

### **Qu'est ce qui vous a inspiré pour créer l'histoire du jeu ?**

Je me suis inspiré de plusieurs faits historiques qui touchent à la religion et à l'ésotérisme. Je me suis inspiré également de nombreux thrillers qui mettent en scène des serial killers. J'ai déjà évoqué James Ellroy mais aussi Michael Connelly ou Maurice G.Dantec.

Au début j'ai même pensé faire appel à un romancier mais je me suis rendu compte que les contraintes d'écriture sont très liées au concept du jeu, alors j'ai tout fait moi-même. Cela m'a demandé plus de temps mais donne finalement, je crois, une plus grande cohérence à l'ensemble.

### **Avez-vous tout inventé ?**

Le personnage du Phoenix est totalement fictif mais certaines caractéristiques de son comportement sont inspirées par de véritables tueurs en série. Les faits et les personnages historiques auquel il fait référence sont réels. Les lieux réels dans lesquels nous avons tourné renvoient tous à une époque et des faits précis que je ne peux pas donner sans dévoiler une partie de l'intrigue.

### **Comment travaillez-vous le scénario ?**

Cela procède de manière très interactive. Le concept s'est affiné en écrivant le scénario. Le scénario a dû changer maintes fois à cause des contraintes techniques. J'ai même dû inventer certains aspects de l'histoire en fonction de mes disponibilités pour le tournage. Le fait d'être à la fois auteur, réalisateur et producteur permet une grande liberté sans laquelle ce type de projet pourrait difficilement voir le jour.

### **Comment vous êtes vous pris pour atteindre ce degré de réalisme dans le scénario ?**

Comme on le dit la réalité dépasse souvent la fiction. Il suffit de regarder les faits-divers de ces derniers mois pour s'en convaincre. Je me suis donc inspiré de différents faits réels (l'affaire du Zodiac killer aux Etats-Unis par exemple), de lectures diverses (textes ésotériques, religieux...) que j'ai mis en relation. Le reste relève de l'imagination. Pour ce qui concerne la création du gameplay (énigmes et jeux), c'est un travail d'équipe où chacun rebondit sur les idées des autres avec sa propre expérience (graphique, informatique, vidéo ludique...)

### **Combien de temps vous a t-il fallu pour achever le scénario ?**

J'ai eu l'idée du concept en 1999. Pendant l'année 2000, j'ai écrit de manière épisodique plusieurs synopsis possibles. Début 2001 le synopsis terminé, j'ai commencé à écrire le scénario. En parallèle, le travail de documentation a commencé, apportant avec lui de nouvelles dimensions à l'histoire. Fin 2001 les grandes lignes du scénario étaient achevées ; et la production a pu commencer. Elle s'est terminée fin juillet 2003. Réaliser ce projet a donc demandé 4 ans depuis les premières idées jusqu'au master.

