

Prince of Persia

Atari ST

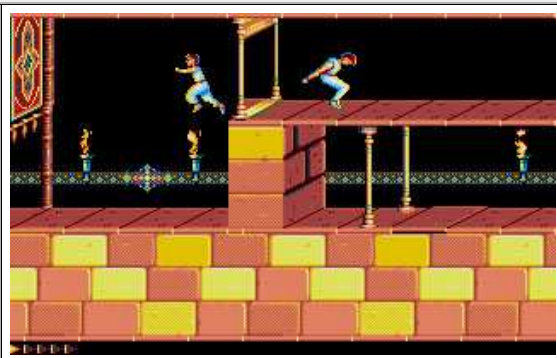
Les contes des mille et une nuit ont été une source d'inspiration non négligeable pendant un temps, juste ce qu'il faut pour que Prince of Persia voit le jour. Ici, un vilain vizir a enlevé votre Zoubida et treize niveaux vous séparent d'elle, un coup de tapis volant plus tard et vous voici parcourant des dédales de donjons qui rejettent de pièges et c'est armé de votre sabre que vous allez devoir assainir les différents niveaux. Jouissant d'une animation époustouflante, le jeu est rapidement devenu une vraie référence, zoom sur le premier volet de cette saga.

Broderbund . 1990. Plates-Formes.



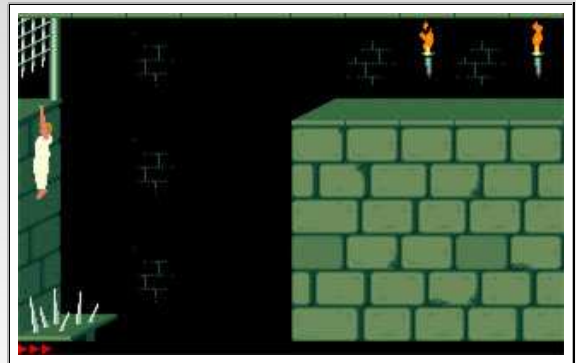
Avant Persia, les jeux de plates-formes étaient la cible privilégiée des tout petits avec moult Mario-like où l'on devait récupérer des étoiles à travers des niveaux regorgeant de bonbons, jouets et autres ballons. Rares étaient les exceptions mais ça commençait à venir, Rick Dangerous dans un premier temps, calqué sur le modèle d'Indiana Jones, offrait au joueur un vrai challenge avec des pièges originaux pour chaque tableau. Persia s'attaqua à un challenge loin d'être évident, proposer un jeu de plates-formes adulte, avec son lot de pièges et secrets, mais surtout avec aux commandes, un humain sans super pouvoirs qui ne peut pas faire des bonds de deux mètres mais qui doit susciter l'envie de jouer, en bref, un personnage cohérent dans un univers plus que fantaisiste, la mariage des cultures.

La technologie mise en place en cette année ne proposait pas de personnage réaliste dans ses déplacements, tout était à créer. Qu'à cela ne tienne ! La technologie Motion Study vint à l'aide de Jordan Mechner, auteur de Persia. Le concept est fort simple dans la pratique, on film un individu en déplacement et l'on numérise le tout en calquant ainsi les déplacements de son personnage avec ceux de la personne filmés. C'est ainsi que l'excellente idée du jeu fut ainsi créée, il suffit ensuite de broder autour des tableaux conventionnels, d'ajouter des pièges et surtout de calculer les niveaux en fonction des déplacements du personnage pour lui permettre une totale interaction avec les éléments du décor, plafonds accessibles, longueur de saut d'une bordure à une autre calculée, tout le jeu est conçu pour les dimensions du Prince, ce qui laisse imaginer l'étendue du travail qu'a demandé un tel jeu...



3 points de vie sont nécessaires pour traverser le miroir

Concernant le jeu à proprement parler maintenant. Vous avez donc treize niveaux bourrés de pièges où vous devez évoluer. Une bonne maîtrise du joy est plus que nécessaire pour réussir ces sauts du premier coup



Piouh ! A un poil... [PC]

Version SNES [1992] par Arsys Software

Cette version est très belle, chaque tableau a été entièrement redessiné et, bien entendu, il n'y a aucune saccade. Malheureusement si techniquement cette version surpasse de loin ses homologues sur micros, elle s'éloigne de trop de l'oeuvre originale. Les musiques et bruitages ont désormais disparu au profit d'une bande son omniprésente et pas génial, pendant les phases de combats, une nouvelle musique plus rythmée prend place, le prince est méconnaissable, il a un design différent des autres versions. Si les graphismes sont bons, ils sont également fantaisiste par rapport aux versions micro et vous aurez du mal à retrouver vos repères, d'autant plus que de nombreux écrans ont disparu au profit de nouveaux si bien que j'ai eu parfois l'impression de jouer à un autre jeu. En revanche, l'animation du personnage est la meilleure qu'on puisse trouver, tous micros/console confondus mais ça ne pèse pas lourd dans la balance. Bref, cette version dénature totalement l'oeuvre originale et l'on a d'avantage l'impression de jouer à un petit jeu d'action, vite fini, vite oublié qu'au mythique Prince of Persia.



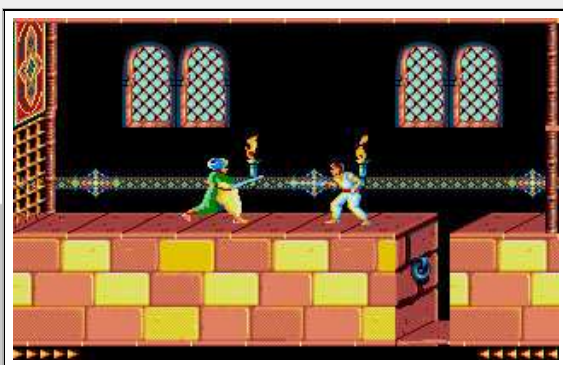
I've got the power ! [Snes]

Version Megadrive [1993] par Tengen

Autant vous le dire tout de suite, c'est la plus belle version de Persia. Les graphismes ont, ici aussi, été

même si la difficulté est progressive et les premiers niveaux, par exemple, suffisamment simple pour vous mettre dans le bain en douceur pour affronter la suite, un bon dosage de la difficulté donc. Vous êtes également amenés à mener des combats au sabre et même si la majorité des ennemis seront simple à battre, il y en aura quelques un bien plus coriaces pour vous apprendre à améliorer votre technique, ils font leur apparition loin dans le jeu de manière à ce que vous ayez vraiment le niveau pour les affronter, une bonne chose également.

La musique d'intro est fort sympathique et tout à fait dans l'optique du soft, quelque chose de féérique quoi. Pendant le jeu, seuls les bruitages vous accompagnent et ce n'est pas plus mal dans la mesure où vous êtes amenés à refaire parfois plusieurs fois le même niveau donc ça taperait sur les nerfs rapidement... Cris, sabre sortant de son fourreau, pics, dalles, grilles, hachoirs... Les bruitages sont d'un très bon niveau et franchement réalistes, une parfaite combinaison avec l'animation du perso elle aussi, plus que cohérente.



Ne vous fiez pas à son aspect et rusez...

En fait, derrière ce portrait idyllique se cache tout de même une ombre, l'animation des éléments. Si, comme vous l'aurez compris, au niveau du perso, l'animation est irréprochable, on ne peut pas en dire autant à propos des niveaux et des animations externes. Le jeu est bourré de saccades, il suffit que plusieurs éléments du décors soient en action pour que le tableau devienne d'une lenteur affligeante. L'enfer est atteint lorsque les grilles sont en action, le prince semble devenu bionique et tape le 1km/h, terrible... Ce défaut gâche une partie du jeu malheureusement mais il faut faire avec, heureusement, il est absent de la majorité des tableaux. A noter que ce défaut semble propre à la version Atari.

Si la monotonie s'installe, quelques éléments ont été placés ici et là pour vous redynamiser. Le jeu est tout d'abord chronométré, vous avez une heure pour arriver au bout alors autant vous dire qu'il ne faut pas trop flâner en chemin. En cours de jeu également, vous serez clonés en passant à travers un miroir, un concept avant-gardiste et fort intéressant puisque vous retrouverez votre clone à diverses occasions. D'autres surprises vous attendent également, preuve du soucis du détail qui est omniprésent à chaque coin.

refait mais tout en conservant l'aspect original, le perso est maintenant similaire à Persia 2, ce qui est une marque de respect et de cohérence supplémentaire face à la version Snes, les sons ont eux aussi subi un dépoussiérage respectueux, on retrouve donc ici le générique du jeu, les donjons et le palais, un très bon travail. Deux petites choses empêchent cependant d'atteindre la perfection, déjà la difficulté des combats qui est le plus élevée, toutes versions confondues, et l'imprécision du décor, là où vous pouviez vous rattrapper avant, ce n'est pas toujours possible ici. Bon, c'est pas la mer à boire mais il fallait le dire. On retrouve la même ambiance que sur micro, sans saccades, avec de super graphismes en revanche et une bande sonore de qualité, inutile donc de boudier notre plaisir, si vous voulez vous faire une petite partie, je vous conseille d'essayer sous Megadrive !



Des graphismes de toute beauté sur Megadrive

Version Mac [1992]

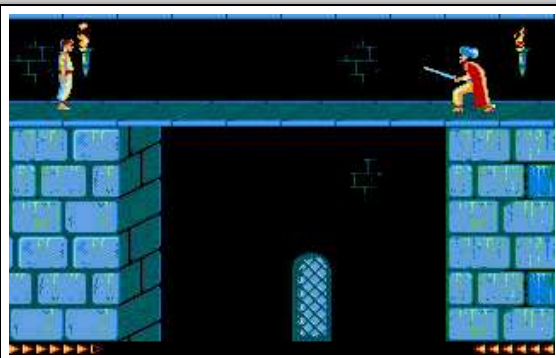
C'est la version la plus aboutie de POP, en 640x400, sortie en 92 sur l'ordinateur à la petite pomme, l'outil de prédilection de Jordan Mechner; pas étonnant dans ces conditions que l'on ait droit à un travail abouti à tous les niveaux, graphismes, bande son, jouabilité... Personnellement je préfère l'esthétique de la version Mégadrive mais ici la prise en main est exemplaire. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette version qui vaut la note maxi, est qu'elle soit sortie uniquement sur Mac et que les émulateurs pour PC ne courent pas les rues et ne sont pas très conviviaux mais ça c'est une autre histoire. Après un premier essai raté sur Apple 2, POP revient plus beau plus neuf sur Mac dans une version sublime.



La version Mac laisse sans voix...


Version Mega CD [1992] par Victor Musical

Sorti apparemment avant la version Megadrive, cette version se distingue par une bonne maniabilité et des pistes CD. On ne peut malheureusement rien ajouter de plus tant les graphismes sont laids à souhait, c'est



Un vrai décor de film pour le grand combat final [ST-Mac]

Prince of Persia ou la naissance d'un mythe. Malgré le défaut signalé ci-dessus, le jeu a su rapidement trouver son public de part la crédibilité de l'animation et la complexité des niveaux, des pièges et du maniement du perso si bien qu'aujourd'hui, même si le premier opus n'évoque pas de souvenir précis chez les nouveaux joueurs, le nom est néanmoins connu de tous. Persia est une valeur sûre de l'abandonware que je me dois de conseiller à tous tant le jeu a su tirer profit des capacités techniques des ordinateurs de ces années pour nous proposer un challenge unique et inattendu, un must.

Intérêt _____ 18/20 

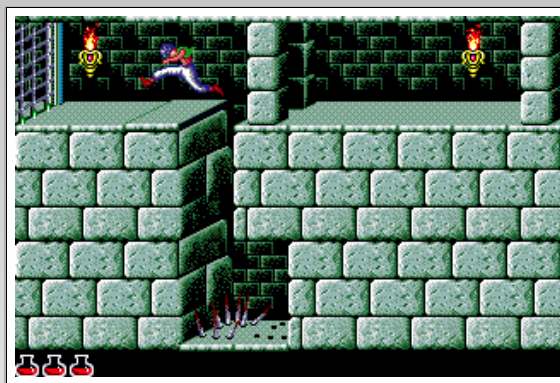
Version Amiga

Si la musique est toujours présente pendant l'intro, elle se fait beaucoup plus rare pendant le jeu, ainsi, les mini séquences musicale lors de l'ouverture d'une porte de niveau ont tout bonnement disparu ! Les bruitages sont dignes des pires films amateurs quant à eux et font l'effet d'un pétard mouillé. Le design enfin, laid, laid, à chier. La palette de couleurs a été considérablement réduite, là où la version ST semblait utilisé 16 couleurs, on peut ici en dénombrer entre quatre et huit, un vrai carnage. Tout est moche, mal rendu, jusqu'au perso lui-même qui n'a plus du tout le même design, a perdu sa teinture (il est blond ici) et sans détails. Vous l'aurez compris, cette adaptation est clairement bâclée, la seule chose qu'on peut à la limite sauver du naufrage concerne l'animation en général qui ne souffre d'aucunes saccades et même si le personnage est plus lent dans ses déplacements, c'est quand même agréable de bénéficier d'une version fluide. La réduction des sons et de la palette n'étant sûrement pas étrangère à cette nouvelle fluidité, à vous de juger si vous préférez jouer à la version ST, belle à tous points de vue mais avec des saccades ou la version Amiga, moche à tous les niveaux mais fluide...

Version 1.4 sur PC [1993]

Similaire à la version Amiga, elle diffère sur deux points uniquement. Les musiques et bruitages sont de bien meilleure qualité (pour cette version de 1993), j'irais même jusqu'à dire que les bruitages sont meilleurs que sur la version ST. Enfin, le troisième niveau n'est plus bleu foncé mais vert foncé, un changement de palette minime mais néanmoins intéressant, ça rend pas trop mal.

simple, il s'agit là de la version 16 bits console la plus laide de toute.



Hop là ! [Mega CD]

Les suites

Devant le succès du premier opus, trois suites furent mises sur pied. Prince of Persia 2, excellent mais forcément moins novateur. Prince of Persia 3D qui transpose le concept en 3D à la manière de Tomb Raider et enfin le petit dernier, Les Sables du Temps qui semble avoir remporté un certain succès, à suivre...

Blood

Astuces

Sauvegardez à chaque niveau puis une fois que vous saurez comment le finir, refaites-le à partir de la sauvegarde pour perdre le moins de temps possible.

Scrutez à mort chaque niveau pour trouver les potions qui ajoutent un point de vie.

Apprenez à croiser le fer, trois mouvements sont possibles, Fire + Haut, Fire + Bas. Si vous n'approfondissez pas votre technique, vous ne pourrez pas finir le jeu.

Liens

[Le plan des niveaux](#)

[Des vidéos de la Motion Study](#)

[Des captures d'écrans de toutes les versions dispos](#)



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Prince of Persia 2, Another World , Flashback , Blackthorne
Mot de passe	www.aftp.fr.st
Téléchargements	0,3 Mo 0,5 Mo , 0,2 Mo

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

