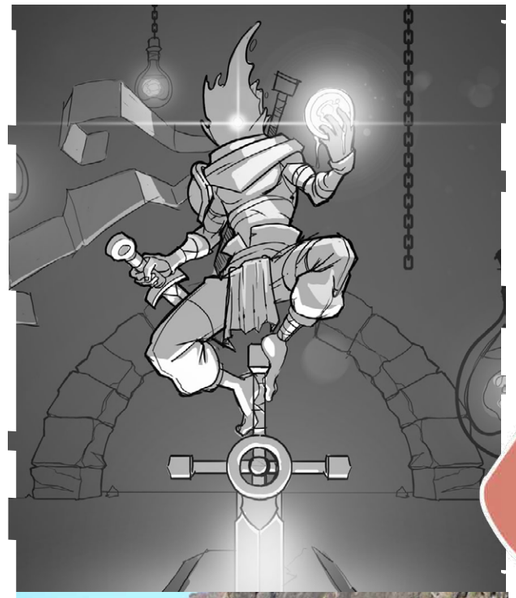
CHAPITRE 1

CRÉATION ..... P 25

UNIVERS ..... P 65

DECRYPTAGE ..... P 120

L'HISTOIRE DE MOTION TWIN



En pleine expansion depuis une décennie, la scène indépendante ainsi que ses différents créateurs sont devenus une source d'inspiration autant qu'un sujet d'étude. Après s'être imposé en tant que média *mainstream*, le jeu vidéo est enfin accepté comme un objet culturel à part entière. Parmi toutes les preuves à notre disposition, l'existence de Third Éditions démontre l'intérêt pour ce média aux formes multiples. Cantonné à quelques bornes d'arcades il y a encore quarante ans, le jeu vidéo s'est peu à peu invité dans notre quotidien au travers de nombreuses plateformes. Il ne cesse de se transformer, jusqu'à supprimer la nécessité d'un écran ou d'un contrôleur classique pour exister, faisant de cet art un objet bien difficile à cerner et à définir.

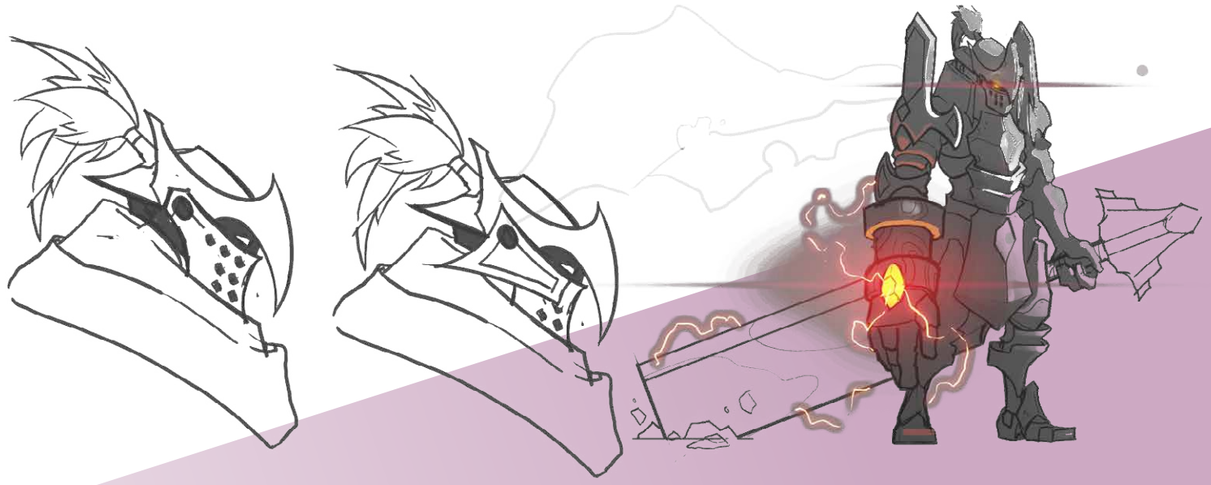
Sous sa forme traditionnelle, l'ouverture du marché aux créateurs indépendants provoque une hausse constante des sorties annuelles : trois cent quatre-vingt-neuf titres sont apparus sur la plateforme de vente Steam en 2012, contre près de sept mille en 2017. Et pour le moment, ce phénomène ne semble pas vouloir s'essouffler, au point d'être surnommé *Indiepocalypse*. Contraction d'*indie* et d'apocalypse, ce terme exprime un effondrement massif de la scène indépendante, notamment à cause du nombre de sorties. Il ne s'agit pas seulement d'un épouvantail, mais bien d'un sujet pris au sérieux par les créateurs, ayant de plus en plus de difficultés à faire connaître leurs œuvres. Devenu hyper concurrentielle, la scène indépendante présente de nombreux risques pour les studios qui doivent prendre en compte la communication et le marketing.

C'est pourtant dans ce contexte que le studio bordelais Motion Twin, créé en 2001, décide de changer radicalement d'approche en délaissant le jeu sur navigateur, après avoir publié près de cent cinquante titres, dont *My Brute*, *DinoRPG* ou encore *Die2Nite*. Un changement pour le moins radical, mais payant : avant même sa sortie officielle le 7 août 2018, *Dead Cells* a déjà conquis près de huit cent mille joueurs à travers le monde, étant disponible en accès anticipé sur PC depuis le 10 mai 2017. Le succès n'est pas près de s'arrêter avec l'arrivée de la version finale sur PlayStation 4, Xbox One et Switch. Mieux, les fans peuvent s'offrir une édition physique limitée appelée « Signature », ainsi qu'un vinyle contenant la bande originale de Yoann « Valmont de Ragondas » Laulan. L'ouvrage que vous tenez entre les mains s'inscrit à sa manière dans cette dynamique, étant donné que j'ai eu la chance de visiter les studios et d'échanger avec l'équipe de Motion Twin. C'est d'ailleurs par leur histoire que je souhaite commencer ; pour comprendre *The Heart of Dead Cells*, il me semble indispensable de savoir qui sont les créateurs du jeu.

MOTION TWIN, UNE ENTREPRISE AU FONCTIONNEMENT SINGULIER BASÉ SUR L'ÉGALITÉ ENTRE SES EMPLOYÉS.

MOTION TWIN

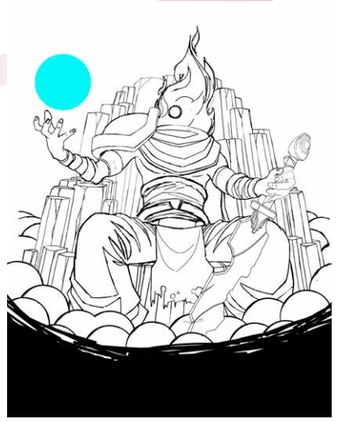
Ils sont cinq à la création de Motion Twin en août 2001 : Laurent Bédubourg, Sébastien Bénard, Nicolas Cannasse, Pascal Péridont et Benjamin Soulé. De cette époque, seuls Pascal « Skool » et Sébastien « Deepnight » sont encore dans l'équipe, ce dernier étant l'un des deux principaux architectes de *Dead Cells* et mon interlocuteur privilégié lors de ma venue dans le studio. En ce début de millénaire, l'euro n'est pas encore la monnaie unique de l'Union européenne, tandis que Windows XP vient tout juste d'être commercialisé. De son côté, Steam ne sortira qu'en 2003 et il faudra encore attendre deux années avant de pouvoir y trouver un jeu d'un éditeur autre que Valve. L'ensemble des dispositifs facilitant la création et la publication de jeux indépendants est donc bien loin d'être en place. En marge de l'explosion de la bulle Internet, le marché du jeu vidéo se porte bien et la PlayStation 2 va bientôt fêter sa première bougie.

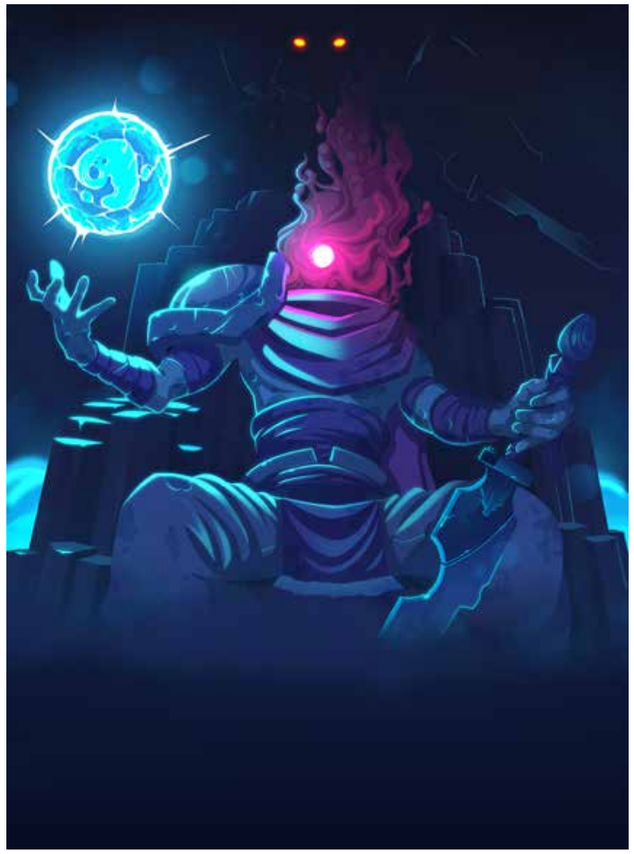


Néanmoins, les coûts liés à l'édition d'un titre sur console sont trop importants pour des studios modestes, qui ne peuvent se passer d'un éditeur s'ils souhaitent emprunter cette voie. Il existe bien sûr des alternatives, comme le *shareware* ou le *donationware*, sans pourtant offrir une véritable stabilité dans la durée. C'est donc vers le web que la jeune équipe se tourne, en raison de la montée en puissance d'Adobe et du Flash, qui va animer les sites durant une douzaine d'années. Aujourd'hui condamné à la disparition, cet outil est pourtant à l'origine d'un nombre incalculable de jeux, au point de soulever l'idée de la préservation d'un tel patrimoine. Et parmi ces milliers de jeux, plus d'une centaine provient de Motion Twin, une entreprise au fonctionnement singulier, basé sur l'égalité entre ses employés.

UNE ENTREPRISE COOPÉRATIVE

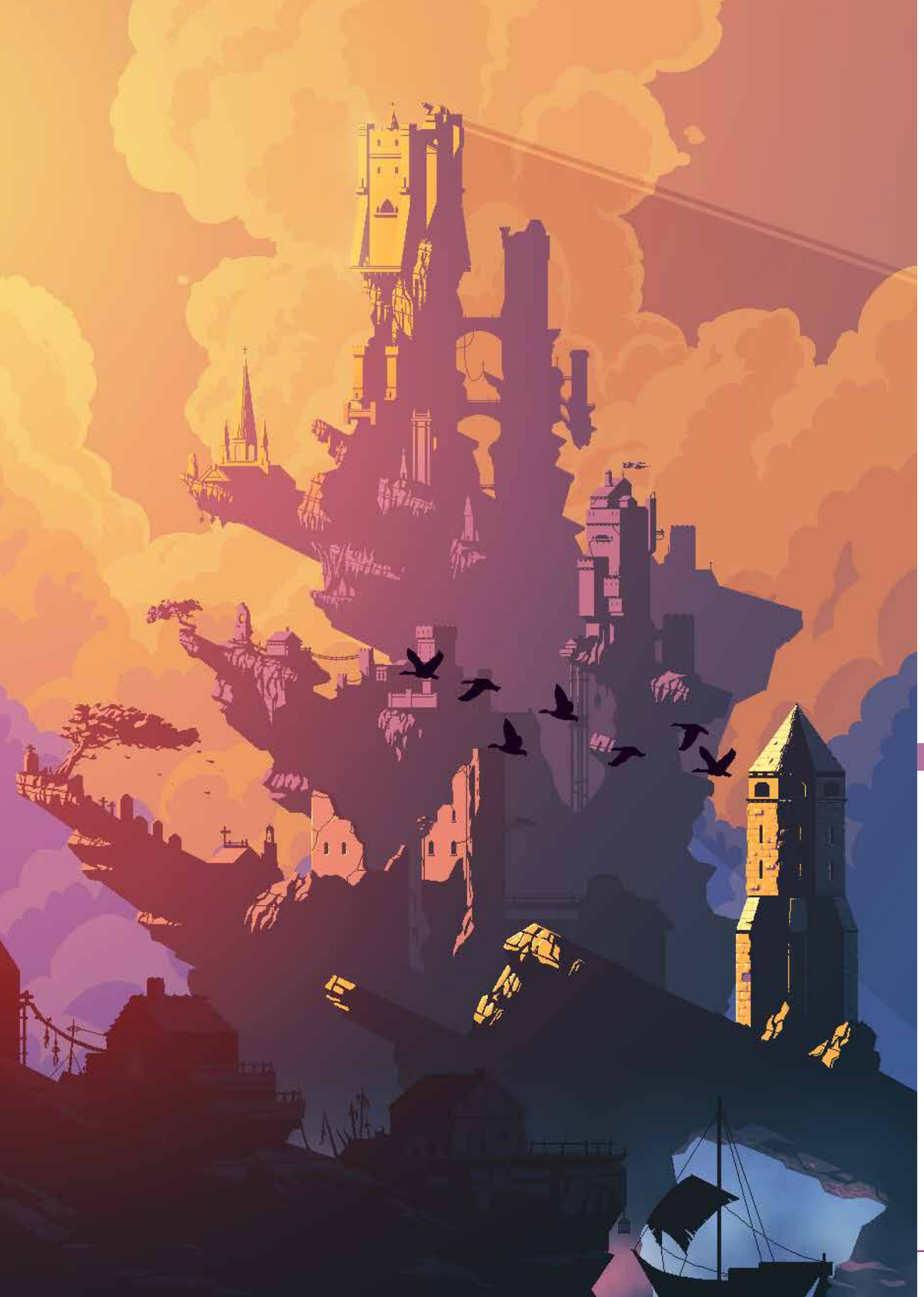
À la création de l'entreprise en 2001, l'équipe s'oriente naturellement vers la forme juridique la plus classique : SARL. Ils sont donc plusieurs associés, détenant des parts de l'entreprise et recevant une fois par an le bilan du gérant de l'entreprise. Cette structure adaptée aux petites sociétés n'est cependant pas du goût de l'équipe, qui ne masque pas ses aspirations politiques. Si la présence d'une étoile rouge dans le logo est un clin d'œil facétieux, Sébastien Bénard reconnaît que le studio « ne se cache pas d'avoir une sensibilité de gauche ». Après trois ans d'existence, Motion Twin entame une procédure afin de changer sa forme juridique et devient une société

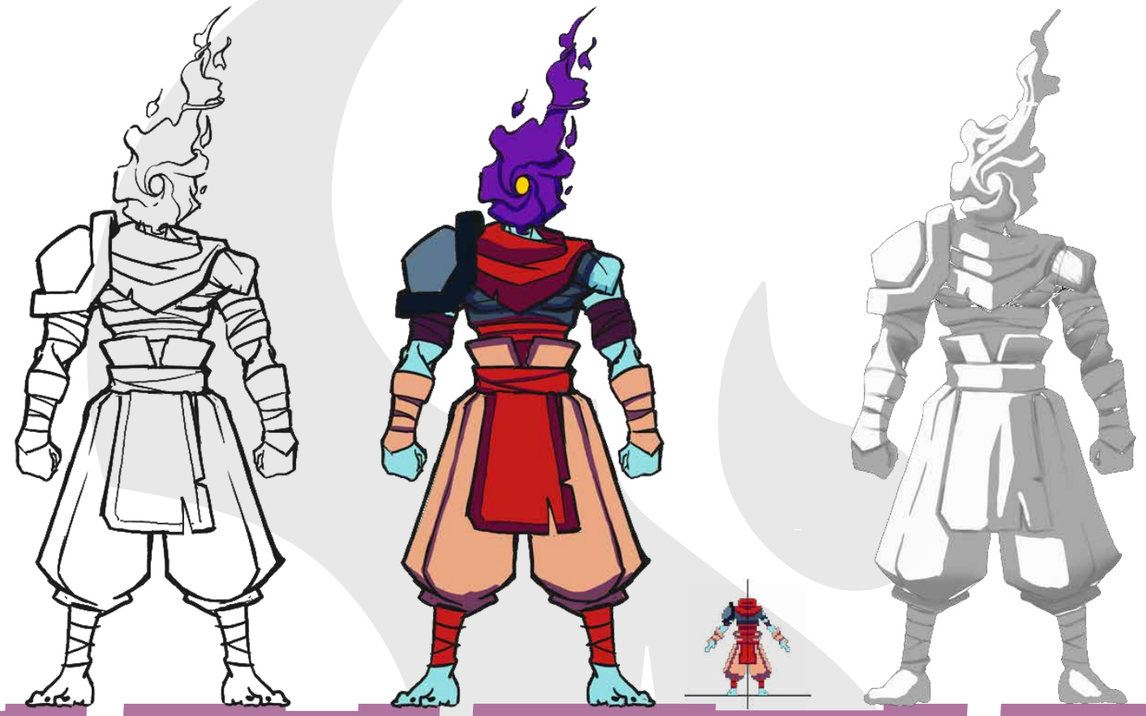




coopérative et participative, ou SCOP. En plus d'un changement administratif, il s'agit surtout d'appliquer les valeurs de l'équipe : un salaire égal, et l'absence d'un patron afin « d'éviter les décisions unilatérales », comme le précise Pascal Péridont. À titre d'information, en 2017, on dénombre un peu plus de trois mille SCOP en France. Surnommé « le grand frère » à cause d'une émission de télé-réalité, Pascal explique que l'envie d'avoir un fonctionnement égalitaire était présente dès la création de l'entreprise. « On savait depuis le début ce que nous voulions pour l'entreprise, la SCOP était la forme qui se rapprochait le plus de nos valeurs. » Le principe est donc de garantir que les salariés détiennent la majorité du capital, ainsi que la majorité des votes. Présent depuis le début, Sébastien Bénard détaille la réflexion : « Quand ta société fonctionne bien, qu'elle gagne de l'argent, il y a toujours le risque qu'un groupe arrive et rachète les parts d'un associé. Dans une SCOP, cela ne peut pas arriver. » En plus d'un salaire égal, les employés sont donc poussés à participer activement à la vie de l'entreprise ainsi qu'aux débats liés aux décisions stratégiques.

Avec l'expérience, le studio choisit de mettre en place une période de test pour les futurs employés. Elle prend la forme d'un contrat d'un an, donnant aux candidats le temps de s'intégrer à l'entreprise et de prendre part aux discussions et projets en cours. « On ne regarde pas que les compétences », explique Sébastien Bénard, « on peut être très bon [dans son domaine] et être un suiveur, ne pas apporter d'idées. » Et ce n'est pas ce qu'ils recherchent, étant conscients qu'ajouter des voix au débat l'allonge, certes, mais que cela est bénéfique sur le long terme. Cette approche singulière n'a pas que des avantages et,





parfois, une année ne suffit pas : « Il arrive qu'une personne soit timide, dispose de très bonnes idées, mais ne soit pas à l'aise pour les exposer devant des gens. » De l'extérieur, douze mois semblent longs, mais Motion Twin cherche à recruter des associés, capables d'être force de proposition et de réfléchir dans l'intérêt du studio.

Ces valeurs, cette vision claire du rôle des membres ne sont pas que des paroles. Par exemple, le salaire de tous les membres est le même. Interrogée à ce sujet par le site *Kotaku*, l'équipe confirme que l'ancienneté n'influence pas le salaire, ni les bonus en cas de succès. La raison est simple et démontre une fois de plus leur vision des choses : ils considèrent qu'il est impossible de quantifier l'implication d'un membre dans un projet, donc autant considérer que l'investissement est le même pour tous. Une idée surprenante, mais étant donné que l'implication dans la prise de décision fait partie des conditions du recrutement, les membres de Motion Twin ont de grandes responsabilités. L'entreprise est en effet née « d'une envie de partager, d'échanger au lieu de dominer » ; des valeurs qui parcourent l'histoire du studio, qui a fait ses premières armes avec un portail de jeux gratuits, mais pas que.

DE FRUTIPARC À TWINOID

Bien avant les réseaux sociaux, Internet était d'ores et déjà utilisé pour communiquer, fédérer des communautés et proposer des outils de discussion. Le premier projet de Motion Twin est de constituer un portail de jeux gratuits sur navigateur, tout en y intégrant des outils communautaires. Appelé Frutiparc, le portail propose aux utilisateurs de choisir un avatar fruité appelé la « Frutibouille » et de gagner une monnaie appelée le « Kikooz ». Quant aux jeux, il s'agit des premières armes du studio et l'on trouve des Match 3 (pensez à *Candy Crush*), des adaptations de jeux de société comme *Othello* et autres. Il est malheureusement impossible de visiter le site, inaccessible aujourd'hui, grâce à des outils comme *Wayback Machine*. Pour le (re)voir, il faut se tourner du côté des moteurs de recherche et notamment vers cet article de *GoldenMoustache* qui en parle avec nostalgie.