

Cyberpunk 2077

User Interface & User Experience



Sommaire

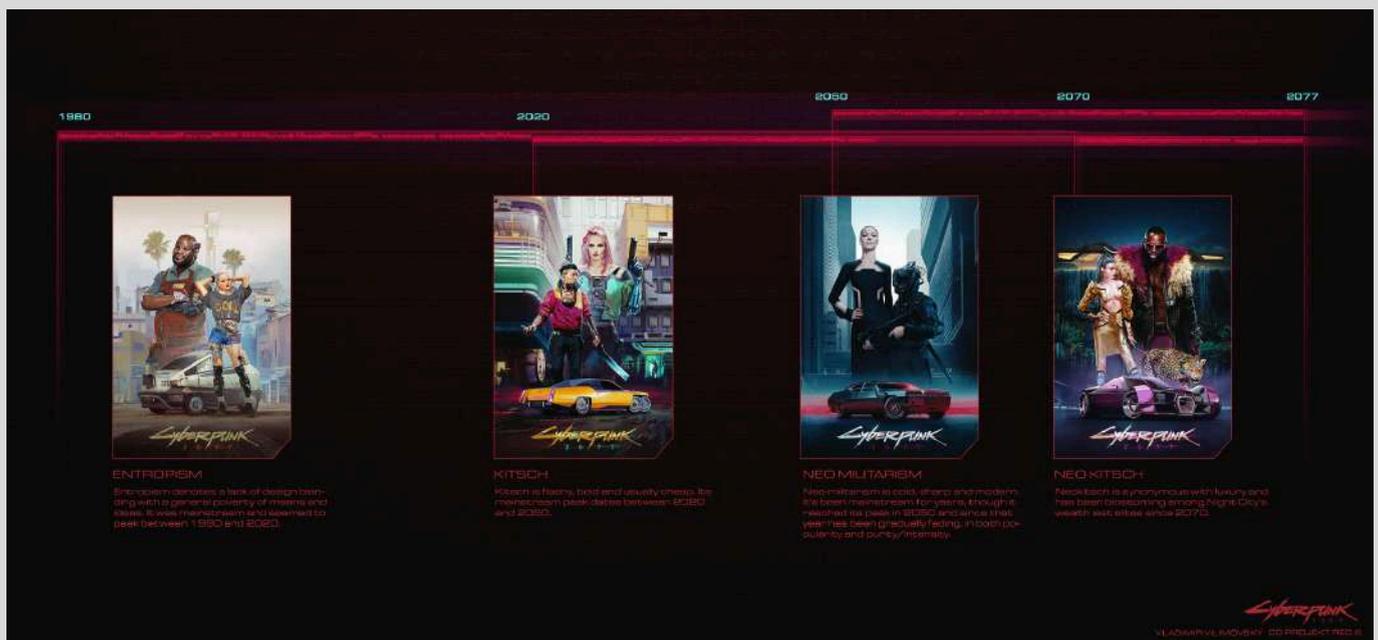
- Interfaces globales et environnemental
 - Présentation
 - Entropisme
 - Kitsch
 - Neo-Militarisme
 - Neo-Kitsch
- Interface joueur & alternatives
 - Menus
 - HUD

Interfaces globales et environnemental

Présentation

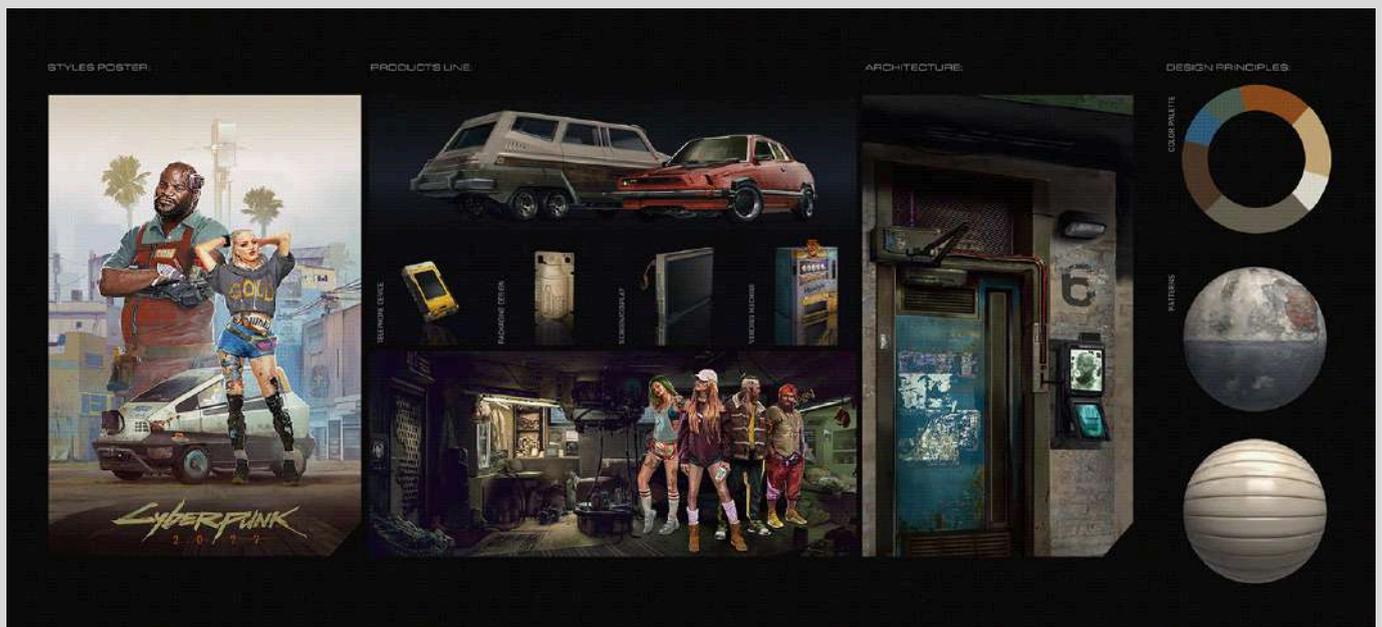
Malgré le nombre de reproches (pour la plupart, à juste titre) que le titre reçu lors de sa sortie, une chose qui était indéniable et qui le reste toujours aujourd'hui est sa très grande quantité de détails dans tous les coins, surtout concernant les différentes interfaces propres à ce monde de science fiction.

En effet, qu'elles soient purement décoratives ou interactives, chaque interface du jeu peut être classée dans l'un des 4 styles que comporte ce monde : Entropisme, Kitsch, Neo-Militarisme ou Neo-Kitsch.

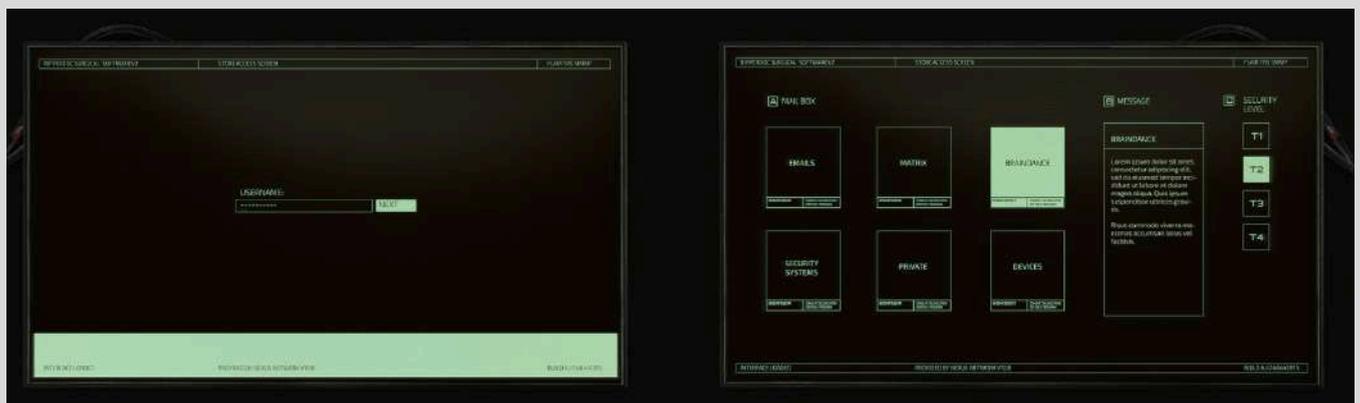


Chaque zone du jeu possède l'un des 4 styles qui ressort d'avantage comparé aux autres, voici ci-dessous les spécificités de chaque styles et de leurs interfaces.

Entropisme

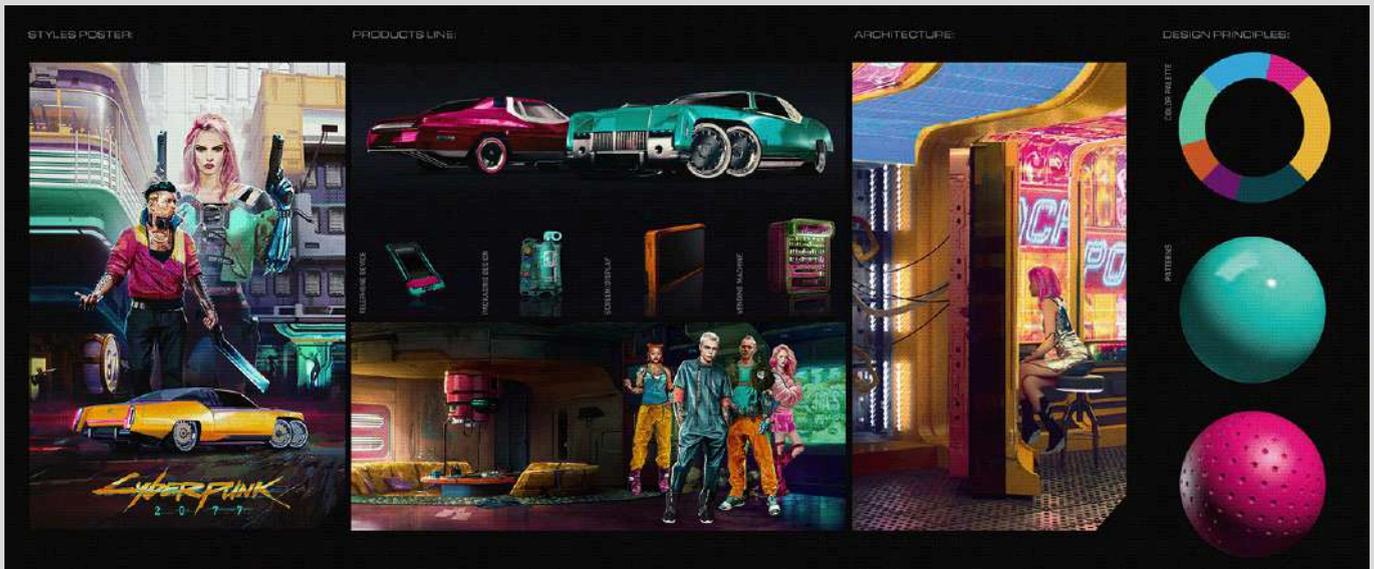


L'entropisme représente la volonté des consommateurs d'avoir des produits plus utilitaires qu'esthétique, donnant à ce style un côté très modeste et plutôt délabré car étant omniprésent dans les quartiers et zones les moins fortunés de la carte.



Les interfaces ont donc une esthétique et une navigation qui privilégie énormément l'ergonomie au style, avec des formes très simples et des couleurs monotones pouvant faire penser au style qu'avaient les ordinateurs bien avant les années 2000.

Kitsch



Le kitsch est une vague décomplexée abordant des couleurs saturées et flashy, le tout donnant un look très superficiel et audacieux, représentant efficacement un mode de vie consumériste peu onéreux.



Les interfaces sont donc grandement impacté par cette palette de couleur vive et des formes très arrondies et douces, permettant d'apporter aux menus une meilleure visibilité et ergonomie pour permettre une consommation rapide et efficaces de informations.

Neo-Militarisme



Le neo-militarisme représente avec rigueur les sphères corporatistes de Night City, avec un style très épuré, des géométries omniprésentes et une présence très marquée des couleurs rouges et noires représentant l'inflexibilité de ces méga-entreprises.



Les interfaces ont une allure très autoritaire et militaire notamment par la présence de formes très droites et coupées, faisant émaner une couleur rouge presque agressive avec un flux d'information complexe et précis. Ces formes et couleurs agressives, à mon sens, nuisent un peu la visibilité des informations de part la complexité des formes et la visibilité difficile de la couleur.

Neo-Kitsch



Le neo-kitsch est le style principalement apprécié des hautes sphères de la société, reprenant la palette de couleur du kitsch traditionnelle mais en le rendant plus sobre et en l'enrichissant avec des matières plus nobles comme l'or ou le bois.



L'interface quant à elle possède des formes riches de détails bien que sobre, conservant les lignes douces et agréables du kitsch en les agrémentant de motifs incurvés, avec des couleurs élégantes et sobres.

Interface joueur & alternatives

Les interfaces non-intradiégétique ou hybride (mi-intradiégétique / mi-meta) sont basées sur le style neo-militarisme même si certains éléments viennent apporter de la nuance, n'étant pas strictement cantonnés à ce style.

Menus

Les menus purement utilitaires comme l'écran titre, de pause, de compétences, etc... sont purement du ressort de l'extra-diégétique, seul le joueur en a connaissance et ces éléments n'existent pas dans le monde du jeu.



Cependant, certains sous-menus de ces derniers peuvent eux être des interfaces davantage "méta", comme le cyber-matériel, l'inventaire, le journal, etc... Il existe même certains sous-menus qui sont directement intradiégétique, comme la carte / minimap qui existe réellement dans l'univers du jeu, en témoigne la série Cyberpunk Edgerunner.



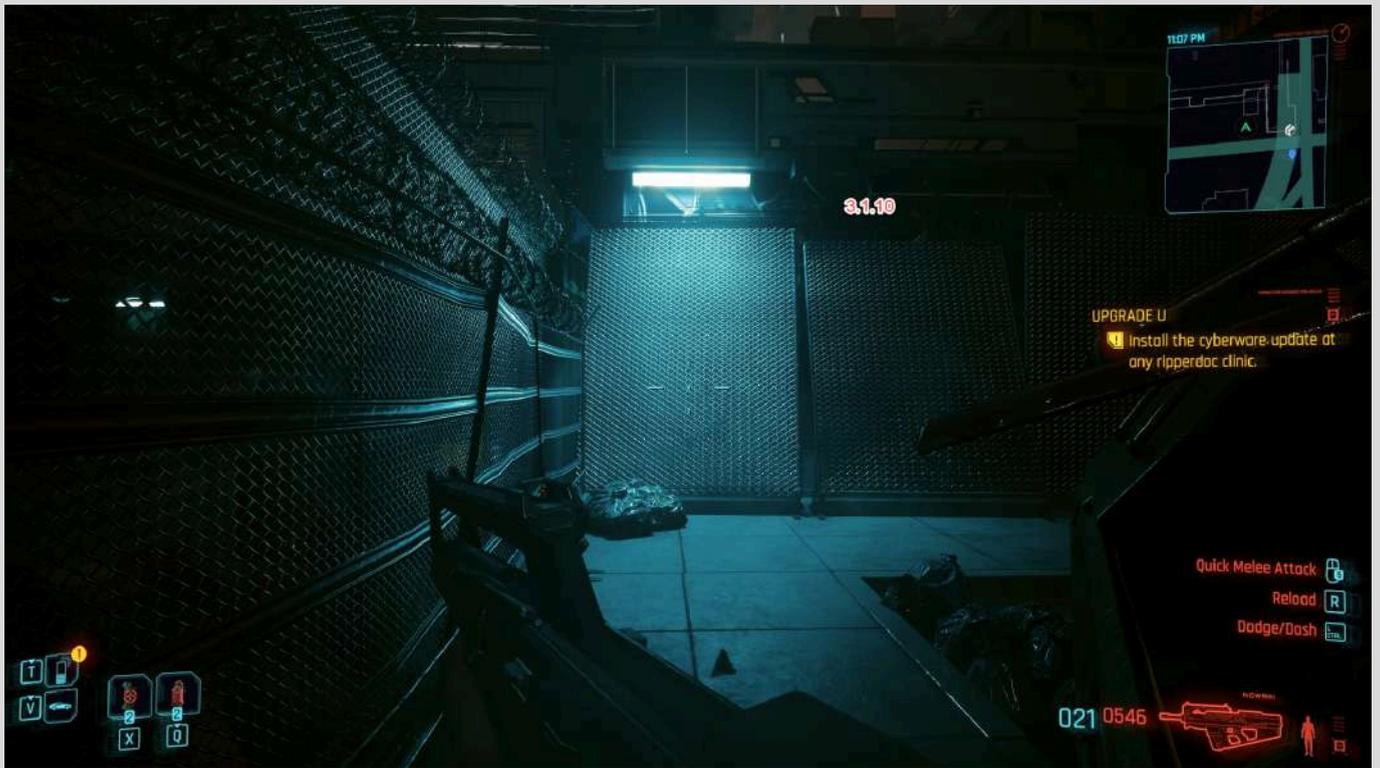
HUD

Cela nous amène d'ailleurs au HUD qui lui aussi se mélange entre extradiégétique, meta et intradiégétique. Comme dit précédemment, certains éléments sont intradiégétique grâce au système intelligent des implants optiques comme la mini map, l'heure, les quêtes, les notifications de téléphone, le nombre de munitions (justifié par les implants et les armes intelligentes).

Pour les éléments meta il s'agit de tout ce qui va s'apparenter à l'endurance, la vie, la détection des ennemis qui pour nous est montré de façon "moins rp" mais qui peut être visible / ressenti par notre personnage en jeu.

Enfin, concernant les éléments extradiégétiques nous pouvons retrouver les indications de touches à utiliser, les choix de dialogues, les points d'objectifs, etc...

Beaucoup d'éléments du hud et de l'interface de manière générale est difficile à classer car la présence des différents implants dans cet univers pose un voile flou sur ce qui est représenté seulement pour nous en tant que joueur et ce qui existe dans le monde du jeu.



Il est également intéressant de noter que le hud change lorsque le joueur vit dans les souvenirs de Johnny Silverhand, la couleur et la disposition de l'interface change, permettant de faire une césure entre les deux personnages et également de montrer l'évolution de l'interface en 50 ans.



Pour ce qui est de la gestion des UX, cette dernière est assez simple car tout est placé de façon à ce que ce soit intuitif et également cohérent dans le monde du jeu, nous pouvons notamment relever que concernant le hud, tous les éléments ont été placé de façon à ce qu'ils ne brisent pas l'immersion, que ce soit par leur taille ou le fait encore une fois que ce pourrait être des éléments bel et bien présents dans la diégèse permettant aux utilisateurs d'utiliser une sorte de réalité augmentée bien plus poussée.

