

Dans ton esprit, quelle est la différence entre Defiance et un autre shooter ?

La principale différence, c'est qu'il s'agit d'un 3PS qui a une énorme présence online. Vous vous retrouvez donc avec des centaines d'autres joueurs dans le même espace de jeu. Vous ne jouez pas seulement avec un, deux trois ou quatre autres joueurs, mais des centaines. Et le but ne consiste pas simplement à s'entretuer, vous jouez aussi en équipe avec ces autres personnes, lors de missions contre l'environnement, avec le choix de passer en JcJ. C'est le genre de dimension que nous visons.

Combien de personnes travaillent sur le jeu ?

Environ 150 en ce moment. On a commencé avec une toute petite équipe de 8, et les années passant, on est donc arrivés à 150.

Et après le lancement du jeu, l'équipe va-t-elle continuer à travailler sur Defiance ou certains vont-ils se consacrer à d'autres jeux comme Warface ?

Non, on va continuer tous à bosser sur Defiance, parce que c'est un jeu massivement online, on ne peut pas se contenter de sortir le jeu et de l'oublier, nous allons effectivement ajouter du contenu, résoudre certains problèmes, améliorer le jeu bien après le lancement.

Est-ce que ce sera comme pour Rift, avec des mises à jour toutes les 8/10 semaines ?

On espère que ce soit un peu plus fréquent, ça dépend ce qu'il y aura à ajouter. Pour les bug fixes, ce sera très rapide. En ce qui concerne les nouveaux contenus, il y aura des mises à jour parfois toutes les quelques semaines, mais d'autres plus fréquentes, car on est déjà en train de travailler dessus. Pendant la durée de la série, il y aura plusieurs mises à jour gratuites, avec des passerelles narratives entre le jeu et celle-ci, elles seront donc gratuites pendant toute la saison, et ensuite, on sortira des DLC.

Tu parlais des liens entre le jeu et la série, tu peux nous en dire plus à ce sujet ?

Ce qui nous a beaucoup intéressés, c'était de faire faire des allers-retours aux personnages entre le jeu et la série. Je sais qu'on en a déjà parlé, et je pense que tu l'as vu par toi-même, mais les deux personnages principaux sont dans le jeu avant d'apparaître dans la série. Le jeu doit sortir quinze jours avant la série, et le joueur va partir en mission avec le personnage joué par Grant Bowler, Nolan, et Irisa. Ces personnages vont ensuite quitter le jeu et apparaître immédiatement dans la série, et ce qu'on va les aider à obtenir dans le jeu va avoir un effet direct sur l'histoire du pilote de la série TV. On va faire pas mal ce genre de choses, les personnages qui vont et viennent. Lorsque quelque chose d'important se passera dans la série, cela se répercutera sur le jeu. Par exemple, il y aura un événement où les joueurs vont partir en mission pour résoudre un problème rencontré dans la série. Il y aura donc énormément de passerelles pendant la saison.

Tu nous parlais de Nolan et Irisa. Retrouvera-t-on d'autres personnages de la série in game, ou sont-ils les seuls ?

Oui, il y en aura d'autres, mais on ne les a pas encore annoncés, parce qu'on veut que les joueurs ressentent une certaine excitation en les voyant apparaître, qu'ils ne s'y attendent pas, mais oui, il y aura d'autres personnages de la série que ces deux-là qui feront des allers-retours entre jeu et série.

Et est-ce que parfois, on verra Grant Bowler jouer son personnage ?

Tu veux dire lui-même, avec clavier et souris ? Je sais que le service communication a parlé de ce genre de choses, mais on n'a encore rien annoncé. Je sais que Grant est super excité à l'idée de faire ça. Mais encore une fois, c'est à nous de s'organiser pour que ça se passe vraiment.

Comment s'est-passée la collaboration avec l'équipe de la série ?

C'était très intéressant. On a travaillé dès le premier jour avec SyFy en sachant qu'il allait à la fois y avoir un jeu et une série, qui partageaient le même univers et qui devaient évoluer en parallèle. Cela fait à peu près 5 ans qu'on travaille avec SyFy, dès les tous débuts du projet, et c'était intéressant parce que leurs méthodes sont un peu différentes des nôtres. Par exemple, il y a certaines choses que nous devons faire en début de développement, tandis qu'eux pouvaient attendre, et vice versa. En fait, on s'est entre-appris comment faire une bonne série ou un bon jeu, et on a fait tout notre possible pour rester synchros pendant ces cinq ans. Mais c'était génial. Je n'y connaissais rien en matière de télévision, à la base, et j'ai depuis acquis une plus grande connaissance, comme eux ont acquis de nouvelles connaissances en matière de jeux vidéo. Et tous deux sont vraiment cool.

Et en ce qui concerne l'arc narratif, était-ce la série qui dictait son rythme au jeu, ou l'inverse ?

Ni vraiment l'un, ni vraiment l'autre. On s'est demandé ce dont le jeu avait besoin. Comme il s'agissait d'un jeu massivement multi-joueurs en ligne, il fallait de l'exploration et donc un environnement vaste qui proposait quantité d'histoires. Eux, de leur côté, avaient besoin de quelque chose de plus solide et familier, parce qu'ils ne voulaient pas que ce soit trop bizarre et que ça plonge le spectateur dans la confusion. Du coup, on a eu ensemble l'idée de cette nouvelle planète Terre modifiée, comme ça, nous on avait le côté exploration, du genre « Là, je sais que je suis dans la Bay Area, là, je suis à Saint Louis, mais il y a quelque chose de nouveau à chaque coin de rue » tout en gardant certains repères comme les arches, le Golden Gate, l'immeuble de la Transam, tout ça. Ils ont bien aimé ce sentiment de familiarité, et on a continué ces échanges, afin de parvenir à un résultat qui satisferait à nos contraintes respectives.

Quelle taille fera l'univers du jeu ?

Dans le jeu, ce sera la Bay Area, du nord du Golden Gate à la ville de San Francisco, mais c'est très grand. Je ne sais pas si tu as eu l'occasion de jouer avec un véhicule... On a des véhicules qui respectent les contraintes physiques réelles et sont très rapides, parce qu'on veut que les joueurs puissent parcourir ce vaste univers, mais ça permet d'obtenir deux choses : l'impression d'un vaste monde riche en exploration, mais aussi la possibilité d'ajouter du contenu dans les zones qui sont actuellement vides. C'est en ça que les véhicules sont très utiles.

Quel est ton personnage préféré dans la série ?

Franchement ? Je crois que c'est Irisa, et je sais que ça va attrister Grant, mais je trouve qu'Irisa a vraiment la classe, et tu pourras constater que son personnage s'étoffe au fur et à mesure de la série. Grant est super fun, très drôle, mais c'est quand même Irisa ma préférée. Et elle a des yeux magnifiques !

Tu as vu toute la saison ?

Oui ! Enfin, j'ai vu une version de travail, puis dans la version finale, j'ai lu les scripts.

Ça t'a plu ?

Bien sûr, j'ai adoré. Bon, je ne peux évidemment pas trop en parler, mais cette série est fantastique.

Quels étaient les aspects les plus simples dans la collaboration avec l'équipe de la série ?

Les plus simples... euh... ça c'est une question difficile.

Rien n'était simple !

Parce que c'est tellement différent ! Certaines choses se sont mises en place naturellement, comme certains extra-terrestres, au début on voulait leur donner un aspect très jeu, complètement dingue, avec quatre ou six bras, mais ça n'était pas possible pour eux. Mais peu à peu, on a appris ce qui était du domaine du possible, c'est devenu bien plus facile pour nous de dire « oui, on sait que ça, vous ne pouvez pas le faire, alors voici ce qu'on vous propose à la place ». On se mettait d'accord, et on continuait à avancer. Mais il a fallu un certain temps pour atteindre ce stade, parce que les méthodes sont si différentes...

Et qu'est-ce qui a été le plus difficile ?

Tout ce processus d'apprentissage dont je viens de parler. C'était probablement le plus délicat, parce que, donc, ils sont si différents, il leur a fallu du temps pour comprendre ce dont nous avons vraiment besoin, et réciproquement, parce que nous venions d'univers tellement différents... Mais une fois cette compréhension atteinte, tout a avancé très vite.

Tu as des anecdotes amusantes à ce propos ?

J'ai des histoires intéressantes... enfin, j'en ai plein de drôles, mais j'essaie d'en trouver une racontable ! Par exemple, tous les personnages du jeu sont droitiers, et ils portent tous leurs armes comme ceci ou comme ceci. Un jour, je me rends sur le plateau de tournage, et je vois une photo de Grant Bowler, je me dis qu'il y a quelque chose qui cloche et je finis par me rendre compte que son arme est du mauvais côté. Il s'avérait que Grant était gaucher mais que personne ne nous l'avait dit. On a donc dû créer un tout nouveau modèle et de nouvelles animations rien que pour le personnage de Grant Bowler ! C'est une histoire intéressante, parce que donc, il a fallu que j'aille sur le tournage pour m'en rendre compte moi-même et pouvoir terminer les animations.

Ça a eu lieu tard dans le processus de développement ?

J'ai eu de la chance ! J'y suis allé tout au début, on m'a fait visiter les lieux, et j'ai donc vu cette photo. Là, je me suis dit « Ouf, on peut encore corriger l'erreur. » Et c'est ce qu'on a fait.

Pour parler plus particulièrement du jeu, j'ai vu que dans l'édition Ultimate, il y a un pass saisonnier d'un an pour les DLC. Qu'est-ce que ça signifie ?

Comme je l'ai dit tout à l'heure, pendant toute la saison de la série, il y aura des mises à jour gratuites pour tout ce qui est en rapport avec la série. Ensuite, on fera payer les nouveaux contenus et parfois de nouvelles fonctionnalités dans le cadre de DLC plus importants. Mais si vous achetez le Season Pass ou l'édition Ultimate, ce sera gratuit, et vous n'aurez plus rien à déboursier pour avoir ces nouveaux contenus et fonctionnalités.

Que va-t-on pouvoir trouver dans la boutique en ligne ?

Pas mal de choses. Déjà, des objets cosmétiques, comme de nouvelles tenues, des skins d'armes, des casques, mais on pourra aussi acquérir des boosts, qui me permettront d'engranger plus d'expérience, de butin ou d'argent durant une période donnée. Il existe même des boosts d'équipe, plus chers, mais qui permettront à tous les membres d'un groupe de bénéficier de ses effets. Par exemple il y aura des clans persistants dans le jeu, sur le même principe que les guildes de MMO, et, pour un peu plus cher, je pourrai faire bénéficier tous les

Comment ce système de clans fonctionne-t-il ?

On a fait en sorte qu'une fois qu'on atteint un certain « EGO rating », qui est en gros un niveau, on peut former un clan, que l'on peut diriger soi-même ou dont on peut confier la gestion à d'autres joueurs. Mais fondamentalement, il s'agit de groupes persistants qui évoluent dans le temps, on peut communiquer très facilement avec les autres membres du clan, la liste des membres en ligne apparaîtra ingame, et il sera possible de les rejoindre très rapidement. C'est un outil qui va faciliter le jeu entre amis.

Y aura-t-il des quêtes de clans ?

Pas pour le lancement, mais c'est effectivement prévu pour l'un des DLC.

Tu as dit qu'il y aurait beaucoup de joueurs. À combien t'attends tu, que ce soit en JcJ ou en JcE ?

Alors il y a ce mode appelé « Shadow War » (« Guerre de l'Ombre ? »), je ne sais pas si on en a déjà parlé, il s'agit en gros d'une croisade dans le vaste monde à laquelle on participe si on le désire. On se retrouve donc dans l'une des deux équipes, et il apparaît des points de capture dans divers endroits de l'overworld, qui pourront être disputés par jusqu'à 100 joueurs, 50 par équipe. Le plus intéressant, c'est qu'on n'ôtera rien de l'overworld, et du coup, les joueurs qui ne sont pas impliqués dans cette Shadow War peuvent assister aux combats, et les monstres du JcE seront eux aussi encore présents, ce qui crée une dynamique intéressante : je suis en JcJ, mais il y a tous ces autres détails que je dois prendre en compte, par exemple, je peux tendre une embuscade à ce mec, mais il y a ce monstre qui me fonce dessus, est-ce que je dois m'en occuper avant, ou est-ce que je me lance à la poursuite de mon ennemi JcJ ? C'est vraiment très intéressant, et donc, ça rassemblera des joueurs par groupes de 100.

Le jeu sera jouable sur PC, Xbox et PS3. Comment avez-vous réussi à adapter le jeu aux consoles ?

On a tout un ensemble de règles de base. Par exemple, on s'est vite rendu compte qu'on ne pourrait pas afficher cent personnages simultanément. On ne voulait pas non plus limiter le joueur dans ses déplacements ou dans sa volonté de jouer en équipe. Alors on a établi une limite du nombre de personnages, mais il existe des règles : si on se fait tirer dessus, il faut qu'on puisse voir le tireur, il faut aussi pouvoir voir ses amis, les membres de son groupe, de son clan, et l'affichage se fait donc en temps réel, selon ce qui se passe, les règles peuvent changer un peu, afin d'afficher toujours ce qui doit être affiché, tout en respectant les contraintes graphiques des consoles.

Il n'y a que deux races jouables. D'autres sont-elles prévues ?

Absolument. Ça n'a pas encore été officiellement annoncé, mais on y travaille effectivement pour de futurs DLC.

Ça c'est une bonne nouvelle !

Mais on a déjà de bonnes bases avec les humains et les Irathients, la race d'Irisa dans la série.

Prévoyez-vous une application pour smartphones, comme avec Rift Mobile ?

Tu sais, rien n'a encore été annoncé à ce sujet, et je ne peux vraiment en parler tant que je n'ai pas le feu vert du service communication.

Ah d'accord ! Qu'est-ce qui t'a le plus plu dans le développement de ce jeu ?

Moi ?

Oui, de quoi es-tu le plus fier ?

Je dirais que l'échelle du jeu est un de mes grands motifs de satisfaction. Mais aussi, j'étais l'intermédiaire principal avec SyFy, et tout ce rôle de synchronisation entre le jeu et la série, cet apprentissage mutuel, c'était une de mes principales responsabilités, donc aujourd'hui, quand je regarde la série, et que je me dis : « ouais, ça c'est bien l'univers du jeu », en particulier à la première vision ou quand j'ai visité le plateau, c'est vraiment l'un des trucs qui m'a le plus satisfait. Mais aussi, sortir un jeu de cette dimension aussi bien sur PC que sur Xbox et PS3, qu'on ait réussi à proposer un jeu multi-plateformes, c'est aussi une grande source de fierté.

Et sur quels aspects penses-tu qu'il faudrait un supplément de travail ?

Oh, on a toujours besoin de rajouter des trucs, pas vrai ? Pas seulement des objets, mais aussi d'autres manières de jouer, et c'est le principe de ce genre de jeux : on lance un produit qui est déjà solide, et on passe son temps à ajouter plein de détails au fur et à mesure. Le travail n'est jamais terminé !

Si on était dans le monde de Defiance, tu préférerais vivre où : à San Francisco, ou à Defiance ?

Le Saint Louis de Defiance est indéniablement plus sûr. Si tu as un peu joué, tu auras pu voir qu'il y avait beaucoup de violence à San Francisco, parce que c'est nécessaire pour rendre le jeu excitant, et c'est pourquoi il existe cette différence entre Saint Louis et San Francisco. Mais pour des questions de sécurité, oui, plutôt Defiance et Saint Louis.

Dernière question : as-tu des codes pour mes lecteurs et moi, pour utiliser dans « My EGO » ?

Votre EGO ?

Oui, tu sais, sur le site, il y a une section « My EGO »...

Non, je ne connais aucun code, désolé !

Il fallait bien que j'essaie !