

# PRINCE



# PERSIA

LETTRES  
PERSANES  
(II)



# PRINCE PERSIA

Mise en scène, cascades et effets spéciaux réglés par  
Jordan Mechner.

Doublures: David Mechner, Michael Coffey et Tina La  
Deau.

Musique composée par Francis Mechner.

Produit par Brian Ehofer.

Ingénieur du son: Kyle Freeman.

Routines de Roland Gustafsson.

Réalisation IBM et Compatibles de Lance Groody.

Réalisation Amiga de Dan Gorlin.

Réalisation Amstrad CPC de Microïds.

Réalisation Atari ST de Jean-Claude Levy.

Adaptation, sous-titrage et Production Française de  
Dominique Biehler.

Par ordre d'apparition à l'écran:

Robert Cook

Tomi Pierce

Eric Deeds

Corey Kosak

Roland Gustafsson

Véronique Pénét

Denis Friedman

Charlie Berger

©Copyright 1990 Jordan Mechner·Brøderbund France.



## TABLE DES MATIERES

Introduction	4
Ce dont vous avez besoin	5
Courir, Sauter et Grimper	7
Combattre	9
Contrôles Clavier, Suggestions	10
Vie et Mort	13
L'Aventure	15
La Vie après la Vie	16
Accès disque	17
Sauvegarde	17
Clefs Spéciales	18
A Propos de l'Auteur	19
Garantie	20

## PRINCE PERSIA



*Il était une fois une époque sombre et troublée, quelque part à l'Est.*

*Pendant que le Sultan Imir Iffic guerroye à l'étranger, son Grand Vizir Jaffar s'est emparé des rênes du pouvoir. A travers le pays, le peuple ploie sous le joug du tyran et rêve à des jours meilleurs.*

*Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône, un aventurier étranger, ignorant des intrigues de palais. Vous êtes celui qui a gagné le cœur de la fille unique, et néanmoins adorée, du Sultan. Ainsi, sans le vouloir, vous vous êtes trouvé un ennemi puissant...*

*Sur les ordres de Jaffar, vous avez été arrêté, dépouillé de votre épée et de toutes vos possessions, puis jetté au plus profond des immondes donjons du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui offre un choix : l'épouser ou mourir.*



Enfermée dans sa chambre située au sommet d'une des tours du palais, la Princesse n'a plus qu'un seul espoir ... mais il s'amenuise.

Jusqu'à ce que le dernier grain de sable tombe au fond du sablier, elle attendra ... puis n'ayant plus rien, elle se jettera alors par la fenêtre.

(Travelling avant sur le héros au fin fond des donjons ...)

### *Ce dont vous avez besoin Pour Commencer*

Il est recommandé de posséder un Joystick et un écran couleur.

Un Atari ST: Introduire la disquette Prince of Persia - disk 1-dans l'ordinateur, puis allumez votre machine.

Un Amiga: Introduire la disquette Prince of Persia dans l'ordinateur, puis allumez votre machine.



# PRINCE PERSIA

Un Compatible IBM PC: Au prompt A> du DOS ( cf Manuel PC). Introduisez la disquette Prince of Persia-disk 1- dans le lecteur A . Tapez Prince puis la touche Enter.

Vous devez posséder un IBM/Tandy ou 100% Compatibles, ayant au moins 512K de mémoire. Une carte EGA-CGA ou Herculés est nécessaire. Il faut 640K de mémoire pour faire tourner Prince of Persia en mode VGA.

Un Amstrad CPC: Tapez Run Prince



## Courir, Sauter et Grimper

*Courir:* Poussez le Joystick dans le sens de la course, relâchez pour stopper. En mode clavier, utilisez les flèches de direction.

*Marcher précautionneusement:* Pressez le bouton tout en dirigeant le Joystick dans le sens désiré. Cette technique qui peut paraître pure couardise permet, en fait, dans les moments de grand suspens, de garder une marge de manœuvre. (la touche SHIFT en mode clavier)

*Saut Vertical:* Poussez le manche du Joystick vers le haut. (Flèche vers le haut).

*Saut en longueur:* Si vous êtes à l'arrêt, poussez le Joystick en diagonale dans le sens du saut.

Lorsque vous êtes en pleine course, procédez de la même façon que précédemment. N'ayez pas peur de demander le saut un peu avant car le personnage attendra le bon moment. Enfin le plus souvent ...

*Grimper par dessus un mur:* Face au mur, poussez le Joystick vers le haut, puis appuyez sur le bouton et



## PRINCE PERSIA

*poussez de nouveau le Joystick vers le haut. En mode clavier: Flèche vers le haut+Shift.*

*S'agripper à un mur: Même opération que précédemment, mais relâchez le bouton du joystick pour redescendre.*

*Descendre un mur: Se mettre dos au vide, tout au bord; puis baisser la manette du joystick. Flèche vers le bas.*

*S'accroupir: Baissez la manette .*

*Prendre quelque chose: Il vous suffit de vous tenir proche de l'objet de vos désirs et d'appuyer sur le bouton de votre Joystick. (Sur la touche SHIFT en mode clavier.)*



## Combattre

Lorsque vous vous retrouvez face à un opposant armé, relâchez le Joystick. Votre personnage tirera aussitôt son épée et se mettra en garde.

*Frapper:* Pressez le bouton. (Touche SHIFT)

*Avancer:* Poussez le joystick dans la direction visée.

*Reculer:* Poussez le Joystick dans la même direction que celle suivie par votre adversaire.

*Parade:* Poussez le Joystick vers le haut (Flèche vers le haut) au moment du coup porté par l'adversaire. Il vous faudra quelque temps d'entraînement avant d'acquérir le bon timing. Observez attentivement la façon de combattre de votre adversaire, ses feintes, son regard ...



## PRINCE PERSIA

*Arrêter le combat:* Poussez le Joystick vers le bas (Flèche vers le bas), votre personnage rangera alors son arme au fourreau. Attention! dans cette position vous êtes excessivement vulnérable, le premier assaut vous tuera.

### Contrôles clavier

Les touches fléchées du clavier vous permettront de vous diriger.

La touche SHIFT est la touche de combat, de déplacement précautionneux et simule donc le bouton du Joystick.

### Suggestions

- Pour un maximum de réussite potentielle en vue d'un saut au-dessus d'un gouffre béant, d'un précipice sans fond ou encore d'une faille servant de porte aux enfers, il est conseillé de s'approcher précautionneusement du bord au moyen de petits pas, puis de s'élancer fermement tout en récitant quelques prières.



- Si malgré toutes ces précautions vous êtes légèrement court, vous avez encore le moyen de vous agripper de l'autre côté en appuyant sur le bouton de votre Joystick. Vos ongles plantés dans la roche brute, vous n'avez plus qu'à remonter. N'oubliez pas cependant que le fait de lâcher le bouton aura pour conséquence immédiate de vous faire lâcher votre prise... plongeon spectaculaire puis viande pilée au menu !

- Chaque fois que vous bloquez une attaque de l'adversaire, vous reculez sous l'impact. Si bien que le fait de se contenter d'une tactique défensive vous amènera à perdre de plus en plus de terrain jusqu'à ce que vous n'en ayez plus du tout. A ce moment du combat vos chances de victoire seront tellement infimes que je ne pourrais m'empêcher d'assister à votre mort avec délectation.

- En sautant verticalement, et en touchant le plafond vous pouvez tester aussi bien ce dernier que le sol. En effet, les trappes auront tendance à remuer légèrement. A vous de bien observer...

- Vous pouvez désamorcer ces trappes en courant ou en prenant appui dessus pour sauter. Il est donc



## PRINCE PERSIA

préférable, pour tester les trappes, de ne pas stationner dessus.

- Il existe 2 sortes de dalles-à-pression: Celles qui ouvrent les portes et celles qui les ferment. Vous apprendrez rapidement, et donc à vos dépens, à différencier les trappes-à-pression du reste du superbe carrelage que je m'échine à entretenir pour vous...
- Apprenez à reconnaître les potions du premier coup d'œil.
- Vous pouvez traverser les buissons de pointes acérées sortant du sol brutalement sous vos pieds et systématiquement mortelles SI ... vous les avez repérés préalablement et que vous vous avanciez de manière à ressembler à un certain oiseau dans la gueule d'un crocodile.
- Une chute de 2 étages vous blessera. Une chute de 3 étages vous tuera.
- Vous ne saurez jamais que faire ou comment sortir de chaque niveau des donjons, il vous faut explorer, tester voire même tenter.



- Vous ne saurez jamais que faire ou comment sortir de chaque niveau des donjons, il vous faut explorer, tester voire même tenter.

De toute façon vous êtes là pour ça, et vous n'avez rien d'autre à perdre que: La Vie, La Princesse et Un Royaume (dans le désordre).

## Vie et Mort

La ligne de triangles rouges en bas à gauche de l'écran symbolisent vos points de Vie ( ou points de force etc...). Lorsque tous les triangles rouges sont éteints : Vous êtes mort. Chaque fois que vous prenez un coup, vous perdez un point de vie (ou de force etc...), ce qui est visualisé par l'extinction d'un triangle rouge lumineux.

Il est à signaler que chacun de ces derniers représente un point de Vie (ou de force etc ...).

Que ceux qui n'ont pas compris reprennent depuis le début.



# PRINCE PERSIA

Pour les autres; vous noterez que vous commencez le jeu avec 3 points de Vie ( ou de force etc...).

Les événements qui peuvent vous causer la perte d'un de ces fameux points de Vie (etc ...) sont:

- Un coup d'épée.
- Une chute de 2 étages.
- L'arrivée inopinée d'une partie du plafond.

N'ayez crainte, le reste des impondérables habilement disposés dans ces donjons ne font que vous tuer ... net.

La ligne de triangles de couleur variable en bas à droite de l'écran représente les points de Vie ( ou de force etc ...) de votre adversaire. Ils fonctionnent de la même façon que les vôtres . Si un point (etc...?)reste obscur dans ce domaine n'hésitez pas à reprendre la fastidieuse lecture de cette page depuis le début.



## L'Aventure

Si c'est la première fois que vous rentrez dans le palais du Sultan, veuillez lire ces quelques informations générales:

- La Princesse est emprisonnée dans la plus haute tour du Palais. Pour la rejoindre, vous devrez trouver votre chemin à travers le dédale labyrinthique de pièges et de gardes que sont les donjons, puis à travers le Palais, tout aussi dangereux mais infiniment plus confortable, et enfin dans la tour elle-même.

- Les gardes du Sultan sont disposés depuis les donjons jusqu'au sommet de la tour. Les plus expérimentés, gradés et spécialistes du combat à l'épée se trouvent dans la tour, les combattants de bon niveau dans le Palais et les sous-fifres dans les donjons.

- Vous avez, depuis longtemps, connaissance de rumeurs persistantes concernant les pouvoirs magiques de Jaffar, Grand Vizir et Maître es Magie Noire, Nécromancie ou encore Illusion.



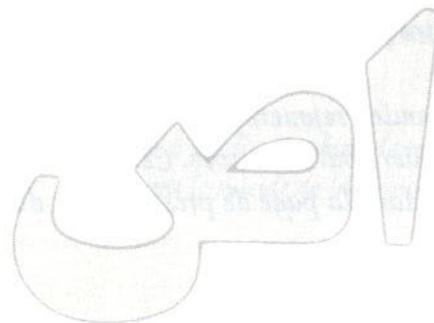
## PRINCE PERSIA

### La Vie après la Vie

Lorsque vous mourez, le message "Pressez le bouton pour continuer" apparaît à l'écran. Il vous suffit de ... presser le bouton de votre Joystick pour reprendre le jeu au niveau dans lequel vous avez précédemment échoué. Si, au bout de 20 secondes vous n'avez touché à rien, un message d'alerte apparaît en clignotant. Au bout de 10 messages d'alerte, vous repartez au début du jeu.

Control-A permet de recommencer un niveau.

La Barre Espace permet de savoir combien de temps il vous reste pour achever votre mission.



## Accès Disque

Prince of Persia a besoin de faire périodiquement des accès disque, afin de ne pas entraver cette manœuvre il est conseillé de laisser la disquette dans le lecteur pendant le jeu.

## Sauvegarde

Une fois que vous avez atteint le troisième niveau, l'option Sauvegarder devient valide. Presser Control-G, le programme fera une brève interruption afin d'inscrire sur disque votre partie puis le jeu reprendra.

Quand vous voulez rejouer, pressez Control-L pour charger la dernière partie sauvée. Cette fonction n'est viable que pendant la page de présentation du jeu.



# PRINCE PERSIA

## Clefs Spéciales

- Esc.....Gèle le jeu. Le fait de presser de nouveau cette touche fera avancer le jeu d'un pas. Tapez n'importe quelle touche pour reprendre le jeu.
- Control-R.....Termine le Jeu et ramène à la séquence Titre.
- Control-A.....Recommence le Jeu au début du niveau actif.
- Control-S.....Eteint/Allume le Son.
- Control-N.....Eteint/Allume la Musique.
- Control-G.....Sauve la partie dans son état actuel.
- Control-L.....Charge la dernière partie sauvée.
- Control-X.....Echange les axes verticaux du Joystick.
- Control-Y.....Echange les axes horizontaux du Joystick.
- Control-J.....  
Paramétrage du Joystick.
- Barre Espace.....Sert à vérifier combien de temps il reste avant le suicide de la Princesse.



## A Propos de l'Auteur

Jordan Mechner, à 25 ans, est déjà l'auteur de *Karateka*. Ce logiciel, vendu à près de 400 000 unités dans le monde, était le premier à utiliser toute une gamme de techniques nouvelles qui apportèrent une notion de réalisme encore inégalée aujourd'hui en matière de logiciel d'art martial.

*Prince of Persia* est l'aboutissement d'un travail de 3 ans, consacré à l'étude, l'analyse et à la synthèse de films d'aventures orientales des années Trente.

Né à New York, diplômé de Yale en 1985, Jordan vit aujourd'hui à San Francisco.



Les productions Brøderbund vous remercient de votre attention et vous signalent la présence, chez votre revendeur le plus proche, d'autres œuvres signalées par le label de qualité: BRØDERBUND.

Nous rappelons à notre aimable clientèle que le piratage est un acte de vol caractérisé, qu'il est passible d'une procédure judiciaire et qu'enfin ce n'est pas bien du tout.



## PRINCE PERSIA

### GARANTIE CONTRACTUELLE

Le produit objet de la présente convention est garanti par Brøderbund contre toute erreur et tout défaut substantiels qui en interdiraient l'emploi dans les conditions du manuel d'utilisation et, ce, pendant les quatre vingt dix jours suivant celui de la vente au détail. Cette garantie est personnelle à l'acquéreur initial et ne saurait donc pouvoir profiter, de quelque manière que ce soit, à un tiers. Le client pensant avoir détecté une erreur ou un défaut dans le cadre de la garantie ci-dessus définie, doit en aviser le service technique de notre société. Le personnel technique de Brøderbund fera son possible pour assister le client et résoudre son problème. Si un défaut ou une erreur ne peut être raisonnablement corrigé ou résolu par le client, Brøderbund l'informerá des démarches à effectuer pour obtenir un nouveau produit exempt de tout défaut, étant néanmoins précisé que Brøderbund pourra proposer une réfaction sur le prix payé.

### GARANTIE LEGALE

La garantie légale ci-dessus définie inclut celle prévue aux art. 1641 et suivants du Code Civil, étant convenu que l'acquéreur peut et doit, dans le délai précité de quatre vingt dix jours, relever tout défaut ou vice éventuel. Le « bref délai » prévu à l'art. 1648 est conventionnellement fixé à deux semaines. Les dispositions des art. 1641 et suivants du Code Civil, restent applicables à la présente convention, dans les conditions ci-dessus exposées.

### REPLACEMENT DU SUPPORT

Si le client prouve une défaillance du support informatique du produit, objet de la présente convention, dans les quatre vingt dix jours de la date d'acquisition, pour toute autre raison qu'un accident ou une erreur d'utilisation, le dit support lui sera gracieusement échangé après retour de l'exemplaire défaillant accompagné de la facture nominative de l'achat à l'adresse suivante: Brøderbund France 81, Rue de la Procession 92500 Rueil Malmaison. A l'expiration du délai précité de quatre vingt dix jours, ou à tout moment si le défaut résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation, Brøderbund assurera le remplacement du support défectueux en contrepartie d'une somme de



50 F augmentée d'une somme de 18 F à titre de participation aux frais d'emballage et de transport , par produit . Cette obligation sera assumée par Brøderbund aussi longtemps que le programme informatique concerné continuera d'être produit et commercialisé par elle .

#### LIMITES DE LA GARANTIE

La garantie ici définie se limite à la conformité du logiciel fourni avec ses performances décrites dans le manuel d'utilisation . Aucune publicité , plaquette quelconque , présentation verbale ou écrite , serait-elle le fait de Brøderbund , d'un de ses agents , distributeurs ou employés ne pourra affecter cette limitation . En outre , la garantie attachée au produit , objet des présentes , est strictement limitée au prix d'acquisition dudit produit . En particulier , Brøderbund ne pourra en aucune manière être tenue responsable des dommages de toute nature qui pourraient être provoqués par l'utilisation du produit et , ce , quand bien même Brøderbund aurait été précédemment avisée des conditions d'utilisation dudit produit . Particulièrement, Brøderbund ne pourra en aucun cas être déclarée responsable de toute perte financière ou tout manque à gagner ou tout dommage matériel , commercial , moral ou financier , direct ou indirect , du fait de l'utilisation de ses produits , du manuel d'utilisation de ses produits , ou de tout autre document ou annonces édités ou diffusés par elle .



81, Rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON

