

Entrevue pour Andrew Reinhard  
Stéphanie-Anne Ruatta | 14 avril 2019



**1. I know a lot of archaeologists and historians who would enjoy consulting with video game developers about archaeology, history, and cultural heritage in the games that they make. How did you get involved with Ubisoft, and do you have any advice for archaeologists interested in working with video games?**

A) Mon implication avec l'équipe d'Assassin's Creed Odyssey a commencé lors de la préparation et de l'accompagnement d'une visite en Grèce. Cet événement avait pour objectif de découvrir la topographie, les sites archéologiques et les musées permettant de comprendre ce que fut la Grèce à l'époque classique. Pour les différentes équipes sur le projet, il était primordial de se familiariser avec la richesse de cet univers, d'en saisir toutes les nuances et de pouvoir les transposer dans le jeu (*to translated the meanings of the past*). J'ai rejoint l'équipe d'Ubisoft Québec suite à ce voyage, me permettant ainsi de mettre à profit mes connaissances historiques et mes qualités de chercheur.

B) Tout chercheur qui veut s'impliquer dans ce domaine doit comprendre les divers besoins des équipes qui participent à la création d'un jeu : leurs contraintes de réalisation, mais aussi le rôle et l'importance des informations historiques dans leur travail. Ces données sont utilisées de différentes façons. Certaines serviront à recréer des sites historiques et des objets de la vie quotidienne, alors que d'autres permettront d'inspirer les quêtes (*quests*). Finalement, on peut aussi penser à la reconstitution de chants ou de mondes animés (*crowd station*) ayant pour but de reproduire les activités quotidiennes de cette période précise. Ainsi l'historien, par sa compréhension du médium et de ses différentes étapes de production, contribue à créer une immersion crédible dans le passé pour le joueur

**2. Were you working full-time as a Professor while working for Ubisoft, or did you take a sabbatical or research leave to help with Assassin's Creed? What was a normal day like for you when you were consulting on the game?**

**2a. What source material were you and the writers working from when re-imagining the ancient world. Were you going directly to Herodotus, Thucydides, and Xenophon, and were you pulling images from Dinsmoor or Beazley or museum websites? Do you know if Ubisoft had to get permission from places like the Akropolis Museum in Athens, the British Museum, the Louvre, etc. in order to use some of the art, pottery, architecture, and sculpture?**

Dès le début de mon travail avec l'équipe d'Assassin's Creed Odyssey, j'ai travaillé à temps plein dans le studio de Québec. L'intérêt des équipes pour l'histoire grecque, leur souci de bien s'imprégner du contexte historique et des détails primordiaux de cette époque ont tous été des facteurs fort stimulant pour moi en tant que chercheuse. Leurs questions furent très pertinentes et particulièrement variées : comment aborder la reconstitution de Sparte ou celle de Mykonos à l'époque classique, ou encore en quoi consiste exactement le processus de la cire perdue ou de l'extraction du murex. Plusieurs recherches durent donc être menées et plusieurs hypothèses historiques ont été évaluées pour bien répondre à leurs demandes.

A) Bien que les journées furent différentes, suivant les demandes provenant des diverses équipes et suivant les étapes de production, toutes impliquaient des validations et des recherches historiques qui furent menées à partir de diverses sources.

Par exemple, pour recréer le plus fidèlement possible les villes grecques à l'époque classique, leurs monuments, et les différentes activités qui s'y tinrent, une documentation variée, misant à la fois sur les textes littéraires antiques, les

inscriptions, les recherches scientifiques, les banques de données muséales, les études et les plans archéologiques fut utilisée et consultée pour accompagner adéquatement les différentes équipes.

Les auteurs anciens tel qu'Aristophane, Hérodote, Thucydide et Pausanias furent notamment mis à contribution, et ce, tout en prenant soin de faire une étude critique des informations qu'ils nous apportaient. Les rapports et les plans des écoles d'archéologies (EFA, ASCSA, BSA, etc.) permirent à l'équipe de recréer les monuments et de les positionner dans le monde virtuel. Ces informations furent complétées avec divers ouvrages, tel que *the inventory of archaic and classical poleis. This investigation conducted by the Polish Polis Center for the Danish National Research Foundation, has been of great help and provided descriptions of 1,035 city-states, written by experts.*

En plus des diverses recherches scientifiques consultées, il m'apparaît pertinent de mentionner l'apport de l'archéologie expérimentale dans notre quête de réponses, notamment celles qui concernent les diverses activités de la vie quotidienne ou artisanale : diète, constructions de trirème, provenance des couleurs minérales et végétales, etc. Quant aux nombreuses banques de données des musées, elles permirent l'utilisation de références exhaustives d'objets correspondant à cette période historique et permettant ainsi de les recréer dans le jeu.

En résumé, une journée normale était constituée à la fois de recherches pour répondre aux diverses questions des équipes, de réunions et de validation permettant de suivre le rythme et l'avancée de la production.

### **3. How involved were you with the writing process, and were you hired at the beginning of development, or later on?**

Je fus intégrée à l'équipe dès le début de l'année 2016, soit aux prémices du développement du jeu.

Dans leur processus d'écriture, l'équipe narrative a non seulement utilisé mon expertise, mais a aussi consulté de nombreux documents et articles à valeur historique et spécifique à la période. Il était important que les joueurs soient invités à découvrir l'histoire autant de manière visuelle que narrative, qu'ils puissent profiter à la fois d'une immersion au cœur de la Grèce classique tout en ayant la liberté d'observer et d'interagir avec les éléments, les événements et les personnages historiques qui ont caractérisés cette période importante de l'histoire.

### **4. For me as an archaeologist, one of the best parts of the game was the sidequest with Eppie. His monologue about archaeology v. selling antiquities was a pleasant surprise, and the Mycenaean questline with its authentic locations (e.g., Gla) and Linear A script was a dream-come-true for me as a player. Did you write that quest or recommend that approach to the game's writers?**

En collaborant aussi étroitement avec les équipes de production, j'ai eu la chance de discuter avec les *writers* pour la *quest* d'Eppie. Suite à la lecture de leur ébauche, j'ai pu faire quelques propositions et suggestions, notamment en ce qui a trait aux lieux et aux éléments historiques auxquels vous faites références.

### **5. How did you feel when you played ACO for the first time, seeing what you had worked on? What was it like for you to see Alcybiades, Herodotus, Aristophanes, Sokrates and others talking to each other on-screen?**

Lorsque j'ai joué *Assassin's Creed Odyssey* pour la première fois, j'étais extrêmement impressionnée de voir comment les équipes avaient compris, assimilés et reproduit l'ensemble des informations historiques partagées tout au long de la production, que ce soit visuellement, narrativement ou auditivement. J'ai adoré me promener au cœur de ces villes historiques reconstituées à partir de données historiques et archéologiques, de voir s'animer la foule, les marchands sur les agoras, de percevoir les activités quotidiennes, de contempler les monuments, puis de rencontrer des personnages historiques.

La *quest* d'Hérodote « *Memories Awoken* » racontant la bataille des Thermopyles est l'une de mes préférées. Daniel Bingham qui l'a écrite, a très bien mis en lumière le personnage et la description de cet événement historique important pour l'histoire Grec antique. Je prends toujours autant de plaisir à la jouer.

Il est très agréable de pouvoir interagir dans un monde historique n'existant plus et basé sur des références historiques, de parcourir les divers sites reconstitués, et de rencontrer, tout comme d'interagir, avec les personnages historiques de cette période. À défaut de les percevoir de manière passive à travers des écrits, il fut intéressant de pouvoir vivre différemment et activement l'histoire grecque.

**6. Video games such as those in the *Assassin's Creed* series walk a fine line between being historically accurate and being entertaining. Where there times when you worried about the game going too far (e.g., Atlantis)?**

Je n'ai pas craint que le jeu aille trop loin, car l'équipe était soucieuse de rester le plus crédible historiquement, tout en veillant à ne pas trop s'écarter des croyances et des références de l'époque.

La mythologie est indissociable des croyances et des traditions de la Grèce antique. Elle est omniprésente. Elle est présente dans les tragédies grecques qui y puisent abondamment, dans leur expérience religieuse qui se manifeste à travers des rites qui sont parfois transmis par des récits mythiques, et dans de nombreuses représentations artistiques qui ont laissé des traces de héros et de monstres mythologiques. Ainsi, les croyances des êtres et lieux mythiques font partie intégrante de ce monde historique.

Aussi, tel que l'expliqua le professeur Scully dans un entretien publié sur pcgames («How historically accurate is Assassin's Creed Odyssey ?») et à propos des êtres mythologiques intervenant dans le jeu, *it adds a layer of engagement with a story. It would work whether the story be a Christian, Muslim, Buddhist, Greek, or whatever sort of story. You aren't dealing with truth here, you're dealing with human imagination, and Medusa is a figment of Greek imagination. Our word for myth comes from the Greek word 'muthos', meaning story. The Greek people understood these myths as fictional stories.*

Ainsi, dans *Assassin's Creed Odyssey*, il est possible d'interagir avec des éléments de la partie mythique de la Grèce antique, tout en gardant un pied dans la réalité. En somme, le jeu propose de voir cette époque à travers les yeux de ceux qui l'ont vécu et qui ont parfois associé certains faits à des causes qui dépassaient leur propre entendement. La Grèce antique est le berceau de nombreux mythes et légendes, très souvent inspirés par les dieux grecs et leurs interactions avec les humains.

**7. Ubisoft has stated that there will be a Discovery Mode for *ACO* as there is in *Origins*. Are you assisting with that? Is there anything about *Odyssey's* Discovery Mode that you can share with us?**

Pour l'instant, je ne peux vous en dire plus, sinon que le mode découverte d'*Assassin's Creed Odyssey* permettra de mettre en lumière les sites et pans historiques de la Grèce à l'époque classique.

**8. Would you be willing to consult on another historical game, or are you working with a studio now?**

Je travaille présentement toujours au sein d'Ubisoft Québec.