Alone in the

Retour aux sources de l'horreur

© DR

Après plusieurs années d'absence, Alone in the Dark revient avec un nouvel épisode multiplates-formes attendu pour le 30 mai (version PS3 pour la fin d'année). Le développement des différentes versions a été partagé entre Eden Studios, en charge des déclinaisons PC, Xbox 360 et PS3 tandis que Hydravision travaille sur les versions Wii et PS2. Nour Polloni, Productrice du jeu chez Eden Studios, nous en dit plus sur ce développement et sur sa vision de la fameuse licence. par Patrick Hellio

Entretien avec

Nour Polloni
Productrice du jeu chez Eden Studios

JDLI : Dans quelles circonstances Eden a-t-il été désigné pour développer le nouvel Alone in the Dark ?
Nour Polloni : Alone in the Dark est un projet que nous avons toujours rêvé de faire. À la fin du développement de Kya (jeu d'action/plate-forme, 2003), nous avons proposé à Atari notre vision du prochain opus de la série : un titre plus orienté action, plus moderne et plus adapté aux goûts des joueurs d'aujourd'hui, tout en maintenant l'esprit d'innovation du premier opus. Au départ, le concept semblait trop ambitieux pour Atari, par rapport à ce que nous voulions offrir au joueur en termes d'interactions et de variété de gameplay. Cependant, la démo que nous avons développée a permis de démontrer sa faisabilité et de valider le projet.

Quelles ressources ont été nécessaires pour le développement d'Alone in the Dark ?
Nous avons commencé à travailler sur le titre il y a quatre ans à partir d'une équipe d'une vingtaine de personnes. Nous sommes aujourd'hui une centaine de personnes.

C'est la première fois qu'Eden développe un jeu dans ce genre. Quelles ont été vos sources d'inspiration ?
Nous avons choisi de nous éloigner du genre d'origine de la série pour offrir une nouvelle expérience. Nous nous sommes inspirés de différentes sources : films, livres, séries TV mais aussi la vie réelle. Pour Central Park, l'élément déclencheur fut une visite nocturne du parc par Hervé Sliwa, notre lead game designer, il y a quelques années. Il fut troublé par de nombreuses choses : le contraste entre une ville lumineuse et un parc non éclairé, les bruits alentours et des silhouettes indéterminées. Lorsque nous avons réfléchi au lieu adéquat pour Alone in the Dark au début du concept, Hervé a spontanément proposé ce lieu qui l'avait tant marqué. Plus on creusait l'histoire du parc en rassemblant des informations étranges à son sujet, et plus nous étions convaincus de notre choix. Concernant la notion de survie, le film Piège de Cristal est l'une des références importantes, pour sa partie action, mais également pour l'histoire, celle d'un homme ordinaire qui doit survivre dans une situation extraordinaire : un thème central dans Alone In The Dark.

e Dark

En quoi les séries TV vous ont-elles inspiré ?
Des séries comme Lost, 24 Heures Chrono ou Prison Break nous ont inspirés pour la partie narrative. Il s'agissait de dynamiser l'histoire avec des révélations, des nouvelles intrigues, des renversements de situation, de la tension ou encore des cliffhangers en fin d'épisode pour tenir le joueur en haleine. Une session d'une heure de jeu permet de parcourir un épisode et d'avoir une expérience complète de jeu. Mais le joueur peut aussi passer une section du jeu pour accéder à la suite s'il le souhaite.

Comment définiriez-vous l'esprit de la série Alone in the Dark ?
L'essence d'Alone in the Dark repose sur ses qualités intrinsèques. Le jeu doit être immersif : le joueur sera plongé directement dans l'action, sans aucun menu pour le « sortir » du jeu. Par exemple, on peut citer l'inventaire dans le blouson du personnage, consultable en temps réel, ou encore l'interface de soin, directement en vue interne. Le jeu doit ensuite être intuitif : les actions possibles sont basées sur les règles du monde réel. Cela concerne les conséquences d'une action, la façon de manipuler des objets, de les combiner... On peut par exemple créer un feu et le regarder se propager sur les objets ou dans l'environnement. Alone in the Dark se doit d'être captivant : la narration est basée sur une structure de série télé, en épisodes. Le jeu doit être varié, les situations que le joueur va rencontrer vont de l'exploration à l'action pure, en passant par de la conduite frénétique, du combat, des puzzles… Enfin, l'expérience doit rester divertissante tant dans les actions typées blockbuster hollywoodien que dans la possibilité de passer une section du jeu ou un épisode si on le souhaite, comme dans un menu DVD d'une série télé.

Pourquoi les versions Wii et PS2 ont-elles été confiées à un autre studio ?
Compte tenu de l'ambition du projet de créer un jeu novateur sur tous les plans, que ce soit au niveau technologique mais également au niveau du gameplay, nous avons préféré nous concentrer principalement sur le développement du jeu sur les consoles next-gen. Nous nous sommes également penchés sur la Wii dès le début, car nous avons tout de suite su que les contrôles seraient parfaitement adaptés aux différents gameplays présents dans le jeu, en particulier sur la manipulation d'objets. On retrouve ainsi une réelle sensation de contrôle du héros et de son interaction avec l'environnement. Pour les plates-formes Xbox 360, PS3 et PC, nous pouvions partager la même base au niveau des ressources et du moteur du jeu. Mais pour adapter le jeu sur plates-formes Wii et PS2, il fallait faire des modifications importantes sur ces deux points. Afin de ne pas disperser nos efforts et de nous concentrer pleinement sur les trois premières versions, et pour offrir la meilleure expérience possible à la qualité visée, Atari a confié le développement de ces deux versions à un autre studio.

Resurrection d'une licence

« Alone in the Dark est un lancement très important pour Atari. Ce n'est pas uniquement un nouveau titre pour nous, c'est aussi l'un des fleurons du groupe », estime Béryl Bréas, Chef de produits senior chez l'éditeur parisien. *« Le dernier jeu de la série datant de 2001, il s'agit aujourd'hui de la relancer auprès des joueurs ayant connu les précédents titres mais aussi de la faire connaître à un tout nouveau public ».* Pour sa communication sur son prochain jeu, Atari a choisi comme fil conducteur le thème des mystères entourant le lieu de Central Park. *« Un site dédié au jeu a été mis en ligne et présente les manifestations étranges observées à propos de Central Park. Nous avons lancé une campagne de communication online avec notamment des diffusions de trailers qui sera suivie non-stop jusqu'au lancement du jeu ».* En presse spécialisée, des publicités ont été publiées depuis les numéros de décembre dernier. Une campagne TV est aussi prévue sur des chaînes hertziennes pendant trois semaines au moment du lancement. Comme pour le plan sur les sites Internet, le cœur de cible concerne les 15 à 35 ans. De nombreux outils de PLV seront proposés à la sortie (stands, boxes…).