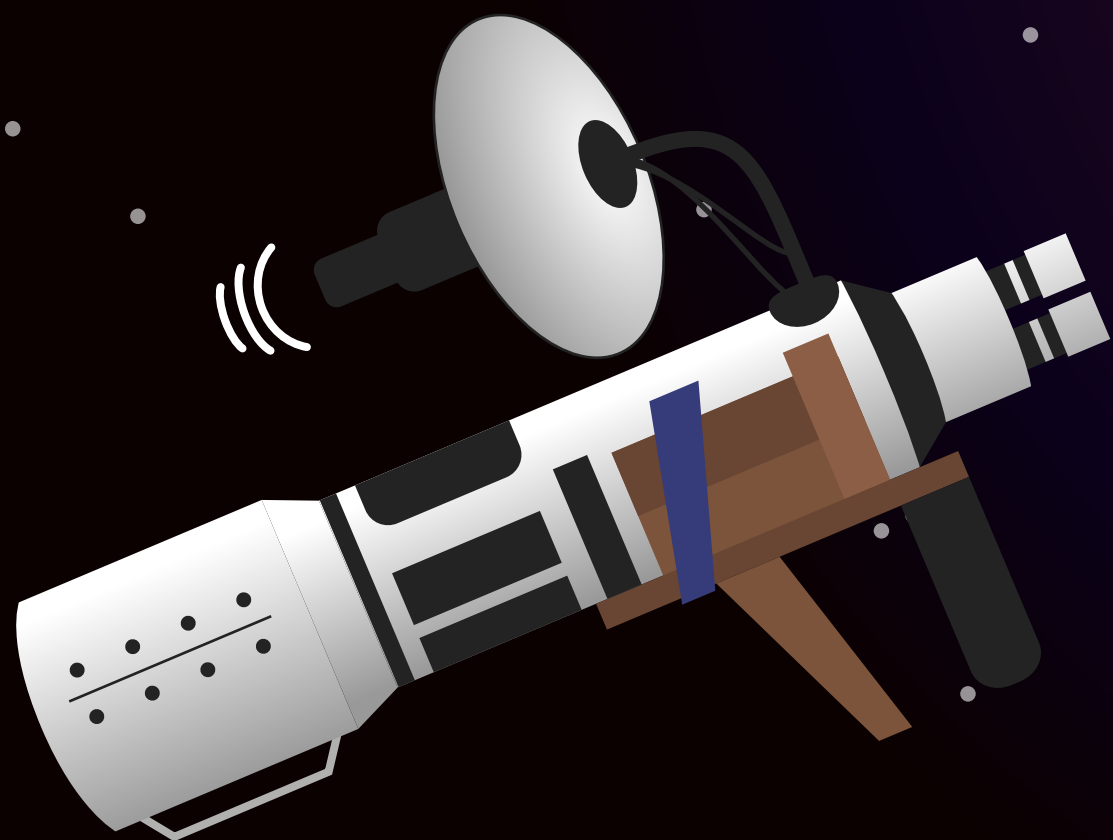


L'IMMERSION

L'ONDULOSCOPE

C'est vraiment **une des choses que je préfère dans ce jeu**. Non seulement pour les raisons citées précédemment à son sujet, mais aussi car il permet d'intensifier **l'immersion sonore** en nous proposant d'écouter des sons proches comme lointains, couplé avec une interface intra-diégétique. Comme mentionné avant, **chaque voyageur émet constamment de la musique, détectable avec l'onduloscope**. La musique qu'ils jouent de manière synchronisée n'est autre que le thème principal du jeu. Mais le plus intéressant est que **chacun le joue à sa manière et avec son instrument**. Ainsi, capter différents instruments donnera différentes versions du thème. Et capter différents instruments en même temps fera découvrir encore d'autres versions.

Et puis, personnellement, le simple fait de pouvoir écouter une personne jouer d'un instrument à l'autre bout du système solaire est quelque chose que je trouve **vraiment touchant**. Je me suis retrouvé plusieurs fois à **faire une pause dans mon périple pour écouter l'un des voyageurs jouer**.



L'EXCITATION DU DANGER

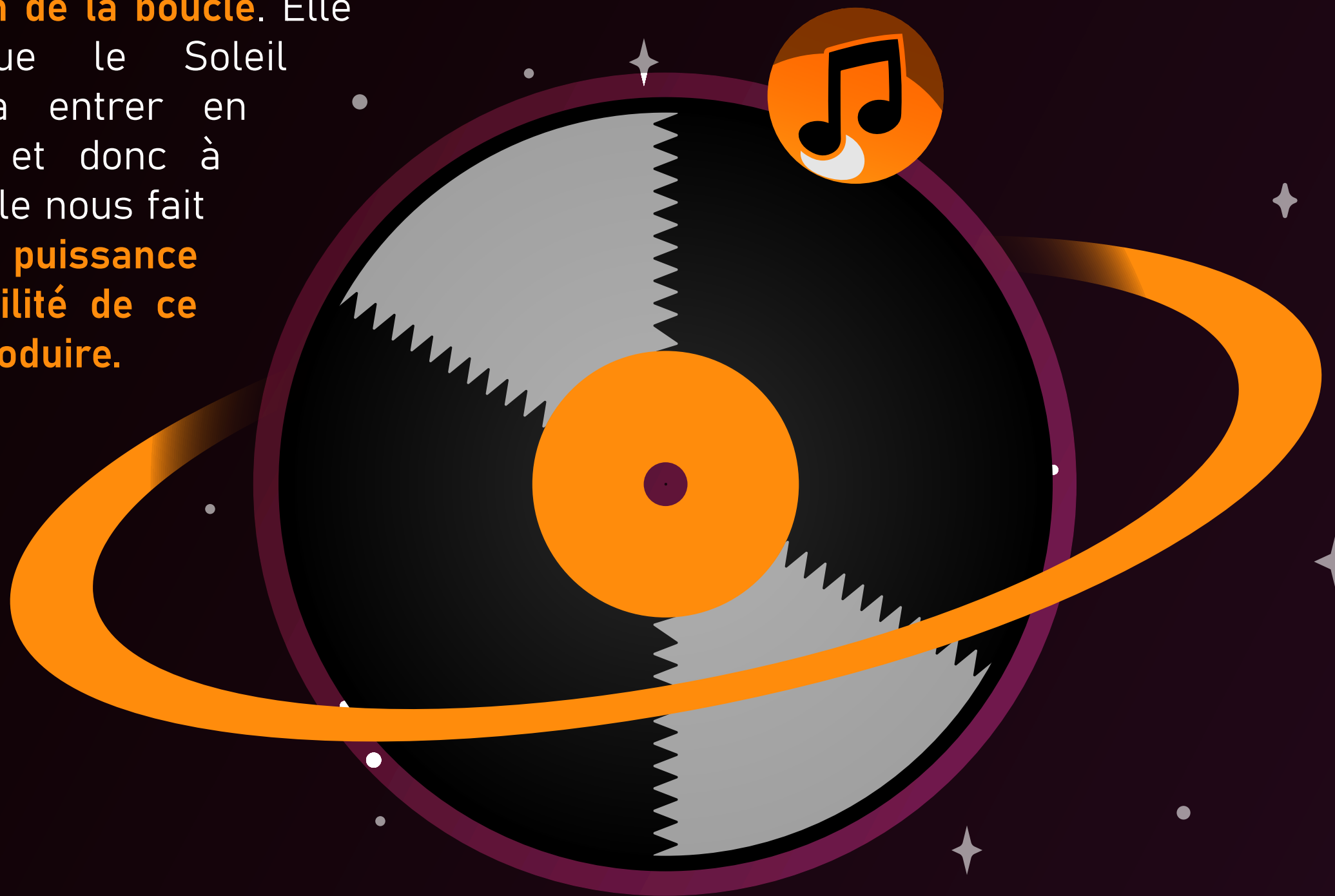
La **manipulation** de notre vaisseau et de notre jet-pack est assez difficile au début, grâce au nombre de paramètres à prendre en compte et donc le nombre de touches à utiliser. Rien que se poser sur une planète peut paraître effrayant. Cela nous met vraiment **dans la peau d'un astronaute débutant** et on a vraiment peur de s'aventurer car tout nous paraît trop dangereux. Cependant, comme **la mort n'est pas trop punitive** et nous fait juste recommencer au début de la boucle, on a envie de **tenter des choses de plus en plus dangereuses**. Chaque nouvelle chose que l'on tente est terriblement excitante et nous fait progresser dans le jeu. De plus, presque chaque boucle se finie inévitablement par la mort.



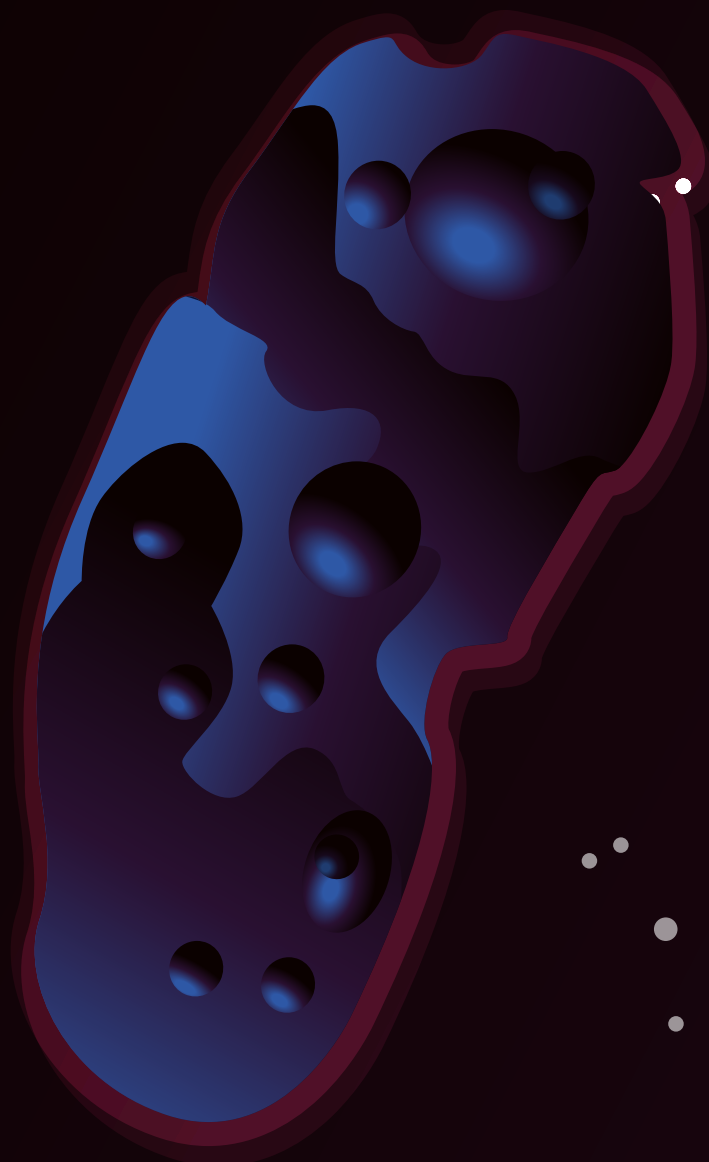
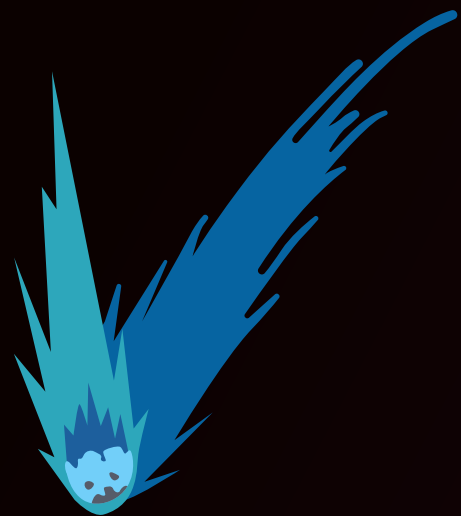
LA MUSIQUE

Chaque planète a un thème musical qui lui est propre. Ces thèmes donnent le **ton de l'environnement**. Par exemple, quand nous sommes dans le village de notre planète natale, **la musique est douce** et presque nostalgique : c'est notre « chez-nous ». C'est l'endroit où il n'y a aucun danger. À l'opposé, la planète Sombronce a un **thème très effrayant**, presque désagréable qui lui est associé : on comprend qu'il y a un danger, on a peur.

Il arrive que **la musique change en fonction du moment**. En effet étant donné que le jeu se déroule de boucles en boucles, il y a des indices qui nous permettent de nous situer dans le temps pour ainsi savoir si la boucle actuelle est bientôt finie. Parmi ces indices, il y a **une musique qui joue à la fin de la boucle**. Elle indique que le Soleil s'apprête à entrer en Supernova et donc à exploser. Elle nous fait ressentir **la puissance et l'inévitabilité de ce qui va se produire**.



DÉTAILS RÉALISTES



Les créateurs se sont efforcés de recréer un **système fidèle à la gravité dans la vraie vie**. Ainsi, il est par exemple possible de se mettre en orbite autour d'une planète et de graviter autour, comme la Lune.

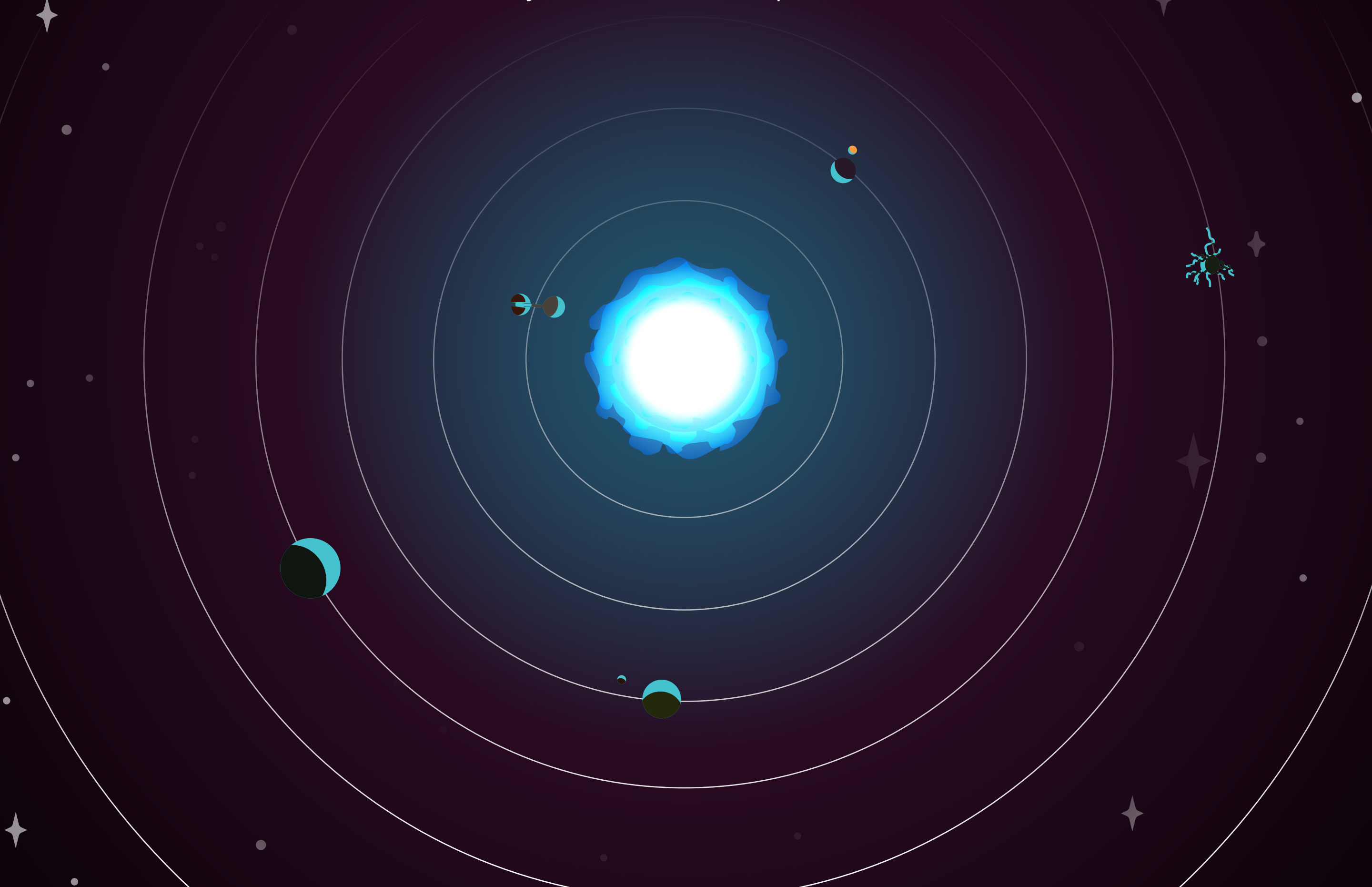
On peut également parler de la comète présente dans le système solaire qui se **désagrège de manière fidèle à la réalité** ou encore des rochers quantiques qui sont une **adaptation d'une loi physique**.

Pour une personne **amatrice d'astronomie et de physique** comme moi, ce genre de détails m'impliquent encore plus dans l'œuvre.

POUR CONCLURE

Outer Wilds est un jeu qui sait tenir le joueur en haleine avec une dose de mystère savamment gérée et déposée un peu partout dans un monde fait pour être exploré. Accompagné de cela des détails, aussi bien sonores que scientifiques, qui renforcent l'immersion. De plus, le jeu garde le joueur dans un état où progresser n'est ni trop facile ni trop compliqué, l'empêchant ainsi d'être frustré et de sortir de cet état d'immersion

Ensuite, bien qu'un lien évident est à faire avec le jeu The Legend of Zelda : Majora's Mask du fait qu'il se base aussi sur une boucle temporelle (c'est également une inspiration directe du créateur de Outer Wilds), un autre jeu me viens à l'esprit...




OUVERTURE
SUR

A STORY

— A B O U T —

MY UNCLE

A Story About My Uncle est un jeu de plateforme 3D où la liberté de mouvement est l'aspect principal du jeu. On y incarne un jeune homme qui se rend compte de l'existence d'un monde inconnu en voulant retrouver son oncle. La motivation de notre personnage est donc la découverte de ce monde afin d'y retrouver son oncle. De plus, on y retrouve la même implication dans la création de l'univers, pour nous donner envie de la contempler.

A stylized graphic featuring a central white circle with a blue, wavy, layered border. The word "FIN" is written in a bold, black, sans-serif font across the center of the white circle. The background is a dark blue gradient with small white stars.

FIN