

The Bourne Conspiracy

Vivendi Games à la mode Hollywood

Comment restituer sur console nextgen l'ambiance survoltée d'une trilogie cinématographique qui a redéfini ces dernières années le genre action/espionnage sur grand écran ? Voilà le défi que va relever Vivendi Games avec Robert Ludlum's : The Bourne Conspiracy, adaptation des films de la trilogie La Mémoire dans la Peau. par Jérôme Bohbot

Vivendi Games a opté pour une adaptation assez libre du matériau initial, les romans de Ludlum. Le succès de l'adaptation cinématographique vient en grande partie du rythme des trois long-métrages (réalisé par l'américain Doug Liman pour le premier puis par le britannique Paul Greengrass pour les deux suivants) et de leurs scènes d'action. C'est cet aspect que les développeurs de High Noon Studios (Darkwatch en 2005) ont choisi d'exploiter pour concevoir The Bourne Conspiracy. Lors de la présentation du jeu, il nous a été possible d'essayer différentes sections du jeu dont une évocation de l'ambassade américaine en Suisse, une course poursuite dans les rues du Vieux Port de Marseille, une séance de tirs dans des couloirs de métro suivie d'un raid sur un avion de transport rempli de terroristes ou encore une scène dans le plus pur style de Burnout au volant d'une Mini dans les rues de Paris. Pour rendre les séquences de combat probantes, le studio de développement a travaillé avec Jeff Imada qui a lui-même



réglé toutes les scènes de combat des films et est considéré comme l'un des meilleurs spécialistes du genre à Hollywood. Emmanuel Valdez le producteur du jeu le clame haut et fort :

«Avant même que nous commencions à aborder l'aspect combat au corps à corps du jeu, nous savions que nous voulions travailler avec Jeff Imada. Nous souhaitons restituer tout l'esprit et la violence des bagarres du film dans le jeu, mais sans réserver le titre uniquement aux core gamers. Les fans de Jason Bourne sont bien plus nombreux que cela». Cette première prise en main de The Bourne Conspiracy s'est montrée assez convaincante. Le jeu s'annonce prometteur avec notamment des scènes de combats rapides, nerveuses qui n'ont rien à envier à ce qui a été fait dans les films. Reste à savoir quelle sera la durée de vie du jeu, combien il y aura de niveaux et si les développeurs sauront suffisamment varier le scénarii pour offrir un gameplay qui ne soit pas répétitif. Pour l'heure, les versions PlayStation 3 et Xbox 360 semblent tourner de manière identique. D'après l'un des développeurs présents lors de la démonstration, deux équipes distinctes ont travaillé chacune sur une version de manière à avoir un jeu aussi soigné sur les deux plateformes. The Bourne Conspiracy sera publié en juin prochain sous le label Sierra.

Mémoire dans la licence



Selon Emmanuel Valdez, le Producteur du projet, «Ce jeu représente un défi particulier car il s'agit du tout premier titre basé sur le personnage de Ludlum». Il est vrai que la saga est impressionnante : il y a cinq livres (dont deux écrits par Eric Van Lustbader après la mort de Ludlum en 2001), trois films avec Matt Damon et même une série de 1988 avec Richard Chamberlain dans le rôle de Bourne. «Pour le jeu, nous avons pris un certain nombre d'éléments clés provenant à la fois des livres et du premier film. Vous y trouverez donc des missions mises en scène dans le long-métrage, mais aussi des flashback révélant une partie de l'histoire de Bourne, nettoyeur au service de la mystérieuse société Threadstone, typiques des livres». Les trois films ont principalement été inspirés par le premier roman, avec tout de même quelques nuances. Contrairement aux films et au jeu vidéo, les romans prennent place dans les années 70. Il faut imaginer un Jason Bourne sans satellite ni téléphone mobile, luttant non pas contre ses anciens employeurs (une agence d'espionnage américaine) comme dans les films mais contre le terroriste Carlos.

