



**Machine:** Amiga  
**Genre:** ACT/PLF  
**Editeur:** Electronic Zoo  
**Développeur:** Imagitec Design ltd  
**Année:** 1990



L'Amiga était, en son temps, une machine très puissante dont bon nombre de jeux faisaient référence. Une bonne partie d'entre eux étaient d'ailleurs très novateurs et face à la concurrence des consoles 16 Bits du moment, l'Amiga n'avait pas à rougir. En effet, la plupart des gros hits « propriétaires » des consoles telles que la **Megadrive** ou la **Super Nintendo** trouvaient leurs clones (par fois à peine déguisés) sur Amiga. Ainsi, **Sonic** fut décliné en **Zool** et **Super Frog**, **Super Mario Bros** en **Great Giana Sisters**. **Prophecy 1 : The Viking Child** est également inspiré d'un classique console mais ne connu pas le succès qu'il méritait...

Par Eric Cubizolle

**Prophecy 1 : The Viking Child** est un jeu Amiga dont l'existence est restée, hélas, trop discrète. Digne clone de **WonderBoy In Monsterland** sur Sega Master System, il fut le premier volet d'une trilogie qui n'a, malheureusement, jamais vu ses suites éclore...

Avec ses graphismes colorés et acidulés, **Viking Child** fait partie de ces jeux qui laissent vos mirettes dans un rêve. Mais ne vous méprenez pas, sous ses allures de jeu enfantin se cache un véritable challenge ainsi qu'une réalisation très aboutie et digne des plus grands.

Le scénario (mis en valeur pendant la séquence d'intro animée) est on ne peut plus simple puisqu'il tient en quelques mots : On incarne **Brian**, jeune Viking envoyé par son maître **Herman** par-delà la forêt, à la recherche de nouvelles herbes magiques qui poussent dans les grandes plaines qui ceinturent son petit village. A son retour, il découvre avec effroi que son village a été anéanti par des forces obscures. Sa famille et ses amis sont retenus prisonniers par le démon **Loki**. Guidé par Odin, il se met alors en quête de les sauver par tous les moyens, bien qu'il ne sache pas vraiment par où commencer...



### EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Brian doit atteindre coûte que coûte son but tout en évitant ou en détruisant les créatures qui infestent les divers et nombreux lieux qu'il aura à parcourir (comme son village, une forêt, un château, un désert...). Pour cela, Brian pourra toujours compter sur sa fidèle épée qui ne le quitte jamais, mais également sur des armes supplémentaires qu'il pourra acquérir dans les magasins qui parsèment chaque niveaux. Certains ennemis détruits laissent échapper une précieuse pièce d'or ou d'argent que l'on pourra utiliser dans ces armureries. Les armes récupérées sont parfois anachroniques mais qu'importe, elles facilitent tout de même bien la vie de notre petit viking ! Brian devra faire vite car le temps lui est compté et un monstre tué quelques secondes plus tôt reapparaîtra inlassablement au même endroit. Il doit donc avancer et résoudre de petits puzzles tout en évitant les pièges de chaque niveau, jusqu'au repère du vil **Loki**. Les parcours ne sont pas linéaires et pour en arriver au bout il faudra souvent composer avec les énigmes : Je vous défie de passer le tout premier niveau sans un minimum d'intuition et d'exploration. Enfin, pour ne pas faillir à la règle, un **Boss** de fin de niveau attend Brian à chaque lieu parcouru.

**Prophecy** est donc un titre classique mais terriblement bien conçu et *fun* à jouer. Il répond à tous les critères d'un jeu de plateforme de l'époque. Les musiques (des modules créés sous **Noisetracker** par le compositeur **Barry Leitch**) sont efficaces et très entraînantes. Barry confie d'ailleurs qu'à l'époque il avait utilisé le minimum de matériel, faute de moyens : un *sampler* trouvé par-ci et un magnétophone de troisième main trouvé par-là. **Noisetracker** était un logiciel *Freeware* bien connu des **Demomakers**. Les graphismes sont fins, détaillés et

d'un style particulièrement attachant. Les couleurs sont toujours admirablement choisies. Un petit défaut tout de même dans la vitesse d'animation qui se révèle assez lente lors des déplacements de Brian.

**Prophecy** est probablement le jeu le plus abouti qu'ai réalisé **Imagitec** sur Amiga. Mais à l'époque la concurrence était rude (**Mega Twins** sorti à peine un an plus tard le surpassera sur bien des domaines). **WonderBoy**, sorti 2 ans plus tôt, avait déjà ses adeptes. En tout cas, **Prophecy** reste un bon petit jeu à (re)découvrir. ■

### Frères de Look

Wonderboy in  
 Monsterland  
 (Master System, 1988)



Prophecy 1  
 The Viking Child  
 (Amiga, 1990)



Mega Twins  
 (Amiga, 1991)

### Trivias Prophecy I

- Quelques chiffres :

**3** : Le nombre de disquettes utilisées. **9** : Le nombre de Boss à battre pour voir la fin du jeu.

**16** : le nombre de niveaux à explorer. **22** : le nombre de musiques composant la BO du jeu.

- C'est le musicien **Barry Leitch** qui a donné le nom au héros du jeu : « Little Happy Brian the Viking ».

- C'est également lui qui prononce « Prophecy, The Viking Child » dans l'introduction.

- **Prophecy 1 The Viking Child** a également été porté sur **Atari ST/E** (1990), **DOS**, **Lynx** (1991) et **Game Boy** (1992).