



HYPER VOID LE CONTE DES DEUX FRÈRES



Production montréalaise par le studio Inframez Technology Group, Hyper Void se classe dans la catégorie des shoot'em up nerveux et électrique avec sa débauche d'effets visuels. Sa vue à la troisième très rapprochée nous fait penser à une belle évolution de Tempest de Jeff Minter bien que l'on soit tout de même plus libre de nos mouvements dans la production des frères Bahnassi. Toujours en restant dans l'aspect visuel, la PlayStation 3 est ici poussée à ses limites. En effet, les 60 images par secondes promises par les deux développeurs sont respectées et la fluidité est tout bonnement à couper le souffle. L'arrivée prochaine du jeu sur PS4 leur permettra d'être plus à l'aise mais c'est déjà un véritable tour de force qui est réalisé ici. Retour sur un projet pas comme les autres avec les deux frères qui en sont à l'origine.

Les Éditions BooQC : Comment avez-vous sur que vous voudriez devenir développeur de jeux vidéo ?

Wessam Bahnassi : En tant que frères, nous avons toujours adoré faire des parties de jeux vidéo ensemble depuis les années 80. Mais je dois dire que c'est notre père qui nous a réellement poussés dans cette direction. Il ne s'est jamais retenu quand venait le moment d'acheter un nouvel ordinateur, et il nous emmenait chez cer-

tains de ses amis informaticiens qui, à leur tour, nous faisaient découvrir des outils très cool comme AutoCAD (sur lequel nous avons pu voir notre tout premier modèle 3D), CorelDRAW et Visual C++. Je pense que c'est vraiment ce qui a déclenché notre passion et nous a fait réfléchir sur les titres que nous adorions et auxquels nous jouions tous les jours. Nous nous disions : "Ouais, je pourrai utiliser cela pour faire un vaisseau qui ressemble à celui de Gadius!" Puis

les années ont passé et nous nous sommes retrouvés à travailler ensemble pour différents studios de jeux vidéo, Electronic Arts inclus.



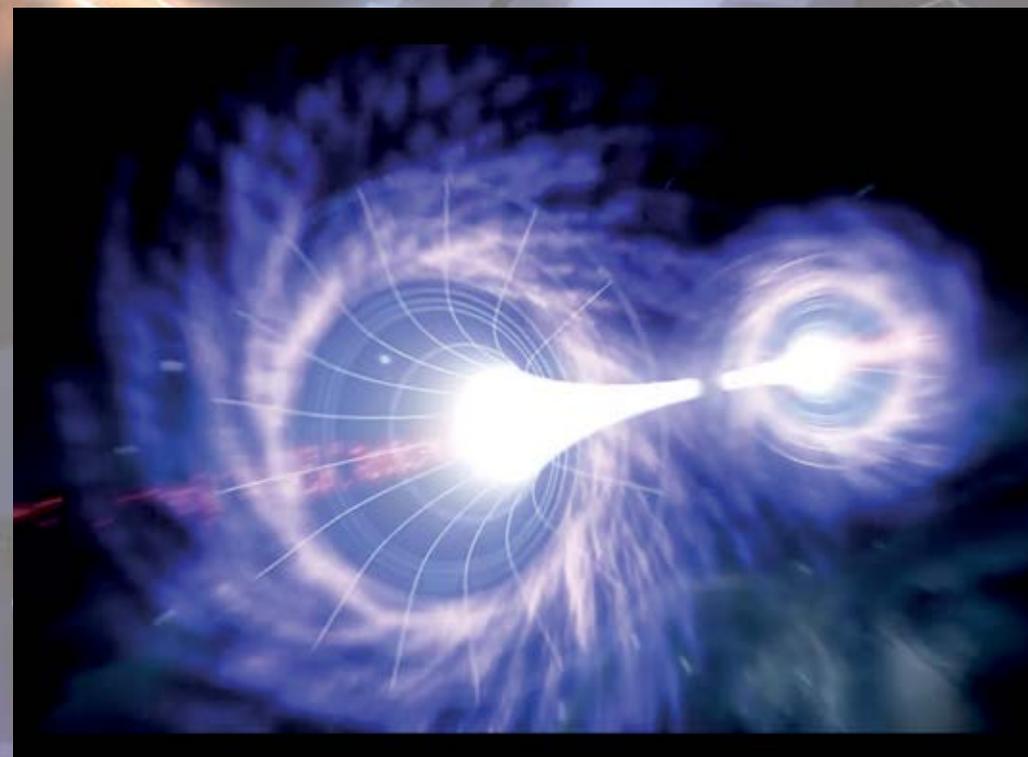
Voici le tout premier modèle 3D que les développeurs ont vu sur un écran d'ordinateur avec AutoCAD.

LEB : D'où vient le jeu ? Des idées particulières ? Vouliez-vous explorer un nouveau concept ?

WB : Hyper Void est le résultat d'un assemblage d'héritages d'un genre presque abandonné aujourd'hui [le shoot'em up] au profit des jeux en vue à la première et à la troisième personne. Mais c'est un genre qui nous plait tellement que nous voulions lui rendre hommage en le dynamisant à la sauce du XXI^e siècle

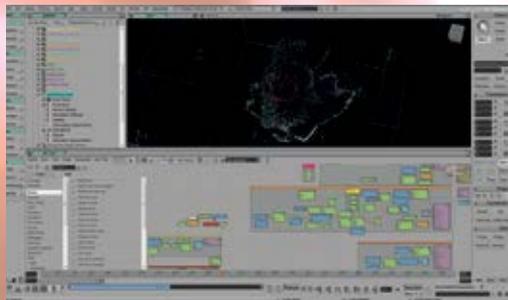
sans pour autant tomber dans les travers d'une version HD de Tempest ou Super R-Type. Notre défi était de créer un cadre supportant l'action 3D survoltée que nous avions à l'esprit. Après avoir effectué des recherches, nous avons remarqué que le phénomène des trous de vers était souvent écarté. Personne ne s'est aventuré, dans le jeu vidéo, pour décrire ce qu'il s'y passe à l'intérieur... Nous sommes donc arrivés avec

un scénario mettant en scène un vaisseau spatial forcé de survivre à des combats dans des trous de vers, et nous y avons vu un grand potentiel. De plus, lorsque l'on voit des films comme Gravité/Gravity, Interstellaire/Interstellar, et L'Ascension de Jupiter/Jupiter's Ascending, on remarque que le public semble apprécier le cadre spatial et la fiction. Hyper Void avait donc toute sa place.



LEB : Comment s'est déroulée la conception ? Quelles étaient vos tâches respectives ?

WB : En étant seulement deux sur le projet, nous nous sommes partagés la conception. De mon côté, je me suis concentré sur les défis et l'expérience du joueur, tandis qu'Homam s'est occupé de façonner les trous de vers et la dynamique des niveaux. Les ennemis et les boss sont le résultat d'un travail mené conjointement entre nous deux. Outre la conception, je me suis occupé de la programmation et des effets sonores pendant qu'Homam gérait la partie visuelle et tout ce que cela comprend. Nous avons été chanceux d'avoir notre ami Kamel Bushnaq qui a signé la bande sonore du jeu.



LEB : La plupart des indés de Montréal développent leurs jeux pour PC ou plateformes mobiles mais vous avez opté pour la PS3 qui est connu pour être difficile à dompter. Pourquoi cette plateforme et était-ce particulièrement difficile ?

WB : En fait, en plus d'être hipster nous-mêmes, nous avons senti que les marchés des jeux mobiles étaient tellement peuplés de jeux en tout genre qu'il était difficile d'avoir de la visibilité, surtout pour un tout premier jeu. En termes de programmation, c'est difficile... mais c'est là que nos 7 années d'expérience à EA sont entrées en ligne de compte et ont fait pencher la balance. J'ai programmé pendant 5 ans sur PS3 et je savais donc à quoi m'attendre. De plus, les consoles sont vraiment l'endroit rêvé pour jouer

à Hyper Void pour différentes raisons (expérience arcade, graphismes, etc...) ce qui enlève les appareils mobiles de l'équation. Cependant, le PC fait partie de nos plateformes sur lesquelles commercialiser le jeu. Donc joueurs PC, restez branchés !



LEB : Contrairement à la plupart des shoot'em up 3D, le joueur ne peut pas se déplacer librement dans l'espace dans Hyper Void, était-ce un choix délibéré ?

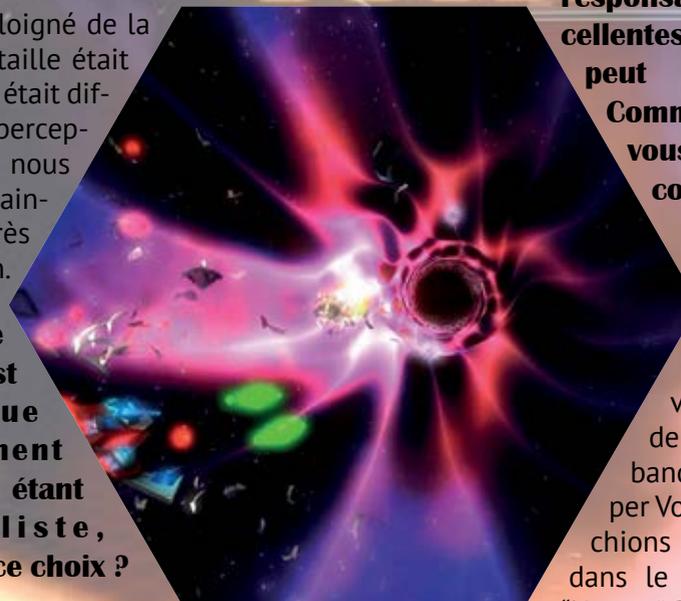
WB : Oui et pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous voulions simplifier les contrôles au maximum. Nous voulions un jeu facile à prendre en main

mais difficile à maîtriser. Puis, nous avons remarqué que si le vaisseau était trop éloigné de la caméra, sa taille était réduite et il était difficilement perceptible donc nous l'avons maintenu près de l'écran.

LEB : Le jeu est magnifique visuellement tout en étant minimaliste, pourquoi ce choix ?

WB : Nous ne pensons pas que la surenchère de détails améliore nécessairement les résultats. Le style simplifié de "code-couleur" a été volontairement retenu pour que les éléments de gameplay sautent aux yeux des joueurs, surtout lorsqu'ils arrivent du fond de l'écran. Cependant les éléments qui ne font pas partie du gameplay rééquilibrent cela avec un traitement visuel plus détaillé comme les cinématiques et les arrière-plans. Le résultat final est très

plaisant sans pour autant sacrifier la lisibilité.



LEB : Combien de temps a duré le développement ?

WB : Un an à temps plein et quelques mois à temps partiel en raison de nos responsabilités de nouveaux pères. En effet, chacun de nous a eu son premier enfant durant le développement.

LEB : Vous dites plus que vous avez tout réalisé excepté la bande sonore pour laquelle vous avez fait appel à une troisième

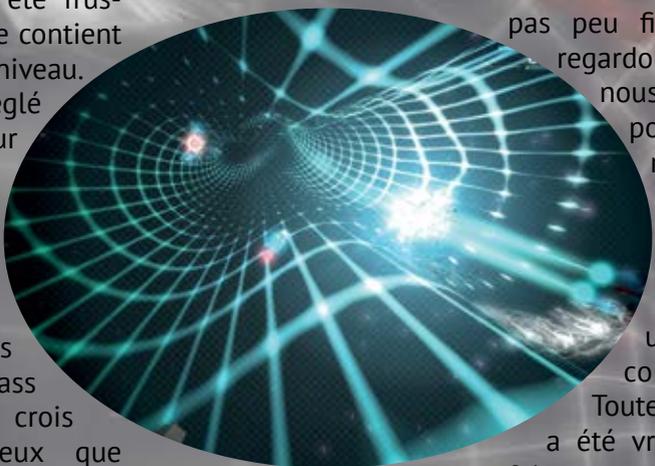
personne talentueuse. Qui est cette personne responsable des excellentes pistes qu'on peut entendre ? Comment l'avez-vous connue et contactée ?

WB : C'est le travail de Kamel Bushnaq. Lorsqu'est venu le moment de penser à la bande sonore d'Hyper Void, nous recherchions quelque chose dans le style d'Andrew "Necros" Sega qui a signé la bande son des jeux Crusader No Remorse et Crusader No Regret. Nous avons recherché un musicien similaire dans la ville de Montréal et par chance nous avons pu contacter Kamel par le biais de sa soeur, une musicienne classique. Son premier travail sur Hyper Void a été la musique du trailer qui nous a estomaquée et nous l'avons gardé pour la bande sonore tout entière !



LEB : Quelle a été la performance commerciale du jeu ? Avez-vous eu des retours des joueurs ? Une suite est-elle prévue ? Le jeu est-il prévu sur d'autres supports ?

WB : Nous avons reçu un bon feedback général et les nombres de téléchargements sont plus que positifs. Cependant, nous avons sous-estimé la valeur de la démo. En effet, beaucoup de personnes ont été frustrées car elle ne contient que le premier niveau. Nous avons réglé ce problème sur PS3 par le biais d'un correctif. Cette nouvelle démo contient quatre niveaux et des combats de boss épiques ! Je crois que c'est mieux que n'importe laquelle disponible sur le marché ! En ce qui a trait à une éventuelle suite, ce n'est pas encore déterminé. Nous attendons la sortie du jeu dans différentes régions et sur les autres supports



(PS4, Xbox One et PC) avant de décider ce que nous allons faire ensuite.

LEB : Comment avez-vous financé le développement du jeu ?

WB : Nous nous sommes auto-financés à 200% si je peux m'exprimer ainsi. Nous avons dépensé une partie de nos économies ce qui était une grosse pression en soi. Mais nous préférons de loin ce choix plutôt que de nous tourner vers un éditeur

et devoir sacrifier notre contrôle créatif. Il y avait également des solutions de programmes gouvernementaux mais les plus importants avaient un coût en termes de temps et d'argent.

Nous avons donc opté pour de petits investissements locaux qui ne nous imposaient pas de pressions énormes ou de restrictions et qui nous ont à peine servi à couvrir les frais du kit de développement PS3 et une paire de licences d'utilisation de logiciels techniques.

LEB : Maintenant que le jeu est sorti, quel regard avez-vous sur ce dernier ?

WB : Nous n'en sommes pas peu fiers. Nous le regardons et nous nous disons : pour un travail réalisé par seulement deux personnes, c'est tout de même un sacré accomplissement. Toute l'expérience a été vraiment satisfaisante et enrichissante surtout sans éditeur sans cesse à regarder par-dessus notre épaule. Personnellement et à ma grande surprise j'adore jouer encore au jeu, spécialement les niveaux 14 et 27... Toute cette adrénaline !

INSPIRATIONS

Hyper Void est un jeu aux sources d'inspiration multiples ce dont les concepteurs ne se cachent pas : "On nous fais souvent remarquer les similitudes avec le Tempest de Jeff Minter entre autres et pour nous c'est plutôt flatteur puisque c'est exactement ce feeling de gameplay immédiat que nous souhaitons atteindre !" Tempest 2000 sur



la Jaguar d'Atari

Mais ce n'est pas tout puisque les développeurs revendiquent également s'être inspiré de Super R-Type, le remake de R-Type II sorti sur Super NES en août 1991 : "Super R-Type est un jeu qui nous a marqués

étant jeunes. Nous nous en sommes inspirés pour le niveau de difficulté car le jeu original tout



comme le remake sont difficiles mais pas insurmontables. Heureusement, les checkpoints existent de nos jours et nous n'avons pas à recommencer depuis el début à chaque fois (rires) !"

De notre côté, nous avons un peu creusé la question et avons trouvé une nouvelle parenté, cette fois-ci du côté de la micro-informatique avec le jeu Super Stardust paru sur l'Amiga de Commodore en 1994 qui reprend l'aspect du niveau en tube, mais aussi le boss en forme de visage : "C'est amusant que vous le mentionniez. En fait, après avoir fait IPA_VInterface (le boss en forme

de visage dans Hyper Void), nous avons remarqué que presque tous les shoot'em up avaient un boss reprenant cette description. Les joueurs nous les ont montrés dans Silphed (PC - 1986) ou encore Starfox (Super NES - 1993)



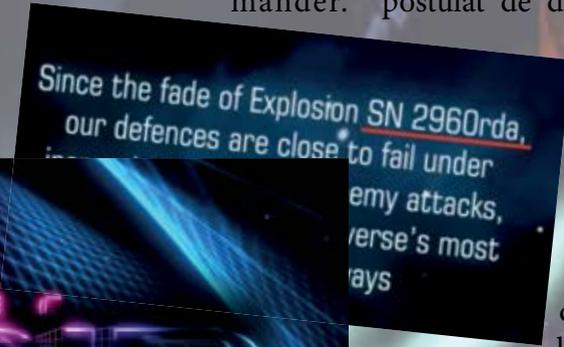
Mais nous n'avons jamais joué à ces jeux ou à Super Stardust. D'ailleurs, il est important de mentionner qu'IPA_VInterface n'est pas le boss d'Hyper Void. Le virus n'a pas de forme précise et peut se manifester de différentes façons... l'une d'elles étant le visage maléfique à la triple langue de cobra.

Et l'attaque de vomis est assez unique en son genre également (rires) !

TRIVIA

Le fond d'écran du menu principal a été conçu par Homam bien avant d'avoir pensé l'aspect des trous de vers à travers le jeu. Le résultat nous a tellement inspiré que c'est de là que nous sommes partis pour l'aspect visuel des trous de vers dans tout le jeu.

L'explosion Super Nova qui fait apparaître le virus ennemi se nomme SN-2960rda et suit la nomenclature scientifique. Cela signifie Super Nova année 2960 soit environ trois siècles après les événements de la série Wing Commander.



Les noms des niveaux sont en réalité des instructions qui décrivent le niveau général de difficulté. N'hésitez pas à faire une recherche sur wikipedia pour vérifier.

L'épave du vaisseau dans le neuvième niveau est celle du Lexington de Wing Commander IV



L'une des citations de l'histoire mentionne "des chats et des insectes". Cette personne fait référence aux rac-



es des Kilrathi et Nephilim (toujours tirées de Wing Commander)

Le tout premier message qui apparaît en jeu est la première ligne de code que l'on apprend lorsque l'on début la programmation en C++. Le postulat de départ veut que dans le futur, les peuples sont devenus tellement connectés qu'ils parlent désormais un langage commun, celui des machines.



Lorsque vous détruisez Apokrone_22B dans le troisième niveau, le message "EAT ELECTRIC DEATH" apparaît. Les joueurs de Tempest devraient le reconnaître.

Le nom du vaisseau est RM-24 qui signifie "Reckon Mission member 24" [Membre 24 de la mission de reconnaissance]. D'après le scénario, un total de 26 vaisseaux ont été envoyés pour enquêter sur le virus. Vous jouez le numéro 24.



Hyper Void a été conçu pour contenir 30 niveaux. Malheureusement, à cause des contraintes de temps, nous n'en avons fait "que" 29. Nous avons dû abandonner le niveau 26 dans lequel vous auriez dû rencontrer un ancien membre de votre mission de reconnaissance infecté par le virus et le battre dans un duel.