

C'est un grand brun ténébreux confronté à un problème de cœur brisé. Son visage caché derrière un masque mystérieux, il va tenter de résoudre la situation en envoyant des symboles d'amour. Désolé mesdames, ce n'est pas de la collection de romans dont il s'agit, mais d'un jeu de plateformes sur ST / Amiga.



Nom: Harlequin
Editeur: Gremlin
Studio de développement : Warp Factory
Machine: Amiga / Atari ST
Année: 1992
Genre: Plateforme onirique

LE CONTEXTE HISTORIQUE

1992. La Megadrive est bien installée, la Super Nes vient de sortir, les PC dégagent leur premiers CD-ROMS, l'Atari ST entame les premières notes de son chant du cygne et l'Amiga a encore quelques courtes années devant lui.

C'est dans ce contexte que Gremlin, un éditeur britannique qui a fait ses preuves dans le monde des ordinateurs 8 et 16 bits avec des titres comme Super Cars, Hero Quest & Space Crusade, Switchblade, et autres Lotus Esprit Turbo Challenge sort un titre réalisé par le studio "The Warp Factory" sur AMIGA 500 et ATARI ST.

LE SCÉNARIO

Au début, était un enfant. Un enfant vivant dans une province de l'Imagination, Chimerica.

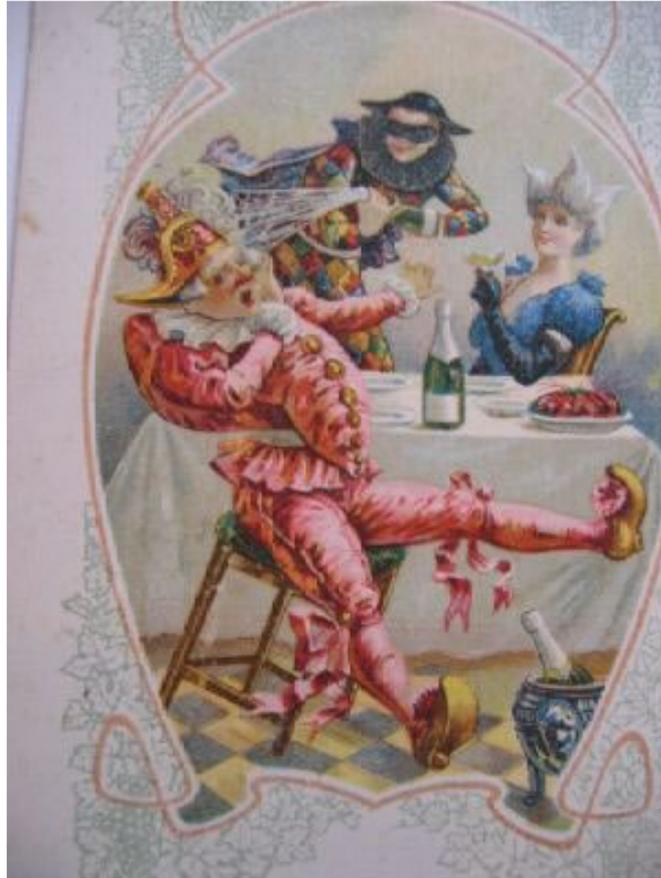
Cette contrée vivait en symbiose avec son hôte : elle se nourrissait de son émerveillement et lui procurait en retour un monde merveilleux.



Le vaste monde de Chimerica

Mais, lorsque l'enfant fut grand, lassé de son environnement féérique et curieux du monde réel, il ne résista pas à l'envie de vérifier si l'herbe était plus verte ailleurs.

Pendant que notre héros vit les histoires de la Commedia dell'arte avec de nouveaux comparses (Colombine, Pierrot, etc.), son monde natal dépérit.



Harlequin quitte l'enfance pour des femmes, de l'alcool et des potes

Il dépérit à un tel point que les monstres prolifèrent et que son cœur se brise... littéralement.

En quatre.

Lassé de son travail de valet, et après s'être essayé avec succès à l'édition, Harlequin tente un beau jour un retour aux sources... Pour découvrir une Chimerica en piteux état !

Qu'à cela ne tienne, il entreprend alors de retrouver les morceaux de cœur disséminés.



Un quart de coeur trouvé en bas à droite du soleil. (Amiga)

LE JEU

Harlequin est riche, très riche : on dénombre 20 niveaux, chacun d'une taille plus qu'honnête. Afin de retrouver les quatre morceaux du cœur de Chimerica éparpillés dans sa vaste étendue, notre héros masqué doit activer des leviers qui ont une influence directe sur l'environnement : ouverture de porte, activation de mécanisme, suppression de cloison, mise en marche d'ascenseur, etc.

D'ailleurs, pour aider le joueur, lorsqu'un obstacle peut être franchi, des indices sont donnés sous formes d'intuition de

l'avatar.



Exemples d'indice et de levier (Amiga)

Pour pouvoir atteindre les leviers, l'adepte du costume à losange court, glisse, rampe, saute, rebondit, vole, se suspend, tombe accroché à un parapluie, fait du ballon sauteur (si, si !)...



Harlequin, le roi de la glisse (Amiga).

La panoplie de mouvements est tout simplement remarquable.

Contre les trucs bizarres qui ont envahi les lieux, le joueur peut balancer... des cœurs.

Mais pas en ligne droite ! Ces derniers décrivent en effet une parabole.



La parabole du coeur (au sens propre)

Egalement, des cadeaux-surprises contiennent des bonus bien pratiques :

Harlequin



Item	Description	Effet
	Restore un peu plus d'un tiers de l'énergie perdue.	
	Permet de tirer plus, plus loin et plus fort. Avec cette arme, Harlequin c'est LE champion de l'amour (il y a des gens connus qui le disent). Valable en durée limitée.	 <p style="text-align: center;"><i>cliquez sur l'image pour voir l'animation</i></p>
	Cumulables jusqu'à quatre, les fusées tournoient autour du héros et le protègent. Elles disparaissent après avoir encaissé un certain nombre de coups.	
	Permet de ralentir les chutes et d'éviter les dégâts de hauteur. Dispose d'un crédit de temps qui diminue à chaque fois qu'on s'en sert.	 <p style="text-align: center;"><i>cliquez sur l'image pour voir l'animation</i></p>
	Permet de nager sous l'eau. Sans cet item et à la flotte : on perd une vie !	
	Avec, on est invincible, et on peut sauter beaucoup plus haut. L'arme ultime ! Fonctionne sur le même principe que le parapluie.	

Attention toutefois ! Un bonus, une fois pris, est indisponible pour le reste de la partie. Et il arrive qu'on doive repasser plusieurs fois dans le même niveau.

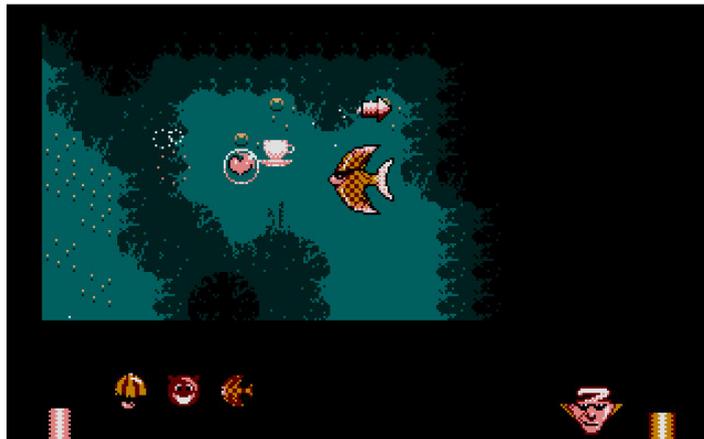


Comme dirait un gouverneur connu : "t'as pas une gueule de porte bonheur". (Atari ST)

Enfin, dernier atout, les trucs à ramasser. Lorsqu'on choppe un item à connotation positive (nounours, canne à sucre, tasse de thé...), on remplit progressivement une jauge. Quand elle est pleine, on gagne une vie.



Mais ne vous faites pas d'illusions, même avec tout ça Harlequin reste un jeu difficile, tellement il est immense. Cela dit, on peut tout à fait le finir ! Si vous avez un doute là dessus, il y a une video sur youtube de l'intégralité du jeu..

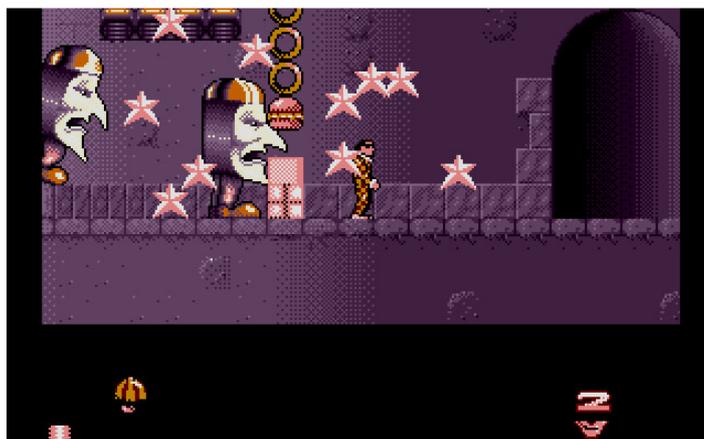


Harlequin sous l'eau. (Atari ST)

LA RÉALISATION TECHNIQUE

Scrolling fluide dans les 8 directions, nombre plus que correct de sprites affichés en même temps, grande taille de certains ennemis, étendue considérable de jeu... Harlequin est relativement bien réalisé.

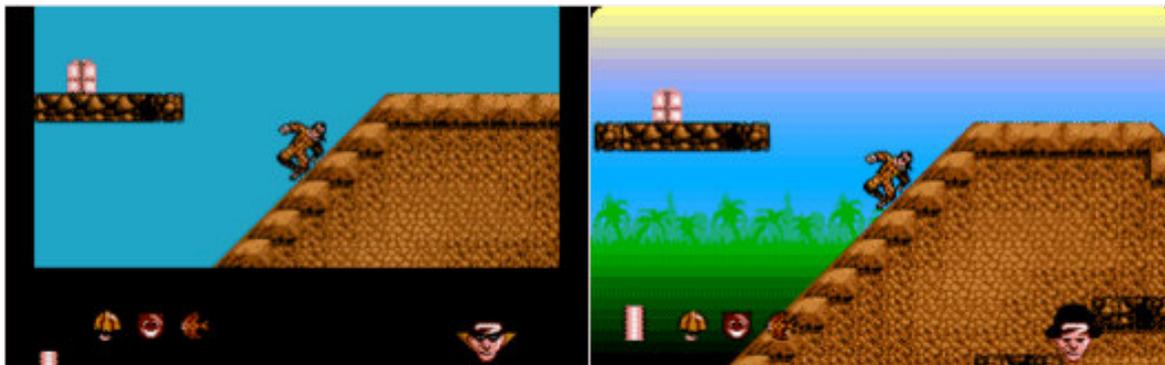
Il s'insère dans les standards de l'Amiga et est plutôt dans le haut du panier du ST.



Voyez la taille des ennemis et le nombre de sprites. (Atari ST)

En revanche, il n'y a pas eu de miracle : là où l'amiga dispose de coprocesseurs bien utiles pour les jeux, le ST fait ce qu'il peut seulement avec son cpu. Si les sprites sont les mêmes, l'écran jouable est plus petit, les rasters (lignes de couleurs en arrière plan) ont disparus, il n'y a plus de scrolling en parallaxe et le jeu est un peu plus lent.

Comprenez moi bien, on a certes vu mieux sur la machine d'Atari, mais Harlequin s'en sort avec les honneurs.

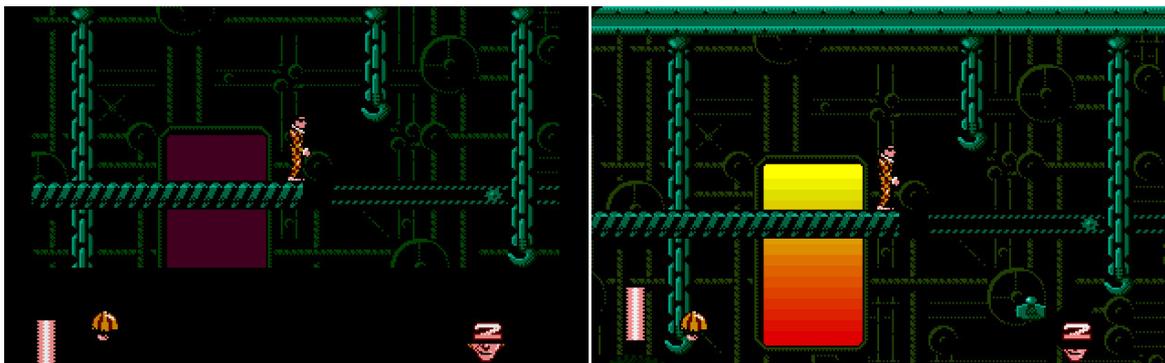


Comparaison ST / Amiga

Là où on aurait pu faire mieux, c'est en utilisant des capacités du STe... La machine dispose en effet d'éléments de hardware pour faire des scrollings plus facilement. Comme dans d'autres titres, le programme aurait pu détecter le type de machine et agir en conséquence. On aurait sûrement eu un écran de jeu plus grand et retrouvé les rasters.

Cependant, il faut savoir que ce titre est l'oeuvre de trois personnes en tout et pour tout, y compris en ce qui concerne la conversion : Andrew Findlay à la programmation, Ed Campbell aux graphismes et Barry Leitch à la musique. On ne peut demander à un seul programmeur de maîtriser parfaitement 3 machines (Amiga, ST, STe).

Il y a donc fort à parier que le level design fut conçu d'abord pour l'Amiga. Mais du coup, il en pâtit un peu sur Atari : l'écran réduit masque certains éléments de jeu et il faut donc chercher plus pour gagner autant.



Sur Atari ST (gauche) on ne voit pas le levier, et il est visible sur Amiga (droite).

Sur ST toutefois, du fait de sa vitesse légèrement réduite, certains passages s'en trouvent simplifiés. Au final, la difficulté des deux titres est à peu près équivalente.

A noter également, le jeu propose nativement la fonctionnalité de sauvegarde. Un jeu de plateformes qui fait cela sur ces machines est suffisamment rare pour être signalé. Ceci dit, le jeu est tellement vaste et demande tellement de recherches que l'absence de sauvegarde eut été un lourd handicap.

LA RÉALISATION ARTISTIQUE

C'est à mon sens le vrai point fort du jeu. Le gameplay est fourni, le programme tourne bien mais ce sont les choix artistiques qui rendent ce jeu unique.

Chaque niveau a sa personnalité, et les ennemis qui vont avec. Force est de reconnaître que l'imagination des créateurs s'est exprimée avec emphase et que le résultat est atypique.



Symbolique, onirique et ésotérique. (Amiga)

On est pas dans le premier degré du robot warrior qui explose ce qui bouge, ni dans le "kawaiï", ni dans l'humour, ni dans le médiéval ou tout autre style connu.

Harlequin a son identité propre, teintée de grotesque mais indéfinissable, pleine de saveur.



Harlequin dans les airs. (Atari ST)

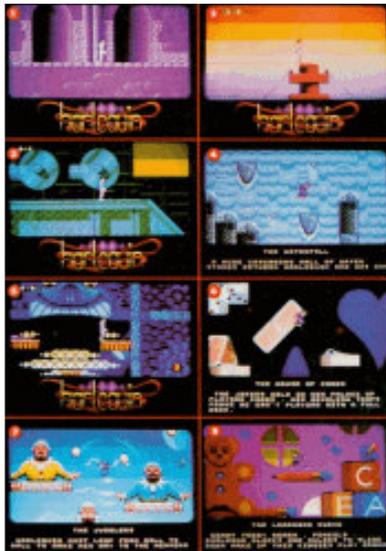
Mention spéciale également pour la musique : tour à tour gaie, inquiétante ou envoutante, celle-ci colle à l'univers graphique aussi bien sur ST que sur Amiga.



Le labyrinthe de pailles dans un soda (Atari ST). Avouez que c'est original !

L'ACCUEIL DU TITRE

Il semble qu'une version preview spécifique ait été soumise à la presse qui la reçut avec enthousiasme. Cette mouture évolua grandement avant la sortie définitive.



Photos d'écran de la preview.

A sa sortie, et en toute logique, la presse vidéoludique internationale l'accueille très favorablement. Et pourtant, il me semble qu'Harlequin fut boudé par les joueurs...



Harlequin au paradis. (Amiga)

La faute au peu de publicité (non traduite en France quand elle existe) ? L'exode des joueurs vers d'autres systèmes ? L'aspect peu conventionnel du game design ?

Pour ma part, je crois qu'il y a un peu de tout cela. Concernant l'orientation artistique, en ces temps reculés, il y avait moins de joueurs adultes ou membres de la gent féminine sur ces machines. Le fait de se battre avec des cœurs contre des cheminées ou des réveils-matin géants était peut-être un peu trop à contre courant pour le cœur de cible marketing.



Un levier au fin fond de Tv Wonderland. (Atari ST)

L'advertising est parti sur la tagline "Probably the strangest game ever" (Probablement le jeu le plus étrange jamais créé) imprimé en gros sur la boîte du jeu, ce ne fut peut-être pas un bon calcul...



Publicité Harlequin. C'est le même artwork qu'on retrouve sur la boîte.

On peut également remarquer ci dessus qu'une version "IBM PC & Compatibles" était également annoncée, celle-ci ne verra jamais le jour. De même, si l'on se réfère à la fin du jeu, il est fort probable qu'une suite ait été envisagée à la fin du développement. Pour ma part, je regrette de ne pas l'avoir vue sur les étagères des revendeurs. Peut être que si Harlequin était sorti sur console, la donne eut été différente ?



L'écran de fin annonce une suite qui ne sera jamais sortie (AMIGA)

CONCLUSION

Alors, parfait, Harlequin ? Pas vraiment... Si je ne trouve rien à redire sur la partie artistique, on pourrait toutefois reprocher quelques éléments de gameplay.

D'abord, il peut être ardu de savoir ce que l'on doit faire : le système de leviers oblige à passer souvent aux mêmes endroits pour comprendre leurs actions et ce que l'on doit faire.

Ensuite, il n'est pas toujours facile d'identifier ce qui est une plateforme et ce qui ne l'est pas.

Enfin, certains sauts peuvent s'avérer difficiles : en effet, le personnage est soumis à son inertie et la correction de trajectoire est possible en vol. Dans certains niveaux (The Dream Mile, The Learning Curve sans oublier l'affreux passage des "jugglers"...), si une marche est ratée, on se retrouve à devoir refaire une bonne partie du chemin.

Rassurez-vous toutefois il n'y a pas de quoi considérer ce jeu comme du Davilex. Je pense pour ma part que ce sont des choix délibérés qui aident à définir le titre et contribuent à son unicité.