

# Olivier Palmieri

## Directeur de jeu / Directeur de l'Atelier XR – Ubisoft Montréal

Olivier Palmieri travaille depuis 20 ans chez Ubisoft, dont 13 à Montréal. Aujourd'hui directeur de jeu, il a participé au développement de franchises qui ont fait la renommée du studio tels que *Rayman*, *Ghost Recon*, *Assassin's Creed* ou *Far Cry*. Olivier forme aussi les équipes canadiennes et internationales d'Ubisoft aux Méthodes de Design Rationnel, des clés de créations partagées en internes. Passionné par les combinaisons qu'offrent la science, la technologie et le jeu vidéo, il s'est lancé le défi il y a quelques années d'explorer la Réalité Virtuelle. Cette aventure a notamment vu naître *Eagle Flight*, le premier jeu en RV signé Ubisoft. Elle a été aussi le point de départ d'une réflexion plus poussée sur les réalités numériques. Au sein du projet XR:MTL, espace de collaboration et d'innovation axée sur les technologies XR à Montréal, Olivier et les équipes d'Ubisoft entendent bien repousser les frontières du divertissement immersif.

### Comprendre le medium, adapter le format

Ce sont au départ 3 ou 4 employés curieux chez Ubisoft qui se sont penchés sur le Developer Kit 2 d'Oculus et qui ont vu, dès sa sortie en 2014, son potentiel. Avant de développer précipitamment un jeu, Olivier Palmieri et son équipe ont cherché à comprendre ce nouveau médium, à étudier ses promesses et ses challenges. L'idée directrice de cette phase de recherche était de ne pas forcer un format sur cette nouvelle plateforme : le jeu et son univers naissent de cette étude.

L'étude s'est dans un premier temps intéressée à la nausée causée par certaines expériences en réalité virtuelle (*motion sickness*). Ce problème était (et reste encore) un frein majeur à l'adoption de la RV par le grand public. Un joueur délaissera l'expérience si elle n'assure pas son confort. Il était à l'époque établi que des mouvements rapides dans un jeu en RV donnaient la nausée, d'où le développement de méthodes de déplacement du type téléportation ou bien des expériences statiques. Or, Olivier refusait de croire à cette limitation et rechercha des solutions alternatives. En observant que l'accord entre l'oreille interne et le visuel (ce qu'affiche le casque) réduit le risque de nausée, l'équipe d'Ubisoft détermina que la tête de l'utilisateur servirait à diriger l'action. De plus, pour éviter tout type d'inertie, qui créerait une dissonance avec l'oreille interne, le jeu devrait se dérouler dans les airs, et non sous l'eau par exemple, et mettre en scène un animal, contrairement à un avion ou à une fusée. La base d'*Eagle Flight* était là, résultat de plus de six mois de recherche. Des mécaniques de jeu au design sonore, en passant par les textures, tout a été pensé au travers du prisme du confort de l'utilisateur. Il a aussi fallu oublier les réflexes de développement d'un jeu « traditionnel », apprendre une nouvelle grammaire narrative. Ces défis participent aussi au plaisir de travailler sur ces nouvelles technologies : nous n'en sommes qu'au début de l'exploration des réalités numériques.

*Eagle Flight*, paru fin 2016, met le joueur dans la peau d'un aigle volant au-dessus d'un Paris où la nature a repris ses droits. Il s'agit du premier jeu en Réalité Virtuelle publié par Ubisoft. Une version arcade est aussi disponible dans certains centres de divertissement.

## L'Atelier XR

Ubisoft Montréal s'associe avec l'Université Concordia pour créer XR:MTL, une fabrique d'innovation mettant en valeur les technologies de Réalité Virtuelle, de Réalité Augmentée et de Réalité Mixte. L'objectif principal de XR:MTL est de développer un espace physique où pourront collaborer des acteurs du monde académique, des start-ups et de grandes entreprises établies comme Ubisoft. XR:MTL accueillera des entreprises de différentes industries (médical, divertissement, éducation, etc.) pour que de nouvelles idées naissent de la diversité de l'écosystème de la XR.

L'Atelier XR, dont Olivier Palmieri a été nommé directeur, sera l'espace d'Ubisoft au sein du projet XR:MTL. Ubisoft mettra ainsi en lumière des startups qui font avancer le secteur montréalais de la VR, Ubisoft apportant son expérience, les start-ups apportant des solutions innovantes. Un focus réel sera porté sur des projets ayant un potentiel commercial : les partenaires de l'Atelier XR pourront donc tester et développer leurs produits sur les licences Ubisoft. Pour Olivier Palmieri, l'Atelier XR est une opportunité incroyable pour se rapprocher du monde de la recherche, si performant à Montréal, et de plus en plus crucial dans le développement d'expériences interactives. Des études seront menées sur des sujets transversaux à plusieurs industries comme la 5G ou encore l'intelligence artificielle. Ce projet s'inscrit aussi dans l'aspect *beyond gaming* qu'Ubisoft cherche à développer depuis quelques années comme en témoigne les initiatives éducatives telles que le *AC discovery tour*, mode de jeu d'*Assassin's Creed Origins* destiné à l'apprentissage.

Un nombre de partenaires de XR:MTL a déjà été annoncé, comme Oculus et D-BOX ou plusieurs jeunes entreprises (The Phenomena, Aperium, etc.). Annoncé durant l'été 2018, XR:MTL devrait ouvrir ses portes au cours du printemps 2019. Si son objectif premier est la mise en valeur de l'écosystème montréalais, il est possible que des projets similaires voient le jour dans d'autres villes si l'expérience s'avère fructueuse.

## Voir plus loin

Certes, il reste des obstacles à surmonter pour les nouvelles réalités (le prix de l'équipement et sa configuration, le phénomène de nausée, etc.) mais pour Olivier Palmieri, nous assistons seulement aux premiers pas de ces technologies. On aperçoit déjà des améliorations en ce qui concerne le contenu ou les équipements (comme les casques autonomes sans fil par exemple). À l'image de nos anciens téléphones portables de la taille d'une valise, ces technologies vont évoluer et savoir se rendre indispensables. L'ébullition des premières années est peut-être passée, mais le futur est plein d'espoir. De plus, la RA ne viendra pas effacer la RV : ce sont des technologies sœurs qui cohabiteront très bien ensemble contrairement à ce que peuvent penser certains pessimistes. La XR nous réserve encore de nombreuses surprises et porte la promesse de l'évasion pour tous. Ubisoft s'assure déjà d'être en première ligne de la prochaine expédition.