




[ACTUALITÉ](#) ▾
 [TESTS](#) ▾
 [EVENEMENTS](#) ▾
 [CHRONIQUES](#) ▾
 [GAMINGDAY](#)
[DOSSIERS](#) ▾
 


GAMINGWAY ▾

Evenements

Interview : Franck Boyer, pour Hunting Grounds Of The Great Spirit

📅 10/10/2016 👤 Inod 💬 0 Comment

🎮 aventure, bande dessinée, exploration, fps, franck boyer, hunting grounds of the great spirit, interview, jeu de société, transmedia



Chez *Gamingway* on parle jeu vidéo, mais pas que grâce au transmédia ! Un nouveau projet avec justement cette volonté en tête se dévoile petit à petit : **Hunting Grounds Of The Great Spirit**. Je m'en vais vous en faire découvrir davantage par le biais de son instigateur *Franck Boyer*.

Inod : Salut Franck, nos lectrices et lecteurs te connaissent déjà grâce à ce précédent interview, ainsi que ce reportage, je ne vais donc pas te redemander de te présenter. On va d'emblée entrer dans le vif du sujet, à savoir le jeu sur lequel tu travailles actuellement : **Hunting Grounds Of The Great Spirit**. Peux-tu tout d'abord nous évoquer son thème et son scénario ?

Franck Boyer : Salut *Inod*, **Hunting Grounds Of The Great Spirit** est (entre autres choses, comme on le verra tout à l'heure) un jeu vidéo en vue à la première personne, de type essentiellement exploration-aventure (mais pas que), baignant dans des cultures et spiritualités amérindiennes d'Amérique du Nord.

Comment est venue l'envie de traiter et/ou pourquoi ses sujets ?

EDITO : Novembre 2016

Paris Games Week c'est terminé, nous avons, cette année encore, bien couvert le salon avec [divers articles sur PGW](#) !

La fin de l'année approchant à grands pas, les sorties de jeux se font de plus en plus nombreuses, ne ratez aucun de [nos nombreux tests](#).

Sans oublier les [événements](#) auxquels nous avons assisté et qui vont eux aussi se faire de plus en plus nombreux avant la course à Noël.

On a aussi eu une belle annonce sur la nouvelle console de Nintendo, la [Nintendo Switch](#) (anciennement appelée NX).

Bonne visite sur [Gamingway](#) !
La Team Gamingway

Petite pub

Cela fait 15 ans que je travaille dans l'industrie du développement de jeux vidéo, mais je n'avais pas encore eu l'occasion de travailler sur cette thématique qui m'est chère depuis l'enfance (j'étais, pour ainsi dire, toujours pour les « indiens » quand je regardais des films de western ^^). Je voulais, de plus, développer un jeu réalisable avec de petits moyens (comprendre par là une équipe ne pouvant pas, du moins pour le moment, s'y consacrer à temps plein), ce qui impliquait un jeu ne réclamant pas beaucoup de contenu différent (mais de qualité, nous privilégions le qualitatif au quantitatif). Ainsi, n'avoir « que » des environnements naturels à créer nous fait gagner du temps de production, en comparaison à un jeu dont l'environnement serait urbain.



Peux-tu désormais nous parler de son système de jeu, ses buts... ?

Hunting Grounds Of The Great Spirit est avant tout un jeu de type exploration-aventure solo, avec des quêtes principales et des quêtes secondaires, qui exigeront un sens de l'observation et de déduction afin de les remplir. Il y aura aussi de la chasse traditionnelle amérindienne (comprendre par là avec arc, lance, etc.), un peu de craft et... Une certaine dimension survie, ce, ponctuellement (ce n'est donc pas avant tout un jeu de survie).

Le joueur incarne un agent spécial du B.I.A. (Bureau of Indian Affairs, la seule agence fédérale Américaine habilitée à enquêter dans les réserves amérindiennes), tout frais émoulu de sa formation, qui part investiguer avec sa partenaire dans une réserve amérindienne sur une affaire de disparitions et de décès mystérieux de chefs amérindiens. Peu de temps après avoir commencé son enquête, il tombe dans le coma (il n'est donc pas mort, mais pas loin)... Et se « réveille » dans un environnement étrange, en pleine nature, limite onirique. Il apprendra rapidement qu'il se trouve dans un monde spirituel, les Territoires de Chasse du Grand Esprit (ce qui pourrait être assimilé un petit peu, si on voulait le comparer à notre culture occidentale, à un endroit proche du paradis... Peut-être un peu le purgatoire, également), où les règles du monde « réel » ne s'appliquent pas toujours.



Archives du site

Sélectionner u ▾

Liens

- [Ashou](#)
- [Colleczone](#)
- [DS in Paris](#)
- [Hamster Joueur](#)
- [Jeux cuisine gratuits](#)
- [Jeux Mario gratuits](#)
- [Just Geek It](#)
- [Le blog d'Enguy](#)
- [Le blog d'Inod](#)
- [Le blog de Sironimo](#)
- [Le jour du Gamer \(FB\)](#)
- [Legolas Gamer](#)
- [Nextgen Industry](#)
- [webotaku](#)

Le joueur devra accomplir un voyage spirituel tout au long du jeu. Le but principal et ultime est d'atteindre la fin de ce voyage (je ne peux pas encore donner des détails quant à ce but ultime, afin de ne pas vous « spoiler »), ce qui ne sera pas chose aisée. Alors le joueur pourra choisir entre différentes fins possibles. Il y aura également des buts secondaires et optionnels, dont l'un d'eux (le plus difficile à atteindre) débloquera une autre fin au jeu, sans doute la « meilleure ».

Afin de poursuivre son voyage spirituel, le joueur devra chasser des proies spécifiques afin de faire des offrandes aux animaux-totems, qui le laisseront ainsi poursuivre sa route. Il y aura également des collectibles plus ou moins difficiles à trouver, qui peuvent le cas échéant avoir un rapport avec le monde réel, ce qui permettra au personnage d'avoir des flash-backs quant à l'investigation qu'il menait avant de tomber dans le coma, et ainsi comprendre comment il en est arrivé là. Cela lui permettra également de se souvenir des indices et preuves qu'il a accumulés dans le monde réel qui lui ont permis de démasquer le ou les auteurs des disparitions et décès mystérieux... Il y aura donc, de temps en temps, comme un fil rouge, un rapport entre le monde réel et le monde spirituel.

Quel est concrètement ton rôle sur Hunting Grounds Of The Great Spirit ?

Vaste question... J'en suis le producer, l'auteur, le game designer, le level designer, le « communicant », etc. Et je fais en sorte que le jeu soit réalisé de manière la plus qualitative et homogène possible.

Tu as bâti une équipe autour de toi ? Peux-tu nous la détailler et nous expliquer de quelle manière vous bossez dessus ?

Oui, j'ai la chance de pouvoir compter sur une équipe très compétente et motivée qui s'implique autant qu'elle le peut sur le développement de ce jeu vidéo. Nous travaillons, bien sûr, avec des contrats (contrairement à nombre de petites équipes qui travaillent sans contrat, ce que je déconseille fortement pour le bien des projets), et comme de nombreuses petites équipes indépendantes, nous sommes en télétravail, ce qui implique une méthodologie de gestion de production particulière. À ce jour, nous sommes 6 personnes dans l'équipe : 1 programmeur UE4 (*Jean-Baptiste Hervé*), 1 concept artist/graphiste 2D (*Baptiste Fregier*), 1 environment artist (*Cyril Pavret*), 1 3D artist polyvalent (*Benoît Habert*), 1 sound designer/compositeur musical (*Franck Goupi*), et bien sûr, moi-même.

Ma méthodologie, sans rentrer dans des détails rébarbatifs, repose avant tout sur la responsabilisation de chaque membre de l'équipe : nous mettons ensemble en place les ordres de priorité des tâches à réaliser, et parce que nous travaillons sur notre temps libre sur le projet, alors c'est à chacun de mettre ses propres deadlines quant aux features ou items à développer (il faut donc que chacun estime au mieux sa productivité en fonction de son temps disponible, tout en prenant une marge de sécurité). Avec le recul, il s'agit selon moi de la meilleure manière de procéder pour des équipes qui ont ce genre de contraintes. Cela permet d'avancer assez vite et bien, et d'entraîner le cercle vertueux par une motivation toujours renouvelée.



Toutefois, il ne s'agit pas que d'un jeu vidéo, mais d'un projet transmédia. Je te laisse nous expliquer ce que cela comprend, tes objectifs, tes éventuelles recherches...

Oui, je n'en n'ai pas encore parlé publiquement, mais j'avais envie de faire de cet univers un projet transmédia, ce afin de développer différentes histoires et personnages pouvant (ou pas) avoir des liens les uns avec les autres, mais permettant d'enrichir cet univers commun aux différents projets tout en touchant des publics différents. Ainsi, le premier projet est bien évidemment le jeu vidéo dont nous parlons, mais les autres projets sont à la fois différents, mais ont aussi des points communs avec le premier, puisqu'il s'agit d'un jeu de société physique (en cours de production) et une bande dessinée (production pas encore débutée).

À ce propos, je suis à la recherche d'un dessinateur de bande dessinée pouvant avoir un style « réaliste » pour collaborer ensemble sur ce projet. Donc si parmi tes lecteurs il y a la perle rare, qu'elle n'hésite pas à me contacter.

Pourquoi cette volonté de toucher à ces divers médiums avec cette licence ?

Pour différentes raisons :

- Volonté de ma part de développer cet univers riche et de distiller des informations sur celui-ci à travers différents médias, ce afin de pouvoir creuser un peu plus certains aspects que je ne pourrais qu'effleurer avec un seul jeu vidéo.

- Souhait de toucher divers publics. Tous les joueurs de jeux vidéo n'aiment pas forcément jouer à des jeux de société, ni lire des bandes dessinées, et réciproquement. Cela permet ainsi de s'adresser à des audiences pouvant avoir des centres d'intérêt très différents, mais avec comme point commun, l'intérêt pour l'univers que je propose.

– Profiter de l'aspect « cross-marketing », afin de déclencher un effet boule de neige, cercle vertueux : j'ai été un temps le Producteur de **Wakfu**, à **Ankama**, société transmédia par essence, où mon intérêt du transmédia s'est décuplé, à mon échelle je m'inspire de ce que Ankama fait avec **Dofus**, **Wakfu**, et plus généralement le « Krosmoz » (l'univers commun à ces licences). Attirer des personnes dans un univers par différents médias est, je trouve, très intéressant, car multiplie les cœurs de cible tout en gardant un dénominateur commun.

– Développer une communauté plus importante que si on ne faisait « que » un jeu vidéo (ce qui est déjà un énorme travail en soit, bien sûr). Cela permet de pérenniser la licence moins difficilement, du moins dans l'absolu.

Une idée pour les sorties de tout cela ?

J'aimerais bien avoir une réponse claire à te donner, *Inod*, mais j'en suis pour le moment incapable. Ceci dit, je peux te dire qu'il est certain que le jeu vidéo ne sera pas fini avant 2017. Plus sérieusement, nous faisons tout pour que ces projets ne se transforment pas en « vaporwares » et de les mener jusqu'à leur terme, mais nous ne voulons pas privilégier la productivité au détriment de la qualité des productions.



Franck, je te remercie pour cet entretien, désires-tu ajouter quelque chose à propos d'Hunting Grounds Of The Great Spirit et/ou un message pour les lectrices et lecteurs de Gamingway ?

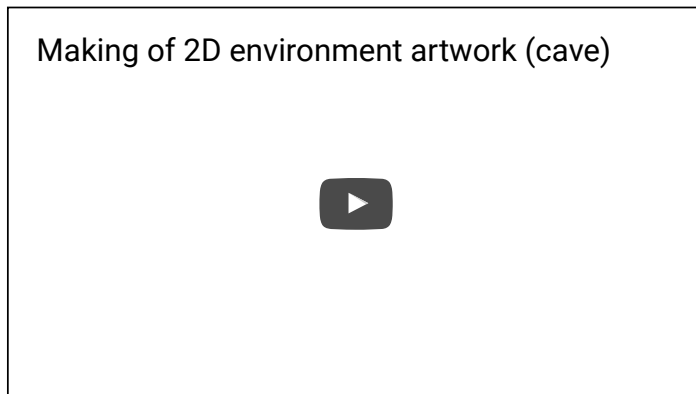
La motivation est au cœur de nos productions, l'un des facteurs permettant de booster cette motivation est d'avoir une communauté qui se développe et interagisse avec nous. Ainsi, vous pouvez nous aider en rejoignant notre communauté et en y prenant part sur [Facebook](#), [Twitter](#) et [YouTube](#).

Merci à toi, *Inod*, de m'avoir permis de m'exprimer sur le projet, et merci à tes lectrices et lecteurs d'avoir pris le temps de lire nos échanges, en espérant les

voir prochainement au sein de notre communauté et/ou IRL. :)

Interview réalisé par Inod – octobre 2016 (par e-mail)

Vidéo making-of d'un artwork :



Partager :

Partager 33

Tweeter

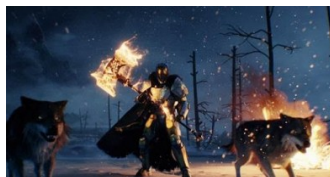
G+1 2

A lire aussi sur Gamingway



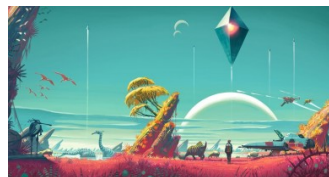
L'Obra Dinn rentre au port... avec une démo

📅 27/10/2014 💬 0



Destiny : Les Seigneurs de Fer dévoilé

📅 10/06/2016 💬 0



Test : No Man's Sky (PS4)

📅 19/08/2016 💬 0

Laisser un commentaire

Votre adresse de messagerie ne sera pas publiée. Les champs obligatoires sont indiqués avec *

Commentaire

Nom *