

LA PREVIEW DU MOIS



The Legend of Emily Joly

Éd: Psygnosis – Plateformes: Amiga, Atari ST, FM-Towns, MSX2

Nous avons pu voir et tester l'une des adaptations en jeu vidéo les plus surprenantes de ces dernières années : une adaptation de "Émilie Jolie" signée Psygnosis ! Et ce que nous avons vu dans leurs bureaux, à Liverpool, nous a franchement convaincu. Attention, ça sera un hit l'année prochaine !

Le japonais Sony est connu des lecteurs de ces colonnes comme l'inventeur des CD ; et vous avez peut-être aussi entendu parler de son rachat l'an dernier de CBS et RCA, majors de l'industrie du disque. La firme nipponne ne compte pas s'arrêter là dans sa quête de diversification, et s'intéresse de près à la création de jeux vidéo - hé oui ! C'est pour ça que, quand est arrivé sur un bureau à Tokyo le projet d'adaptation du conte musical Émilie Jolie en jeu vidéo, il a été accepté tout de suite ; Sony, après tout, a récupéré avec RCA les droits sur ce conte musical, très connu en France. Mais Sony n'ayant pas de réseau de distribution pour le jeu vidéo, il fallait trouver un partenaire ; ce sera finalement les anglais de Psygnosis qui récupéreront le contrat

de développement et de distribution pour *The Legend of Emily Joly*. Nous sommes allés voir où ils en étaient !

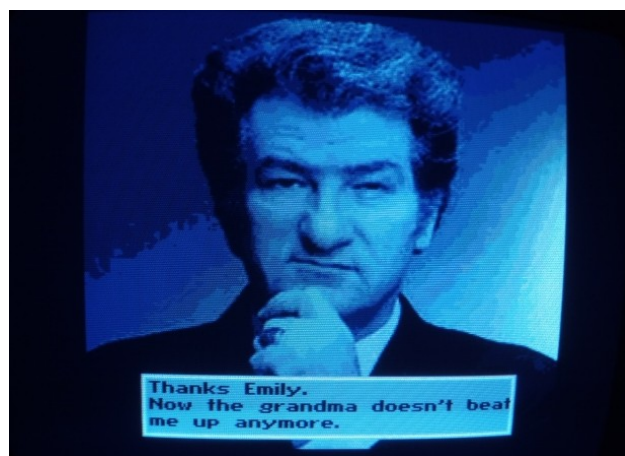
Le chef de projet nous raconte sa surprise en découvrant la trame du conte : "It's a bloody mess!" [C'est un sacré bazar, ndlr] Il fut alors décidé de baser Émilie Jolie non pas sur un gameplay, mais sur un moteur in-house, qui permet un scrolling 2D très fluide. Le jeu, nous dit-on, suivra la trame du conte, avec un "stage" par chanson, mais les gameplay varient ; nécessaire, nous a-t-on dit, pour faire une adaptation fidèle, critère important pour Sony, même si on soupçonne Psygnosis de vouloir rouler des mécaniques et montrer l'étendue des possibilités de leur moteur !

Car oui, il faut dire que c'est beau, et fluide ; même si le jeu n'est pas

terminé, on était épatés par la patte du jeu et son interprétation graphique d'une histoire jusque là uniquement sonore. Nous avons pu tester deux niveaux : celui du grand oiseau, et celui des baleines de parapluie. Ce dernier est un niveau de plateforme de bonne facture, où Émilie Jolie doit récupérer six parapluies dispersées dans le niveau et les donner à la compagnie des lapins bleus, qui font office de checkpoint. Les sprites d'Émilie sont expressifs, et on prend plaisir à diriger notre héroïne dégourdie, qui saute de feuille en feuille pour atteindre un parapluie au sommet d'un arbre. La maniabilité est parfois passable, avec des sauts parfois un peu lourds, mais on nous a assuré que cela sera réglé dans la version finale. En tout cas, graphiquement c'est superbe.

Et que dire du niveau du grand oiseau, où on dirige cette fois non pas Émilie Jolie, mais le grand oiseau lui-même, et qui nous a éblouis ! Psygnosis a réimaginé cette partie du conte comme... un shoot em up ! On dirige le grand oiseau dans un niveau au scrolling impressionnant, et l'oiseau peut utiliser son cri pour détruire les vagues d'ennemis - des chouettes, par exemple - qui l'attaquent. À la fin du niveau, le grand oiseau rejoint Émilie, comme dans la chanson. Quelle idée incroyable de revisiter un shoot em up avec non pas des sempiternels vaisseaux, mais des oiseaux ! Psygnosis fait fort !

D'autres niveaux sont prévus, comme celui de l'autruche (où l'on doit éviter les mouvements de danse du sprite de l'autruche, qui prend la majorité de l'écran, comme une sorte de boss fight basé sur le rythme), ou celui du hérisson, que l'on doit poursuivre pour le caresser. Entre les stages, on nous promet que des éléments



Après avoir sauvé le loup de la grand-mère, ce bon vieux Eddy nous remercie ! Pas de quoi, Eddy !

de l'histoire apparaîtront brièvement, ainsi que des images des chanteurs d'origine ; on nous a ainsi présenté une version digitalisée de Eddy Mitchell qui était plutôt bien faite. La musique fera également son apparition, réinterprétée pour le chipset de l'Amiga - Sony tenant, bien entendu, à ce que la musique d'origine tienne une part centrale pour le jeu.

La version Amiga sortira en premier, puis peut-être une version Atari ST. Sony souhaite aussi exporter le jeu dans leur mère patrie, le Japon, sous le nom de *Emily Joly Densetsu* ; le jeu pourrait être porté sur MSX2 et FM-Towns. On nous promet une sortie pour l'année 1990, alors à vos agendas ! En tout cas, ce que nous avons vu chez Psygnosis a tout du conte enchanteur !

Mickael Labrande