

Q & R avec Louis Castle, vice-président exécutif de Creative Development et cofondateur de Westwood Studios

Vous avez une formation en Beaux-Arts et en informatique. Est-ce que cela influence votre manière de concevoir des jeux ?

Oui, beaucoup, mais surtout ma manière d'aborder les idées. Mon côté artiste me fait trouver des idées formidables et des concepts fous, mais mon côté plus scientifique ne peut s'empêcher de méditer sur la manière de concrétiser ces idées. C'est à la fois une force et une faiblesse. Mon côté libre se retrouve limité par une sensibilité méthodique qui ne cesse de se demander : " comment faire cela ? "

Alors c'est le programmeur qui parle le plus haut ?

Oui, bien que je me lance dans la programmation autant parce que j'adore programmer que pour faire des créations artistiques. En fait, c'est ma manière de faire. En tant qu'artiste qui utilise l'ordinateur comme un outil pour l'architecture, les Beaux-Arts et la conception, j'ai été frustré assez tôt d'avoir à compter sur des programmeurs pour concrétiser mes idées. J'ai souvent eu l'impression qu'ils auraient pu faire un meilleur travail. J'ai compris qu'il fallait que j'apprenne à programmer. Je me demandais si cela était difficile.

Et est-ce que cela a été difficile à apprendre ?

En fait, cela a été plus simple que ce que certaines personnes m'avaient fait croire. Cela a été du travail, mais ça ne relevait pas de la magie vaudou des grands prêtres. J'ai appris que l'on ne devient pas un bon programmeur en lisant quelques bons livres sur les techniques de programmation, mais en mettant la main à la pâte. C'est comme pour tout, plus vous en faites, plus vous faites d'erreurs et plus vous apprenez de choses.

Par quoi démarrez-vous quand vous concevez un jeu ?

Je commence toujours par réfléchir, de manière générale, sur l'expérience émotionnelle que j'essaie de créer, comme l'atmosphère prédominante d'un jeu ou comme une œuvre que l'on peut résumer en une phrase ou deux. Cela me rappelle comment l'un des mes professeurs aux Beaux-Arts définissait un artiste. Il disait qu'un artiste, dans les termes les plus simples, est quelqu'un qui crée intentionnellement une émotion chez un spectateur ou un public. Cela signifie beaucoup de choses. Tout d'abord, des réponses émotionnelles au hasard ne signifient pas que quelque chose est de l'art et impliquent un public : être comme Emily Dickinson qui écrivait de la poésie pour elle-même dans sa chambre est inutile, à moins que son travail ne soit découvert. C'est une manière indirecte de dire que je commence le processus de la création en pensant à l'expérience que je veux créer et d'autre part, à l'émotion que je veux susciter chez l'utilisateur final.

Vous devez bien connaître votre public.

Absolument. On ne peut pas entrer dans la tête du consommateur et il est difficile de prédire comment vous allez influencer ses opinions et ses émotions. Donc je commence par là, je cherche ce qui va permettre de créer cette expérience. Ensuite, nous nous attaquons à la conception, aux problèmes d'infographie, aux problèmes techniques, nous nous intéressons aux produits concurrents, etc...

Alors quelqu'un crie Eurêka ! J'ai une idée pour le jeu ! Et ensuite ?

Je réunis des gens qui ont des idées sur le sujet et j'organise des discussions. C'est un chaos formidable et une pensée créative folle ; c'est alors mon rôle de donner des éléments sur lesquels se concentrer et un peu de cohésion. J'agis comme un éditeur (je sélectionne les gens et les idées) et comme un guide. J'essaie d'écouter les conseils des autres directeurs et producteurs, mais c'est moi qui ai la responsabilité de prendre les décisions finales.

Que se passe-t-il après la première réunion ?

On se réunit encore et encore, chaque semaine jusqu'à la sortie du jeu ! (Rires). On démarre avec une idée générale, mais au fur et à mesure des réunions, on rentre dans les détails et on revient à la base si nécessaire. Lorsque l'image finale du jeu commence à apparaître, je dois être un peu plus draconien et savoir dire " Non ", ce jeu ne doit pas être ça, ni ça. Je dois les garder concentrés et tous sur la même longueur d'ondes.

Etes-vous satisfait de la direction prise par Westwood ?

Oui. Je pense que nous atteignons un bel équilibre en ce qui concerne les formats et les types de produits. Traditionnellement, nous nous sommes concentrés sur le PC et maintenant, nous allons travailler pour la PlayStation 2 avec *Pirates of Skull Cove*.

Est-ce qu'il y a sur le marché consoles quelque chose que la société a toujours voulu faire ?

Nous disions toujours que ce serait super de faire partie de ce nouveau marché mais que c'était trop cher d'y être dès le départ ou que c'était trop tard quand ça bouillonnait déjà. Cette fois, c'est sûr, cela a coûté cher de faire partie de ce nouveau marché, mais nous voulions vraiment en profiter et je pense que la récompense artistique et financière en vaudra le coup. Nous avons créé un jeu magnifique pour un nouveau système incroyable.

Est-ce que cela va modifier les projets de Westwood concernant la conception de jeux sur PC ?

Nous sommes toujours engagés vis-à-vis de la tradition et des franchises que nous avons créées, nos consommateurs y sont fidèles. Nous pourrions concevoir plus de produits qui viennent juste étayer notre franchise, mais ce n'est pas très excitant et ce n'est pas notre objectif. Il se peut que nous affamions un peu nos fans du point de vue du contenu, mais lorsque nous sortons le produit, on se rend compte que l'attente valait le coup. Nous ne nous contentons pas de produire des jeux comme certaines sociétés. Si le jeu est bon, les consommateurs vous pardonnent de les avoir faits attendre. C'est peut-être un cliché, je sais, mais c'est vrai : la qualité

l'emportera toujours sur la quantité. C'est notre objectif.