

### Interview de Scott Crawford, Le Seigneur des Anneaux

#### Interview

Posté par : JerryG

Publié le : 3/1/2011 13:30:00

**Warner Bros Games** dévoile de nouvelles images du jeu très attendu de Snowblind Studios, **Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord** ainsi qu'une série de questions/réponses avec **Scott Crawford** "lead designer" des quêtes et histoires du jeu.



#### **1. Comment terminez-vous les nouveaux contenus, éléments d'histoire et personnages à intégrer dans l'univers des jeux vidéo Le Seigneur des Anneaux ?**

La première chose que je fais, c'est de revenir à la source. Les livres de la série Le Seigneur des Anneaux regorgent d'histoires encore inexploitées, de commentaires et d'informations. L'histoire de la Terre du Milieu imaginée par J.R.R. Tolkien est tellement riche et détaillée qu'il est tout simplement impossible d'en intégrer l'intégralité dans un jeu, aussi long et complexe soit-il !

Tous les grands fans de J.R.R. Tolkien ont des dizaines de questions auxquelles ils rêveraient d'avoir des réponses ou se sont demandés quelle était l'origine d'événements décrits en quelques lignes, mais évoquant pourtant d'épiques aventures. Par exemple, dans La Communauté de l'Anneau, après le Conseil d'Elrond, les alliés décident d'envoyer des Éclaireurs afin de déterminer si la Communauté peut se mettre en route sans danger. Voici ce que dit Gandalf :

*"Certains des Éclaireurs ont déjà détachés. D'autres partiront demain. Elrond dépêche des Elfes, qui se mettront en rapport avec les Rôdeurs et peut-être avec les gens de Thranduil dans la Forêt Noire. Et Aragorn est parti avec les fils d'Elrond. Il nous faudra battre le pays à de longues lieues à la ronde avant de faire le moindre mouvement."*

Nos joueurs pourront participer à cette mission de reconnaissance et, comme il se doit en ces

temps troublés, celle-ci se révélera périlleuse !

Lorsque je développe des événements de la Terre du Milieu, mon objectif est de raconter des histoires qui n'ont peut-être pas eu lieu, mais qui auraient pu avoir lieu. Et surtout, de le faire d'une façon qui ne va pas à l'encontre des règles et traditions établies dans les livres.



### **2. LGDN présente un système de coopération interdépendant innovant. Expliquez-nous comment vous l'avez intégré dans l'histoire.**

Nos personnages principaux dépendent à la fois de leurs propres compétences et de celles de leurs compagnons pour survivre et mener à bien leur mission. D'un point de vue scénaristique, ce principe est parfaitement intégré au niveau de la composition du groupe. Les Nains, les Elfes et les Hommes ont leurs forces et leurs faiblesses, et chaque race a un avis bien tranché sur les autres. Dans les romans Le Seigneur des Anneaux, les défenseurs du bien doivent apprendre à mettre leurs différences de côté et à coopérer pour survivre. Le joueur et ses amis (contraints par d'autres joueurs ou par l'IA) devront faire de même.

Les personnages du joueur se rencontrent par hasard et se retrouvent embarqués dans une histoire qui menace la liberté de tous les habitants de la Terre du Milieu. Si c'est au départ par nécessité qu'ils coopèrent, ils se rendent rapidement compte qu'ils sont beaucoup plus forts ensemble que chacun de leur côté. Cela reflète le thème "L'union fait la victoire, la division la défaite" dont l'histoire originale est fortement imprégnée.

Bien entendu, les joueurs joueront un grand rôle dans le développement de ce thème puisqu'ils devront apprendre à coopérer avec leurs coéquipiers pour améliorer l'efficacité de leur groupe.

**3. Dans de nombreux jeux, les PNJ ont un rôle sc naristique : ils sont souvent narrateurs ou d tenteurs d'informations essentielles au d roulement du sc nario. Comment l'histoire progresse-t-elle dans LGDN ?**

Les PNJ ont un r le important dans la progression de l'histoire, mais nous faisons en sorte que le joueur n'ait pas l'impression que le personnage en question vient de d barquer dans la Terre du Milieu. Une bonne partie de l'histoire est racont e par les personnages incarn s par le joueur, et ceux qui rejouent le jeu avec les trois races disponibles d couvriront diff rents points de vue sur les  v nements et des connaissances bien diff rentes !

Par exemple, au cours d'une conversation portant sur la coop ration entre les Peuples Libres, un PNJ pourrait  voquer la Bataille des Cinq Arm es. Notre R deur poserait alors peut- tre une question   ce sujet et son co quipier Nain prendrait la parole pour lui donner sa version des faits.

Nous esp rons que les fans de jeux de r le appr cieront le fait d' tre de temps   autre le personnage qui pose les questions plut t que d' tre toujours celui qui ne sait rien.



**4. Les films ont permis au public de "rencontrer" et "conna tre" les personnages centraux de l'univers du Seigneur des Anneaux. Dans LGDN, quels sont les personnages qui seront mis en avant et pourquoi ?**

Les fans retrouveront de nombreux visages familiers dans Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord, et pourront interagir avec eux de diverses fa ons. Je ne veux pas en r v ler trop, mais Aragorn et Elrond auront un r le important dans l'aventure.

Les fans les plus fervents retrouveront  galement des personnages rencontr s dans les livres mais qui ne sont jamais apparus dans les films ou les jeux vid o, comme Radagast le Brun,

Halbarad le Rā́deur ou encore Elrohir et Elladan, les fils d'Elrond. J'espā́re que les joueurs apprā́cieront notre interprā́tation de ces personnages autant que nous avons apprā́ciā́ leur donner vie.

Il y a aussi un certain nombre de personnages que nous avons crā́ā́s de toutes piā́ces. Nous pensons que ces personnages s'intā́grent parfaitement ā́ l'univers de la Terre du Milieu et espā́rons que les fans en seront satisfaits.

### **5. Quel est le rā́le des PNJ qui ne sont pas des ennemis ?**

Le joueur sera parfois associā́ de faā́son active ā́ plusieurs PNJ, tandis qu'ā́ d'autres moments, le rā́le de ces derniers sera plus passif. Certains PNJ seront des compagnons d'armes, d'autres des sources de connaissance sur les gens, lieux et ā́vā́nements de la Terre du Milieu.

Les hā́ros des romans de la sā́rie Le Seigneur des Anneaux rencontrent des dizaines de personnages au cours de leur quā́te et les hā́ros du jeu, c'est-ā́ -dire les joueurs, vivront la mā́me expā́rience au fil de leur propre quā́te.

### **6. Les jeux de rā́le bā́nā́cient souvent d'un scā́nario plus complexe que les jeux vidā́o appartenant ā́ d'autres genres. Ici, avec la trilogie de Tolkien comme base, la question du scā́nario devient d'autant plus importante. De quelle faā́son le genre a affectā́ la crā́ation des PNJ ?**

Comme je l'ai mentionnā́ plus haut, nos PNJ doivent donner l'impression d'appartenir ā́ la Terre du Milieu. Les personnages de fantasy gā́nā́riques n'ont pas leur place dans notre jeu. Chaque personnage, chaque rā́plique doit faire partie de la Terre du Milieu, comme s'ils en venaient dā́s le dā́part. J'essaie souvent d'imaginer les ā́vā́nements, personnages et dialogues du jeu comme faisant partie du film et je me demande si les spectateurs les percevraient comme partie intā́grante de l'histoire. Notre but est vraiment de crā́er des personnages et ā́vā́nements qui n'aient jamais l'air dā́placā́s dans la Terre du Milieu.



### **7. La Terre du Milieu en elle-même est un personnage à part entière de toute oeuvre basée sur l'univers du Seigneur des Anneaux. De quelle façon la Terre du Milieu et les nouveaux environnements à explorer permettent-ils de développer les personnages ?**

Le jeu emmène les joueurs dans des environnements évoqués dans les livres ou situés sur les cartes de la Terre du Milieu, mais jamais véritablement intégrés dans l'histoire du Seigneur des Anneaux. Les personnes que les joueurs y rencontreront et ce qu'ils y trouveront constituent les fondations de leur aventure.

### **8. Que lisez-vous en ce moment ?**

Je relis une fois de plus le Seigneur des Anneaux. Je crois que tant que ce projet ne sera pas terminé, je lirai encore et encore le Seigneur des Anneaux. Lorsqu'on scrute chaque ligne à la recherche de ce qui pourrait ne pas coller avec notre histoire, ça donne une autre dimension à l'oeuvre.

Mais je ne lis pas que les oeuvres de J.R.R. Tolkien, hein ! Je me passionne pour l'Histoire et en ce moment, je lis un récit de la Guerre des Roses écrit par un historien du nom de John Sadler. Je suis aussi très impatient de lire le nouvel opus du cycle du Trône de fer de George R. R. Martin (et je sais que je ne suis pas le seul !).

**Développé par Snowblind Studios**, Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord nous dévoile les territoires du Nord de la Terre du Milieu, dans un royaume où la survie ne dépend que de la solidarité. Grâce à une approche interdépendante du jeu coopératif en ligne (jusqu'à 3 joueurs), les joueurs s'allient pour affronter leurs ennemis dans un univers où ils ont la possibilité de développer et d'améliorer leur arsenal, leurs aptitudes et leurs compétences afin de renforcer leur équipe. La puissance de l'équipe, le Pouvoir des trois, est une condition sine qua non dans Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord, qui révolutionne le genre pour s'imposer comme le premier jeu vidéo de la franchise à retranscrire avec authenticité la brutalité des combats de la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien.

La sortie de Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord est prévue pour 2011 sur PlayStation 3, Xbox 360 et PC (Games for Windows). [Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site officiel](#)