

Date: Jeudi 17 novembre 2005 à 04:05:00

Sujet: 5 Jeux Video

Prince Of Persia 3 sur Xbox

Troisième (et dernier ?) volet de Prince Of Persia sauce montréalaise, Les Deux Royaumes se dévoile à travers une preview tarabiscotée qui fait tout pour nous cacher l'énigmatique scénario dans lequel notre bon prince s'est emmêlé.

Manier le clair-obscur a dû être une préoccupation majeure des personnes chargées de compiler cette version preview de [PoP 3](#) tant elle s'efforce de rester discrète sur le scénario du jeu et ses diverses implications sur le gameplay. De retour dans sa patrie, le Prince y découvre l'enfer de l'invasion et des Sables Du Temps à nouveau libérés par sa belle, tentant en vain de repousser les assauts contre sa cité. Sinistre fatalité pour le Prince qui va donc une fois de plus devoir combattre les méfaits de ces sables maudits et surtout, tout faire pour libérer Kaileena, kidnappée par une bande de malotrus. Difficile d'en savoir plus avec cette démo composée de niveaux épars du jeu et dépourvue de dialogues, mais il y a cependant une chose qui semble à peu près certaine, vu la tête qu'il fait, j'ai des doutes quant au fait que le prince comprenne lui-même tout ce qui lui arrive. Y compris la manière dont ses rapports avec les Sables du Temps ont fini par l'atteindre dans sa chair, entraînant la naissance de son sombre alter ego, le Dark Prince. Mais avant d'en arriver là, voyons un peu ce qui attend le prince dans sa forme traditionnelle d'humain sautilleur. Sans surprise et avec délectation, on retrouve rapidement les marques de la série avec un level design toujours aussi propice aux acrobaties du Prince qui n'en finit pas de bondir de rebords en saillies, de courir sur les murs, de tourner, de virer, tout cela avec la grâce féline qu'on lui connaît depuis longtemps. Mais à la lumière de cette démo, nous lui découvrons de nouveaux talents comme la possibilité d'utiliser des panneaux obliques qui lui donneront la capacité de conclure un wall run par un saut en diagonale, sous réserve de sauter au bon moment évidemment. Le joueur observateur aura également tôt fait de remarquer l'apparition de plaques métalliques dans lesquelles on pourra planter la dague du Prince qui pourra alors s'y suspendre ou parfois s'en servir comme d'un levier actionnant quelques mécaniques obscures. Le crapahutage et l'exploration restent ainsi des fondements du jeu, tout autant que les pièges mortels qui parsèment les lieux que l'on visitera.

Il arrivera pourtant que l'on visite certains environnements en char à cheval. Difficile de savoir combien de fois ce genre de séquences se présentera puisqu'une seule était présente sur la preview, voyant le Prince aux commandes d'un véhicule, poursuivi par des créatures des sables qu'il faut envoyer dans le décor. Une façon amusante et défoulante de casser un peu le rythme de l'action. Une action qui nous rattrape cela dit rapidement, avec des combats qui ont encore gagné en vigueur depuis l'Ame Du Guerrier. De nouveau, on constate que le Prince n'est armé que de sa dague mais qu'il lui est possible de récupérer les armes abandonnées par ses ennemis vaincus et ainsi de réaliser des combos meurtriers à deux mains. C'est en farfouillant dans les menus que l'on s'aperçoit d'ailleurs du

grand nombre d'attaques qu'il est possible de lancer. Une quantité qui n'aurait rien à envier à un jeu de baston à part entière. Attaques à une main, à deux mains, acrobatiques, il y en a pour tous les goûts et pour tous les styles. Mais la principale innovation dans ce domaine est à chercher du côté des speed kills, une technique permettant de venir à bout d'un adversaire en un ou deux coups. Si l'on parvient à s'approcher de lui furtivement, il est alors possible de lancer cette attaque fulgurante, le Prince bondit et lorsque l'action se fige un bref instant, votre précision sera cruciale puisqu'il vous faudra appuyer sur une touche et lancer le coup fatal. Appuyez trop tôt ou trop tard et vous serez contré. Cette technique furtive sera maintes fois mise à contribution afin d'éviter de se voir submergé par un trop grand nombre d'adversaires. Il faut admettre que certaines de ces mises à mort sont loin de manquer de classe.

Celui qui en manque un peu en revanche, c'est le double obscure du Prince, sobrement baptisé Dark Prince, dont la nature et l'origine restent mystérieuses et que l'on incarnera de manière régulière au gré des transformations impromptues du personnage. Ce qu'on aimerait surtout savoir en fait, c'est pourquoi ce personnage au charisme potentiel assez énorme se voit affublé d'une coupe de cheveux piquée à Desireless. Parce que, bon, ça brise pas mal le mythe. Toujours est-il que ce Dark Prince est loin d'être un manche quand il s'agit de se battre, disposant de ses propres attaques, il est en sus équipé de la Daggerfall, une sorte d'épée/fouet particulièrement efficace qui lui sert aussi bien à se battre qu'à se déplacer, façon Indiana Jones. Mais s'il est puissant, ce sombre Prince souffre d'un gros défaut, il a sans cesse besoin de ravitailler en Sables du Temps, sous peine de mourir bêtement. Un travers qui pourrait devenir agaçant d'ailleurs.

Dernier point relatif au gameplay, la présence de boss de taille assez colossale, représentés dans la preview par un gigantesque gladiateur infecté par les Sables que l'on doit terrasser en utilisant l'environnement pour atteindre le haut de son corps. Tout laisse penser que d'autres boss de ce type seront présents dans la version finale du jeu. On terminera ce premier tour d'horizon par un point assez crucial de cette série : l'atmosphère. Après avoir un peu déçu sur ce point dans L'Ame Du Guerrier, dont la noirceur et la brutalité avaient terni l'éclat exotique et féérique, Ubi Montréal réarme son fusil. Si dans le fond, l'histoire promet de ne pas être spécialement joyeuse, le design a en tout cas retrouvé ses couleurs et ses teintes orientales, abandonnant les décors trop sombres du second volet. De même, si la violence des combats est toujours là et que le Prince au combat n'est pas un enfant de coeur, son doublage, en l'état actuel, ne semble plus être assuré par un Rambo du pauvre lançant ses cris rauques pour un oui ou pour un non. Quant aux riffs de metal qui pour beaucoup tombaient comme une bière dans un concert de Lorie, ils ont disparu. Du coup, [PoP 3](#) pourrait apporter un certain équilibre entre les deux premiers volets, tout en complétant encore un peu le gameplay de la série qui, malgré tout, ne devrait pas surprendre outre mesure. [Comparez les prix pour Prince of Persia 3](#)

Publication de Tout sur l'informatic - Programmation C#,
Scurit, Divx, P2P:
<http://www.zmaster.fr>

URL de cette publication

<http://www.zmaster.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=142>