



LA QUÊTE DE

# Bou



LE BOUCLIER MAGIQUE



# Rencontre avec Jérôme Bourgeois

développeur indépendant du projet  
*La quête de Bou -le bouclier magique-*

● **Pipasrei:** Je te remercie d'être venu dans l'émission, est-ce que tu pourrais d'abord te présenter pour les lecteurs et par la même occasion présenter ton projet?

● **Jérôme Bourgeois:** Déjà c'est moi qui te remercie pour l'interview, c'est vraiment très sympa de ta part. Moi c'est Jérôme Bourgeois, j'ai 26 ans, je suis infographiste 2D/3D de formation. J'ai fait une licence en arts plastiques suivi d'un master en arts visuels spécialisé dans le multimédia, donc tout ce qui est montage vidéo, audiovisuel, et création de jeu vidéo. Je suis passionné évidemment de jeux vidéo depuis que je suis tout gamin. J'ai eu pas mal de consoles, j'ai beaucoup joué sur Super Nes, Playstation etc. Et j'avais donc la volonté de réaliser un jeu un jour ou l'autre.

Mon projet du moment s'appelle **La quête de bou -le bouclier magique-**. C'est un jeu en scrolling horizontal 2D qui mélange des phases de plateforme et des phases d'énigmes, un peu dans le style de *Braid*, *Limbo* ou encore *Rayman*. Le joueur y contrôle une petite créature rebondie qui s'appelle Bou et qui va devoir sauver les habitants de son village qui ont été kidnappés. Pour ça il y a un esprit protecteur, l'esprit qui protégeait le village, qui va lui confier une orbe qui contient un mystérieux pouvoir, celui du bouclier. Cela va lui permettre de surmonter tous les obstacles qui seront sur sa route.



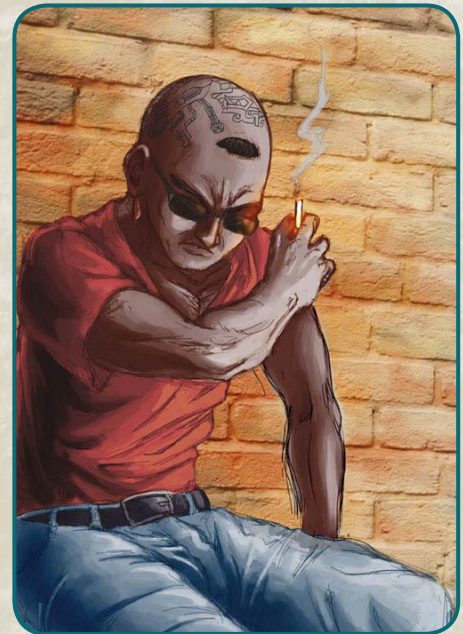
● **P:** Cela fait combien de temps que tu travailles sur le projet de **La quête de Bou**?

● **JB:** Alors c'est un développement qui n'a pas été du tout en ligne droite. Historiquement, le projet je l'ai commencé en novembre 2011. C'est-à-dire que j'avais l'idée de départ, le pitch, et j'avais commencé à bosser un petit prototype, et ça a été repris ensuite en deux occasions. Concrètement ça a été une première période de novembre 2011 à janvier 2012, ensuite je l'ai repris d'avril à juin, et là c'est la troisième fois que je reviens sur le projet, depuis la mi-août.

● **P:** Quand on regarde tes précédents projets, *Viracocha*, *Escape* et *Démiurge*, ou tes sources d'inspirations comme tu les cites, *Braid* et *Limbo*, c'est assez contrasté par rapport à **La quête de Bou**. Le chara design de tes travaux précédents sont plus adultes alors que **La quête de Bou** présente quelque chose de plus enfantin. Est-ce que malgré ce chara design enfantin le titre cache un fond plus adulte, ou il s'agit d'un changement de type d'univers et tu vises le tout-public?







Deux concepts arts tirés des projets Escape et Viracocha

● **JB:** C'est un peu un mélange des deux. Pour répondre sur le titre, il y aura effectivement une évolution dans l'atmosphère du titre qui fait qu'au début on a affaire à quelque chose de plutôt enfantin, bon enfant, mais il y aura un thème qui est beaucoup plus sérieux derrière et des atmosphères et des environnements qui sont beaucoup plus sombres.

Maintenant pour ce qui est de la différence avec mes précédents travaux, ça tient en fait sur plusieurs points qui sont techniques ou des choix artistiques, ou de comment je vais m'adresser au public. En fait à la base, il faut savoir que le projet **La quête de Bou** n'était pas mon projet initial. J'en avais un autre avant, sur lequel je ne vais pas trop en révéler parce que j'aimerais bien le ressortir un de ces jours. Dans ce projet qui a précédé celui de Bou, on incarnait une petite fille qui avait une mission à accomplir également. Quand j'ai commencé à travailler là-dessus, j'ai débuté par les animations de la petite fille et c'était assez difficile à faire, je veux dire d'animer un personnage humain. Si tu veux pour faire l'animation où elle court ça m'a pris quelques jours et c'était pas encore ça quoi (rires). Donc à ce moment-là je me suis dit que j'aimerais bien sortir un projet mais qui ne me demanderait pas trop de temps à concrétiser, et du coup je me suis dit qu'il fallait peut-être que je revoie le chara design et que je fasse quelque chose qui est plus de l'ordre de la peluche pour le personnage principal. Et faire un personnage qui a moins de membres à animer, c'est-à-dire des bras et des jambes simplifiés, serait plus facile à gérer et c'est comme ça qu'est né le petit Bou. C'est à ce moment-là que j'ai repris carrément tout le scénario et que j'ai refais quelque chose de totalement différent, qui est donc **La quête de Bou**.

Maintenant pour ce qui est du style graphique, c'est vrai qu'il y a un gros contraste par rapport à ce que je fais d'habitude. Ce sont souvent des personnages humains qui





sont dans des univers plutôt Heroic Fantasy, ce genre de choses. Mais en même temps si on y regarde de plus près, au niveau du style ça reste quelque chose qui est assez détaillé, assez fini. Je passe beaucoup de temps au niveau illustration à parfaire tout le dessin et je pense que ça reste dans la lignée de ce que je fais d'habitude.

● **P:** Oui c'est ta spécialité ça!

● **JB:** (rires) Oui c'est à peu près ça!

● **P:** Parce que j'avais vu que toi le code, tu avais un peu de difficulté avec cela si je ne me trompe pas?

● **JB:** Oui, le code ça n'a pas été du tout dans ma formation, c'est quelque chose que j'ai appris en autodidacte. Pendant le master j'avais fait un premier projet de jeu vidéo qui était en 3D donc j'ai dû me mettre carrément sur les outils en totale autonomie, c'est-à-dire apprendre Unity 3D tout seul, et utiliser le javascript qui est l'un des langages qu'on peut utiliser dedans.



● **P:** Tu parles de *Demiurge*?

● **JB:** Oui, c'est le God Game que j'avais présenté il y a pas mal de temps sur GameOn.

● **P:** Pour ton personnage Bou, tu nous as expliqué les contraintes techniques qui t'ont poussées à réaliser ce personnage. Est-ce que tu as été aussi influencé par des personnages comme Mokuna de Clamp, les Pokemon ou Kirby?

● **JB:** Oui j'ai eu pas mal de références en fait. Déjà Kirby effectivement c'est un personnage sur lequel je me suis basé. Maintenant les Pokemon, moins, mais c'est plutôt les Digimons dans leur premier stade d'évolution, je sais pas si tu vois. Ils sont un peu rebondis, ils ont pas de pieds, pas de bras ou alors ils se déplacent un peu sur leurs oreilles, des trucs comme ça quoi.

Dans l'ordre, Mokuna de Clamp, Kirby, et le Digimon Terriermon





● **P:** Oui je vois.

● **JB:** C'est un peu un design comme ça que je cherchais, qui soit assez enfantin et assez simplifié en fait.

● **P:** Toujours dans le cadre de tes références, *Braid*, *Limbo* ou encore *Machinarium*, ce sont des titres qui font plus appel à la réflexion du joueur qu'à sa dextérité. Est-ce que dans ton jeu on trouvera en dehors des phases de réflexion des passages qui exigeront plus de dextérité à la manière d'un *Super Meat Boy*, d'un *Mario* ou d'un *Sonic*?

● **JB:** Oui tout à fait. Pour le gameplay j'aimerais que ça oscille entre les deux. Quand j'ai réfléchi à tout ce qui était level design, l'organisation ce serait des phases de plateforme où le joueur doit faire preuve de beaucoup de réflexes qui donnent ensuite sur une phase qui est totalement énigme où là ce serait plus de la réflexion. Donc ça alternerait entre les deux, mais j'essaie de faire une frontière assez floue pour que le joueur ne se dise pas au fil des niveaux que c'est toujours plateforme/énigme/plateforme/énigme quoi.

● **P:** Un juste milieu en somme.

● **JB:** Exactement.

● **P:** Pourquoi as-tu choisi un jeu de plateforme justement? Tu es fan du genre? Il y a des facilités de productions? Ou tu considérais que cela correspondait mieux à l'univers de **La quête de Bou**?

● **JB:** Alors le jeu de plateforme n'est pas vraiment mon genre de prédilection. J'en ai quand même fait pas mal, j'ai joué à tout ce qui était *Mario*, *Sonic* quand j'étais gamin. Les *Rayman* aussi. Maintenant si j'ai choisi le jeu de plateforme, c'est d'un côté parce que je voulais faire quelque chose qui était en 2D, donc le genre s'y prête très bien, et parce que je voulais aussi créer une expérience de l'ordre de l'aventure où on explore les niveaux, les environnements. C'est un peu un choix qui s'est fait de lui-même plus que quelque chose que j'ai sciemment décidé dès le début du projet. Après, je ne voulais pas faire un jeu de plateforme pur comme un *Super Meat Boy*, mais plutôt un titre où on a aussi des phases plus posées qui sont plus des énigmes, la recherche de comment on va passer un certain obstacle.







● **P:** Justement comme tu parles de 2D, parmi les travaux sur ton site on voit une section *Bienvenue à Pararui*, si je ne me trompe pas c'est sur l'univers de **La quête de Bou**. On remarque le lien rapidement avec ton projet sauf qu'ici le jeu est en 3D. Alors est-ce que c'est une suite potentielle, un spin-off, ou une création abandonnée au profit de la 2D?

● **JB:** Alors *Bienvenue à Pararui* c'est effectivement lié à **La quête de Bou**, puisque Pararui est le village dans lequel vivent Bou et tous les habitants du jeu. En fait c'était un projet que j'avais commencé parce que comme je te le disais, je suis infographiste 2D/3D. J'aime bien essayer de nouvelles choses et élargir mes compétences dans ce domaine. J'avais voulu faire un projet intégralement en 3D avec pour objectif technique que ce soit exportable sur les plateformes mobiles comme les smartphones ou ce genre de produit. Du coup c'était vraiment de la 3D qui était en très low poly.

L'idée de base, c'était simplement de faire un petit village en 3D dans lequel le joueur pouvait se balader et regarder l'environnement. Au fil du temps je me suis dit pourquoi pas intégrer aussi des villageois, le joueur arrive on lui donne une maison, et il doit effectuer certaines quêtes pour les autres. Un peu comme un *Animal Crossing* si tu veux. Du coup ça pourrait faire un spin-off, maintenant j'ai pas abandonné l'idée, je travaille encore dessus de temps en temps. Mais pour le moment je préfère me consacrer aux aventures de Bou, que le joueur soit familiarisé avec ces personnages, cette atmosphère, pour après peut-être présenter ce projet en continuité avec l'univers du jeu.

● **P:** Le personnage de Bou propose différentes aptitudes. Est-ce que les compétences plus particulières de Bou comme la téléportation, le soin ou la protection vont utiliser un système comme des points de Mana, des objets ou quelque chose d'équivalent, ou est-ce que ce sera une utilisation infinie pour donner un gameplay plus casual dans l'esprit?

● **J.B:** Au départ, j'avais effectivement dans l'idée de faire en sorte que tous ces pouvoirs soient infinis et qu'on puisse les utiliser tout le temps, mais au fil de mes essais sur le prototype je me suis rendu compte que ça pose problème parce que ça facilite grandement le jeu. Par exemple, pour le bouclier infini dès que tu vois un canon, tu as juste à te protéger pendant un certain laps de temps et c'est bon. C'est pareil pour les monstres qui te foncent dessus, tu actives ton bouclier et tu prends jamais de dégâts. Alors en ce moment je réfléchis à une manière d'intégrer un système d'énergie qui serait aussi lié au scénario du jeu. Pour tous les pouvoirs annexes qui sont liés au







Un montage de Pipasrei pour illustrer le problème de facilité engendré par un bouclier infini!

bouclier je pense que ça consommera aussi de l'énergie, mais ce sont encore des points de gameplay qu'il faut que je règle.

● **P:** Sur le forum Unity3D, tu présentes une image qui présente d'autres capacités de Bou telles que l'invisibilité ou jouer avec la gravité. Mais ces capacités en question ne sont ni présentes sur ton site, ni sur ton dernier trailer. Alors est-ce qu'il s'agit de capacités abandonnées ou pas?

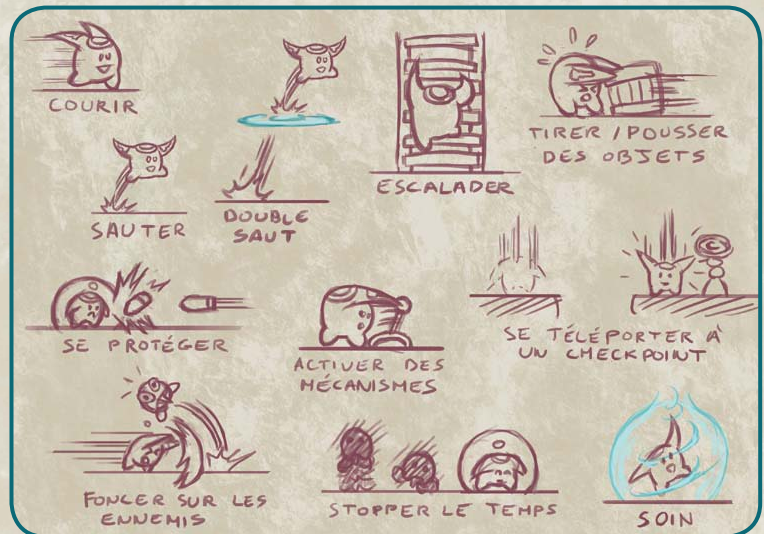
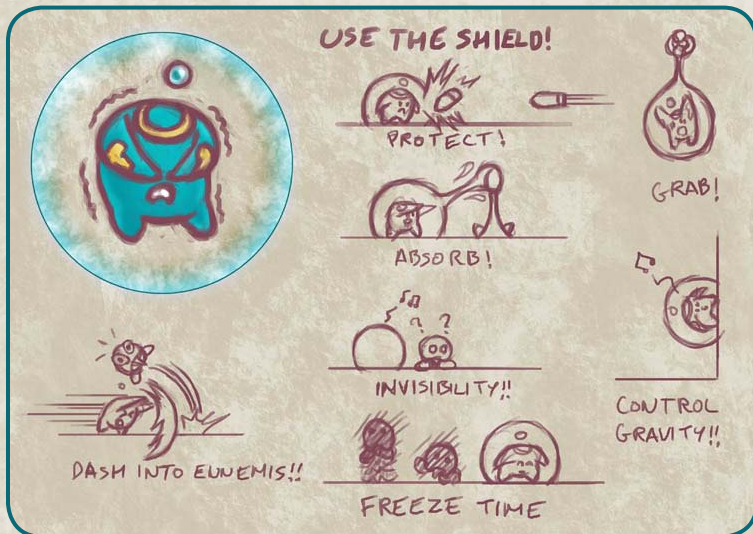
● **J.B:** Alors sur ce point, il y en a qui seront effectivement abandonnés, mais comme je te disais ça reste des points de gameplay sur lesquels je dois statuer définitivement. C'est-à-dire que quand tu imagines un pouvoirs, il faut trouver comment il va être utiliser, qu'est-ce qu'on peut en faire au sein du jeu pour que ce soit intéressant. C'est assez compliqué à gérer et donc difficile de donner une réponse définitive comme ça.

Par contre en ce qui concerne le contrôle de la gravité, oui c'est une idée qui est totalement abandonnée maintenant. Déjà d'un point de vue technique, comme tu disais je ne suis pas doué en code et c'est quelque chose qui est assez difficile à mettre en place. Ensuite c'est une idée que j'avais eu bien avant de jouer à Limbo, et quand j'y ai joué justement il y avait ce système de gravité et je me suis dis «Mince ça a déjà été fait!». Du coup je l'ai abandonné, parce qu'ils l'ont fait et très bien, et je n'avais pas envie de le refaire.

Donc oui il y a des compétences qui seront abandonnées, d'autres qui viendront se greffer.

● **P:** En dehors du moteur de jeu Unity 3D, quelles sont les autres logiciels dont tu t'es servi pour la création de ton projet?

● **J.B:** Il y en a très peu en fait, parce que comme c'est un jeu 2D pour tout ce qui est animations et illustrations, j'ai juste utilisé Photoshop. Maintenant, je vais être amené à

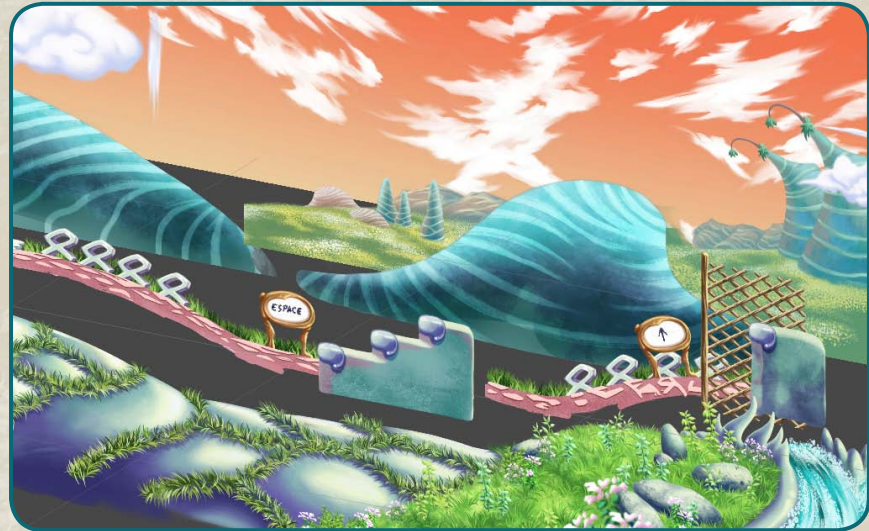




utiliser 3DS Max pour la création de personnages plus imposants, comme les monstres qui seront composés de plusieurs parties, pour profiter des fonctions d'animations du logiciel. Sinon à part ça, un crayon et du papier c'est très utile aussi!

**P:** Dans un jeu de Square Enix, il y avait un mélange de jeu 2D et 3D, alors est-ce que c'est ce que tu comptes faire ou ce sera plutôt de la 3D sur laquelle tu vas redessiner pour avoir un rendu 2D, un peu comme les personnages de Kawaks?

**J.B:** Non, alors ce qu'il faut savoir c'est qu'Unity n'est pas un logiciel qui est fait pour créer des jeux 2D. L'astuce pour en réaliser avec, c'est de créer un plan, donc c'est juste une feuille avec les trois axes XYZ (Note: les jeux en 2D n'utilisent que deux axes de référence dans l'espace, les axes XY. On ajoute un troisième axe, l'axe Z, qui est celui de la profondeur, pour créer un espace en 3 dimensions.) et d'y projeter une texture dessus. C'est comme ça que marche mon jeu. Du coup, le personnage de Bou c'est un plan en 3D sur lequel je plaque mon image, et pour l'animation, j'implante au niveau du code un décalage de cette texture pour appeler chaque image de ma feuille de Sprites l'une après l'autre, ce qui donne l'illusion du mouvement.



Capture d'écran du niveau prototype tel qu'il se présente au sein du moteur de jeu.

Du coup pour un personnage en plusieurs morceaux, je peux créer les plans dans 3DS Max et les animer, par exemple bouger un bras ou une jambe, et ensuite tout intégrer dans Unity ce qui me donnerait une animation qui serait totalement finie sans avoir à la coder. Par exemple tu prends un gros monstre composé d'un torse, d'une tête et deux bras, tu fais un plan pour chaque partie que tu lies et que tu animes dans 3DS Max, puis tu importes le tout dans Unity, et ça te fait ton monstre animé et prêt à être utiliser.

**P:** D'accord.

**J.B:** Donc non ce ne sera pas de la 3D telle qu'on l'entend, le rendu sera toujours en 2D.

**P:** Sur le premier trailer, la musique provient de l'OST du jeu Chrono Cross, tandis que dans le second la musique est signée d'une personne qui se nomme Benoît Bourgeois. Je suppose qu'il s'agit de quelqu'un de ta famille? Est-ce que cela signifie que tu as trouvé un compositeur pour le jeu en entier?

**J.B:** Alors d'habitude c'est vrai que pour mes travaux personnels, j'utilise des musiques d'OST qui me plaisent et qui sont adaptées à mes vidéos. Le choix de la piste de Chrono Cross pour la vidéo du premier prototype s'est fait parce qu'elle me plaît beaucoup et ça collait pile à l'ambiance que je voulais donner.

Par contre pour le nouveau trailer, il y avait l'objectif derrière de le présenter





à un concours officiel sur le site de Ganuta, et il fallait à tout prix que j'évite les problèmes liés au droit d'auteur. La musique de Chrono Cross ne m'appartient pas du tout. D'ailleurs c'était aussi dans le règlement, toutes les soumissions qui enfreignent le droit d'auteur sont systématiquement enlevées. Donc j'avais demandé à mon frère qui est justement musicien de faire une piste pour habiller la bande-annonce. C'était assez difficile d'ailleurs pour lui parce qu'on a eu un délai de production extrêmement court. Le trailer on l'a fait en deux semaines et demi, et du coup on n'a pas eu le temps de se perdre dans des essais.

Maintenant dire que c'est lui qui composera l'intégralité de la bande son du jeu, c'est pas encore fixé car on en a pas reparlé depuis, mais je pense qu'il serait partant si je lui demandais.

🔵 **P:** D'accord, et est-ce que tu as pensé à prendre des musiques libres de droit, ou des musiques de vieux compositeurs? Si je me trompe pas les compositions de Beethoven ou Mozart sont dans le domaine public maintenant?

🔵 **J.B:** Alors pour ce qui est des anciens compositeurs, ce n'est pas tout à fait libre de droit parce que l'interprétation n'est pas libre, elle tombe sous le coup de qu'on appelle les droits voisins. C'est comme les vieux livres, ils sont dans le domaine public par contre les traductions ne le sont pas. Du coup si je prends un requiem de Mozart qui a été interprété par l'orchestre de Prague, ce sera une infraction aux droits voisins parce qu'il y a les interprètes derrière qui ont joués la composition mais ne toucheront rien sur ce travail.

*(Note: depuis juillet 2012, l'orchestre de Prague est justement le premier orchestre dont les interprétations de certains grands compositeurs tels que Beethoven ou Brahms sont totalement libres de droit. Les musiciens sont payés pour l'enregistrement, en revanche ils ont acceptés de renoncer à leurs droits voisins pour donner ces oeuvres au public, et renoncent ainsi à toute rémunération pour la diffusion et l'utilisation de leur interprétation. Les morceaux sont disponibles sur le site MusOpen. Recontacté à ce sujet après l'interview, Jérôme a été très amusé et enchanté d'apprendre cela, surtout que cela concerne justement l'orchestre qu'il avait pris en exemple.)*

Maintenant pour les musiques qui sont totalement libres de droits et mises à disposition par leurs auteurs, effectivement j'y ai pensé aussi mais comme je le disais la production du trailer a été très courte et je n'avais pas eu le temps de me perdre dans la recherche de sons et de musiques d'ambiances. Dans la deuxième partie, on voit d'ailleurs pas mal de phases de gameplay pour lesquelles j'aurai voulu intégrer des effets sonores pour habiller un peu le jeu, mais je n'ai pas eu le temps de le faire.





● **P:** Tu parlais de ta participation au concours Ganuta, je sais qu'il y a eu aussi celui de l'éditeur Anuman Interactive, est-ce que tu as eu des retours des concours en question?

● **J.B:** Pour celui de Ganuta, comme c'est encore en cours il n'y a pas eu de retour officiel. Par contre j'ai été surpris par le nombre de votes que le projet a reçu en quelques jours. Là on est déjà à une centaine de votes en 4 jours, je trouve ça assez fou l'engouement qu'il y a pour le jeu de la part du public et franchement je ne m'y attendais pas du tout. Donc ça c'est déjà un retour qui est très positif pour moi même avant d'émettre l'idée que je pourrai possiblement remporter ce concours, c'est déjà quelque chose de gros.

Maintenant concernant le concours pour Anuman Interactive, là aussi ça a été une surprise parce que le projet a passé la pré-sélection. Sur une centaine de projets qui ont été présentés, j'ai fait parti des 15 qui ont été retenus en première sélection, ce qui était assez énorme, et j'ai eu un contact direct avec l'éditeur qui m'a posé certaines questions sur moi, sur comment j'avais envisagé le développement du projet, le budget, ce genre de choses. Après mon projet n'a pas été plus loin dans le concours, donc le financement ça ne se fera pas pour le moment avec cet éditeur, par contre leur directeur de publication m'a contacté par mail pour me dire qu'il souhaitait me rencontrer pour en parler. Ça va être intéressant pour moi de voir le côté professionnel de la présentation.

Donc oui j'ai eu des retours pour les deux concours, un qui était plutôt du côté public et l'autre professionnel, qui sont assez encourageants en fait.

● **P:** Tu as mis sur YouTube ton dernier trailer avec le sous-titrage anglais/français. Est-ce que tu vises à passer certains concours internationaux comme l'Indépendant Game Festival ou d'autres de ce genre?

● **J.B:** Oui c'est une possibilité que j'ai envisagée quand je me suis demandé comment je pourrais faire connaître mon projet du grand public et des professionnels. Maintenant j'ai toujours eu l'intention de toucher un public large et international, donc en traduisant le jeu en anglais et en faisant de la communication en anglais. Il y a des sites importants qui ont pour axe les jeux indépendants, par exemple je suppose que tu connais TigSource ou IndieDB?

● **P:** Oui je connais.





● **J.B:** Voilà, ce sont des gros sites qui ont un potentiel de visiteurs importants et qui s'intéressent au développement de jeux amateurs, et c'est le genre de public auquel j'aimerais également m'adresser. C'est pour ça que j'organise en ce moment ma communication autour de la traduction en anglais de tout ce qui concerne mon projet.

● **P:** Que penses-tu de la plateforme Steam Greenlight et est-ce que tu réfléchis à la possibilité d'y proposer ton jeu ou un prochain titre?

● **J.B:** Comme je suis dans l'optique de publier mon jeu, effectivement je regarde toutes les opportunités qui s'offrent à moi. Maintenant Steam Greenlight c'est un service qui est très récent et ça a été un gros borbier, notamment parce que Valve n'a pas su comment le gérer dans ce premier temps. Il y a eu des utilisateurs qui ont noyés la plateforme sous des jeux médiocres, ou vite fait en Flash qui étaient pas finis, ce genre de choses, et je pense que ça a fait beaucoup de tort à des jeux qui avaient un véritable potentiel et qui se retrouvent maintenant noyés sous une masse de jeux pas forcément intéressants. Le concept reste intéressant, et je pense mettre mon jeu sur cette plateforme un jour, prochainement j'espère, mais j'attends que ça se décante un peu et que Valve trouve son rythme de croisière pour gérer tout ça.

● **P:** Oui parce que là ils ont été obligés de mettre Greenlight à disposition pour 100\$.

● **J.B:** Oui c'est ça. Maintenant pour faire une soumission sur cette plateforme il faut payer un droit d'entrée qui s'élève à 100\$.

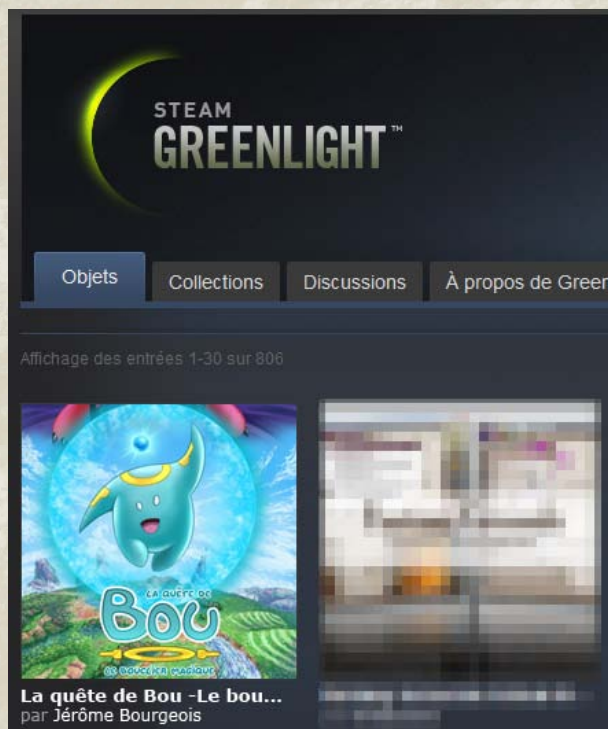
● **P:** Un prix assez élevé.

● **J.B:** Oui ça m'a fait assez halluciner aussi, passer de gratuit à 100\$ d'un coup. C'est vrai que c'est une méthode pour dissuader les gens de poster tout et n'importe quoi, maintenant je pense que 50\$ aurait été suffisant.

● **P:** Oui même 20\$.

● **J.B:** Après 20\$ pour moi c'est un peu petit. 50 c'est déjà le prix d'un jeu neuf, les gens y réfléchiraient à deux fois, mais 20 ça reste encore abordable.

● **P:** Le site Jeuxcollector.fr est spécialisé dans le domaine de la collection. La dématérialisation est l'antithèse de la collection, mais pour toi qui travaille sur un projet que tu ne pourras sans doute pas distribuer en boîte, ça représente quelque part une aubaine incroyable comme pour tous les petits producteurs et les indépendants. Mais de manière générale, qu'est-ce que tu penses de ce phénomène?



La quête de Bou, un jour sur Steam Greenlight?





● **J.B:** Alors chez moi c'est à double niveau. D'un côté je trouve que c'est un système intéressant pour les indépendants car c'est plus facile de distribuer son jeu, de le diffuser, et de rentrer une marge qui est un peu plus grande qu'avec un éditeur. Après en tant que joueur, c'est aussi un moyen d'acheter un jeu à bas prix, notamment avec les promos de Steam qui sont parfois hallucinantes. D'un autre côté il y a aussi des jeux où le système est clairement abusif avec des prix qui sont les mêmes que sur support physique, je trouve ça culotté de la part des plateformes de distribution.

● **P:** Il y a des moments on trouve même le jeu en boîte moins cher qu'en dématérialisé. Par exemple le jeu Shogun est 30€ moins cher en boîte que sur Steam. Pareil pour Fable 2 qui est 10€ moins cher et en version GOTY.

● **J.B:** Tout à fait, moi j'ai acheté mon Skyrim en boîte sur PC, c'était moins cher que sur Steam (rires). Après ce qui me plaît aussi, c'est d'avoir des boîtes, une étagère bien garnie de jeux qui m'ont vraiment passionnés, et si possible des collecteurs avec Artbooks, OST et tout ce qui s'en suit (rires). Personnellement, tout ce qui est jeux en boîtes ça dégage quelque chose de l'ordre de la nostalgie. Quand je passe devant mon étagère, je regarde juste les boîtiers et je me dis «Tiens ce jeu-là était génial, je le referrai bien un jour!», et ce n'est pas quelque chose que je retrouve quand je regarde les icônes qui traînent sur mon bureau. Il n'y a vraiment pas la même approche en fait.

● **P:** Oui j'ai un peu la même sensation, ça fait l'effet madeleine de Proust.

Voilà une collection déjà bien imposante!





● **J.B:** Oui c'est un peu ça! Par contre, si un jour j'ai l'opportunité de distribuer mon jeu sur support physique, j'hésiterai pas, et si possible avec un collector au contenu intéressant.

● **P:** À ce moment-là je pense que tu devras payer des droits à Unity3D, non?

● **J.B:** Ce sont des histoires de licences en fait. Tu peux acheter une licence Unity Pro pour diffuser et vendre ton jeu. Maintenant tu peux distribuer aussi ton projet avec une licence gratuite, mais sinon il n'y a pas plus de frais que ça en fait. Une fois que tu as payé la licence, il n'y a pas de royalties vis-à-vis de la publication.

● **P:** Oui, mais je crois que c'est à partir du moment où tu vends ton jeu que tu dois payer des droits à Unity, enfin juste une licence.

● **J.B:** Oui c'est ça, c'est quelque chose de ce genre.

*(Note: il est en fait autorisé de publier et vendre son jeu en utilisant la version free d'Unity3D, cependant beaucoup de restrictions s'imposent comme la publication sur plusieurs supports qui est impossible en version gratuite, et il est donc recommandé d'acheter une licence complète pour vendre ses projets. )*

*Interview réalisée le 10 septembre 2012 par Pipasrei.  
Retranscription et mise en page par Jérôme Bourgeois.*

● Nous remercions tous deux les lecteurs de cette interview, en espérant que ce moment en notre compagnie vous a plu!

● N'hésitez pas aussi à venir partager votre passion du jeu vidéo et de la collection sur le site [Jeuxcollector.fr](http://Jeuxcollector.fr)!

● Si le jeu **La quête de Bou -le bouclier magique-** vous intéresse, n'hésitez pas à le soutenir au [concours Ganuta](#), à vous inscrire sur la [page Facebook](#) du projet, et à suivre régulièrement son [blog de développement](#)!

**A très bientôt!!**

