

Prince of Persia 2

Mac

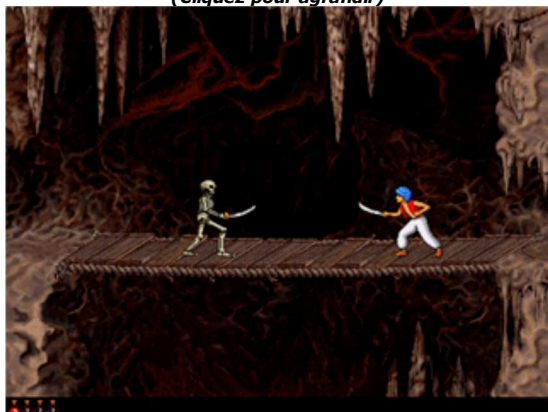
Après avoir vaincu mille dangers pour rejoindre l'élue de votre coeur, voici votre parfaite idylle une fois encore sérieusement menacée par l'arrivée d'un clône qui a enfilé vos babouches, il ne vous reste plus qu'à fuir courageusement et enchaîner moult donjons et palais pour retrouver ce baâtard et reprendre votre place. Sans même avoir eu le temps de vous la couler douce comme un gros pacha, vous devez sauter sur votre tapis volant et faire face à l'armée du sultan, vivement la retraite...

Broderbund . 1994. Aventure



Alors que vous avez largement mérité de finir vos jours avec la belle princesse, le Sultan, son père, ne voit pas cette union d'un bon oeil. OK, vous n'êtes qu'un pouilleux pauvre, orphelin et vous portez les même habits depuis Prince of Persia 1, mais vous êtes un brave gars avant tout, non ? Vos arguments ne font pas mouche, en revanche, les lamentations de la belle à papouin semblent le convaincre... Malheureusement pour vous, ce fourbe a contacté une sorcière du genre hideuse pour vous clôner, ainsi personne ne vous reconnaît même pas la dite princesse et il ne vous reste plus qu'à fuir le palais dans les cales d'un bateau cracra, la vie est trop injuste...

(Cliquez pour agrandir)



Tombera, tombera pas...

Le scénario est plus fin qu'une serviette hygiénique, en gros on prend les mêmes et on recommence, concentrons-nous donc d'avantage sur le jeu à proprement parler. Graphiquement POP premier du nom était sublime, POP2 est à tomber par terre. Si la résolution a été légèrement rognée, les graphismes sont de toute beauté avec énormément de détails à chaque tableau et des séquences grandioses comme le pont, le cheval ou le niveau 14 pour ne citer que ceux-là. La musique en revanche n'a pas subi une pareille cure de jouvence, le résultat n'est ni bon ni mauvais. Mais la question qu'il faut se poser lorsqu'on aborde une suite est l'innovation, alors, Prince of Persia 2 add/on ou vraie suite ? Vraie suite je vous rassure. De nouveaux ennemis hyper beaux comme les hommes à tête d'aigle ou les têtes volantes, de nouveaux niveaux, graphiquement totalement différents du premier opus, le cheval, l'ombre, de nouveaux pièges aussi comme les murs articulés qui viennent vous écraser ou les lames qui vous trancheront en deux si vous ne rampez pas. Les serpents qui viendront vous piquer les babouches, bref POP2 apporte son lot de bonnes surprises pour se

Version SNES par Titus [1995]

Sensiblement pareille à celle du PC si ce n'est que les graphismes ont changé à partir du niveau trois. Le résultat est en-dessous des versions précédentes. Le jeu est également très (trop) rapide.



Mince j'ai oublié ma carte, bon, je rentre à la maison

Prince of Persia 3D par Red Orb [1999]

Malgré les succès de jeux similaires à POP, en 2D, et sortis dans les 90's comme Heart of Darkness et Oddworld, Prince of Persia devait un jour passer en 3D, ne me demandez pas pourquoi, j'y suis pour rien ;-). Pour son premier essai, en 1999 via une filiale de Broderbund, le résultat fut très mitigé. Il s'agit là d'un Tomb Raider-Like, graphiquement on a vu mieux, les angles de caméra, la jouabilité, l'ambiance, tout est moyen voire mauvais et le fil conducteur de la saga n'est plus perceptible. POP 3D n'en est pas moins un bon petit jeu mais il se rapproche plus de quelque chose comme ODT, le Cinquième Element ou Deathrap Dungeon que du mythique Prince of Persia de Mechner, un coup de sabre dans l'eau.



Vas-y approche, narden o m... [POP 3D]

Jordan Mechner

distinguer de son grand frère, on n'en attendait pas moins.



Le niveau de difficulté a été revu à la hausse également, plus de précision est nécessaire, vous aurez moins le droit à l'erreur. A partir de la fin du niveau 13 il va falloir des trésors d'imagination pour trouver les techniques, toutes bêtes mais faut connaître, je vous les dévoile à la fin du test à ce sujet pour éviter de tourner en rond mais la lecture de la notice met déjà bien sur la voie... Attention cependant, dur mais pas insurmontable, avec de la maîtrise vous y arriverez, POP2 n'est pas un challenge impossible à finir mais réservé cependant avant tout aux personnes ayant fini le premier opus.



Prince of Persia 2 est vraiment une agréable surprise, retrouver cette ambiance et ce gameplay si particulier dans une aventure plus riche et plus belle est vraiment un émerveillement. Il est seulement dommage que les versions PC & Snes n'aient pas bénéficié de ce graphisme car franchement, la version Mac décoiffe, aucun ralentissement, jouabilité parfaite, jeu parfait, on a droit à un grand jeu de plates-formes en 2D mais surtout à une suite justifiée puisqu'elle apporte son lot d'innovations suffisantes pour perdurer le mythe Persia. Un conte qui n'est pas prêt de s'arrêter.

Intérêt **18/20**

Version PC [1993]

Par rapport au premier Prince développé sur PC, c'est le

Jordan Mechner est né à New York et a suivi ses études à Yale. Son premier jeu vidéo fut Karateka en 1984 sur Apple 2 qui remporta un grand succès de part sa fluidité puis ce fut la consécration en 1990 avec Prince of Persia qui fut traduit en six langues, converti sur une vingtaine de plates-formes et reçut des prix aux quatre coins du monde. Jordan a formé "Smoking Car Productions", un studio de développement basé à San Francisco dont le premier et dernier jeu fut "The Last Express" en 1997, un jeu d'aventure cette fois. Il fut consultant sur le troisième opus mais prit sa revanche sur le 4ème, Les sables du temps où Ubi Soft lui laissa superviser une grande part de la production, d'où le résultat...



Conseils

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, il vous faudra 9 fioles avant d'attaquer le niveau 13.

A la fin du niveau 13, vous avez au moins 10 fioles, laissez le garde de la flamme bleue vous tuer et attendez le message "Press key to continue" et admirez le spectacle.

Au niveau 14, la salle des araignées vous fera gagner une fiole à chaque combat, il vous en faut 11 minimum. Transformez-vous ensuite en ombre et au dernier tableau, contre votre clone, lancez-lui une fireball. La lueur bleue autour de votre ombre indique que vous pouvez lancer une attaque magique.

Contrôles : gauche/droite plusieurs fois pour se transformer en ombre, "control" pour lancer une fireball.

Blood

(Cliquez pour agrandir)

jour et la nuit. Par rapport au même POP2 sur Mac, c'est graphiquement inférieur puisque, déjà, les graphismes sont en basse résolution mais également la palette est vraiment réduite. Le résultat est cependant suffisamment convaincant pour proposer une alternative intéressante et offrir un jeu de plates-formes de qualité sur PC.



Le premier niveau [PC]



Le dernier niveau !

Liens

[Le plan de quelques niveaux](#)
[Prince Of Persia 2 \(II\) Center](#)
[Prince of Persia 2 Unofficial Website](#)
[Interview de Jordan Mechner en 2003 à propos de SOT](#)



| | |
|-----------------|--|
| Langue | |
| Voir aussi | Prince of Persia , Another World , Flashback , Blackthorne , OnEscapee , Hunter Hunted , Oddworld , Heart of Darkness , Nosferatu , Bermuda Syndrome |
| Mot de passe | www.aitp.fr.st |
| Téléchargements | |
| Manuel | |

Galerie d'images (cliquez pour agrandir) :



[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.

