

IN MEMORIAM

GéraldObringerLeadDesigner
>l'univers

L'univers du jeu est le CD-ROM du serial killer que le joueur doit craquer. De quoi vous êtes vous inspiré pour le créer ?

Dans un premier temps, nous avons travaillé avec Etienne Mineur pour tenter de définir ce qui serait le style du Phoenix à partir de planches conçues comme des cahiers de tendance. Pour l'inspiration, on a tout de suite pensé au générique de Seven créé par Kyle Cooper, aux travaux de Vaughan Oliver et Joel Peter Witkin. Je pense aussi que certains auteurs comme Connely, Dantec et Grangé ont été également importants dans notre phase de recherche. Au final, le style du serial killer est un mélange d'inspirations tirées de la littérature, de la photographie et du cinéma. Ce style est fait de mélanges de plusieurs éléments : photo de matières, de lieux, de corps mais aussi d'éléments dessinés. Pour certains écrans j'ai demandé à un illustrateur de me fournir des dessins inspirés de gravures anciennes. Pour d'autres, on a carrément recréer des illustrations à partir de textes de magie. Enfin, un certain nombre d'éléments sont réalisés en 3D : des insectes bizarres par exemple, ce qui donne un aspect réaliste assez saisissant..

Comment le CD-ROM est il composé ?

L'univers du Phoenix reste l'élément principal organisé autour d'une interface qui se devait d'être étonnante : une sorte d'organisme vivant en mouvement ou de liquide bizarre qui permet d'accéder aux différents écrans de jeux. Parfois s'intercalent des animations (scènes de meurtres, transitions) qui ont demandé énormément de travail (photographies et tournages spécifiques, montage avec effets de textures...). Sur cette interface principale vient se greffer l'interface générale du cd-rom faite par l'agence de Jack ainsi qu'une partie réalisée par un hacker. Le cd-rom est composé de plusieurs niveaux liés aux quatre éléments : l'eau, l'air la terre, le feu. J'ai donc travaillé avec des dominantes de couleur et de matières propres à chaque niveau.

Le Cd-Rom est il seulement une construction de puzzles et d'énigmes ?

Non ; c'est d'ailleurs une qualité de ce jeu. Le souhait d'Eric était de créer du rythme avec une grande variété de gameplay en intercalant les phases d'énigmes (décodages de messages, puzzle...) avec des manipulations étonnantes et des mini games, le tout entrecoupé d'investigation sur le net et de nombreux films. La difficulté pour moi était de réussir à ce que tous ces éléments graphiques disparates soient cohérents dans l'univers du tueur.

Comment avez vous fait pour que le joueur ne se lasse pas de cet unique univers ?

Dans le cd-rom, on est tout le temps c'est vrai dans l'univers du tueur. On pourrait croire que c'est lassant mais plusieurs éléments permettent au joueur de ne pas se lasser. D'abord le cd-rom évolue au fur à mesure qu'on avance (j'ai parlé des 4 éléments qui apportent de nouvelles sensations tactiles, visuelles et sonores). Mais il y a aussi les mails qu'on reçoit et qui relancent notre attention sur tel ou tel détail. Les moments d'investigation sur le net nous font prendre conscience de certains faits liés à l'enquête (journaux intimes de victimes, sites historiques, etc...). Les films enfin entrecoupent les écrans et apportent d'autres sensations (paysages, sensualité...).

