

Le turban, c'est géant

Autant vous prévenir tout de suite, *Prince of Persia* est considéré par de très nombreux joueurs comme le meilleur jeu des années 80. Il a remporté non seulement une multitude de prix mais a rencontré également un succès énorme. Il était donc tout à fait normal que nous le mettions en avant un jour ou l'autre. Et ce jour est arrivé. Chouette, non ?

A ladin a plaqué la princesse et s'est tiré avec le génie bleu, vivre son amour au bord de la mer et pourquoi pas aller à Bègles officialiser leur liaison. Résultat, Jaffar a capturé la princesse et lui demande gentiment de l'épouser, sinon il la tuera. Heureusement, Robert est un héros. Robert a un joli turban – qu'il retire parfois, en fait, ça dépend de la version du jeu... – et un jeu de jambes à vous faire maigrir de jalousie une ballerine. Robert va donc mettre son corps d'athlète au service du sultan et tenter de sauver la princesse.

Bon, vous m'excuserez pour les quelques libertés prises avec le scénario original, mais l'idée est là : Jaffar a lancé un ultimatum à la fille du sultan et elle doit l'épouser dans quelques minutes... 60 pour être exact... Alors, hein, on fait moins le malin ?

J'aime ces scénarios. Si, si. C'est drôlement recherché, non ? Un méchant, une princesse, un héros.



1989

Le DC-10 d'UTA qui assurait la liaison Brazzaville/Paris s'écrase dans un désert du Niger (19 septembre).



Lors de sa sortie, *Prince of Persia* a tout dévasté sur son passage. Bien évidemment, ce ne fut pas grâce à son scénario... mais grâce à sa réalisation. Encore aujourd'hui, *Prince of Persia* est un modèle en ce qui concerne la fluidité de l'animation du personnage. Alors, imaginez la révolution à l'époque ! Pour faire vivre votre héros, vous pourrez sauter, ramasser des objets, grimper, descendre, faire des pas, courir... Et toute la panoplie jouit d'une animation sublime.

Qu'est-ce qu'il a, mon pyjama ?

A l'époque, également, le graphisme était magnifique et détaillé. Si le personnage se balade la plupart du temps – tout dépend encore une fois des versions – en pyjama blanc, il n'empêche que les décors sont de toute beauté. De plus, l'action et le rythme y sont minutieusement pensés et intelligemment dosés.

Les dalles s'effondrent lorsque vous passez dessus ; les piques attendent un faux pas ; les gardes, eux, attendent un simple pas, pour vous embrocher ; des dents aiguisées se ferment sur votre passage, des fosses s'ouvrent sous vos pieds... pièges et acrobaties sont donc au rendez-vous.

Prince of Persia demande un savant mélange de dextérité et de réflexion.

C'est bien simple, en cette bonne vieille année 1990 – sa sortie date de fin 1989 si mes



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989

Genre : plateforme

Editeur : Broderbund

Jeu disponible sur PC, Mac, Amiga, Atari ST, Nes, Snes, Game Boy, Megadrive, Game Gear, C 64, Amstrad CPC...

souvenirs sont bons, donc la folie PoP s'empara du monde plutôt en 1990 –, les joueurs ne juraient plus que par ce titre. Il remporta une multitude de prix (Gen4, Tilt et confrères...) et, pour preuve de sa célébrité, il fut adapté sur toutes les machines (du C64 au ST en passant par l'Apple II ou le ZX Spectrum, la Game Boy ou même les mobiles Nokia...). Il fut suivi d'un excellent *Prince of Persia 2* (1993), reprenant les mêmes éléments, puis tomba dans l'oubli. Le temps d'un assez moyen *Prince of Persia 3D* (1999) et il fallut patienter encore quelques années avant de voir Ubi Soft relancer la licence avec un *Prince of Persia : les sables du temps* (2003) et enfin *Prince of Persia : l'âme du guerrier* (2004). En attendant un *Prince of Persia 3* – 2005 ? –, jetez-vous sur les excellents jeux et remakes de notre CD !

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★