

A quoi servent Internet et les e-mails dans le déroulement du jeu ?

En naviguant sur Internet, le joueur découvre des indices, des clés pour avancer dans le jeu. Les mails peuvent être des aides, des prises de contact ou des compléments d'informations.

Les mails créent un espace de jeu non délimité, le jeu dépasse le seul support cd-rom pour interagir, au cours de la partie, directement avec le joueur.

Parlez nous des emails : combien reçoit-on de messages dans le jeu ? Est ce que ce sont de vrais messages ? Comment les reçoit-on ? de qui ? comment sont ils imbriqués dans le scénario ?

Le joueur peut recevoir jusqu'à 80 emails, le nombre d'emails dépend du parcours du joueur et de sa faculté à résoudre les énigmes. Ce sont de vrais messages puisque vous les recevez sur votre messagerie électronique habituelle. Vous pouvez même y répondre. Ils sont envoyés par des personnages liés à l'enquête. Ils arrivent parfois de manière décalée dans le temps. Ainsi si vous jouez le dimanche, il est possible que vous receviez des messages le lundi ou le mardi suivant ce qui renforce le sentiment d'immersion du jeu dans votre quotidien.

Parlez nous d'Internet : les sites que le joueur visite sont-ils de vrais sites ? Faut-il nécessairement aller sur Internet pour résoudre le jeu ?

Tous les sites ont été créés sur la base de personnages et/ou de sociétés fictifs, le contenu de ces sites est un mélange d'informations réelles et d'informations fictives. Cependant ce sont des sites qui s'apparentent complètement à de vrais sites.

Pour résoudre le jeu, il est nécessaire d'avoir une connexion Internet afin de retrouver un certain nombre d'indices, même si certains peuvent également être trouvés dans des livres. Ce qui est fascinant c'est que ces informations peuvent parfois être trouvées sur des sites indépendants du jeu.

Vous avez créé de vrais faux sites : combien ? comment vous y êtes vous pris pour leur donner cet aspect si réaliste ?

Trois cent sites environ touchent de près ou de loin à certains éléments du scénario dont une quarantaine qui ont été spécialement créés pour le jeu. Nous avons fait travailler cinq web designers sur l'ensemble des sites. Pour les sites « perso », ils ont du appréhender la vie du personnage, imaginer son état d'esprit... Pour les sites professionnels, nous avons utilisé notre expérience dans la création de sites Internet « institutionnels » pour mettre en place des sites tout à fait réalistes.

Diriez-vous de In memoriam que c'est un jeu on line ?

In Memoriam n'est pas un jeu on-line, car il ne se limite pas à cette seule dimension, In Memoriam est une aventure basée sur une réalité virtuelle, soutenue par la vraisemblance des sites développés exclusivement pour le jeu.

