

## CONTACTS

**Marketing :** Chef de produits  
Emmanuelle Gonidec  
01.55.20.25.50  
E-Mail : [egonidec@emme.fr](mailto:egonidec@emme.fr)

**Communication/presse :** Chargée de communication  
Yolande Gonzalez  
01.55.20.25.84  
E-Mail : [ygonzalez@emme.fr](mailto:ygonzalez@emme.fr)

-----  
Franck Tonnerre  
01.55.20.25.50  
E-Mail : [ftonnerre@emme.fr](mailto:ftonnerre@emme.fr)

Retrouvez plus d'informations sur le jeu à l'adresse suivante :  
[www.azuretasmar-lejeu.com](http://www.azuretasmar-lejeu.com) et sur le film [www.azuretasmar-lefilm.com](http://www.azuretasmar-lefilm.com)  
Contact presse film : Robert Schlockoff  
01.47.38.14.02 - [rscm@noos.fr](mailto:rscm@noos.fr)



### Configuration requise PC

Pentium™ III 1GHz - 256 Mo de RAM  
Windows® 2000 / XP / Vista  
Carte 3D 64 Mo compatible DX9 - Lecteur de DVD Rom  
Carte son compatible DirectSound - Écran milliers de couleurs  
Option: Manette de jeu standard compatible

## LE JEU

adapté du film de  
Michel Ocelot



Azur et  
Asmar





## interview de Michel Ocelot

Quelle a été votre implication dans le projet du jeu vidéo tiré de votre film Azur et Asmar ?

*M.O.* Je m'applique à suivre TOUT ce qu'on fait autour de mes films.

La première chose à respecter est l'esprit du film, sur l'amitié, et sur la dignité des gens. La deuxième chose est de garder l'image raffinée du film, la richesse des décors. Mais j'ai déjà fait plusieurs productions avec Ouât, je leur fais

confiance, et je les pousse à avoir leurs propres idées pour le jeu, domaine où ils en savent plus que moi.

Pourquoi avoir choisi la dernière partie du film pour écrire le scénario du jeu ?

*M.O.* La dernière partie semble toute prête pour un jeu vidéo d'action et d'aventure, tout le monde était d'accord (non, je ne l'ai pas fait exprès !!). Mais des flash-backs permettent quelques incursions dans les autres parties du film.

Avez-vous dû accepter des adaptations du scénario du film afin de l'adapter au projet de jeu ?

*M.O.* Un long métrage et un jeu vidéo, ce sont des produits, des événements, différents. Il n'est pas question de faire la même chose. Des demandes spécifiques sont à satisfaire, et elles apportent des développements intéressants. Par exemple, la nécessité d'un long parcours dans le palais de la princesse a conduit à créer une immense et intéressante architecture qui n'existe pas dans le film, dans lequel on ne voit que la partie émergée de l'iceberg.

Quels sont vos projets à venir ?

*M.O.* Je dois d'abord consacrer l'année qui vient à la représentation de AZUR & ASMAR en France et dans le monde, parfois en présentant aussi KIRIKOU. Dans le domaine du jeu vidéo, Kirikou et les bêtes sauvages en mars 2007 avec Emme et Ouât...

Michel Ocelot est l'auteur des films « Kirikou et la sorcière », « Kirikou et les bêtes sauvages ». « Kirikou et les bêtes sauvages » - Plus de deux millions de spectateurs en France - sorti à Noël 2005. « Kirikou et la sorcière » - Sorti en 1998 - 1 500 000 spectateurs en France et 800 000 DVD/VHS commercialisées. Son nouveau film « Azur et Asmar » lui a demandé plus de 6 ans de travail.

## le film

Le synopsis du film :

Il était une fois, dans un vert pays, Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice. Ils grandissent ensemble, et se battent et s'aiment comme des frères. Mais la vie les sépare brutalement. Azur reste seul, avec le rêve du pays de roses et de jasmin, chanté par sa nourrice, et de la belle Fée des Djinns, qu'il faut délivrer. Devenu grand, il partira, il traversera la mer, il découvrira un pays d'aventures, de sorciers et de merveilles, il retrouvera celle qui était devenue sa mère, et celui qui fut le petit compagnon de son enfance. Mais le temps a passé, celui qui était riche est devenu mendiant, celui qui était pauvre est devenu prince, et l'un et l'autre veulent gagner la Fée des Djinns. Rejoindront-ils leur rêve, et seront-ils frères ou ennemis ?

# Azur et Asmar

Le jeu officiel du film  
sur PC DVD

Azur et Asmar est un jeu vidéo mêlant aventures et énigmes. Il s'appuie sur la fabuleuse quête fraternelle au cœur du nouveau film de Michel Ocelot.

Dans cette grande épopée, les deux frères de lait devront vaincre leurs adversaires dans des combats sans pitié.

Le marchand Ouardan et ses gardes guettent et ne demandent qu'à croiser les fers. Mais pour délivrer la mystérieuse Fée, encore faudra-t-il qu'ils réussissent toutes les épreuves initiatiques qui jalonnent leur parcours (dompter le lion Ecarlate grâce à la langue des fauves, séduire l'oiseau Sirmourth grâce au pouvoir de la plume irisée...).



## le jeu

Le gameplay générique reprend le principe des jeux de plateformes : exploration, ennemis, obstacles, énigmes... La progression s'effectue en 2D dans un univers entièrement modélisé en 3D.

Chaque niveau propose des objectifs et des principes de jeu originaux afin d'offrir des expériences variées. Notamment, chaque personnage a ses propres capacités : Asmar est autant combattant qu'Azur est agile. Certains passages exigent donc de l'adresse et de l'habileté, d'autres de la réflexion ou de bons réflexes.

Des points de sauvegarde automatique permettent de reprendre la partie à chaque fois que le joueur échoue.

## les graphismes

Directement inspirés ou extraits du film, les univers correspondent fidèlement aux dessins de Michel Ocelot. Les décors sont fouillés et hauts en couleurs. Les personnages sont, quant à eux, modélisés en 3D pour un meilleur déroulement des actions. Les sept univers graphiques proviennent du film (désert aride, palais fabuleux, falaises vertigineuses, grottes sombres...) et sont à découvrir tout au long des treize niveaux de jeu.

Le jeu est entièrement modélisé en 3D avec caméra contrainte et reprend le principe de plans successifs utilisé dans le film.

## les personnages



Les héros et guides :

Le joueur va incarner successivement Azur ou Asmar suivant l'épreuve rencontrée. Azur est plus acrobate et se déplace plus facilement. Asmar est un guerrier confirmé et sa force lui permet d'ouvrir certains passages et de combattre des ennemis plus puissants.

La princesse Chamsous-Sabah demande à Azur de prouver sa bravoure à travers une série d'épreuves avant de lui donner la langue des fauves.

Le sage Yoada sert de guide pour récupérer la plume irisée qui servira à dompter l'oiseau Sirmourth.

Les ennemis :

Ouardan est un marchand peu scrupuleux, qui livrera plusieurs combats contre Azur et Asmar et est accompagné de toute une bande de brigands.

Les Djinns, en protégeant la fée, deviennent des ennemis redoutables. Ifrit, Djinn, Dao détiennent les 3 mystérieuses clés, il faudra les vaincre pour les obtenir.

Dernier attaquant Marid, qui s'évertue à éteindre la salle des Lumières

## Les valeurs du jeu :

- l'ouverture d'esprit : c'est l'illustration parfaite du « mieux vivre ensemble » ou de la complémentarité des individus.
- le respect des croyances et des cultures différentes.
- pas de manichéisme ni de violence à l'instar des films de Michel Ocelot.
- le jeu garde, comme le film, l'esprit féérique d'un grand conte.

## le plan média du jeu

**Des grands jeux concours** autour du film, permettant de gagner un voyage, des livres, des CD-roms, et relayé sur les éléments de PLV.

**Un mini-site dédié :** [www.azuretasmal-lejeu.com](http://www.azuretasmal-lejeu.com)

**Une campagne presse**

sur "Le Journal de Mickey" durant 4 mois !

1 624 000 contacts générés par titre

cible : 6/12 ans

Conférence de presse - dossier de presse - avant-premières du film - démo disponible...

La cible : **6 ans et plus**

Le prix : **34.90 euros**

Date de sortie : **08 novembre 2006**

## Informations film

Le film « Azur et Asmar » est une coproduction Nord-Ouest Production, Studio O, Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma, Rhône Alpes Cinéma, Région Ile de France  
Un film distribué par Diaphana

**Sortie nationale du film : LE 25 OCTOBRE 2006**

Nombre de copies: 500

[www.azuretasmal-lefilm.com](http://www.azuretasmal-lefilm.com)

**Retrouvez également d'autres produits à l'effigie d'Azur et Asmar**

Nathan édite 5 livres autour de l'univers d'Azur et Asmar, avec un livre théâtre, deux albums, un roman illustré et un album documentaire (pour découvrir l'âge d'or de la civilisation arabo-musulmane), disponibles le 12 octobre en librairie.

Naïve distribue la bande originale du film composée par Gabriel Yared, ainsi que l'histoire du film disponible dans un coffret CD édition spéciale.

Une coproduction : QUAT Entertainment / Emme - Edition : Emme  
Avec la participation du Centre National de la Cinématographie et du secrétariat d'état à l'industrie et du programme Média  
Le jeu : QUAT Entertainment - Emme - 2006  
Le film : © Nord-Ouest Production, Studio O, Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma, Rhône Alpes Cinéma, Région Ile de France