

# communiqué de presse

## MONET Le Mystère de l'Orangerie

### UN JEU D'AVENTURE HAUT EN COULEURS !

Conçu pour toute la famille, Monet est un jeu d'aventure en 3D temps réel au cœur des toiles de Monet, qui offre de découvrir sa peinture sous un jour nouveau.

1920. Le joueur, qui incarne l'architecte sélectionné par le Conseil pour transformer l'Orangerie en musée Monet, découvre avec horreur un odieux complot : de mystérieux conspirateurs veulent faire sauter l'Orangerie pour exploiter une source de pétrole sous les Tuileries ! La lutte contre les malfaiteurs s'engage aussitôt.

Il lui faudra découvrir les nombreux **indices** cachés dans les décors, éviter les **pièges** et les nombreux risques de '**game over**', et interroger les **personnages** qu'il rencontre pour déjouer le plan des comploteurs.

Le joueur enquête en **3D temps réel** dans 4 mondes modélisés en 3D à partir des plus célèbres chefs-d'œuvre de Monet : le port du Havre, la ville de Rouen, la maison et les jardins de Monet à Giverny et la ville de Paris. Tous les décors créés respectent scrupuleusement la touche picturale de Monet. L'ambition des réalisateurs du jeu est de créer un monde qui permette de se plonger avec émotion dans l'univers pictural de Monet.

La découverte et l'exploration de ces mondes est une occasion unique de se familiariser avec les plus grands chefs-d'œuvre de Monet, mais aussi **d'éduquer et de sensibiliser le regard du joueur à la peinture** de Claude Monet.

Edition : Index, société Wanadoo et Media Factory  
Sortie : 31 août 2000  
Support : CD-Rom PC  
Prix de vente conseillé : 249 FF

#### Contacts presse :

Stéphanie Bolla  
VP Com  
Tél : 01 41 14 34 39  
Email : sb@vpcom.net

Emmanuelle Bluwal  
Index  
01 49 29 51 40  
e.bluwal@indexplus.fr

## DOSSIER DE PRESSE

# MONET

## Le Mystère de l'Orangerie

**PARUTION EN AOUT 2000**

**Auteurs :** Frédéric SORBIER et Ulrike Katrin HAUSEN

**Une édition :** Index, société Wanadoo et Media Factory

**Support :** CD-Rom PC

**Prix public conseillé :** 249 FF

Contacts presse :

Emilie Bontemps  
VPCOM  
Tél : 01 41 14 34 36  
Email : eb@vpcom.net

Emmanuelle Bluwal  
Index  
01 49 29 51 40  
e.bluwal@indexplus.fr

# SOMMAIRE

- Lettre des auteurs p 4
  
- *Monet, le Mystère de l'Orangerie*
  - Introduction p 5
  - Un jeu d'aventure au cœur des toiles de Monet p 5
  - Le monde de Monet en 3D Temps Réel p 6
  - Une initiation à la peinture p 7
  
- Le jeu en quelques chiffres p 8
  
- L'équipe de conception et réalisation p 9
  
- Configurations minimum p 9
  
- Index p 10
  
- Société Wanadoo p 11
  
- Media Factory p 12
  
- Annexe : Les peintures du jeu p13

## “ *Monet* ”, voyage au cœur de l’univers de Claude Monet

Passer de l’autre côté du miroir, traverser l’écran opaque de l’image plane est un rêve que nous faisons tous, enfants et adultes. Lewis Carroll, Balzac, Buster Keaton, Woody Allen, Akira Kurosawa et bien d’autres ont évoqué ce désir mythique aux prises avec les puissances de l’imaginaire. Illusion d’espace, de profondeur, l’image est un appel à l’immersion dans des mondes virtuels. Tels sont les prémices de notre projet d’inviter à la découverte de l’univers d’un peintre par un voyage à l’intérieur de ses œuvres, transformées en un monde que chacun peut parcourir et explorer.

Nous avons la conviction que le jeu et la fiction sont d’une stimulante fertilité pour découvrir l’art et se familiariser avec les chefs-d’œuvre.

C’est pourquoi “ *Monet* ” invite le joueur à vivre une histoire dont il est un acteur déterminant, dans un univers fluide d’images de synthèse féeriques. Ces décors nous transportent dans les lieux familiers de l’artiste impressionniste, jardinier par passion : aussi sa résidence de Giverny y occupe une place de choix.

Pour autant, il ne s’agit pas d’une reconstitution géographique, mais d’un espace positivement virtuel, développé à partir des tableaux les plus célèbres du peintre. De même, si certains personnages ont bel et bien existé - Monet, Clemenceau - les autres protagonistes sont purement imaginaires. L’intrigue elle-même, parfaitement fictive, n’en livre pas moins de précieuses informations sur l’époque que Claude Monet a marqué de son empreinte. Les niveaux ludique et éducatif sont donc étroitement mêlés dans les diverses étapes d’un scénario tout à fait plausible.

Claude Monet a réinventé, avec sa vision personnelle et sa sensibilité, les lieux où il a vécu - Le Havre, Rouen, Giverny, Paris - à la surface de ses toiles. “ *Monet* ” les transpose dans un espace simulé en trois dimensions. C’est une plongée dans l’atmosphère de ses tableaux qui, au-delà de la restitution de lieux réels, nous absorbe dans un territoire de couleurs et de motifs qui n’appartiennent qu’à lui. “ *Monet* ” propose une interprétation du style et de la touche picturale de l’artiste en jouant pleinement du pouvoir esthétique de la 3D temps réel. Celle-ci offre une totale liberté de mouvements, une souplesse unique pour l’exploration du regard et les déplacements dans un environnement qui fait la part belle à la poésie et à l’émotion.

Frédéric Sorbier et Ulrike Katrin Hausen, auteurs

# MONET, LE MYSTERE DE L'ORANGERIE

## Introduction

*Monet, le Mystère de l'Orangerie* est le premier jeu d'aventure en 3D temps réel dans les toiles de Monet.

Le jeu sensibilise à la peinture et donne envie de découvrir les œuvres de cet artiste en s'appuyant sur le sens de l'observation et sur la réflexion du joueur. Il ne s'agit ni d'apprendre à peindre, ni de donner un cours d'histoire de l'art, mais de proposer de **jouer dans l'univers de la peinture**. Et dans l'univers d'une peinture **accessible**, toute en couleurs, aux sujets simples et quotidiens, qui séduit **adultes et enfants** par-delà toutes les frontières.

Il y a deux approches complémentaires :

- ◇ **celle du jeu : *Monet le Mystère de l'Orangerie* est un jeu d'aventure**. Le joueur doit empêcher une bande de malfaiteurs de dynamiter l'Orangerie qui abritera un musée Monet.
- ◇ **celle de l'immersion dans l'univers du peintre : *Monet le Mystère de l'Orangerie* est une promenade dans les toiles de Monet en 3D Temps Réel**. Véritable désacralisation du chef-d'œuvre, elle initie le regard du joueur par une découverte sensible et intuitive de la peinture.

## Une course poursuite haletante dans le monde de Monet

Paris, 1920. Le Conseil vient d'accepter la proposition d'aménager l'Orangerie du Louvre en vue d'y exposer les toiles que Monet a offertes à la France à la fin de la guerre. Le projet de M. Mazout des Riques a donc été rejeté : pour exploiter une source de pétrole située sous les Tuileries, cet homme d'affaires souhaitait faire démolir l'Orangerie. Va-t-il renoncer à son projet au profit d'un « Musée Monet » ?

Le joueur, qui incarne le jeune architecte chargé d'aménager le futur musée Monet, va découvrir de mystérieux comploteurs qui ont décidé coûte que coûte de dynamiter l'Orangerie, en plein cœur de Paris !

Lancé à leur poursuite, le joueur met à profit son sens de l'**observation** et son **audace** pour se révéler le plus astucieux des enquêteurs. Il est confronté à de nombreuses **énigmes** qui aiguissent sa **réflexion** : comment libérer Monet de son atelier de Giverny ? Comment retrouver un tableau dérobé ? Comment désamorcer la bombe ?

Le joueur est aussi confronté à des énigmes avec comptes à rebours pouvant entraîner des « **game over** » et il doit alors faire preuve d'une grande **rapidité** et vivacité d'esprit.

L'exploration du monde de Monet est ponctuée par la découverte d'**objets** cachés dans les décors. Le joueur doit les collecter et les placer dans son **portefeuille**. En trouvant l'occasion d'utiliser ces objets, il avance dans l'aventure et déjoue les plans de l'ignoble homme d'affaires qui - on le découvre peu à peu - pilote les malfaiteurs auxquels il est confronté.

## **Le monde de Monet en 3D Temps Réel**

Le joueur évolue dans **quatre mondes en 3D**, modélisés à partir des **plus célèbres toiles** de Monet. Il s'agit du Havre, de Rouen, de Giverny et de Paris. Débarquant au Havre et cherchant par tous les moyens à se rendre à Paris, le joueur explore chacun de ces mondes successivement.

Chaque monde est modélisé à partir des plusieurs tableaux de Monet. Ces tableaux composent plusieurs lieux à visiter. Au Havre, le joueur découvre le port et la gare, à Rouen, la cathédrale en plein soleil et par temps gris, à Giverny, la terrasse, l'atelier et le bassin des nymphéas et à Paris, la gare Saint-Lazare, le Jardin des Tuileries et l'Orangerie. C'est bien **au cœur même des toiles que se déroule l'aventure**.

Le joueur se promène à sa guise en **3D Temps Réel**. Il peut explorer tous les lieux dans leurs moindres détails, grâce à la totale liberté de mouvement et d'action de la technologie temps réel. Du jardin de Giverny à la gare Saint-Lazare, il entre dans l'**intimité** de celui qui fut appelé par ses adversaires le "gâcheur de couleurs".

## Une initiation à la peinture

Plongé dans les tableaux, le joueur devient **familier des plus célèbres chefs-d'œuvre** de Monet. Il est saisi par la beauté des couleurs et découvre **intuitivement** les thèmes favoris de Monet. En **dialoguant** avec les personnages, il comprend aisément le contexte de création des oeuvres de Monet. A Giverny, c'est même le maître en personne qui raconte, à grand renfort d'anecdotes, les tableaux exposés dans son atelier, des *Coquelicots* au *Portrait de l'artiste en passant par les Nymphéas*.

Cette initiation à la peinture de Monet n'a rien donc de scolaire ou de didactique. Les informations que le joueur recueille sont totalement **intégrées à la fiction** et permettent d'avancer dans le jeu. Ainsi un personnage secondaire, comme le projectionniste rencontré à Rouen, permet à la fois de faire évoluer le cours du jeu par les indices qu'il fournit mais aussi de **faire comprendre de manière ludique** la fascination de Monet pour les effets de lumière sur la cathédrale de Rouen. Le joueur s'initie donc en douceur à la peinture en progressant dans le jeu. Totalement immergé dans l'univers de Monet il fait une **découverte subjective des peintures, une expérience unique** qui éduque son regard et le sensibilise à la couleur et à la forme.

Parallèlement au jeu d'aventure, le joueur peut redécouvrir la totalité des tableaux modélisés dans une **galerie virtuelle**. Les tableaux y sont représentés dans la réalité de la dimension 2D avec des informations sur leur support, leur date, leurs dimensions et leur lieu d'exposition. Monet porte lui-même le tableau afin d'en faire connaître la taille réelle. Une loupe est aussi à disposition des joueurs pour qu'ils puissent en admirer les détails.

# LE JEU EN QUELQUES CHIFFRES

**4 mondes** modélisés à partir des toiles :

- ◇ Le Havre : le port et la gare
- ◇ Rouen : la place de la cathédrale en plein soleil et par temps gris
- ◇ Giverny : le jardin, la terrasse, l'atelier et le bassin des nymphéas
- ◇ Paris : la gare Saint-Lazare, le jardin des Tuileries et l'Orangerie

**15 tableaux** de Monet fidèlement modélisés en 3D

**13 personnages** en 3D

**20 tableaux 2D** à découvrir dans une galerie

**31 objets à collecter** dans les scènes de jeu

**46 séquences cinématiques**

**12 « game overs »** possibles

**30 minutes de dialogues** avec Monet et ses contemporains

# L'EQUIPE DE CONCEPTION ET REALISATION

## **Auteurs**

Frédéric SORBIER  
Ulrike HAUSEN

## **Conception**

Ulrike HAUSEN  
Frédéric SORBIER  
Vincent BERLIOZ  
David HARTLEY

## **Dialogues et iconographie**

Frédéric SORBIER

## **Réalisation graphique et technologie 3D Temps Réel**

François HOMMET  
Sidonie WEBER

## **Programmation**

Gen ZHANG  
Arnaud VITTE

## **Voix-off et bruitages**

HIFI-GENIE

## **CONFIGURATIONS MINIMUM**

### Configuration PC minimum:

Pentium 90 (166 recommandé)  
16 Mo Ram (32 avec Windows 98™)  
CARTE 3D  
Carte vidéo milliers de couleurs  
Carte son 16 bits  
Lecteur de CD-Rom 4x (8x recommandé)  
Windows 95™ ou 98™

Editeur de titres pour le grand public, Index développe son activité dans deux domaines : **le jeu et le ludo-éducatif**.

L'ambition d'Index est d'offrir aux familles du monde entier la possibilité à la fois de prendre plaisir à jouer et d'acquérir des connaissances sur un mode ludique. Les parents se familiarisent avec le monde du jeu et les enfants ont plaisir à apprendre en s'amusant.

Ayant développé les **jeux d'aventure historique** qui ont fait leur succès d'éditeur (*Croisades*, *Vikings*, *Louvre L'Ultime Malédiction...*), les équipes d'Index souhaitent proposer au grand public des **jeux accessibles et aux thématiques particulièrement riches**. Après le succès de *Dracula (Résurrection)*, Index dévoile l'affrontement final avec le Prince des Ténèbres dans ***Dracula II Le Dernier Sanctuaire***, et édite le premier jeu d'aventure grand public inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft (le précurseur de la Science-Fiction) : ***Necronomicon, l'Aube des Ténèbres***.

Mais c'est aussi très naturellement qu'Index, fort de son expérience sur les titres familiaux destinés aux enfants, *Vocabulon* et *Mission Soleil*, invite les petits (3/6 ans) et les plus grands (à partir de 5/7 ans) à des aventures d'éveil ou d'accompagnement scolaire ludiques et originales : le nouvel épisode des aventures du malicieux *Tibili*, la gamme ***Maternelle***, la collection ***Tom et Lisa***, et enfin ***Monet***, le jeu d'aventure au cœur des toiles du plus célèbre peintre impressionniste.

Retrouvez toute l'actualité d'Index sur internet : [www.indexplus.fr](http://www.indexplus.fr)

### Les jeux à paraître à paraître fin 2000

**Dracula II, le Dernier Sanctuaire**  
**Necronomicon, l'Aube des Ténèbres**  
**Genesys**  
**Louvre, l'Ultime Malédiction**

jeu d'aventure sur PSX, PC, Mac et DVD-Rom  
jeu d'aventure sur PSX, PC, Mac et DVD  
jeu d'aventure culturel hybride PC / Mac et DVD  
sortie des versions PSX et Mac

### Les titres ludo-éducatifs à paraître fin 2000

**J'apprends à compter avec Tibili**  
**Maternelle**  
**Tom et Lisa**

titre parascolaire pour les 5/7 ans PC/Mac  
gamme de soutien scolaire hybride PC / Mac  
collection de 3 coffrets de 3 CD-Rom chacun  
pour les 3/6 ans hybride PC / Mac  
jeu d'aventure culturel sur PC

**Monet, Mystère à l'Orangerie**

### Principaux jeux parus

**Louvre, l'Ultime Malédiction**  
**Dracula (Résurrection)**  
**Paris 1313**  
**Croisades édition 2000**  
**Opéra Fatal**

jeu d'aventure historique PC et DVD-Rom  
jeu d'aventure PSX, PC, Mac et DVD  
jeu d'aventure historique PC/Mac  
jeu d'aventure historique PC/Mac, DVD  
jeu d'aventure culturel PC/Mac

### Principaux titres ludo-éducatifs parus

**Croisades**  
**Vikings**  
**Mission Soleil**  
**Vocabulon**

aventure historique hybride PC/Mac  
aventure historique hybride PC/Mac  
aventure culturelle (peinture) sur PC  
aventure pédagogique (vocabulaire) PC/Mac

## **France Télécom Multimédia Edition, filiale de la société Wanadoo**

France Télécom Multimédia Edition (FT2ME), créée en décembre 1996, mène depuis plus de 4 ans une politique active de coproduction et de coédition. Cette activité est une filiale de la société Wanadoo nouvellement constituée.

En participant à la réalisation de plus de 25 titres multimédia sur cédérom dans les domaines du jeu, du ludo-éducatif et de la découverte de l'Internet, FT2ME a constitué un important catalogue de titres dont de nombreux succès tels que Croisades, Louvre, Akakliké. De plus, depuis la fin de l'année 1999, France Télécom Multimédia Edition produit et édite des programmes de loisirs sur internet dans une double stratégie d'audience et de syndication de ses programmes à des tiers.

France Télécom Multimédia Edition souhaite amplifier cette politique de coproduction innovante en continuant de développer des projets qui tirent profit des potentialités de l'Internet tout en mettant le multimédia au service du plus grand nombre.

### **CATALOGUE off line**

#### **JEUX**

Louvre, l'Ultime Malédiction  
Dracula (Résurrection)  
Fireteam  
Scotland Yard  
Paris 1313  
Aztec  
Venise  
Le Mystère XIII  
Le Piège Diabolique

#### **CD-ROM LUDO-EDUCATIFS**

Croisades  
Croisades édition 2000  
Vikings  
Akakliké  
Akakliké 2 : l'arbre à cachettes  
J'apprends à lire avec Tibili  
Vocabulon  
Les petits débrouillards : 1 et 2

#### **LOISIRS / CULTURE / VIE PRATIQUE**

Au cirque avec Seurat  
Musique !  
Le plus beau musée du monde  
M@ collection.net :  
    Net express  
    Créez vos pages perso  
    Trouvez un emploi sur internet  
    Internet trucs et astuces  
    Communiqués sur internet  
    Internet et vos enfants

### **CATALOGUE on line**

#### **PROGRAMMES ON LINE**

Net Express, l'encyclopédie des usages du Net  
Shangai Corridor, les aventures de John Lecrocheur  
Space Boys

#### **SITES EDITES**

[www.cartexpress.com](http://www.cartexpress.com)  
[www.ma-collection.net](http://www.ma-collection.net)  
[www.cdrom-musique.com](http://www.cdrom-musique.com)

# MEDIA FACTORY

MEDIA FACTORY est un éditeur japonais de livres, de jeux vidéo, de CD audio et de CD-Rom. Son positionnement éditorial est centré sur les produits ludo-éducatifs, comme la bande dessinée, sur les dessins animés, les jeux vidéo, la musique, le sport et le cinéma.

MEDIA FACTORY, ancienne division du Groupe RECRUIT, l'une des plus importantes maisons d'édition du Japon, est depuis 1986 l'une de ses filiales. Dirigé par Ken SAKAMOTO, le siège social de MEDIA FACTORY est situé à Tokyo. La société emploie 72 personnes. En 1996, le chiffre d'affaires de MEDIA FACTORY s'est monté à 82 millions de francs. En 1997, le chiffre d'affaires prévisionnel est de 545 millions de francs, soit une augmentation de plus de 650%.

MEDIA FACTORY est organisé en trois grands départements :

## 1- DEPARTEMENT EDITION DE LIVRES

Edition de bandes dessinées, de livres d'auteurs étrangers pour enfants, de livres sur les jeux vidéo, et édition de livres sur l'emploi et les métiers du Groupe RECRUIT.

## 2- DEPARTEMENT EDITION DE PRODUITS LUDO-EDUCATIFS

Produits dérivés des personnages de bandes dessinées et de jeux vidéo.  
Conception, production et édition de vidéos sur la musique et le sport.

## 3- DEPARTEMENT MUSIQUE

Production de disques et CD audio, import-export de CD audio.

## ANNEXE : LES PEINTURES DU JEU

### • LE HAVRE

Impression, soleil levant	3D
Train dans la neige	3D
La Pie	3D

### • ROUEN

Cathédrale de Rouen, le portail ; plein soleil	3D
Cathédrale de Rouen, le portail et la Tour d'Albane ; effet du matin	3D

### • GIVERNY

Les Coquelicots	⊙ et 3D
Femme à l'ombrelle	⊙
Jardin en fleurs	3D
Nymphéas, harmonie verte	3D
La Barque à Giverny	⊙
La maison de l'artiste à Argenteuil	3D
Portrait de l'artiste	⊙
Le jardin de l'artiste à Vétheuil	3D
La Japonaise	⊙
Nymphéas bleus	⊙
La gare Saint-Lazare, arrivée d'un train	⊙

### • PARIS

La Gare Saint-Lazare, le train de Normandie	3D
Rue Saint-Denis	⊙
Le Jardin de l'Infante	3D
Le Pont de chemin de fer à Argenteuil	⊙
Le quai du Louvre	3D

⊙ Tableaux 2D présents dans les mondes 3D (notamment dans l'atelier de Monet à Giverny).

NB : Les décors et les mondes ont été aussi modélisés à partir d'œuvres de Pissaro, et de photographies de l'époque. Une estampe japonaise de Hiroshige est également présentée dans l'atelier de Monet.