

Cap sur L'ÎLE au TRÉSOR

LIBREMENT INSPIRÉ DU ROMAN DE *Robert Louis Stevenson*

INTERVIEW KHEOPS STUDIO

Alexis Lang, Game Designer
Benoît Hozjan, Co-fondateur et gérant

Comment est née l'idée de développer sur PC la suite du roman de Robert Louis Stevenson, *L'île au Trésor* ?

Kheops Studio possède une expertise forte dans le domaine des jeux d'aventure.

Bien que basées sur un même genre, nos productions sont cependant diversifiées : *Egypte III : le destin de Ramsès* se déroule au cœur de l'Égypte ancienne, *Au Cœur de Lascaux* reprend la thématique de la Préhistoire, plus dernièrement *The Secrets of Da Vinci : le manuscrit interdit* avait pour thème la vie de Léonard de Vinci et notamment les dernières années qu'il a passées au Manoir du Cloux, près d'Amboise.

Nos autres références sont issues ou inspirées d'œuvres littéraires : *Retour sur l'île Mystérieuse* et *Voyage au cœur de la Lune* prennent toutes les deux leurs origines dans des romans de Jules Verne.

L'idée de développer la suite de *L'île au trésor* est venue de nos directeurs technique et artistique. La découverte de ce roman laisse de grands souvenirs lorsqu'on le lit enfant ou même plus tard, une fois devenu adulte. Le regard de Robert Louis Stevenson sur la vie n'a rien de naïf. Son ouvrage comporte de nombreux niveaux de lecture. C'est pour ces raisons que nous avons choisi non pas de recréer le livre en jeu vidéo, mais plutôt en gardant toute la richesse du roman, d'en imaginer une suite qui en serait *librement inspirée* mais la plus proche possible de ce qu'elle aurait pu être.

Quelles ont été vos principales sources d'inspiration ?

Nous avons bien sûr lu et relu le roman. Nous avons beaucoup apprécié la traduction faite par Jacques Papy. Notre édition préférée (malheureusement épuisée) est celle illustrée par François Place dans la collection « Chefs-d'œuvre universels », chez Gallimard.

Notre seconde source d'inspiration est le *Scarabée d'or* d'Edgar Poe, véritable modèle de la course au trésor basée sur des énigmes. Certaines nouvelles de Sherlock Holmes, en particulier *Le rituel des Musgrave* sont basées sur le même principe.

Pour l'ambiance, les personnages et les décors, nous avons puisé dans *Robinson Crusoé* de Daniel Defoë, *Le secret de la licorne* et *Le trésor de Rackham le Rouge* d'Hergé, et même *Peter Pan* de JM Barrie. Bien sûr, nous avons revu les différentes adaptations cinématographiques de *L'île au trésor* ainsi que d'autres films de pirates comme *L'île aux pirates*, qui n'a pas connu le succès qu'il méritait. Enfin, les joueurs attentifs noteront une discrète, mais réelle influence de la série TV *Lost* sur notre scénario.

Un bon scénario dans un jeu d'aventure est primordial, comment avez-vous travaillé pour rédiger celui-ci ?

Pour donner vie à des personnages pittoresques, camper des décors et imaginer des rebondissements autour d'un scénario bien ficelé, nous avons puisé dans nos sources d'inspirations. Bien que très nombreuses, elles s'harmonisent et s'enrichissent mutuellement. Ainsi, le perroquet qui aide notre héros tout au long du jeu est bien le « Capitaine Flint » de R.L Stevenson, mais il rappelle aussi les perroquets rencontrés par le capitaine Haddock sur une certaine île déserte. Il n'y a là aucune contradiction : Hergé, comme tant d'autres, est influencé par R.L Stevenson, si bien qu'il existe un lien puissant entre leurs mondes imaginaires.

Nous pensons que les joueurs retrouveront avec plaisir Jim Hawkins et Long John Silver.

Cap sur l'île au trésor se situe quatre années après la fin du roman. Nous avons dû projeter le jeune Hawkins dans le futur et l'imaginer mûri par son aventure mais, à n'en pas douter, toujours aussi intrépide.

Des facettes jusque là ignorées du personnage de Long John Silver sont dévoilées dans le jeu. Sans rien perdre de sa détermination, le vieux loup de mer montre qu'il sait reconnaître ceux qui lui sont chers : au moment de rédiger son testament, ses pensées vont vers Jim.

Les pirates, anciens compagnons de mutinerie de Long John Silver, sont eux aussi de retour. Plus déterminés que jamais, ils crient vengeance et veulent récupérer leur part du butin. Leur meilleur moyen d'y arriver est de suivre Jim dans sa chasse au trésor...

L'univers des pirates est très riche, rempli de codes, à la fois très sombre mais aussi très gai. Comme nos modèles, nous avons cultivé une certaine bonne humeur, présente d'un bout à l'autre du jeu, même lorsqu'il y a des morts et des blessés !

Tout comme dans le roman, de nombreux rebondissements viennent surprendre le joueur... dont un de taille. Mais nous ne vous en dirons pas plus sinon que l'histoire a été construite autour d'une énigme en suivant les leçons du maître du genre : Edgar Poe. D'ailleurs, nous ne résistons pas au plaisir de citer sa grande énigme, celle qui sous-tend la course au trésor du *Scarabée d'or* :

*"Un bon verre dans l'hostel de l'évêque dans la chaise du diable nord-est quart de nord -
principale tige septième branche côté est -
lâchez de l'oeil gauche de la tête de mort -
une ligne d'abeille de l'arbre à travers la balle cinquante pieds au large."*

Chaque élément de phrase a une double valeur : chargé de poésie et de mystère, il possède également un sens très concret qu'il faut découvrir. Une telle énigme offre un double plaisir, pour l'imagination et pour l'intelligence. C'est ce modèle que nous avons voulu suivre afin d'intégrer le gameplay à l'histoire.

Quel est selon vous l'atout majeur de *Cap sur l'île au trésor* ?

Les puzzles sont réellement liés à l'histoire. Ils ne sont ni artificiels, ni abstraits. Vous pouvez - et devez - les résoudre en restant dans votre personnage et dans le monde de jeu. Nous avons également énormément travaillé l'ergonomie du titre pour avoir une immersion maximale et la meilleure expérience de jeu possible. Nous croyons également beaucoup à l'utilisation des nœuds marins que nous proposons dans ce titre. Si, comme nous l'espérons, le joueur est captivé par l'univers, il ne devrait pas voir le temps passer ...

CONTACTS PRESSE NOBILIS FRANCE

Nobilis France - 46-48, Chemin de la Bruyère - Bâtiment A - 69570 Dardilly - www.nobilis-france.com

Agnès Rosique - 04 37 49 79 77 - 06 07 51 41 34 - arosique@nobilis-france.com

Fabrice Poirier - 04 37 49 74 74 - fpoirier@nobilis-france.com

A propos de Kheops Studio:

Kheops Studio est un studio indépendant de création de jeux vidéo fondé en 2003. Kheops Studio propose des jeux d'aventure sur PC et a notamment développé : Egypte III, Retour sur l'île Mystérieuse, Au cœur de Lascaux, Voyage au cœur de la Lune, The Secrets of Da Vinci, Safecraker. Deux nouveaux titres d'aventure sont en développement pour 2007. Kheops Studio ouvre également sa chaîne de production et son expertise à des talents externes pour les accompagner dans la réalisation de leurs projets.
Site officiel : www.kheops-studio.com

A propos de Nobilis

Nobilis, société spécialisée dans l'édition et la distribution de jeux vidéo, d'accessoires de jeux vidéo et de DVD Interactifs, a été fondée en 2001 à Lyon. Nobilis propose une distribution multi-plateformes avec des jeux sur PC, Xbox™, PlayStation®2, PSP™, GameCube™, Nintendo DS™, Game Boy Advance et DVD Interactifs.
Elle possède des filiales de distribution en France au travers de Nobilis France (Lyon), en Espagne/Portugal (Nobilis Iberica installée à Madrid) et en Belgique/Pays-Bas/Luxembourg (Nobilis Benelux).
Nobilis possède à son catalogue de nombreux partenaires renommés parmi lesquels : Agetec, Aspyr, Buka, Capcom, Cenega, Davilex, Enlight Software, Focus, Frogwares, GMX Media, IA Vision, JoWood, Lago, Midway, Monte Cristo, Lighthouse, UbiSoft... Parmi ses jeux en propre on peut citer : The Secrets of Da Vinci, The Secrets of Atlantis : l'héritage sacré, Mountain Bike Adrenaline featuring Salomon, Moto Racer 3 Gold Edition... Nobilis France est également la représentante du n°2 mondial de l'accessoire Radica et de sa marque Gamester.
Site officiel : www.nobilis-france.com