

DOSSIER

Les deux directrices
d'OZWE game: Alma Moya
Losada (à gauche) porte
un costume en laine
JACQUEMUS et des
sneakers montantes 3D
Motu SPORTMAX,
et Camille Müller (à droite)
porte un haut en coton
et pantalon assorti
JIL SANDER ainsi que
les même sneakers
SPORTMAX.
stylisme: Anouck
Mutsaerts.



«C'est assez unique d'avoir la chance de bâtir une industrie»

ALMA MOYA LOSADA ET CAMILLE

MÜLLER, CODIRIGENT OZWE GAMES,

STRUCTURE CRÉATRICE DE JEUX

EN RÉALITÉ VIRTUELLE. RENCONTRE

par Mehdi Atmani

photo: Daniel Aires pour T Magazine

OZWE Games est un spin-off de l'EPFL à l'origine d'une série de jeux immersifs à la renommée mondiale: *Anshar*. Des jeux de combats spatiaux multijoueurs au design léché produits en six langues par le géant Oculus, propriété de Facebook. Depuis 2014, le studio lausannois dirigé par Stéphane Intissar s'illustre dans le développement de jeux en réalité virtuelle. Soutenu pour ses événements nationaux et internationaux par Pro Helvetia et Virtual Switzerland, OZWE Games exploite aujourd'hui le potentiel social de la réalité virtuelle. Rencontre avec Alma Moya Losada, directrice du marketing, et Camille Müller, directrice artistique, d'OZWE Games.

Les conceptrices, designers et productrices de jeux vidéo gagnent en visibilité sur ce marché. Qu'est-ce qui vous a attiré dans cette industrie?

Camille Müller: C'était plus hasardeux qu'autre chose. À l'époque, je travaillais avec Stéphane Intissar [le CEO d'OZWE Games, ndr] dans une autre voie. Lorsqu'il a eu l'opportunité de reprendre OZWE Games, il m'a demandé de faire partie de l'aventure. Je ne m'étais jamais posé la question de travailler un jour dans le jeu vidéo ou la réalité virtuelle auparavant.

Alma Moya Losada: Je suis totalement nouvelle dans le jeu ainsi que dans la réalité virtuelle. Et je pense qu'il y a

de bonnes raisons d'embaucher une personne sans «expérience dans l'industrie». Les gens tombent dans une routine. Lorsque les circonstances nous forcent à apprendre une nouvelle industrie, nous appliquons ce que nous avons appris dans d'autres industries – et les résultats peuvent être bouleversants et c'est ainsi que nous obtenons une plus grande diversité d'idées.

Quel regard portiez-vous sur la production vidéoludique?

C.M.: J'ai joué un peu en étant plus jeune, sans vraiment baigner dans ce monde-là. J'avais donc quelques a priori. Celui d'un milieu très masculin, de l'ado bouton-neux qui joue toute la nuit. Et puis j'ai découvert une communauté très hétéroclite. Tout le monde joue. En arrivant chez OZWE Games, j'ai tout de suite été séduite par l'aspect réalité virtuelle. C'était tellement nouveau, nous avions tout à inventer pour développer cette industrie. Il nous était impossible de trouver des réponses à nos problèmes techniques sur des forums. Nous devions inventer nos propres solutions. C'est assez unique d'avoir la chance de bâtir une industrie, je n'avais jamais ressenti ça avant.

En 2014, vous avez la chance de collaborer avec Oculus, propriété de Facebook. Comment un petit studio lausannois est amené à travailler avec un géant technologique?

C.M.: Tout est parti d'un week-end de Pâques. Stéphane Intissar avait créé

un jeu avec les moyens qu'il avait. Il a toujours adoré produire des jeux pour de nouvelles industries. À Pâques donc, il publie son jeu gratuitement sur internet. L'équipe d'Oculus tombe sur la démo et nous propose de développer le jeu en grosse production après nous avoir testés sur un autre jeu. À l'époque, Oculus cherchait à financer de petits studios indépendants.

Comment se passe la collaboration avec le studio américain?

A.M.L.: On s'appelle tous les jours et nous nous rendons en Californie deux fois par an. Oculus vient également nous trouver. L'équipe nous donne des retours en permanence pour améliorer la mécanique de jeu, le *game design*, le graphisme, etc. Nous profitons énormément de leur expérience dans les grosses productions de jeux.

À l'image de plusieurs start-up, certains studios quittent la Suisse pour se rapprocher des grands acteurs californiens du jeu vidéo. Vous avez déjà songé à partir?

C.M.: La question s'est posée, mais de manière très légère. En fait, on aime notre vie en Suisse. On y a nos attaches familiales. Il y a de jeunes papas dans l'équipe. Après, peut-être que si on grandit encore, on embauchera des gens pour ouvrir un studio en Californie, mais ce n'est pas d'actualité. ■