

# PRINCE OF PERSIA

The Shadow and The Flame™



Manuel

# PRINCE OF PERSIA<sup>®</sup>

## THE SHADOW AND THE FLAME<sup>™</sup>

Un jeu d'action cinématographique par Jordan Mechner

### Guide de l'utilisateur

Pour IBM<sup>®</sup>/Tandy<sup>®</sup> et  
ordinateurs compatibles à 100%

# LTF Abandonware France

<b>DIRECTEUR DU PRODUIT:</b>	BRIAN EHELER
<b>PROGRAMMEUR:</b>	JEFF CHARVAT
<b>CHEF DE LA PROGRAMMATION DU PROJET:</b>	LANCE GROODY
<b>DIRECTEUR ARTISTIQUE:</b>	LEILA JOSLYN
<b>ASSISTANT DU DIRECTEUR ARTISTIQUE:</b>	SCOTT HAILE
<b>GRAPHIQUES &amp; ANIMATION:</b>	NICOLE TOSTEVIN, STEPHEN PETERSON, MICHAEL BAISUCK ET DANIEL GOODWIN
<b>DIRECTEUR DES SONS:</b>	TOM RETTIG
<b>MUSIQUE COMPOSÉE PAR:</b>	JONELLE ADKISSON
<b>EDITEURS DE SONS:</b>	MICHAEL BARRETT ET RALPH MARSH
<b>COMPLÉMENT DE PROGRAMMATION:</b>	LANCE GROODY, BOB ARIENT, MICHAEL COLLINS ET DIANE CERRETA
<b>GRAPHIQUES COMPLÉMENTAIRES:</b>	JULIE GLAVIN, LYDIA HAGGERTY ET MAUREEN GILHOOLY
<b>CONSEILLER POUR L'HISTOIRE:</b>	TOMI PIERCE
<b>CONSEILLERS POUR LA CONCEPTION DU JEU:</b>	MARK ABRAMS ET ROBERT COOK
<b>RÉALISATEUR DU STORYBOARD:</b>	CARL SHEFELMAN
<b>CHEF DE LA PUBLICATION:</b>	KEN GOLDSTEIN
<b>DIRECTEUR DU MARKETING:</b>	BRUCE FRIEDRICKS
<b>COORDINATEUR POUR LE MARKETING:</b>	MAIA STANGELAND
<b>ASSURANCE QUALITÉ:</b>	WARREN YAMASHITA, MARCUS DUEROD ET LE SERVICE ASSURANCE QUALITÉ DE BRØDERBUND
<b>GUIDE DE L'UTILISATEUR RÉDIGÉ PAR :</b>	BRIAN EHELER ET JORDAN MECHNER
<b>GUIDE DE L'UTILISATEUR CONÇU PAR:</b>	ELSA KENDALL
<b>COFFRET CONÇU PAR:</b>	THE DESIGN OFFICE OF WONG & YEO, SAN FRANCISCO

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À : FRANCIS ET VICKI MECHNER, DAVID MECHNER, DOUG CARLSTON, STEWART APELZIN, TODD ARNOLD, EDWARD BADASOV, JOHN BAKER, KEVIN BURGET, SUZANNE D'MELLO, ERIC ET ALEXIS KURLAND DEEDS, GEORGE HICKENLOOPER, PATRICK LADISLAV, DAVID MAGLIOCCO, MICKEY MANTLE, DELIA MCINERNEY, MARK NETTER, ELIZABETH SHURA, GINNY WALTERS, ALAN WEISS, HARRY WILKER ET PETER YOUNG.

DÉDIÉ À LA MÉMOIRE DE PERRY STILING BABB.

Prince of Persia et Brøderbund sont des marques déposées de Brøderbund Software, Inc. The Shadow and the Flame est une marque de Brøderbund Software, Inc. © Copyright 1993 Jordan Mechner, Brøderbund Software, Inc. Tous droits réservés. IBM et Tandy sont respectivement des marques déposées d'International Business Machines, Corp. et de Tandy Corporation.

**NE FAITES PAS DE COPIES ILLÉGALES DE CE LOGICIEL !**

Le logiciel que vous utilisez est le fruit des efforts d'un grand nombre de personnes : créateurs, artistes, producteurs, programmeurs, distributeurs, revendeurs et autres professionnels consciencieux. Les coûts de développement de ce programme et d'autres sont couverts par les ventes de logiciels. La duplication illicite de logiciels entraîne une augmentation de prix pour tous les utilisateurs légitimes.

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame est protégé par la loi sur les copyrights. La copie de ce logiciel à des fins autres que la sauvegarde est une infraction à la loi. Toute personne qui réalise des copies illicites de logiciels peut être punie par la loi.

Brøderbund Software, Inc., en tant que membre de la Software Publisher's Association (SPA), soutient les efforts de l'industrie dans sa lutte contre les copies illégales de logiciels informatiques.

Le vieux Manuel



**TABLES DES MATIERES**

Démarrage	2
Installation sur le disque dur	2
Exécution sous Windows	3
Options et touches spéciales	4
Séquences de l'histoire	4
Contrôle de vos mouvements	5
Clavier	5
Joystick	10
Conseils	14
Vie et mort	15
Mort et continuation	15
Limite de temps	16
Sauvegarde du jeu	16
A propos de l'auteur	17
Prince of Persia: The Official Strategy Guide	19



**L**ORSQUE VOUS VOUS ETES EMBARQUE CLANDESTINEMENT SUR UN NAVIRE POUR LA PERSE, vous n'imaginiez pas que vous tomberiez amoureux de la jeune et jolie fille du Sultan. Il vous serait encore moins venu à l'idée qu'un aventurier inconnu comme vous, sans fortune ni titre, obtiendrait sa main et serait acclamé comme nouveau **Prince de Perse** par une population idolâtre.

En fait, le Sultan avait compté marier sa fille, sinon à un roi, du moins à un prince dont la fortune et l'importance complèteraient favorablement les siennes. L'idée de la livrer à quelqu'un comme vous a tellement contrarié le Sultan qu'il a failli ordonner de vous décapiter sur-le-champ.

Seule l'intervention rapide de la Princesse vous a sauvé la vie. Et ce n'est qu'au moyen du plus habile plaidoyer (accompagné d'un torrent de larmes) qu'elle put persuader son père d'accéder à votre requête. C'est ainsi que la Perse gagna un nouveau Prince.

C'est, du moins, ce dont vous vous souvenez.

Jusqu'au jour où vous entrez dans la salle du trône et trouvez, au côté de la Princesse, votre place occupée par quelqu'un qui vous ressemble étrangement. Pire encore, la Princesse elle-même ne vous reconnaît pas.

Sur un mot du "Prince", les gardes du Sultan s'emparent de vous. Ce n'est pas le moment de discuter. Vous vous dégagez et vous sautez par la verrière sur le toit du palais. Avec tous les gardes de Perse à vos trousses, vous échappez de justesse en sautant sur un bateau de commerce.

Tandis que le vent vous pousse loin de la Perse, toujours plus loin de la Princesse et du bonheur trop bref qui fut le vôtre, vous faites le vœu de ne vivre désormais que pour revenir. Vous ne savez pas qui est votre ennemi ni comment vous le vaincrez ... mais entre vous et la clé de ce mystère il y a la plus grande aventure que vous ayez jamais vécue.



## DÉMARRAGE

Pour jouer à Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame vous devez avoir :

- Une machine 286 de 10 MHz ou plus rapide
- 640 Ko de RAM
- 2 Mo de RAM pour les sons synthétisés (voix, effets sonores)
- Disque dur avec 7 Mo d'espace libre
- Carte VGA, moniteur VGA
- Lecteur de disquettes 3,5" de 1,44 Mo

Avant d'installer Prince of Persia 2, créez un jeu de disquettes de sauvegarde. Si vous ne savez pas comment procéder pour faire des copies de sauvegarde des disquettes livrées, reportez-vous à votre manuel MS/PC DOS pour toute information. Après cette opération, mettez les disquettes de sauvegarde en lieu sûr pour le cas où vous en auriez besoin plus tard.

Prince of Persia 2 peut être joué avec le clavier ou un joystick. Si vous avez un joystick, assurez-vous qu'il est correctement installé.

## INSTALLATION SUR LE DISQUE DUR

**Il vous faut 7 Mo d'espace libre sur le disque dur pour installer le programme. Une fois que le contenu des quatre disquettes est installé, le programme occupe approximativement 6,5 Mo d'espace sur le disque dur.**

Pour installer Prince of Persia 2 sur votre disque dur, lancez votre ordinateur avec DOS version 3.1 ou supérieure. Insérez la Disquette 1 dans le lecteur désiré, puis sélectionnez celui-ci à l'invite du DOS et appuyez sur ENTREE.

A l'invite du DOS, tapez INSTALL, appuyez sur ENTREE, puis suivez les instructions à l'écran. Le programme d'installation crée automatiquement un répertoire appelé PRINCE2 dans le répertoire central. Si vous souhaitez placer Prince of Persia 2 dans un autre répertoire, entrez le nom du chemin désiré pendant la procédure d'installation.

Une fois l'installation terminée, vous voyez apparaître un menu qui vous permet de spécifier la configuration de votre ordinateur. A l'aide des touches fléchées Haut et Bas, mettez en valeur la fonction que vous voulez configurer et appuyez sur ENTREE. Une liste d'options vous sera proposée. Sélectionnez l'option appropriée et appuyez sur ENTREE. D'autres informations relatives à chaque option sont fournies en bas de l'écran.



Lorsque vous êtes prêt, et si vous souhaitez lancer le programme à partir de DOS, sélectionnez Save the Configuration (sauvegarder configuration) et Exit (sortir). Vous retournez ainsi à DOS dans le répertoire PRINCE2 ou le répertoire que vous avez spécifié pendant la procédure d'installation. Si vous voulez lancer le programme à partir de Windows, suivez les instructions complémentaires de la section ci-dessous intitulée "Exécution sous Windows".

A l'invite du DOS et depuis le répertoire PRINCE2 ou le répertoire que vous avez spécifié, tapez PRINCE et appuyez sur ENTREE pour lancer le jeu. La séquence d'introduction commence, suivie d'une démonstration automatique du programme. Lorsque vous êtes prêt à jouer, appuyez sur la touche ESC, la barre d'espace ou un bouton du joystick pour démarrer.

Si vous voulez modifier certaines informations de configuration (SETUP) ultérieurement, tapez SETUP depuis le répertoire où se trouve Prince of Persia 2, faites les changements nécessaires, puis sortez.

*Remarque : si vous utilisez une carte sonore comme Sound Blaster et qu'il se produise des figeages de l'écran ou des sons bizarres, c'est qu'il y a peut-être un conflit IRQ (demande d'interruption). Consultez votre manuel de carte sonore ou contactez votre fabricant de cartes sonores pour lui demander des instructions sur l'élimination des conflits IRQ.*

## EXÉCUTION SOUS WINDOWS

Pour lancer Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame sous Windows en tant qu'application non-Windows, il faut que Windows soit installé sur votre ordinateur (reportez-vous aux instructions de votre manuel Windows).

*Remarque : si une diminution sensible des performances du jeu se produit après le lancement de Prince of Persia 2 à partir de Windows, relancez le programme à partir de DOS.*

Une fois Prince of Persia 2 installé à partir de DOS (voir "Installation sur le disque dur" ci-dessus), vous voyez apparaître un menu SETUP qui comprend l'option "Make Program Accessible under Windows" (rendre programme accessible sous Windows). A l'aide des touches fléchées Haut et Bas, mettez cette option en valeur et appuyez sur ENTREE. Le programme SETUP cherche alors Windows sur votre disque dur.

Comme il faudra modifier les fichiers WIN.INI et SYSTEM.INI de votre répertoire Windows, le choix vous sera donné de les modifier vous-même ou de le faire faire par le programme. A moins que vous n'ayez une expérience préalable de l'édition de l'un ou l'autre fichier, nous vous recommandons de laisser le programme SETUP effectuer les modifications à votre place.

Une fois les modifications faites, sélectionnez "Save Configuration and Exit" et vous retournez à l'invite du DOS. A ce stade, vous devez lancer Windows pour qu'un répertoire Brøderbund Software contenant le fichier Prince of Persia 2 puisse être créé.

Lorsque Windows est lancé, il vous est demandé si vous voulez créer le répertoire pour "Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame". Sélectionnez "Oui" et l'icône Prince of Persia 2 s'installe dans un répertoire appelé "Brøderbund Software".



## OPTIONS ET TOUCHES SPÉCIALES

Appuyez sur les touches Alt et O, soit la combinaison (Alt-O), pour accéder à l'écran Options pendant le déroulement du jeu. Vous pouvez utiliser, depuis l'écran Options, la touche TAB ou les touches du curseur pour mettre une sélection en valeur, appuyez sur ENTREE pour changer de sélection et sur ESC pour retourner au jeu.

En plus de l'écran Options, les touches spéciales suivantes sont à votre disposition pendant le jeu :

- ESC** Interrompre le jeu. Appuyez sur une autre touche pour reprendre le jeu.
- Alt-S** Activer/désactiver tous les sons.
- Alt-M** Activer/désactiver la musique d'ambiance.
- Alt-K** Sélectionner le contrôle par le clavier.
- Alt-J** Sélectionner le contrôle par le joystick. Recalibre aussi le programme selon le joystick. Lorsque vous appuyez sur cette touche, assurez-vous que le joystick est dans la position centrale (point mort).
- Alt-R** Mettre fin au jeu et vous fait revenir à la séquence d'introduction.
- Alt-A** Relancer le jeu depuis le début du niveau en cours ou le point de la dernière résurrection.
- Alt-G** Sauvegarder le jeu en cours sur le disque.
- Alt-L** Charger un jeu sauvegardé.
- Alt-O** Accéder à l'écran Options.
- Alt-Q** Quitter le jeu et retourner à DOS/Windows.
- Ctrl-Q** Quitter le jeu et retourner à DOS/Windows.
- Alt-H** Voir le Hall de la gloire.

## SÉQUENCES DE L'HISTOIRE

A certains endroits au cours du jeu, vous verrez apparaître des séquences brèves, non-interactives qui présentent l'histoire sans exiger votre participation active. Si vous souhaitez passer une de ces séquences, appuyez sur la touche ESC ou sur la barre d'espace.



# CONTROLE DE VOS MOUVEMENTS

## CLAVIER

Les instructions ci-après supposent que vous utilisez le pavé numérique. Si vous souhaitez utiliser un des autres jeux de touches, reportez-vous aux diagrammes de clavier ci-dessous. Si vous souhaitez utiliser le joystick, lisez la section "Joystick".



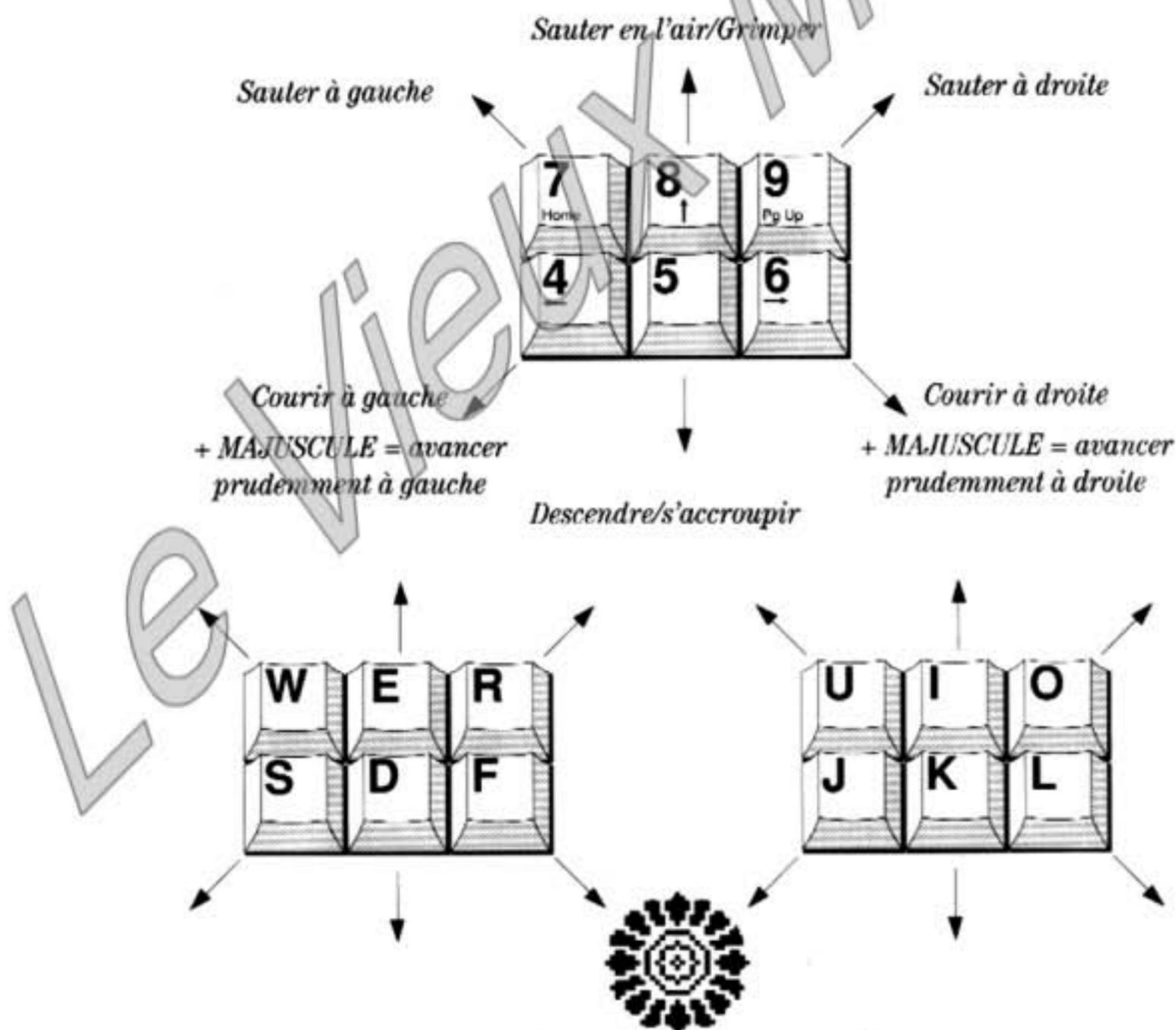
## COURIR, SAUTER, GRIMPER ET RAMPER

Utilisez les touches suivantes pour contrôler vos mouvements. Vous remarquerez que certaines touches ont différentes fonctions lorsqu'elles sont utilisées conjointement avec la touche MAJUSCULE.

Par exemple, la touche  passe de "courir à gauche" à "avancer prudemment vers la gauche" lorsque la touche MAJUSCULE est relâchée.

**MAJUSCULE ou DEL** = ramasser des objets ou s'accrocher à une plate-forme en combinaison avec  ou  = avancer prudemment.

**CTRL ou (0)** = dégainer votre épée.



**FAIRE DEMI-TOUR**

Appuyez rapidement sur la touche  ou  et relâchez-la selon la direction dans laquelle vous voulez vous tourner.

**COURIR**

Appuyez sur la touche  ou  et maintenez-la enfoncée. Relâchez-la pour arrêter de courir.

**AVANCER PRUDEMMENT**

Appuyez sur la touche  ou  tout en maintenant la touche MAJUSCULE enfoncée. Vous pouvez utiliser cette fonction pour monter jusqu'au bord d'un précipice ou à une section suspecte du sol.

**SAUTER EN L'AIR**

Appuyez sur la touche .

**BONDIR EN AVANT**

Lorsque vous êtes immobile, appuyez sur la touche  ou .

**COURIR ET BONDIR EN AVANT**

Vous sauterez plus loin si vous prenez votre élan en courant. Pour sauter par-dessus un précipice, reculez d'au moins deux enjambées depuis le bord. Appuyez sur une touche pour vous mettre à courir à gauche ou à droite, puis, la touche de course toujours relâchée, appuyez sur  pour sauter. Ne craignez pas d'appuyer trop tôt sur  ; le Prince attendra le dernier moment pour sauter.

**GRIMPER EN HAUT D'UNE PLATE-FORME**

Tournez-vous face à la plate-forme, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Si nécessaire, avancez prudemment pour vous mettre en position sous la plate-forme.



## DESCENDRE D'UNE PLATE-FORME

Mettez-vous sur le bord, tournez-vous, puis appuyez sur la touche .

## S'ACCROCHER À UNE PLATE-FORME

Appuyez sur la touche MAJUSCULE et maintenez-la enfoncée tout en descendant. Pour vous laisser descendre, relâchez la touche MAJUSCULE. Pour vous propulser jusqu'en haut de la plate-

forme, appuyez sur la touche . Rappelez-vous que si vous êtes accroché à une plate-forme et que vous vous balanciez trop longtemps, vos bras se fatiguent, vous lâchez prise et tombez.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à proximité d'une plate-forme, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur la touche MAJUSCULE. Mais n'oubliez pas que lorsque vous relâchez la touche MAJUSCULE, vous vous détachez de la plate-forme.

## S'ACCROUPIR

Appuyez sur la touche . Relâchez-la pour vous redresser.

## RAMPER

Dans certaines situations, le fait d'appuyer sur la touche  puis sur  ou  vous aplatit sur le sol. Dans ce cas, appuyez sur  ou  pour ramper dans la direction désirée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, appuyez sur une touche afin d'aller dans la direction opposée. Pour vous lever, appuyez sur la touche .

Remarque : vous ne pouvez pas dégainer votre épée en rampant.

## RAMASSER UN OBJET

Placez-vous en face de l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur la touche MAJUSCULE.

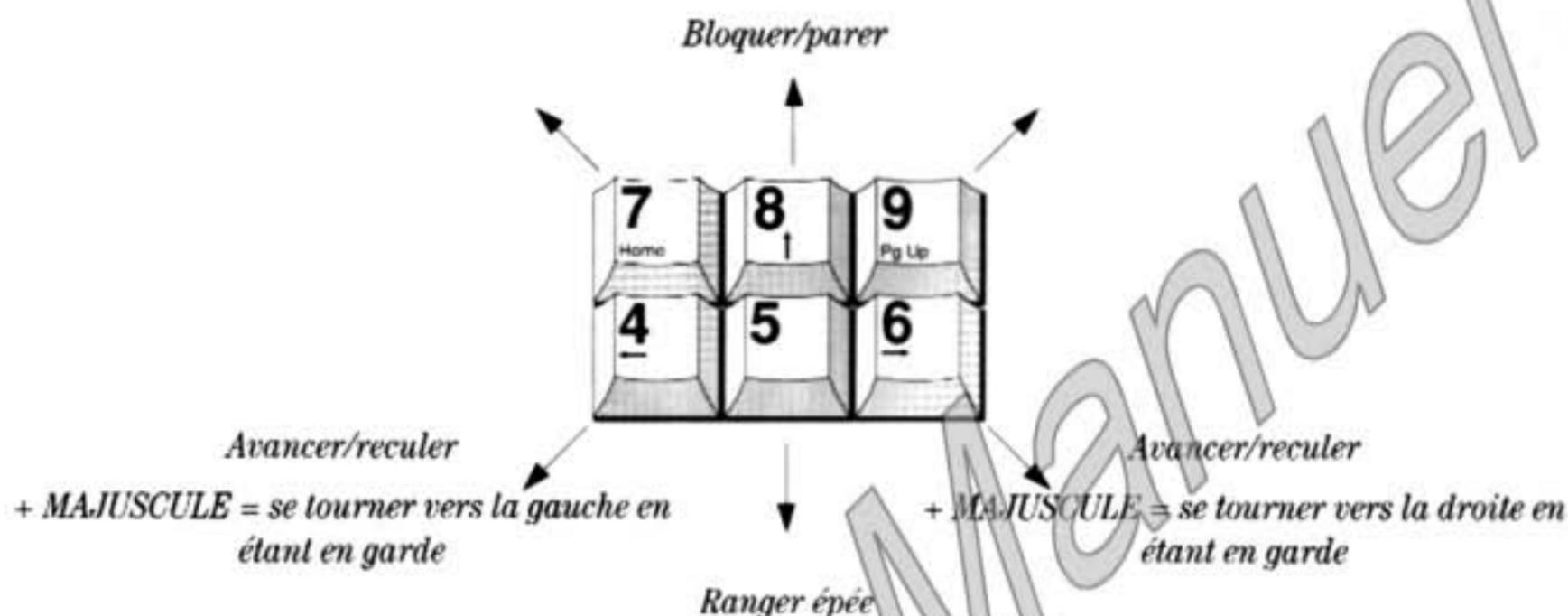


## COMBAT À L'ÉPÉE

### DÉGAINER VOTRE ÉPÉE

Appuyez sur la touche CTRL (ou 0 sur le pavé numérique) pour dégainer votre épée – si vous en avez une – et mettez-vous en garde.

Lorsque vous êtes en garde, les touches ont des fonctions un peu différentes :



**MAJUSCULE** ou **DEL** (en combinaison avec  ou ) = faire volte-face.

**CTRL** ou **(0)** = frapper avec l'épée.

### FRAPPER

Appuyez sur la touche CTRL (ou 0 du pavé numérique). Chaque fois que vous appuyez sur une touche, vous donnez un coup avec votre épée.

### AVANCER OU RECULER

Appuyez sur la touche  ou .

### BLOQUER UN COUP DE VOTRE ADVERSAIRE

Lorsque vous faites face à votre adversaire, appuyez sur la touche  juste au moment où il frappe. Il faudra peut-être un peu d'entraînement pour prendre le rythme, aussi devez-vous surveiller votre adversaire et attendre qu'il frappe.



## FAIRE VOLTE-FACE

Généralement si un adversaire vous attaque par derrière, vous vous tournez automatiquement vers lui. Mais il y a des situations où vous pouvez souhaiter tourner délibérément le dos à un adversaire — par exemple lorsque vous vous trouvez pris en sandwich entre deux adversaires ou si vous voulez simplement vous enfuir.

Pour faire volte-face lorsque vous êtes en garde, appuyez sur  ou  tout en maintenant la touche MAJUSCULE enfoncée.

## RANGER VOTRE ÉPÉE:

Appuyez sur la touche . Une fois que vous avez rangé votre épée, vous êtes libre de courir, sauter et grimper comme d'habitude. Pour dégainer à nouveau votre épée, appuyez sur la touche CTRL (ou 0 du pavé numérique).

## MAGIE

Le Prince peut, au cours du jeu, acquérir certains pouvoirs magiques.

### L'OMBRE DE SOI-MEME

Suite à une expérience faite avec un miroir magique dans les cachots de Jaffar, le Prince a acquis l'aptitude (bien qu'il ne s'en soit pas encore aperçu) de se séparer de son corps et de se déplacer dans le monde sous la forme de son ombre.

Pour cela, vous devez appuyer tantôt sur  tantôt sur  plusieurs fois de suite et rapidement, en tournant sans cesse jusqu'à ce que votre ombre commence à se détacher de votre corps. Pour survivre à cette transition, il vous faut au moins huit unités de force.

Lorsque vous devenez l'ombre de vous-même, votre corps s'affaisse sur le sol et reste là immobile tandis que vous rôdez sous la forme d'une ombre. Pour tout le monde, vous aurez l'air d'être mort.

Pour rentrer dans votre corps, tenez-vous près de lui et appuyez sur  pour vous accroupir. Vous réintégrez ainsi l'enveloppe de votre corps.

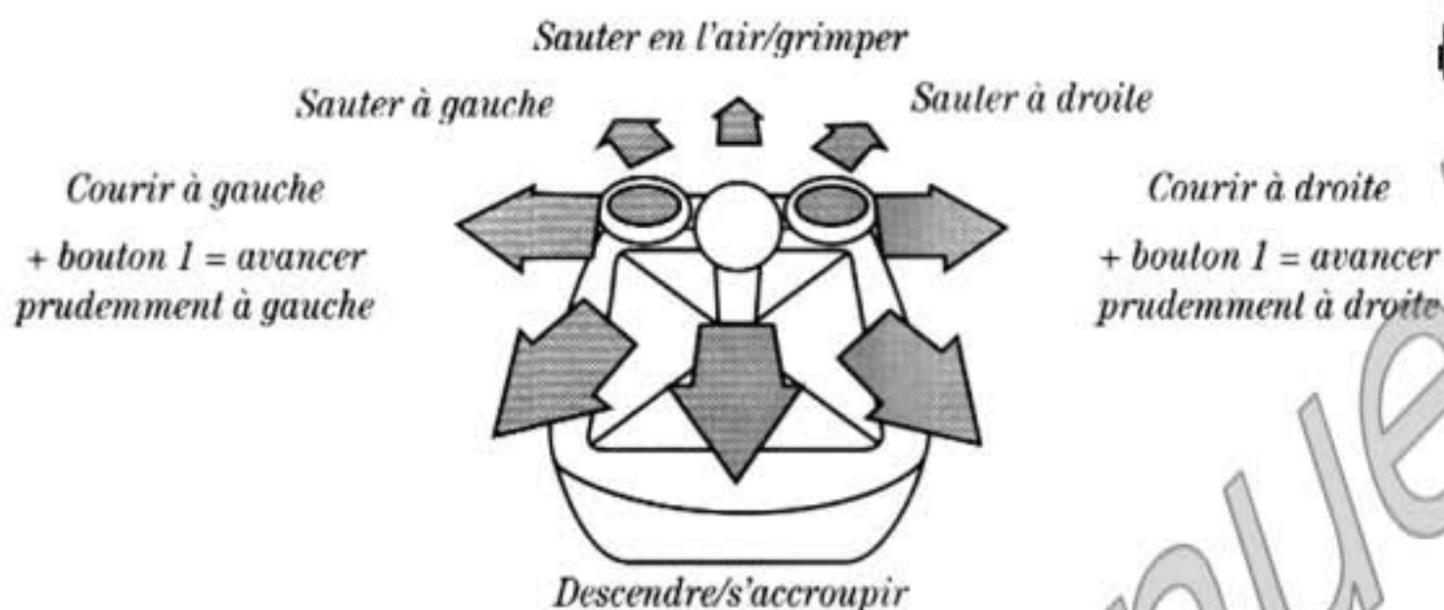
### LANCER LA BOULE DE FEU

A un moment donné, vous pouvez entrer en possession d'un feu magique. Une lueur bleuâtre qui vous auréole lorsque vous vous déplacez en est le signe. Pour lancer la boule de feu sur l'ennemi, tournez-vous vers lui et appuyez sur la touche CTRL (ou 0 du pavé numérique).



# JOYSTICK

## COURIR, SAUTER, GRIMPER ET RAMPER



**Bouton 1** = ramasser des objets ou s'accrocher à une plate-forme en combinaison avec un mouvement à gauche ou à droite du joystick = avancer prudemment.

**Bouton 2** = dégainer l'épée ou s'accrocher à une plate-forme.

### FAIRE VOLTE-FACE

Pousser le manche du joystick vers la gauche ou la droite.

### COURIR

Pousser le manche du joystick dans la direction désirée (gauche ou droite). Relâchez le joystick pour arrêter de courir.

### AVANCER PRUDEMMENT

Maintenez le bouton 1 enfoncé et poussez le manche du joystick dans la direction désirée (gauche ou droite). Vous pouvez avancer prudemment jusqu'au bord d'un précipice ou à une section suspecte du sol.

### SAUTER EN L'AIR

Poussez le joystick vers le haut.

### BONDIR EN AVANT

Lorsque vous êtes immobile, poussez le joystick vers le haut en diagonale dans la direction désirée.



**COURIR ET BONDIR EN AVANT**

Vous sauterez plus loin si vous prenez votre élan en courant. Pour sauter par-dessus un précipice, reculez d'au moins deux enjambées depuis le bord. Poussez le manche du joystick vers la gauche ou la droite pour commencer à courir, puis vers le haut pour sauter. Ne craignez pas de pousser trop tôt le joystick vers le haut ; le Prince attendra le dernier moment pour sauter.

**GRIMPER EN HAUT D'UNE PLATE-FORME**

Tournez-vous vers la plate-forme et poussez le joystick tout droit vers le haut. Si nécessaire, avancez prudemment pour vous mettre en position en dessous de la plate-forme.

**DESCENDRE D'UNE PLATE-FORME**

Avancez jusqu'au bord, faites demi-tour, puis tirez le joystick vers le bas.

**S'ACCROCHER À UNE PLATE-FORME**

Appuyez sur un bouton du joystick et maintenez-le enfoncé tout en descendant. Relâchez le bouton pour vous laisser tomber. Pour vous propulser en haut de la plate-forme, poussez le joystick vers le haut. N'oubliez pas que si vous êtes accroché à une plate-forme et que vous vous balanciez trop longtemps, vos bras se fatiguent, vous lâchez prise et tombez.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à proximité d'une plate-forme, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. Mais n'oubliez pas que si vous relâchez le bouton, vous vous détachez de la plate-forme.

**S'ACCROUPIR**

Tirez le manche du joystick tout droit vers le bas. Relâchez-le pour vous redresser.

**RAMPER**

Dans certaines situations, le fait de tirer le manche du joystick vers le bas puis dans la direction en face de vous a pour effet de vous aplatir sur le sol. Dans ce cas, poussez le joystick pour ramper dans la direction désirée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, poussez le joystick dans la direction opposée. Pour vous lever, poussez le joystick vers le haut.

**Remarque :** vous ne pouvez pas dégainer votre épée en rampant.

**RAMASSER UN OBJET**

Placez-vous devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur le bouton 1.



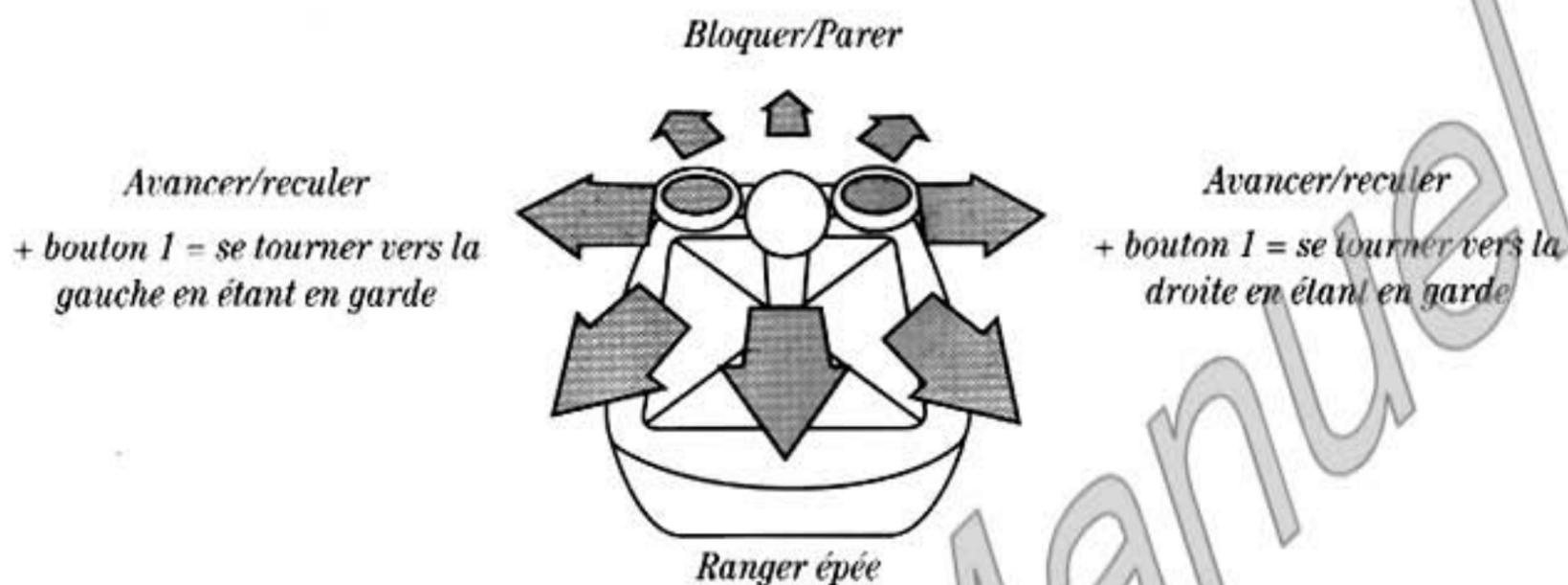
## COMBAT À L'ÉPÉE



### DÉGAINER VOTRE ÉPÉE

Appuyez sur le bouton 2 pour dégainer votre épée — si vous en avez une — et vous mettre en garde.

Lorsque vous êtes en garde (épée dégainée), les commandes sont un peu différentes:



**Bouton 1** (en combinaison avec le joystick) = faire volte-face.

**Bouton 2** = frapper avec l'épée.

### FRAPPER

Appuyez sur le bouton 2. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton, vous donnez un coup avec votre épée.

### AVANCER OU RECULER

Poussez le manche du joystick vers la gauche ou la droite.

### BLOQUER UN COUP DE VOTRE ADVERSAIRE

Poussez le joystick vers le haut juste au moment où votre adversaire donne un coup. Il faudra peut-être un peu d'entraînement pour prendre le rythme. Surveillez votre adversaire et attendez qu'il frappe.

### FAIRE VOLTE-FACE

Généralement, si un adversaire vous attaque par derrière, vous vous tournez automatiquement vers lui. Mais il y a des situations où vous pouvez souhaiter tourner délibérément le dos à un adversaire — par exemple lorsque vous vous trouvez pris en sandwich entre deux adversaires ou si vous voulez simplement vous enfuir. Pour faire volte-face lorsque vous êtes en garde, poussez le joystick dans la direction désirée (gauche ou droite) tout en maintenant le bouton 1 enfoncé.



## RANGER VOTRE ÉPÉE

Poussez le joystick vers le bas. Une fois que vous avez rangé votre épée, vous êtes libre de courir, sauter et grimper comme d'habitude. Pour dégainer à nouveau votre épée, appuyez sur le bouton 2.

## MAGIE

Le Prince peut, au cours du jeu, acquérir certains pouvoirs magiques.

### L'OMBRE DE SOI-MEME

Suite à une expérience faite avec un miroir magique dans les cachots de Jaffar, le Prince a acquis l'aptitude (bien qu'il ne s'en soit pas encore aperçu) de se séparer de son corps et de se déplacer dans le monde sous la forme de son ombre.

Pour cela, poussez le manche du joystick de gauche à droite plusieurs fois de suite et rapidement, en tournant sans cesse jusqu'à ce que votre ombre commence à se détacher de votre corps. Pour survivre à cette transition, il vous faut au moins huit unités de force.

Lorsque vous devenez l'ombre de vous-même, votre corps s'affaisse sur le sol et reste là immobile tandis que vous rôdez sous la forme d'une ombre. Pour tout le monde, vous aurez l'air d'être mort. Pour rentrer dans votre corps, tenez-vous près de lui et tirez le joystick vers le bas pour vous accroupir. Vous réintégrez ainsi l'enveloppe de votre corps.

### LANCER LA BOULE DE FEU

A un moment donné, vous pouvez entrer en possession d'un feu magique. Une lueur bleuâtre qui vous auréole lorsque vous vous déplacez en est le signe. Pour lancer la boule de feu sur l'ennemi, tournez-vous vers lui et appuyez sur le bouton 2.



## CONSEILS

- Pour prendre votre élan sur une distance maximale afin de sauter par-dessus un précipice, avancez prudemment jusqu'au bord avant de sauter.
- Si vous sautez par-dessus un précipice mais ratez votre saut, vous pourrez toujours vous agripper au bord opposé en appuyant sur la touche MAJUSCULE (en mode clavier) ou sur un bouton du joystick (en mode joystick). N'oubliez pas qu'en relâchant la touche ou le bouton, vous vous détachez du bord.
- Chaque fois que vous bloquez un coup d'épée d'un adversaire, la force du coup vous rejette légèrement en arrière. Si vous adoptez une stratégie défensive, vous perdrez constamment du terrain. Essayez de passer directement à l'attaque après une parade.
- Cherchez les sections de niveaux branlantes en sautant vers le haut et le bas. Si une section remue dangereusement, vous pouvez être sûr qu'elle est descellée. Vous pouvez aussi faire tomber des sections de niveaux descellées en vous tenant à proximité et en sautant vers le haut et le bas pour les secouer sans arrêt.
- Vous pouvez éliminer une section branlante en vous tenant directement en dessous d'elle et en sautant vers le haut. Essayez de ne pas être là lorsqu'elle atterrira.
- Si une section branlante est sur le point de vous tomber sur la tête, vous pouvez vous protéger en vous accroupissant. Le niveau s'écrasera sans dégâts sur votre dos, ce qui sera le moindre mal.
- Cherchez les dalles activées par pression qui ouvrent et ferment des portes. Il y a trois sortes de dalles à pression. L'une ouvre des portes, une autre les ferme et la troisième les ouvre et les ferme. Avec l'expérience, vous apprendrez à identifier les différents types de dalles à pression et souvent à deviner ce qu'elles vont faire avant même que vous ne posiez le pied dessus.
- Cherchez les dalles à pression qui déclenchent des arbalètes cachées.
- Au cours de vos aventures vous trouverez diverses potions. Certaines guérissent et vous redonnent vos forces. D'autres ont différents effets. Avec l'expérience, vous apprendrez à reconnaître les potions. Essayez de trouver toutes celles qui prolongent la vie. Vous en aurez besoin.
- Méfiez-vous des lances qui surgissent du mur. Si vous voulez escalader un mur qui est piégé avec des lances, avancez d'abord prudemment pour déclencher les lances. Vous pourrez alors escalader le mur sans risquer d'être blessé.
- Une chute de deux étages vous causera des blessures. Une chute de trois étages vous tuera. Au lieu de vous précipiter du haut d'une plate-forme, il est souvent plus sage de réduire la chute en tournant le dos à la plate-forme, en descendant pour vous y accrocher et en vous laissant tomber.



- Lorsque vous vous laissez tomber d'une plate-forme, vous pouvez souvent influencer la direction de votre chute en choisissant le bon moment pour vous lancer. Si vous vous lancez en vous balançant vers l'avant, vous tomberez en avant et vice-versa.
- Toutes les épées ne sont pas identiques. Certaines ont plus de qualités que d'autres.
- Si vous rencontrez un adversaire qui vous semble impossible à battre, c'est que vous n'utilisez peut-être pas l'arme qui convient. Ou qu'il y a peut-être un moyen d'éviter totalement le combat. . . .

## VIE ET MORT

La rangée de bouteilles de potion rouge dans le coin inférieur gauche de l'écran indique votre force actuelle. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez une unité de force. Lorsque la dernière de vos forces disparaît, vous mourez.

Vous commencez le jeu avec trois unités de force. Par la suite, vous serez en mesure d'augmenter votre force au-delà de cette limite.

Parmi les choses qui vous coûtent une unité de force, il y a un coup d'épée par un garde, des chutes de deux étages et l'effondrement d'une section de niveau sur votre tête. D'autres accidents plus graves peuvent vous tuer net.

La force d'un adversaire est indiquée par une rangée de bouteilles de potion bleue dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour tuer un adversaire, vous devez lui retirer toute sa force ou trouver un moyen de vous débarrasser de lui.

## MORT ET CONTINUATION

Lorsque vous mourez, le message "PRESS KEY TO CONTINUE" (appuyez sur une touche pour continuer) apparaît à l'écran. Appuyez sur une touche ou un bouton du joystick pour retourner au début du niveau en cours ou au point de la dernière résurrection.

Si vous n'appuyez sur aucune touche, le message se met à clignoter en signe d'avertissement accompagné d'un signal sonore. Après dix signaux sonores, le jeu prend fin et vous retournez à la séquence d'introduction.

Si vous vous mettez dans une situation sans issue, appuyez sur Alt-A pour recommencer le niveau en cours depuis le début ou depuis le point de la dernière résurrection.



## LIMITE DE TEMPS

Il n'y a pas de limite de temps pendant les premiers niveaux, vous pouvez mourir et continuer à jouer autant de fois que vous le voulez sans pénalité.

Peu après avoir achevé le troisième niveau, un certain événement se produira en Perse et déclenchera l'horloge. Vous en serez averti. L'horloge fait entendre son tic-tac à partir de ce moment-là, mais vous pouvez encore mourir et continuer le jeu autant de fois que vous le voulez. Lorsque le temps est écoulé, le jeu est fini.

Pour savoir combien il vous reste de temps à tout moment après le départ du chronomètre, appuyez sur la barre d'espace.

## SAUVEGARDE DU JEU

Pour sauvegarder un jeu en cours, appuyez sur Alt-G à tout moment afin d'accéder à l'écran Jeux sauvegardés. A l'aide de la touche TAB sélectionnez un emplacement libre Jeu sauvegardé, puis entrez un nom unique pour le jeu que vous voulez sauvegarder. Une fois cette opération terminée, appuyez sur ENTER pour retourner à l'action.

Il est possible de sauvegarder dix jeux à la fois. Si vous souhaitez sauvegarder un jeu alors que tous les emplacements de jeux sauvegardés sont pris, vous devez remplacer un jeu préalablement sauvegardé. Pour cela, sélectionnez l'emplacement occupé correspondant, effacez le nom du jeu sauvegardé et entrez le nouveau nom.

Si vous voulez reprendre un jeu sauvegardé la prochaine fois que vous jouerez à Prince of Persia 2, au lieu d'appuyer sur une touche ou un bouton du joystick, appuyez sur Alt-L pour accéder à l'écran Reprendre jeu sauvegardé. A l'aide de la touche TAB sélectionnez le jeu que vous souhaitez reprendre, puis appuyez sur ENTER. Le jeu reprend depuis le début du niveau ou depuis le point de résurrection où vous vous trouviez lorsque vous l'avez sauvegardé.



## A PROPOS DE L'AUTEUR

Jordan Mechner est né à New York City et il a obtenu un diplôme de la Yale University en 1985. Parmi les autres jeux informatiques qu'il a créés jusqu'à ce jour il faut citer **Karateka** et **Prince of Persia**. **Prince of Persia** a remporté de nombreuses récompenses, dont le Tilt D'Or en 1992 et le prix MacUser Eddy. Il a été traduit en six langues et est disponible sous plus de 20 formats dans le monde. Jordan, scénariste et cinéaste indépendant, a aussi produit, écrit et dirigé le film documentaire **Waiting for Dark**.

Le vieux Manuel



**NOTICE**

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8XP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

**GARANTIE LIMITEE**

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière.

Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

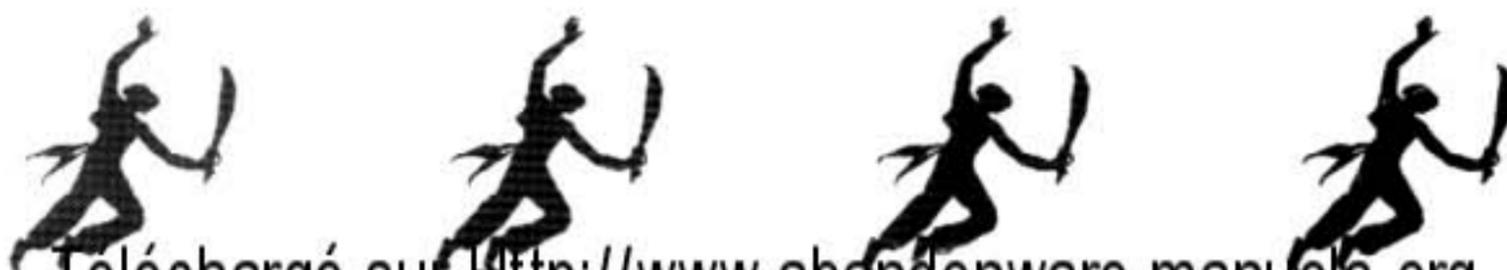
**REEMPLACEMENT**

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un Eurochèque d'un montant de £5,75 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.





Le vieux Manuel





ELECTRONIC ARTS™

P.O. Box 835  
Slough  
Berkshire  
SL3 8XU

B58101FM