VIKINGS

Northern Colonization



DOSSIER DE PRESSE · NOVEMBRE 2026

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR · COLONISATION VIKING

« Quand l'armée viendra, il faudra avoir pris la mer. »

Trois clans vikings fuient une terre natale condamnée, traversent une mer inconnue et bâtissent une colonie avec ce qu'ils ont emporté. *Vikings: Northern Colonization* est un jeu de stratégie au tour par tour où l'exode, la traversée et le premier hiver décident de tout — seul contre l'ordinateur, ou à trois en ligne.







vikings-northern-colonization.com

Alternative Way SOFTWARE

DOSSIER DE PRESSE

Alternative Way Software annonce Vikings: Northern Colonization

Paris, novembre 2026 — Le studio indépendant Alternative Way Software annonce *Vikings: Northern Colonization*, un jeu de stratégie au tour par tour sur PC (Steam), dans un univers viking peint à l'aquarelle.

Une armée marche sur la terre natale, à date connue. Il faut bâtir les drakkars, réunir les vivres, choisir qui embarque — et partir à temps. Puis la mer : une brume que l'on lève case par case, des tempêtes poussées par le vent, des vivres qui fondent à chaque tour. Sur l'île enfin, on repart de ce qu'on a dans la cale : forum, maisons, ateliers, murs, et un premier hiver qui ne pardonne rien.

Trois clans se disputent la même île. Les tours sont simultanés : chacun donne ses ordres, puis tout se résout en même temps. Le jeu se joue seul contre deux clans de l'ordinateur, ou à trois en ligne, à son rythme : quelques minutes par jour, une partie sur quelques jours.

Fiche technique

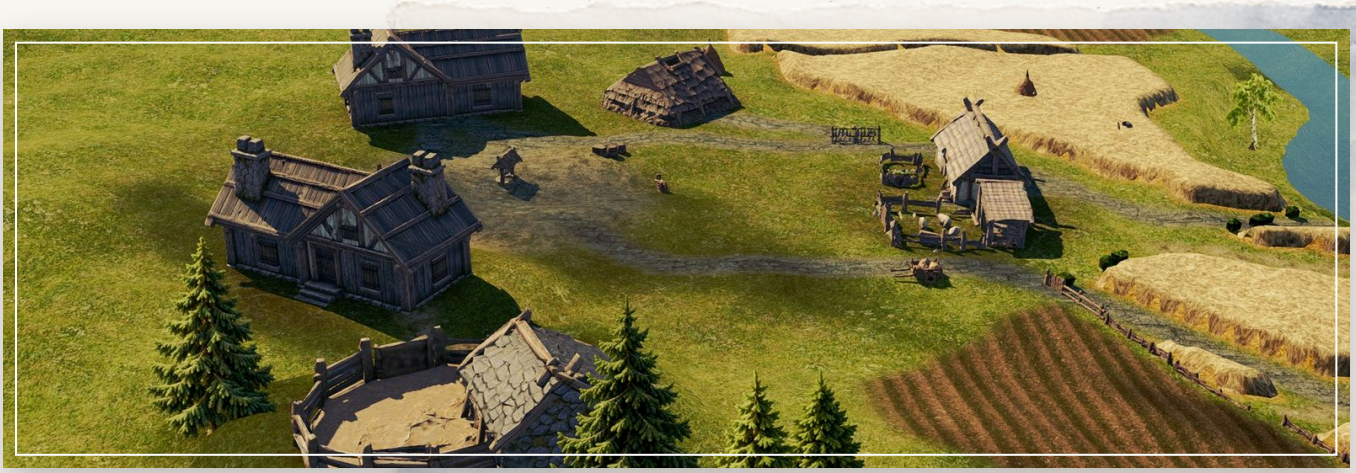
Titre	Vikings: Northern Colonization
Genre	Stratégie au tour par tour, gestion, colonisation
Plateforme	PC (Windows), sur Steam — mobile à l'étude
Joueurs	1 à 3 : solo contre l'ordinateur, multijoueur en ligne
Partie	Sept années, une soixantaine de tours ; environ deux heures en solo
Langues	Français, anglais
Sortie	À annoncer
Prix	À annoncer
Développeur et éditeur	Alternative Way Software, Paris
Site	vikings-northern-colonization.com

3
clans sur une même île

60
tours, sept années

1–3
joueurs, solo ou en ligne

4
actes : terre natale, exode, traversée, nouveau monde



Le village, ses enclos et ses champs

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR

Une partie en quatre actes



I

La terre natale

L'armée prendra tout à date fixe. Bois pour le drakkar, vivres pour la mer, maisons pour les bras : préparer, ou partir vite.



II

L'exode

Villageois, troupeau, stocks : ce qui n'embarque pas est perdu. L'autonomie en vivres se lit en tours avant de lever l'ancre.



III

La traversée

Une case par tour, la brume se lève au passage. Tempêtes, pêche en mer, éclaireurs : chaque tour en mer coûte des vivres.



IV

Le nouveau monde

On repart avec ce qu'on a dans la cale : forum, maisons, ateliers, murs. Quatre titres jugés chaque tour mènent aux dix points.

Ce qui le distingue

La mer comme espace de jeu

On ne voit que la case du drakkar et ses voisines ; la côte apparaît quand on la touche. Les vivres à bord décident de tout, les tempêtes sont visibles et poussées par le vent.

Le dénuement

On bâtit avec ce qu'on a emporté. Partir léger et tôt, ou tard et nombreux : le bois du drakkar contre les bras aux champs.

Une économie qui se lit

Un marché commun dont les cours sont faits par les trois clans, des hivers aux seuils annoncés. Le joueur lit les cours et les seuils ; il ne calcule jamais de tête.

Des saisons qui comptent

Trois tours par saison : semailles au printemps, récolte à l'automne, et un hiver doux, normal ou rigoureux qui brûle le bois et la fourrure.

Une aquarelle, de l'ouverture au villageois

Une carte en 3D à la palette froide — gris bleutés, ocres, rouge brique — et une seule caméra, du dézoom sur l'île au villageois qui sème.





Production : les villageois au travail et le bilan du prochain tour · L'enclos sous la neige

MULTIJOUEUR

Jouer à trois

Tours simultanés

Chacun décide sur le même état ; les ordres sont scellés puis résolus ensemble. Personne n'attend son tour.

À son rythme

Quelques minutes par jour : on donne ses ordres quand on peut, on est prévenu quand le tour suivant attend.

Une île partagée

Un seul marché, dont les cours sont faits par les trois clans ; les rivages explorés se voient de tous.

Aucun siège avantagé

L'équilibre des trois positions de départ est mesuré sur des centaines de parties avant d'être joué.

L'ORIGINE

Né d'un livre, de dés et d'une calculatrice

Tout commence avec Sigur, le récit du destin extraordinaire d'un viking contraint de quitter sa terre natale. Enfant, sans ordinateur, le fondateur du studio veut jouer cette histoire : il n'y a pas de jeu pour ça.

Il en conçoit un, complet : des clans, des ressources, une mer à traverser, des dés pour trancher l'incertain, et une calculatrice, du papier et un crayon pour tenir les comptes d'une économie déjà exigeante.

Trente ans plus tard, le jeu est le même — un exode, une mer, trois clans qui se disputent une terre. La calculatrice est devenue un moteur qui mesure chaque règle sur des milliers de parties ; le papier, une aquarelle.

Le studio

Alternative Way Software est un studio indépendant installé à Paris. Il développe et édite lui-même *Vikings: Northern Colonization* : un moteur de règles séparé du jeu, qui mesure chaque règle sur des centaines de parties avant qu'on la joue, un rendu en Godot, une musique originale et une méthode d'ateliers spécialisés coordonnés par une direction unique.



Le promontoire et ses champs

GALERIE

Images du jeu



La crique et le hameau



La côte découpée du Nord



La forêt dans la brume



Le hameau des bûcherons



L'église de pierre



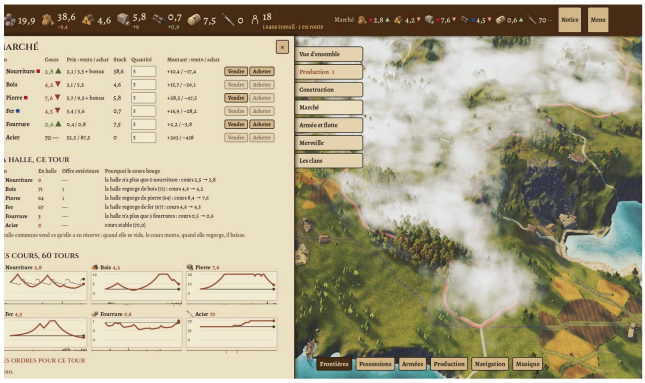
Cavaliers devant la maison de pierre



Le fort à palissade



Le drakkar à quai



Le marché : les cours faits par les trois clans



L'enclos sous la neige

Captures prises dans le moteur, sans retouche. Pleine définition dans l'archive presse.

RESSOURCES

Médias et contact

Teaser d'annonce	56 s, français et anglais — 1080p
Teaser de gameplay	85 s — 1080p
Archive presse	captures en pleine définition, logos du jeu et de l'éditeur, affiche, ce dossier en PDF, communiqué en texte
Page presse	vikings-northern-colonization.com/presse

Contact presse

CONTACT@ALTERNATIVEWAY.EU

Alternative Way Software
173 rue de Courcelles, 75017 Paris, France
vikings-northern-colonization.com

Clés pour la presse et les créateurs : sur demande, à l'ouverture de la démo.

Alternative Way
SOFTWARE

VIKINGS
Northern Colonization