



LES COULISSES DE DEVOLVER

Business et punk attitude

**BAPTISTE PEYRON &
PIERRE MAUGEIN**



LES COULISSES DE DEVOLVER
Business et punk attitude

Les Couisses de Devolver. Business et punk attitude
de Baptiste Peyron et Pierre Maugein
est édité par Third Éditions
10 rue des arts, 31 000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



THIRD
éditions

Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Damien Mecheri

Textes : Baptiste Peyron et Pierre Maugein

Relecture : Claire Choisy (préparation de copie) et Jérémy Daguisé (épreuves)

Mise en pages : Guillaume Ries

Couvertures : Niklas Åkerblad, Steffi Girinon

Montage des couvertures : Steffi Girinon, Guillaume Ries

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la société d'édition Devolver Digital. Les auteurs se proposent de retracer l'histoire de Devolver Digital et de plusieurs de ses collaborateurs dans ce recueil unique, qui décrypte la philosophie de cet éditeur de jeux vidéo.

Le visuel de la couverture classique est inspiré du logo officiel de Devolver Digital.

© 2009-2019 Devolver Digital. Tous droits réservés.

Les visuels de jeux utilisés à l'intérieur du livre sont la propriété de leurs studios de développement. Ces visuels et les photographies illustrent l'ouvrage avec l'accord de Devolver Digital et des studios.

The Messenger est la propriété de Sabotage Studio Inc. Copyright © 2019 Sabotage Studio Inc.

La peinture qui accompagne la préface de Mike Wilson est l'œuvre et la propriété de Niklas Åkerblad.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-109-7

Dépôt légal : octobre 2019

Imprimé dans l'Union européenne par Grafo



THIRD
éditions



PUNK (N.M.)

Mouvement culturel et social contestataire. Le punk est en marge, anticonformiste.

Sommaire

CASTING	7
ILS ONT AUSSI PARTICIPÉ À CET OUVRAGE	8
CHRONOLOGIE SUCCINCTE	10
PRÉFACE	11
AVANT-PROPOS	13
CHANGER L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO	14
Chut, les artistes ne doivent pas savoir...	16
Les liaisons avantageuses	32
LES MECS QUI ONT FAIT HOTLINE MIAMI	52
Rencontres inattendues	54
Les figures d'un style	68
D COMME DEV LOVER	86
Production rapprochée	88
SOS développeurs en détresse	114
PUNK UN JOUR, PUNK TOUJOURS	152
Pour une poignée de dollars	154
L'essence de la fête	172
DE LA SUITE DANS LES INDÉS	184
Massivement multijoueur	186
Humain après tout	202
ÉPILOGUE	216
LES AUTEURS	217
BIBLIOGRAPHIE	218
REMERCIEMENTS DES AUTEURS	222



Casting



Harry Miller
président



Mike Wilson
partenaire



Rick Stults
directeur financier



Graeme Struthers
*responsable du département
de la science*



Nigel Lowrie
*responsable de la
communication*



Fork Parker
directeur financier



Kate Ludlow
opérations spéciales



Anna Sajecka
productrice



Andrew Parsons
producteur



Jonathan Rosales
directeur des publications



Andie Grace
*responsable des acquisitions
(Devolver Digital Films)*

Ils ont aussi participé à cet ouvrage



Frédéric Coispeau
Le Cartel



Martin Brouard
Sabotage



Thierry Boulanger
Sabotage

Gamepires

Tomislav Pongrac
Gamepires



Simon Bennett
Roll7



John Ribbins
Roll7



Thomas Hegarty
Roll7

FROM SOFTWARE

Masanori Takeuchi
FromSoftware



Gennadii Potapov
General Arcade

SECTORDUB

Arnaud De Bock
Sectordub

NOMADA
STUDIO

Adrian Cuevas
Nomada



Dennis Wedin
Dennaton



Hazel Yang
Devolver



Simon Chang
Devolver



Robbie Paterson
Indigo Pearl

COSMOCOVER
INTERNATIONAL GAMES PR (G)D MARKETING

Salima Bessahraoui
Cosmocover



Jonatan Söderström
Dennaton



Shaz Strauss
Free Lives



Ojiro Fumoto
Moppin



Hato Moa
PigeoNation

COSMOCOVER
INTERNATIONAL GAMES PR (G)D MARKETING

Pierre-Louis Barbier
Cosmocover



Khao
Piranaking

DECONSTRUCTTEAM

Jordi de Paco
Deconstructeam

ENEME

Tobi Harper
Eneme

ENEME

David Wright
Eneme

DOTEMU

Arnaud De Sousa
DotEmu

et aussi...

Jake Hollands

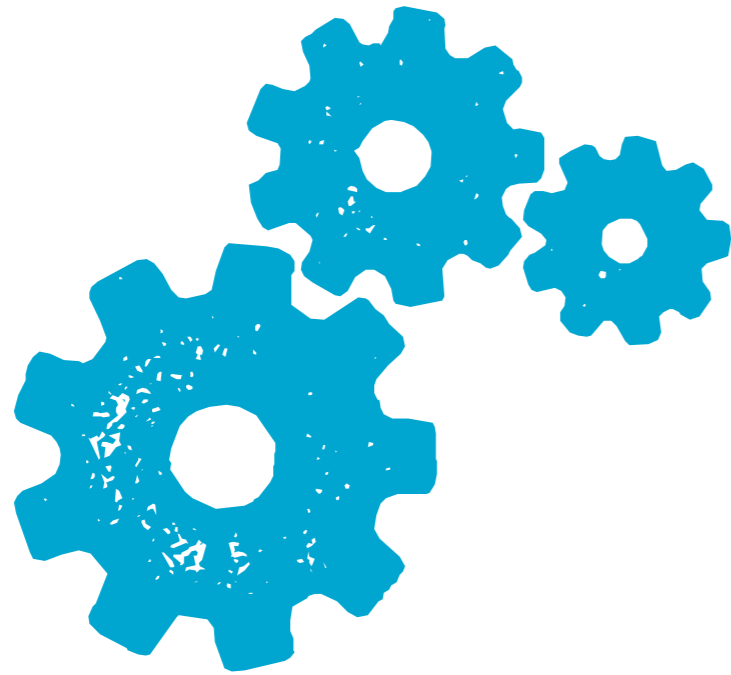
Eirik Suhrke

Jukio Kallio

Adam Kidd Drucker
aka Doseone

Scott Alexander

John Tyrrell



CHRONOLOGIE SUCCINCTE

1998-2004 : Gathering of Developers
(Harry Miller, Mike Wilson, Rick Stults, Jim Bloom,
Doug Myres)

2007-2008 : Gamecock Media Group
(Harry Miller, Mike Wilson, Rick Stults)

2009 — : Devolver Digital
(Harry Miller, Mike Wilson, Rick Stults, Graeme
Struthers, Nigel Lowrie)

2011 — : Gambitious Digital Entertainment (Harry
Miller, Mike Wilson, Paul Hanraets, Andy Payne)
Renommé Good Shepherd Entertainment en 2017.

2013-2019 : Devolver Digital Films
(Mike Wilson, Andie Grace)

Préface

Harry « *Fucking* » Miller.

Ces trois mots sont la réponse aux nombreuses questions auxquelles — je suppose — ce livre va tenter de répondre, en tant qu'étude de l'étrange alchimie et du sens du timing grâce auxquels Devolver a eu le vent en poupe aussi fort que soutenu pendant une période très tumultueuse de sa brève histoire, dans une industrie réputée comme incroyablement versatile.

Harry « *Fucking* » Miller. Il a été mon frère et mon partenaire depuis le début de notre carrière, tous deux aussi inexpérimentés qu'une jeune michetonneuse (bien que Harry ait obtenu un MBA¹ en commerce international alors que j'étais ce copain artiste du lycée de Shreveport, à Los Angeles, qui avait appris à contrecœur à utiliser MS Paint pour pouvoir travailler avec ces mecs super ringards en train de réaliser *Wolfenstein 3D* et *DOOM*, ce genre de trucs...).

À travers tout cela, il a été comme une énigme improbable, œuvrant la plupart du temps dans les coulisses, apprenant avec moi les ficelles du métier pour mieux les plier à sa volonté considérable, sachant se faire plus discret sous la lumière des projecteurs à mesure qu'il avançait.

Pour ceux qui ne connaissent pas bien Harry (c'est le cas de la plupart des personnes avec lesquelles il interagit, car il n'est pas homme facile d'accès...), il est un mélange assez inhabituel de traits de caractère dont presque aucun ne laisserait à penser qu'il travaille dans le secteur très prisé du divertissement numérique. Il ne connaît presque rien à la culture geek (il ne s'en soucie guère), et considère véritablement que la somme de toutes les créations artistiques de l'homme

n'est qu'un pauvre fac-similé de ce que la nature a construit ; Harry préférerait presque toujours être à l'extérieur (nonobstant ses parties de jeu enfiévrées sur *Everquest* et *World of Warcraft*).

Harry est un Texan imposant (littéralement l'homme le plus imposant, dans sa catégorie, que je connaisse). Je précise qu'il est Texan non seulement parce qu'il est né au Texas, mais aussi parce qu'il a grandi en pratiquant tout ce que les véritables Texans aiment faire : chasser, pêcher, pister, remonter les cours d'eau, monter à cheval, boire du whisky et de la tequila, et ne jamais reculer devant une bonne bagarre. En écrivant cela, je me rends compte qu'après avoir passé toute ma vie d'adulte au Texas,

Harry est le seul et unique vrai Texan que je connaisse à avoir réalisé toutes ces choses. En ce qui me concerne, j'ai vécu comme la grande majorité des Texans qui ne sont pas originaires du Texas, même si je ne refuse jamais un verre d'alcool.

Si je suis là pour la postérité, c'est pour dire que Harry Miller est la raison pour laquelle Devolver a rencontré un tel succès. Il est également l'actionnaire majoritaire de la société, ce qui peut surprendre bien des gens du secteur, qui lui demandent régulièrement combien de temps il consacre « à la société de Mike ». Et il l'est pour de bonnes raisons... Harry et moi étions les deux seuls associés fondateurs sur les cinq à être



1) *Master of Business Administration*, soit une maîtrise en administration des affaires. Il s'agit du diplôme international le plus élevé concernant la gestion d'entreprise.

en mesure de financer les premiers pas de Devolver, et nous l'avons fait tous les deux. Mais alors que l'argent commençait à manquer, car (surprise !) notre premier jeu ne se vendait pas aussi bien que prévu, c'est Harry, encore lui, qui a renfloué les caisses. J'avais trop peur, mon cœur (et mes économies) ayant été brisé lors de la crise économique de 2008 et du vent de panique qui avait entraîné la mort prématurée de Gamecock Media. Mais Harry, fidèle à son surnom de « *Doubled Down* » que je lui avais trouvé, n'a pas hésité, Dieu merci, à « doubler la mise » dans un dernier baroud d'honneur.

J'entre volontairement dans les détails intimes des débuts difficiles de l'entreprise, parce que je veux que les lecteurs qui s'intéressent à Devolver sachent également qu'après avoir réinjecté de l'argent dans la société alors que personne ne voulait en entendre parler, Harry a dû ensuite racheter les parts de son ex-femme, ce qu'aucun d'entre nous n'aurait eu le courage de faire... et même après tout cela, Harry a toujours considéré les associés fondateurs comme des partenaires égaux, y compris dans nos votes sur toutes les questions d'importance ou lorsque nous avons décidé de nous verser des primes, ce qui, en tant que petite entreprise, constituait notre principale ressource financière en cas de réussite.

Cette gentillesse élémentaire et cette véritable générosité, qui infusent à travers tout ce que fait Devolver, ont permis d'atteindre un équilibre parfait à l'aune du travail souvent insensé que nous accomplissons en équipe... et nous ont aidés à avancer en nous disant que ça en valait la peine.

Harry « *Fucking* » Miller aurait pu prendre le contrôle de Devolver toutes les nombreuses fois où lui et les autres associés étaient en désaccord, et il aurait pu facilement récupérer la plus grosse part des dividendes en fonction de son portefeuille d'actions. Mais Harry « *Fucking* » Miller, ce Texan notoirement difficile à négocier, a préféré guider la société grâce au respect et à la gratitude de ses partenaires et de ses pairs.

Pourquoi ? Parce que Harry « *Fucking* » Miller (au fait, son deuxième vrai prénom est August... il est le quatrième de sa lignée, et son fils le cinquième, Harry August Miller), tout en étant parfois impulsif et conflictuel, est aussi un ami fidèle, campé sur ses principes ; un homme authentiquement bon qui a toujours fait honneur à la peinture de ses santiags, peinture quarante-huit. Et partager cet homme avec le reste de cette bande de romanichels que nous avons rassemblée autour de nous au cours de ces vingt dernières années, c'est le plus beau cadeau que je pouvais leur apporter, qu'ils (ou moi) l'aient apprécié ou non à l'époque. 🐣

Mike Wilson




Avant-propos

Ceci est un récit qui s'adresse aux lecteurs du monde entier. Pas seulement aux amoureux de Devolver et aux amateurs de jeux vidéo, mais aussi à ceux qui n'en ont cure ou n'y connaissent rien. Pourquoi ? Peut-être parce qu'il raconte une histoire qui tend à l'universel, partagée entre instants de détresse, de doute, d'espoir et de joie.

Nous avons échangé pour la première fois avec Graeme Struthers, l'un des cinq cofondateurs de Devolver Digital, un mardi 31 octobre 2017 dans un bistrot en marge du salon du jeu vidéo Paris Games Week. Ses tout premiers mots ? « On est vraiment désolés pour Donald Trump... » Rien de tel qu'une bonne barre de rire pour nous amener au vif du sujet. Car ce n'est pas comme si l'un des deux auteurs de ce livre (sauriez-vous deviner lequel ?) n'avait de cesse d'écouter en boucle la mélodie *Untitled 2*, de The Green Kingdom, de l'écran-titre de *Hotline Miami 2: Wrong Number*, depuis sa sortie le 10 mars 2015. La mélodie était si belle, sa résonance si entêtante... Il y avait cette envie irrésistible de remonter la rivière narrative. D'effleurer quelque chose d'une mystique intangible qui ne se matérialiserait que des années plus tard.

« Nous voulons écrire l'histoire de Devolver. » Voilà comment, entre deux gin-tonics, nous avons abordé l'affaire auprès de Graeme Struthers. Réponse de l'intéressé : « Un bouquin sur nous ? Vous m'en voyez flatté. Encore que je ne sois pas certain que nous valions le détour... » Une telle simplicité ? Dans une industrie vidéoludique de plus en plus versée dans l'autocongratulation ? C'était là une preuve suffisante que nous tenions un bon filon. Et en moins de temps qu'il n'en fallait pour le formuler, le marché était conclu, avec un simple toast en guise de contrat. À la Devolver.

À force de s'enrichir de morceaux épars — et donc, forcément fragmentaires —, l'écriture a évolué de façon presque organique en cet objet final : l'esquisse d'une culture d'entreprise à part, constellée de « rencontres inattendues » où le moindre *Los Angeles by night* peut se conclure en *battle* de hip-hop au beau milieu d'un terrain vague.

Devolver, cette entité où l'on ne fait rien comme tout le monde, mais où, nous le verrons, rien n'est jamais tout à fait laissé au hasard... 🐣

CHANGER

L'INDUSTRIE

DU JEU

VIDEO





Chut, les artistes ne doivent pas savoir...

« Ce sont les développeurs, les artistes, qui devraient avoir le pouvoir ! » Graeme Struthers ne le sait peut-être pas encore, mais ces quelques mots lâchés par ce type à la coupe de cheveux incertaine qu'il vient de croiser chez Take-Two Interactive s'apprêtent à bouleverser sa carrière. Voire, disons-le tout net, le sens de l'existence qui l'avait aiguillé jusqu'ici même.

Pour comprendre le pourquoi du comment de cette révélation tardive, il importe de remonter le temps jusqu'à l'ère analogique. En 1984, pour être précis, année où Struthers effectue ses premiers pas dans l'industrie qui nous intéresse ici. Acheteur de jeux vidéo pour un emblématique détaillant britannique, l'Écosais réalise au terme d'une décennie que ce n'est pas de ce versant-ci de la sphère vidéoludique qu'il trouvera

l'épanouissement qu'il recherche. Raison pour laquelle il rejoint en 1994 l'éditeur anglais Virgin Interactive Entertainment, la branche dédiée au jeu vidéo de l'empire bâti par le milliardaire sir Richard Branson.

Cœuvrer du côté de l'éditeur plutôt que de l'acheteur : voilà où le regard cristallin de Graeme Struthers décide de placer le curseur dans cette économie encore balbutiante. « Parce que l'industrie du jeu vidéo était encore très récente, personne ne comprenait véritablement ce qu'il convenait de faire », rebobine-t-il¹. « Dans une

¹) Pour les besoins de cet ouvrage, nous nous sommes entretenus avec plusieurs dizaines de personnes, qu'il s'agisse des fondateurs de Devolver Digital, de leurs proches collaborateurs, mais aussi des développeurs ayant œuvré à leurs côtés. Si la source d'une citation n'est pas mentionnée, cela signifie qu'elle provient directement des propos que nous avons recueillis.

certaine mesure, Nintendo et SEGA étaient considérés comme des étrangetés, de purs fabricants de jouets. Ce n'est vraiment qu'en 1994, lorsque le Japonais Sony a sorti la toute première PlayStation, que le marché a commencé à se structurer et les choses à s'accélérer. »

« JE NE CORRESPONDAIS PAS À LA MENTALITÉ MAISON »

Struthers, qui a entre-temps rejoint les forces vives de l'Américain Westwood Studios, racheté en 1992 par Virgin, s'investit dans la promotion à l'échelon européen de *Command & Conquer* (1995). Un célèbre jeu de stratégie en temps réel dans lequel deux factions s'entre-tuent pour le monopole d'une ressource énergétique, le Tibérium, que bon nombre de joueurs PC ne pourront jamais oublier. Las, les cessions et autres acquisitions qui distinguent à l'époque la filière jeu vidéo de Virgin précipitent la vente de Westwood Studios à l'Américain Electronic Arts en 1998.

Pendant une année encore, Graeme Struthers œuvrera à la stratégie marketing de la suite de *Command & Conquer*, intitulée *Soleil de Tibérium*, avant que l'éditeur américain ne mette un terme à son contrat à la fin de l'année 1999. « Il n'y a rien de spécifique à dire à propos de mon départ de chez Electronic Arts », retrace Graeme Struthers avec cette retenue qui le caractérise. « Ils étaient sympas, courtois, mais ma nature, ma personnalité ont fait que les choses n'ont jamais vraiment pris entre nous. Je ne correspondais pas à la mentalité maison, alors je suis parti. »

Graeme Struthers fait partie de ces personnes qui, à peine destituées de leurs fonctions, nourrissent cette idée, toujours un peu insensée, de monter leur propre affaire. Il multiplie les opérations de consultation auprès d'autres éditeurs, à l'image de l'Américain Atari, avant

de se faire embaucher en septembre 2002 par Take-Two Interactive. Un éditeur américain de jeux vidéo au sein duquel il fera la connaissance d'un certain... Michael S. Wilson. Ou ce genre de personnages dont la simple évocation ferait imploser le concept même de curriculum vitae.

« TOUT CET ARGENT... RIEN QUE POUR FAIRE DES JEUX VIDÉO ? »

Rien ne prédestinait Mike Wilson à embrasser une carrière dans le monde du jeu vidéo. Mais ça, c'était avant que son bon ami et *game designer* Adrian Carmack ne le joigne par téléphone au tout début des années 1990 pour lui trompeter cette nouvelle délirante :

« Vieux, je viens d'obtenir une augmentation : je vais toucher vingt-trois mille dollars par an !

— T'es sérieux ? Tout cet argent... rien que pour faire des jeux vidéo ? »

Un simple coup de fil et quelques bons contacts dans un milieu professionnel peuvent parfois suffire à générer une vocation. Et le cursus façon montagnes russes de Mike Wilson de commencer en 1994 à Houston, Texas, du côté de la start-up DWANGO. Derrière cet acronyme un brin saugrenu se niche en réalité un service (Dial-up Wide-Area Network Game Operation) en avance sur son temps : celui-ci propose à ses clients de s'affronter à distance sur certains jeux vidéo en exploitant... le réseau téléphonique. Promesse technologique qui se révélera cependant délicate à appliquer sur le terrain.

C'est au cours de ces tribulations que Mike Wilson croisera la route d'un certain Harry Miller, parvenu on

²) Propos recueillis par Gamasutra, novembre 2007.