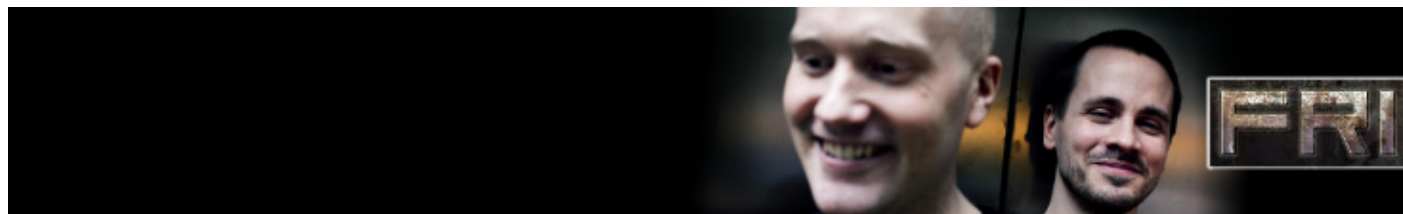


# Entretien avec Frictional Games



Ce mois-ci, les développeurs de Frictional Games, à l'origine de la série des Penumbra, nous parlent de leurs jeux, de leur modèle de développement ainsi que de leur projets futurs. La série des Penumbra contient des jeux d'horreur d'une excellente qualité vous plongeant dans un univers noir et angoissant. Le studio Frictional Games qui en est l'auteur répond aux question de rockpapershotgun.com, l'interview étant une traduction de l'article paru sur le site.

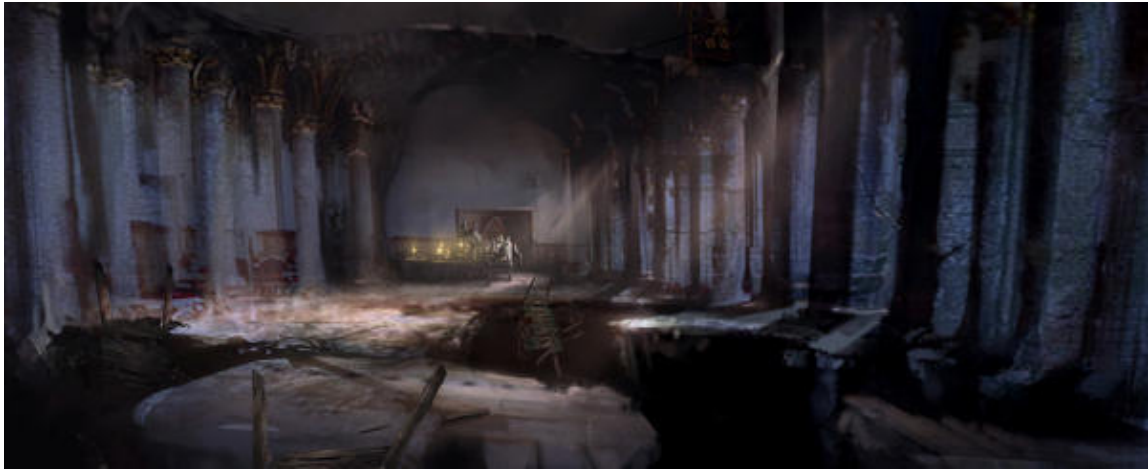
*Cela fait un certain temps que nous harcelions le studio indépendant Frictional Games afin d'obtenir plus de renseignements les concernant et leur nouveau projet. Par la même occasion, nous leur avons demandé de revenir sur le processus de développement de Penumbra, quelles leçons ont été tirées et quelle était la position des éditeurs, et pourquoi l'horreur est leur passion. Dans l'entretien, deux des quatre personnes composant Frictional Games, l'ingénieur du son Jens Nilsson et le chef programmeur Thomas Grip nous parlent du passé de leur studio, du présent et de leur vision de l'avenir.*

**RPS : Quand vous regardez en arrière la série des Penumbra, quelles sont les choses qui vous viennent à l'esprit ?**

Frictional Games : Quel gâchis ! C'est un mélange de diverses pensées. Je suppose que vous faites allusion à l'éditeur original et aux problèmes qu'ils ont engendrés. Comment leur choix et leur attitude nous a conduit à travailler beaucoup plus. Comme le fait d'avoir à repenser le jeu pas seulement pour eux mais aussi et surtout pour leurs « partenaires » qui ont fait de nombreux plans et arrangements afin d'avoir trois titres et de tout détruire ensuite. En même temps, ce fût enrichissant, les problèmes sont derrière nous et c'est maintenant un nouvel âge d'une nouvelle compagnie.

Nous avons prévu et construit le studio afin d'être efficace et dynamique, pour être en mesure de développer des jeux avancés avec seulement quatre personnes. Malheureusement à cause de certains problèmes nous avons été obligés d'avoir à coté des jobs plus fiables. Nous devons donc apprendre à être meilleur en matière de gestion au niveau du développement avec toujours cette réalité changeante.

Mais c'est aussi un véritable plaisir de regarder la série. Nous avons reçu la semaine dernière les exemples de boîtes de la nouvelle édition et nous avons eu la même réaction à savoir qu'elle étaient sacrément belle. Une version dans laquelle vous retrouverez les grandes lignes du jeu, comme essayer de survivre par exemple. Mais des idées toutes nouvelles vous attendent aussi en matière d'horreur, beaucoup d'autres choses également.



**RPS : Avez-vous trouver le modèle de développement, l'équilibre entre la création et évolution d'un moteur, à côté des jeux se développant ?**

Frictional Games : Disons que le moteur et le jeu sont étroitement liés, ce qui nous permet de n'avoir aucun heurt dans le processus de développement. Il a été très utile d'avoir notre propre moteur, grâce à cela il a été possible de résoudre les problèmes rapidement et de créer certaines fonctionnalités pour le jeu plus facilement.

Enfin il y a bien sûr un côté négatif c'est qu'en combinant ces deux types de développement au sein de l'entreprise, nous passons aussi énormément de temps dans la gestion des serveurs, du mailing, des appels téléphoniques, des réunions et de l'aspect juridique. Au final, même si nous avons un éditeur qui s'occupe des relations publiques, ça reste notre jeu et les routes mènent quand même vers le modèle de Frictional Games. Finalement c'est nous qui devons fournir les informations brutes à la presse.

Il y a plusieurs mois de cela lorsque nous développions plusieurs projets (le studio scindé en deux) en même temps, une partie sur Requiem et l'autre sur le moteur et ses outils, étant peu nombreux nous avons remarqué que c'était vraiment stressant. Après ces 5 mois et la concentration sur un seul projet nous avons pris ça comme des vacances.

**RPS : Êtes-vous dans une meilleure position pour développer vos jeux maintenant, après la cafouillage sur les parties 2 et 3 de Penumbra ?**

Frictional Games : Légèrement, nous n'avons toujours pas beaucoup de place pour les erreurs ou des périodes prolongées de développement sans financement, cela dépend surtout de certains partenaires afin d'avoir toujours un flux constant de production. Nous avons encore une grande liberté de créativité et désormais la confiance règne au sein de l'entreprise et à l'extérieur, ceci nous permet de plus avoir les soucis rencontrés avec les anciens titres. Parce que nous prévoyons forcément de faire un jeu beaucoup plus complexe avec de plus grandes possibilités, ça signifie aussi un projet plus risqué. Croisons les doigts pour que cela continue et ne ressemble pas à une pathétique copie de ce qu'aurait pu être le jeu.

**RPS : Beaucoup de gens avaient du mal à classer Penumbra dans une catégorie et essayait de mettre la série de force dans tel ou tel genre. Pensez-vous que les catégories de jeux sont utiles ou au contraire freinent l'imagination ?**

Frictional Games : Un mal nécessaire ? Les genres sont utiles pour l'utilisateur au final, chaque joueur a ses goûts, et préfère tel ou tel type de jeu. Notre sentiment c'est de ne pas vraiment faire un jeu qui correspond aux dires de la presse (horreur/aventure) c'est assez déroutant parfois. En vérité cela a été utile puisque cela nous a forcé à discuter sur le meilleur moyen pour décrire notre jeu de façon correcte, des points qui nous ont conduits à bien définir le prochain titre, ce sera un survival horror. C'est ce que nous allons communiquer et ce sur quoi nous concentrons nos efforts en développant le jeu.



**RPS : L'histoire prédomine de plus en plus au dépend de l'action au fur et à mesure des jeux Penumbra. C'est une direction que vous allez continuer à prendre ou alors miserez-vous plus sur l'action dans le futur ?**

Frictional Games : En effet, nous croyons vraiment que mettre l'histoire en position centrale d'un jeu, pousse le joueur vers l'avant. Notre but est de raconter une histoire de façon aussi fluide que possible afin que le joueur puisse contrôler la dose qu'il souhaite, certains ont besoin de s'impliquer réellement, d'autres moins, il faut satisfaire les deux. Pour le prochain jeu nous essayons de l'améliorer autant que possible et de rendre le joueur véritablement acteur, pour ne pas qu'il ait juste besoin d'attendre et de regarder la scène. De temps en temps nous rajoutons de petits détails que le joueur ne trouvera que par des recherches approfondies, mais la partie action ne sera pas en reste puisque dans le prochain jeu il y aura plus de combats et plus d'interaction avec les éléments du décor que dans Penumbra.

**RPS : Quelles leçons avez vous apprises de la série des Penumbra, et quelles sont celles que vous allez appliquer dans le futur ?**

Frictional Games : L'expérience en générale et des enseignements qu'il est difficile d'expliquer exactement. Nous faisons énormément de choses pour le prochain projet, de sorte à avoir déjà de meilleures bases, par exemple faire un vrai prototype du jeu avant de se lancer dans la partie développement. Dans Penumbra la quasi totalité de la partie gameplay (jouabilité) a mis énormément de temps à se développer, pour le prochain jeu nous faisons en sorte d'obtenir quelque chose de bien meilleur avec moins de travail, seul certains éléments en particulier seront élaborés pour les phase de gameplay. Pour l'histoire nous avons beaucoup plus écrit, discuté entre nous et échangés des idées.

**RPS : Quel moteur allez-vous utiliser pour le prochain jeu, une amélioration du précédent ou prenez-vous un nouveau départ ?**

Frictional Games : Il s'agira d'une refonte complète de l'ancien moteur. La plupart des parties ont été nettoyées et remplacées par des éléments utilisant les nouvelles technologies ou pour certaines des mises à jour. Il y a une énorme amélioration de la stabilité en général, cela fait vraiment une différence pour nous. Nous avons aussi un programmeur de plus qui se consacre au développement d'outils et d'éditeurs, de sorte à ce que le moteur soit livré avec de nombreux logiciels qui permettent à l'équipe de travailler rapidement et de façon efficace. Par exemple l'éditeur de niveau et l'éditeur de modèles sont chargés en même temps que le moteur ce qui permet d'avoir un rendu en temps réel, c'est vraiment un gain de temps pour savoir ce que donnera l'ajout de contenu dans le jeu. Les outils ont aussi été pensés pour être simples de façon à ce que les gens puissent l'utiliser rapidement, ce ne seront pas les meilleurs éditeurs mais ils seront plus intuitifs que par le passé.



**RPS : Que pouvez-vous nous dire sur votre projet, sur quel aspect devons-nous nous réjouir ?**

Frictional Games : Survival horror brutal, dont nous ne pouvons pas malheureusement dire grand chose dans cette interview. C'est un jeu d'horreur bien sûr se déroulant au 18<sup>ème</sup> siècle, nous allons continuer d'explorer un grand nombre de nos idées du genre. Là encore l'accent sera mis sur la psychologie, la peur et le « gore ». Le climat sera beaucoup plus tendu que dans Penumbra car nous avons beaucoup d'idées nouvelles pour raconter une histoire de plus en plus effrayante, bref un jeu troublant.

**RPS : Pouvez-vous nous en dire plus sur l'histoire ?**

Frictional Games : Le joueur arrivera dans un vieux château après avoir été assigné à une mission des plus étranges dont il ne connaît que très peu de choses. Le château attirera étrangement notre joueur et de là se dérouleront toutes sortes d'évènements inquiétants. Notre but est d'immerger le joueur dans l'histoire pour qu'il s'identifie au maximum au personnage.

**RPS : Donc sur le thème de l'horreur, qu'est ce qui vous intéresse ?**

Frictional Games : Il y a énormément de choses intéressantes à travailler sur ce thème, puisque c'est basé principalement sur ce que vous transmettez aux gens. Il y a là un véritable défi. C'est un genre populaire mais pas vraiment surchargé, ce qui pour nous peut en faire un créneau de jeux, c'est un endroit où on retrouve beaucoup d'éléments d'un titre à l'autre mais qui permet aussi de se démarquer et d'en assumer la différence. L'horreur est aussi l'un des rares genres où vous mettez tous vos efforts dans les émotions du joueur, c'est vraiment intéressant de travailler autour d'un genre qui vous permet de réfléchir et de concevoir les aspects d'un jeu qui tournent autour des sentiments des joueurs en général.

**RPS : D'autres détails juteux ?**

Frictional Games : J'ai bien peur que non. Cependant si je dois dire une chose, ce serait que Penumbra était une sorte d'échauffement pour nous et que grâce à la série nous avons appris énormément de choses. Nous prenons un nouveau départ pour un nouveau jeu, les gens qui pensaient que Penumbra était effrayant ont intérêt à bien s'accrocher si ils veulent jouer au jeu tard le soir !

- ▶ [Source](#)
- ▶ [Site officiel \(en\)](#)