

PORTRAIT DE NORTHERN LIGHTS ENTERTAINMENT

jeu cross plateforme



PORTRAIT DE NORTHERN LIGHTS ENTERTAINMENT

Posté par Noëlie le 22 Dec 2019 dans Gaming, Portrait

Dans le portrait d'aujourd'hui, nous avons voulu mettre en avant l'équipe de Northern Lights Entertainment et de leur futur jeu : Nebulae.

Nebulae est un jeu qui invite les joueurs à se saisir de systèmes de gouvernance et à expérimenter avec diverses structures politiques, en influant sur la ligne législative, économique, diplomatique et militaire de ces dernières, dans un univers fictif.

BONJOUR, MERCI DE NOUS ACCORDER DU TEMPS POUR CETTE INTERVIEW ! POUVEZ-VOUS NOUS PARLER UN PEU DES MEMBRES QUI COMPOSENT L'ÉQUIPE DERRIÈRE NEBULAE ET NORTHERN LIGHTS ENTERTAINMENT ?

Northern Lights Entertainment S.A.S. est un studio de jeu vidéo indépendant français, qui a fêté son premier anniversaire en 2019 ! Nous {Pavel Afanasiev et Julie Bonnacarrère} l'avons fondé en octobre 2018, alors que nous cherchions à donner un cadre juridique autour du premier jeu que nous développons : Nebulae.

Aujourd'hui, l'entreprise s'est étoffée. Nous avons pu nous entourer de jeunes professionnels aussi passionnés que nous pour permettre à Nebulae de voir la lumière des étoiles. On est une petite douzaine si on compte nos prestataires freelances récurrents et 7 d'entre nous sont directement membres de l'entreprise.

Par ordre d'ancienneté, l'entreprise a donc vu arriver à nos côtés Hamza Belhoussine-Drissi (Game Artist 2D, 3D), Robin Levasseur (Concept Artist, Illustrator), Karen Phebidias (Game Artist, 3D, UI), Mathis Lenormand (Game Developer, Game Designer) et de Joséphine Lehideux-Vernimmen (Game Developer).

Côté Freelances récurrents / volontaires investis : Daniela Dos Santos Quaresma (Game Art & Game Design), David Dijoux (Legal Counsel), Gillian Bertin (Marketing & Crowdfunding), Liubov Ignatovic (Game Art), Guillaume Hoarau (Music & Sound Design).

Ça nous a aussi permis de mieux nous répartir les tâches avec Pavel. Initiateur du projet, il s'occupe principalement de la partie financière, administrative, ressources humaines & légales liées au développement de l'entreprise. Il supervise le processus de game design et manage l'équipe de développeurs.

Pour ma part, je me suis beaucoup impliquée dans la rédaction du synopsis du jeu et des différentes Factions. Je suis maintenant garante de la cohérence du jeu tant en termes de graphismes qu'en termes de scénario. Je manage l'équipe graphique et m'occupe de la communication, du branding et du storytelling de l'entreprise et du jeu.

MERCI POUR CETTE PRÉSENTATION ! COMMENT AVEZ-VOUS CRÉÉ NORTHERN LIGHTS ENTERTAINMENT ET POURQUOI CE NOM ?

Le projet de jeu est arrivé bien avant l'idée de monter un studio. En 2017, alors que j'étais en stage au Consulat français en Chine, en pleine césure universitaire, j'ai reçu un petit message de Pavel, un très bon ami de Sciences Po. Il travaillait sur un projet scolaire de simulation de start up, dont le premier produit était un jeu vidéo. Il voulait mon avis comme il savait que j'étais très branchée jeux et surtout très MMO. J'ai tellement aimé l'idée (qui tenait à l'époque sur une page word) que je lui ai demandé s'il ne souhaiterait pas vraiment tenter l'aventure ! Quand je suis rentrée en France, on a commencé à se pencher sur le scénario, sur l'histoire politique des factions du jeu, sur le type de gameplay qu'on aimerait, etc. L'idée a mis à peu près un an à se préciser, avant qu'on ne crée l'entreprise.

Northern Lights Entertainment a vu le jour. Les lumières du Grand Nord, les aurores boréales, auxquelles le logo de l'entreprise fait référence, sont à la fois des invitations au voyage, à la rêverie, à l'aventure ! On imagine le froid qui règne sous leurs lueurs, qui nous réveille, nous pique et nous vivifie ! C'est ce qu'on souhaite faire ! Inviter nos joueurs à une aventure qui a des airs de légende, qui en même temps les sort de leur zone de confort. Notamment avec cette dimension politique / environnementale dans Nebulae et que l'expérience soit stimulante !

Et puis, c'est aussi un clin d'oeil au pays natal de mon co-fondateur Pavel (il vient d'une région de Russie où celles-ci sont bien visibles) !

QUELLE EST L'IMPORTANCE POUR VOUS DE LA MIXITÉ AU SEIN DE VOTRE STUDIO ?

Aujourd'hui, si on regarde l'équipe étendue, nous sommes à la parité parfaite.

Même si celle-ci ne peut pas être une règle stricte à une échelle aussi réduite que la nôtre, nous sommes très fiers de cette réussite. Et ce, d'autant plus quand on connaît la proportion des femmes dans l'industrie du jeu vidéo : 15 % de femmes dans les studios en France, 22 % aux US, d'après le SNJV.

L'objectif de l'entreprise est avant tout de rassembler des talents, sans distinction de genre, pour permettre l'émergence du projet sous sa meilleure forme. Mais nous constatons que les meilleures idées de gameplay et de lore viennent de ce que nous appelons le ping-pong : des allers-retours répétés qui permettent d'approfondir une idée première : quelqu'un fait une proposition, qui est ensuite relue, améliorée, rendue, re-relue et progressivement perfectionnée. Nos développeurs ont l'habitude de coder à 2 et ils avancent plus rapidement qu'en solo. Nos graphismes passent par les mains de plusieurs artistes et sont nourris de feedback à chaque étape. Et la mixité est présente dans chacun de ces métiers.

La diversité est une force incroyable. La mixité en est un aspect, mais pas le seul : nous avons aussi des origines différentes, des gens qui viennent d'écoles différentes, mais aussi de régions, et même de pays différents !

C'est un élément qui, sur le long terme, constituera clairement une partie de notre avantage compétitif face aux autres studios, et notamment en termes d'attractivité comme employeur !

PARLONS MAINTENANT UN PEU DE NEBULAE, POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE UN PEU PLUS SUR CE JEU ?

Avec Nebulae, Northern Lights Entertainment crée un jeu vidéo massivement multi-joueur dont le cœur est la gestion collective d'une galaxie menacée.

Dans Nebulae, les joueurs incarnent des aliens, qui contribuent à définir la ligne législative, diplomatique et militaire de leurs États interstellaires, vis-à-vis des autres puissances du jeu.

Au sein de leur propre faction, ils prennent part aux intrigues politiques et pourront tenter de réformer le système, fomenter une révolution, remplacer les responsables politiques, et si leur soif de pouvoir l'exige, devenir eux-mêmes le nouveau chef de toute une puissance spatiale.

Nebulae permet aux joueurs de participer à la ré-écriture constante de l'univers du jeu par l'ensemble de leurs actions, collectives et individuelles.

Les joueurs peuvent et se doivent donc de modifier l'univers qui les entoure, grâce à des outils de gestion économique et politique dédiés. Le combat en instances avec des vaisseaux 3D est dans Nebulae une continuation de la politique par d'autres moyens.

Nebulae est cross-plateforme avec une expérience inclusive et complémentaire entre mobiles (sortie en 2020) et PC par la suite.

POURQUOI AVOIR FAIT LE CHOIX D'UN KICKSTARTER POUR LANCER CE JEU ?

En tant que jeune studio, il était très important pour nous de présenter le concept du jeu au grand public avant le lancement et de commencer à créer de la notoriété autour du projet.

Le Kickstarter est l'épreuve du feu. Car non seulement on sort du 'néant', mais en plus, on demande aux personnes que le jeu pourrait intéresser de contribuer financièrement à sa venue au monde, alors que celui-ci sera free-to-play. C'est donc une preuve d'engagement très forte autour du projet.

Il y a donc, bien sûr, un objectif financier, un objectif de notoriété mais également un objectif de preuve du concept, pour aller par la suite rechercher des fonds complémentaires.

J'AI PU VOIR QUE LE PROJET A ÉTÉ ENTIÈREMENT FINANCÉ, TOUTES MES FÉLICITATIONS. POUVEZ-VOUS NOUS DIRE QUELLES SONT LES PROCHAINES ÉTAPES POUR LA CONCEPTION DE CE JEU ?

Merci pour ces félicitations !

La prochaine étape concernant le jeu est les playtests prévus pour mars 2020. Ces premiers playtests en multijoueur seront sur certaines parties du gameplay en silo, pour nous permettre de voir comment sont perçues les différentes mécaniques de gameplay de Nebulae. Plusieurs Alpha tests fermés consécutifs auront donc lieu entre mars et août 2020.

Nous pourrions ensuite proposer une première bêta, cumulant les différentes mécaniques à la rentrée 2020.

J'AI D'AILLEURS PU VOIR QUE VOUS ALLIEZ PROPOSER UNE BÊTA EN 2020, SUR QUELLE PLATEFORME CE SERA ?

Sur mobile (à la fois pour Android et IOS) !

LE CROSS-PLATFORM EST UN FONCTIONNEMENT QUI SE GÉNÉRALISE DE PLUS EN PLUS, POUVEZ-VOUS NOUS EXPLIQUER POURQUOI AVOIR FAIT CE CHOIX POUR NEBULAE ET CE QUE ÇA APORTE AU JEU ?

Nebulae étant un jeu de stratégie politique, diplomatique et militaire, nous souhaitons que les joueurs puissent suivre l'évolution de leur monde en temps réel (dernières décisions politiques, dernières conquêtes territoriales, dernières alliances, etc.). Ils peuvent prendre part aux décisions structurantes du monde de Nebulae tout au long de la journée sans être contraints par l'ouverture d'un PC. C'est pour ça que dans sa dimension stratégique, le jeu est avant tout disponible sur mobile.

Cette première version mobile, qui proposera également des combats spatiaux 3D de petits groupes de joueurs en instances, sera ensuite accompagnée d'une version pour ordinateurs. Cela permettra également la gestion politique et aura la particularité d'offrir des raids spatiaux massifs ainsi que des instances de combats plus larges et des modes de jeux inédits. Cela permettra d'associer l'accumulation des escarmouches sur mobile à des batailles de grande envergure, avec d'autres modes de gestion des troupes.

COMPTEZ-VOUS LAISSER L'EXPANSION DE LA NEBULA COMME ÉTANT UN SCÉNARIO DE FOND OU VA-T-ELLE RÉELLEMENT DÉTRUIRE LE MONDE ?

La nébuleuse est un acteur majeur du jeu. C'est la seule entité avec laquelle les joueurs ne pourront pas négocier.

C'est un empêchement de tourner en rond, une épée de Damoclès pour les peuples de notre galaxie, face à laquelle plusieurs options sont possibles pour les joueurs : la fuite perpétuelle, la recherche d'une solution scientifique pour en juguler / repousser l'expansion, ou pour apprendre à vivre avec. En théorie, si les joueurs ne font rien pour contenir son expansion, elle pourrait s'étendre sur la galaxie et l'absorber intégralement.

COMMENT COMPTEZ-VOUS ÉQUILIBRER LE JEU DE MANIÈRE À QUE CE NE SOIT PAS LA FORCE D'ARMES QUI GAGNE À TOUS LES COUPS ?

La nébuleuse a un rôle majeur à jouer également de ce point de vue. En effet, la course à l'armement (pour repousser d'autre faction, s'octroyer de nouveaux territoires plus éloignés de la nébuleuse, ou pour tout simplement poursuivre une politique de conquête) est une possibilité. Mais cela ne permettrait pas de s'affranchir de la menace de la nébuleuse. Et la frustration générée par la perte de planètes absorbées par la nébuleuse devrait organiser un effort de collaboration, ou à minima, de recherche scientifique de la part des joueurs. Ainsi une faction ultra-militarisée pourrait avoir intérêt à conclure une alliance avec une autre entité, tournée vers la science, pour sécuriser ses acquis territoriaux.

Par ailleurs, des ressources différentes seront nécessaires à la production (à la fois d'armement, mais également de constructions planétaires / lieux d'habitation pour les populations, etc.). Ces dernières ne seront pas également réparties sur toute la carte. Le jeu ne prévoyant pas de commerce entre deux nations en guerre, des séquences de guerre & paix devraient voir le jour.

Enfin, plusieurs factions différentes seront disponibles au lancement : une démocratie ultra-participative, un dominion militaire totalitaire & une monarchie éclairée technocrate. Chacune de ces factions aura des prédispositions, tant en termes de ressources disponibles qu'en termes de champs de développement (plutôt militaire / plutôt recherche / plutôt commerce ou un mix de tout ça). Bien sûr, ces presets seront ensuite soumis aux choix politiques des joueurs. Et libre à eux de prendre le risque d'une course à l'armement si tel est leur choix. Les conséquences pourraient être celles évoquées plus haut.

VOUS AVEZ ÉVOUÉ LA DIMENSION ENVIRONNEMENTALE DE NEBULAE. LA NÉBULEUSE EST-ELLE UN CLIN D'OEIL DÉLIBÉRÉ FACE À UNE AUTRE CRISE CLIMATIQUE, CELLE QUI A LIEU SUR TERRE ?

Effectivement, la coïncidence n'est pas tout à fait fortuite.

Nous avons conçu Nebulae comme un terrain d'expérimentation politique, où les joueurs pourront tester des configurations politiques et des schémas sans faire face aux obstacles de la vie réelle : ils pourront ainsi devenir députés dans la démocratie, nobles, membres du conseil du roi au sein de la monarchie, par exemple, ou organiser la vie et la gestion d'une planète, d'une station, et faire des choix économiques, diplomatiques et militaires.

Ces choix, libres, ne sont pas prédéfinis par le studio : nous n'avons pas prévu de rendre la démocratie plus forte, de la même manière que nous n'avons pas pour objectif de faire triompher les joueurs OU la nébuleuse.

De même que l'environnement et sa dégradation et/ou transformation sur Terre ont de fortes implications d'un point de vue sociétal, diplomatique et même militaire, nous ne pouvons pas imaginer un jeu tourné vers l'expérimentation politique sans implication environnementale.

Dans Nebulae, l'expansion de la nébuleuse n'impacte pas tous les joueurs de manière immédiate. Certaines factions nient la menace environnementale galactique, au moins au début du jeu. D'autres, au contraire, ne peuvent fermer les yeux et mesurent qu'ils sont les voisins directs de la nébuleuse.

Nous nous saisissons d'enjeux climatiques bien réels en leur donnant un visage à la fois inquiétant et fascinant (en détournant la nature scientifique des nébuleuses), pour rendre ces problématiques environnementales compatibles à un médium ludique dans un monde fictif. Nous sommes curieux de voir quelle sera la voie choisie par les joueurs face à une menace environnementale globale.

Et on fait la même chose avec les enjeux d'engagement citoyen, de gestion collective, de culture politique, ou l'astropolitique.

Il s'agit toujours de laisser les joueurs se saisir de ces enjeux et d'expérimenter à travers une expérience fun, sans livrer de leçon ni juger des actions entreprises en jeu.

REVENONS AU STUDIO, QUELLES SONT LES OEUVRES QUI VOUS INSPIRÉS POUR CONCEVOIR L'UNIVERS ET L'HISTOIRE DE NEBULAE ?

Les grands mythes persistants nous ont bien sûr beaucoup inspirés, même s'il était difficile de nous y comparer. Nous sommes des fans inconditionnels du Seigneur des Anneaux, de Star Wars, de Game of Thrones, ou dans un genre plus réaliste House of Cards. Nous aimons les fresques politiques et les premières inspirations nous sont venues sur les bancs de Sciences Po, en cours d'Histoire, d'économie, d'Institutions politiques, de droit comparé, etc.. Mais également lors de nos voyages et à travers nos fascinations respectives, fictives & vidéoludiques (Dune, Star Wars, Civilization, ...), historiques (événements du siècle dernier ou plus lointain, ex. : Akhéton) ou sociétales (parmi les futures extensions du jeu, on prévoit notamment une faction tournée vers le transhumanisme et l'ingénierie génétique !).

À CÔTÉ DU TRAVAIL, À QUEL TYPE DE JEUX VIDÉO JOUEZ-VOUS ? ONT-ILS INFLUENCÉ VOS ACTIONS DANS LA CONCEPTION DE NEBULAE ?

Au sein du studio, nous avons des références très différentes, tant en termes de jeux vidéo que pour les autres objets culturels que nous aimons. Côté jeux, que ce soit en termes de supports, ou de genres, de nombreux styles sont représentés dans le studio. On est à la fois très blockbusters PC et MMO (WOW, Dofus, Wakfu), MOBA (LoL) ou stratégie (Stellaris) ou space opéra évidemment. Mais aussi adeptes de jeux indés qui n'ont rien n'a voir et proposent une autre vision du monde / du gameplay (Braids, Journey par exemple), une grande majorité de l'équipe a aussi une Switch et pratique pas mal les RPG / party games, et d'autres consoles. C'est vraiment très varié. On est aussi très nombreux à jouer activement sur téléphone (Raid, Mobile Legends, Sky...).

Toutes ces pratiques influencent forcément notre conception du gameplay, même si Nebulae est encore ailleurs.

AVEZ-VOUS D'AUTRES PROJETS EN DEHORS DE NEBULAE ?

Nebulae est le seul projet du studio pour le moment. Il est trop riche pour que nous en commençons un autre maintenant, même si ce ne sont pas les idées qui manquent !

Nous remercions le studio Northern Lights Entertainment pour le temps accordé à cette interview. Nous espérons que cela vous aura donné envie de découvrir leur jeu Nebulae que vous pouvez retrouver sur les réseaux sociaux :

Instagram : https://www.instagram.com/nebulae_world/

Twitter : https://twitter.com/Nebulae_world

Facebook : <https://www.facebook.com/Nebulae.world/>

Site web : <https://nebulae.world/>