

The background of the cover features a dramatic scene. In the foreground, a muscular man with a white turban and a white cloth draped over his shoulder stands with his back to the viewer, arms outstretched. He is looking towards a dark, silhouetted city with several onion-shaped domes. In the center, a large fire or explosion is visible behind the city. The sky is dark and cloudy, with a large, glowing face of a deity or figure visible in the upper right. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and the bright orange and yellow of the fire.

SEGA
MEGA-CD

PRINCE of PERSIA[®]

A Game by Jordan Mechner
INSTRUCTION MANUAL

Table des Matières

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD	
Histoire: Trahison du sultan!	
Mise en Place du Jeu	
Les Commandes du Jeu	
Mouvement et Combat	
Techniques Spéciales de Course et de Saut	
Combat au Sabre	
Dans le donjon!	
La Fenêtre des Options du Jeu	
Le Destin du Prince	
Un Message Secret de la Princesse	
Entretien de Votre Disque Compact Sega	

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

★ Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD.

N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

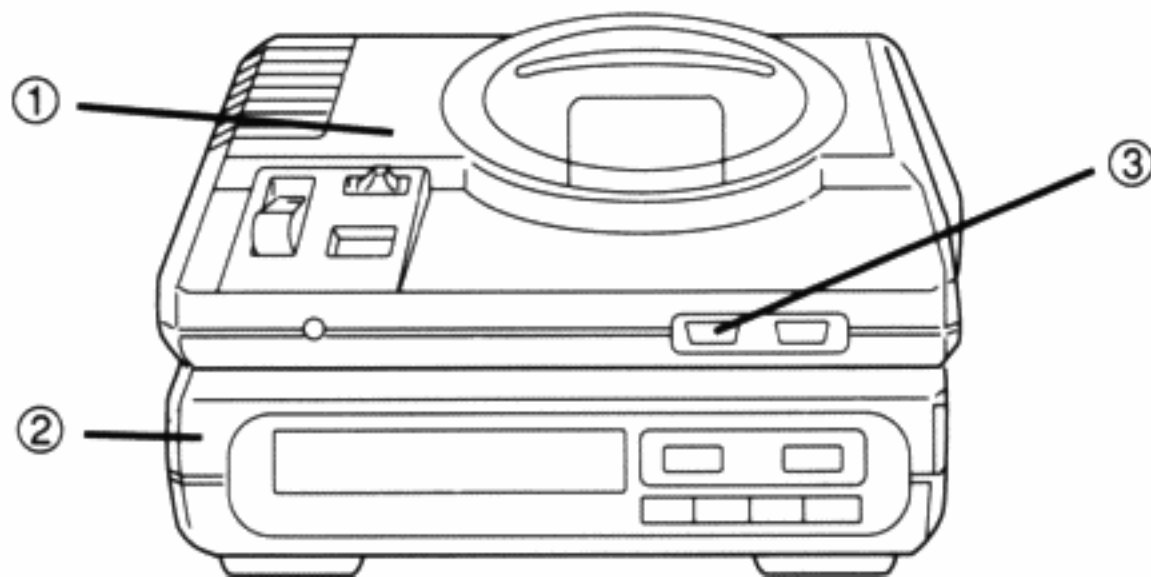
1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).
5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande (Control Panel) sur écran.

① Système Mega-Drive

② Système Mega-CD

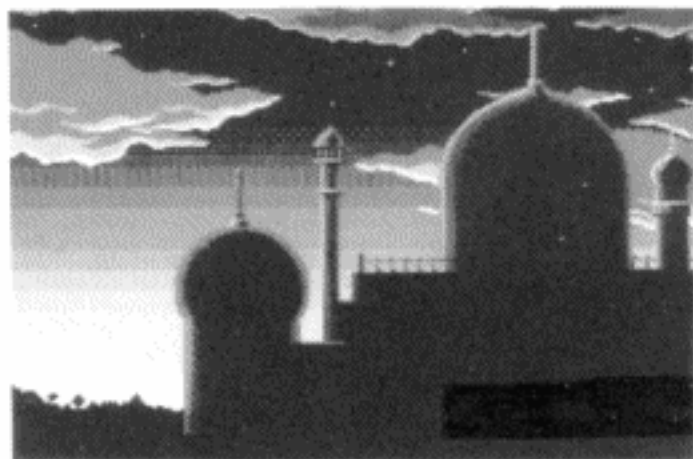
③ Control Pad 1



Histoire: Trahison du sultan!

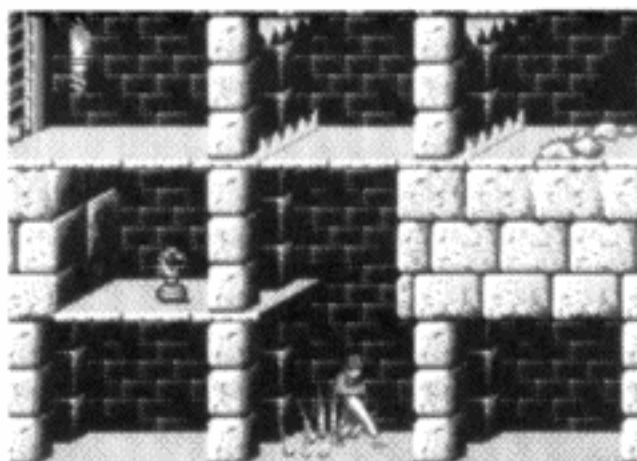
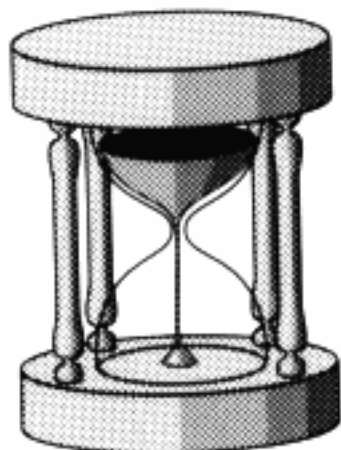
C'est le temps des ténèbres. Pendant que le sultan est absent en faisant la guerre à l'étranger, son Grand vizir Jaffar a pris le pouvoir. Dans tout le pays, le peuple gémit sous le joug de la tyrannie et rêve de jours meilleurs.

Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône. Aventurier d'un pays étranger, ignorant les intrigues du palais, vous avez conquis le coeur de la jolie et jeune fille du sultan. Et ainsi vous êtes devenu un ennemi puissant.



Sur les ordres de Jaffar, on vous a arrêté, dépouillé de votre épée et de vos biens et jeté dans les cachots du sultan. Quant à la princesse, Jaffar lui a donné une heure pour décider et le choix entre: l'épouser — ou mourir.

Enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour, la princesse met tout son espoir sur vous. Car lorsque les derniers grains de sable tombent du sablier, son choix ne peut qu'apporter un trône au grand vizir... un nouveau règne de terreur pour ses citoyens indulgents... et la mort pour le jeune homme courageux qui aurait pu devenir... Prince de Perse.



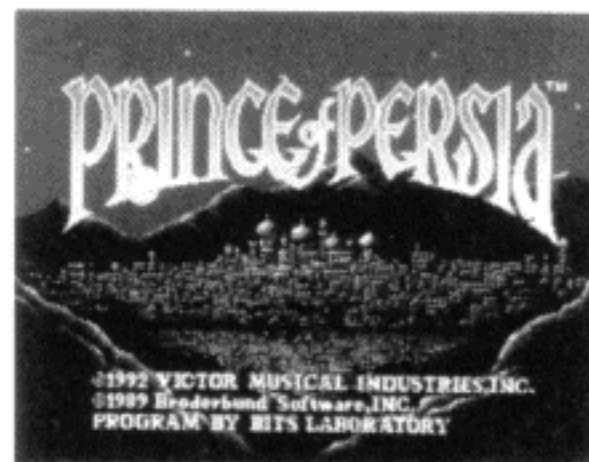
Mise en Place du Jeu

Après avoir mis votre Mega-CD en marche, le Logo SEGA apparaît, suivi par l'écran de titre du "Prince of Persia" (Prince de Perse). Vous pouvez appuyer sur le bouton Start pour commencer le jeu ou attendre pour voir l'histoire. Une courte démonstration suit l'introduction, et finalement, une image d'un coucher de soleil au palais. Appuyez sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start pour voir l'écran de réglage. Vos choix sont les suivants:

Start: Appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer le jeu.

Continue (Suite): Choisissez une ancienne partie là où vous l'avez interrompue.

Fastest (Le Plus Rapide): Vous pouvez jeter un oeil sur le temps que vous et les autres joueurs ont passé sur les différents niveaux.



START
CONTINUE
FASTEST
NAME ENTRY
BACK TO DEMO

Name Entry (Entrée de Nom):

Vous pouvez ici entrer votre nom pour sauvegarder vos parties. Appuyez tout d'abord sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start pour voir le tableau des caractères. Placer la flèche de sélection à côté du caractère que vous voulez entrer et sélectionnez-le avec le bouton A.

Passez d'un caractère à l'autre avec le bouton C et reculez avec le bouton B. Lorsque vous avez terminé l'entrée de votre nom, appuyez sur le bouton Start. Vérifiez le nom et si tout est en ordre, appuyez sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start. Appuyez sur le bouton B pour retourner si vous avez besoin de changer quelque chose.

Back to Demo (Retour à la Démonstration): Appuyez sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start pour revoir les écrans d'introduction et de démonstration.

Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start pour commencer la partie.

NAME : PAUSANI_

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < - > ?
• + A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z () END

Les Commandes du Jeu

① Manette multidirectionnelle (Bouton D)

- Appuyez vers le haut pour faire sauter ou grimper le Prince.
- Appuyez vers le bas pour que le Prince s'accroupisse. Appuyez vers le haut lorsque le Prince se tient à côté d'un rebord pour le faire descendre.
- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour faire courir le Prince dans ces directions.

② Bouton Start

- Pour commencer le jeu depuis l'introduction.
- Pour interrompre le jeu et ouvrir la fenêtre d'options pendant le cours d'une partie. Pour fermer la fenêtre d'options et retourner au jeu lorsque la partie est interrompue.

③ Bouton A

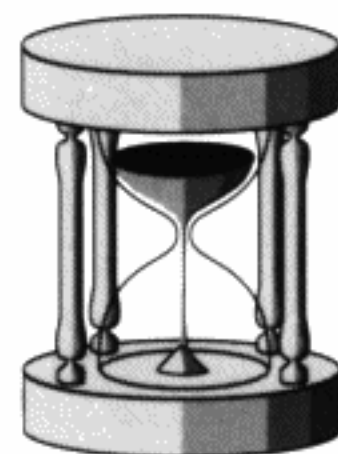
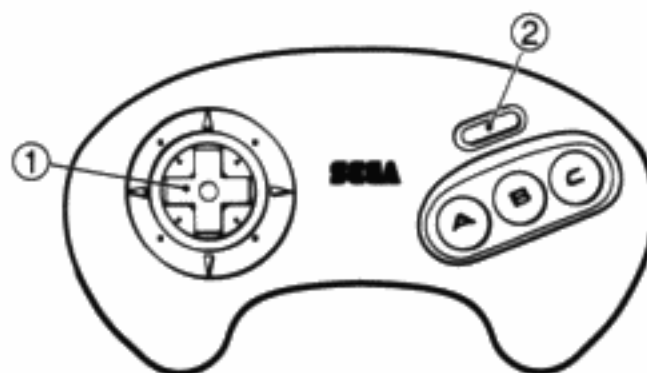
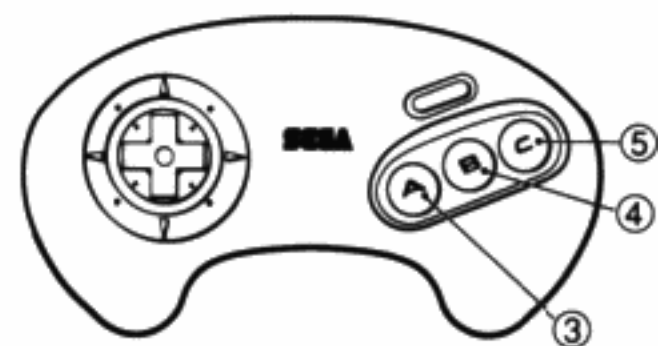
- Appuyez dessus pour s'accroupir/saisir un objet.

④ Bouton B

- Appuyez dessus pour faire grimper le Prince vers le haut ou vers le bas.

⑤ Bouton C

- Appuyez dessus pour s'accroupir/saisir un objet.



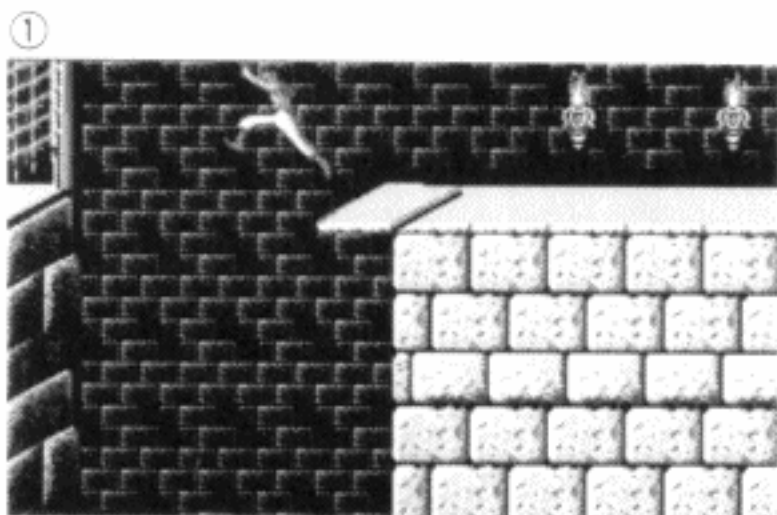
Mouvement et Combat

La seule solution dont vous disposez pour sauver la Princesse est de parcourir le donjon du grand Vizir en déjouant ses pièges et ses dangers! Nous vous présentons ici différentes techniques qu'il vous faudra perfectionner pour pouvoir parvenir à la liberté.

Techniques Spéciales de Course et de Saut

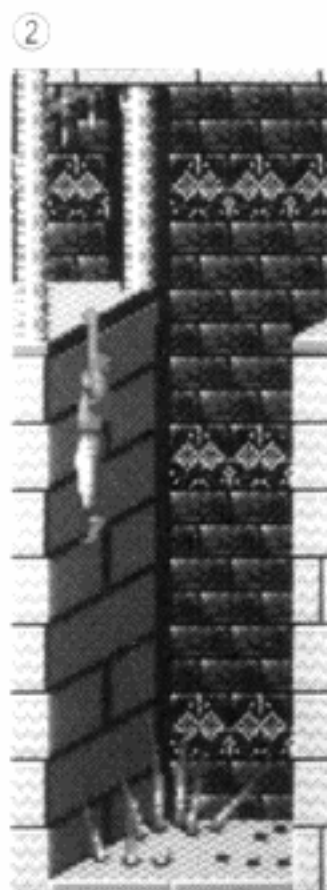
Le Long Saut: Lorsque vous voulez sauter à travers de grandes surfaces, commencez à courir en appuyant et en maintenant le bouton D, puis appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes à deux enjambées de la corniche de laquelle vous voulez sauter.

① *Pas de retour en arrière.*



Suspension au Rebord: En appuyant sur le bouton D et le bouton A ou C lorsque vous grimpez vers le haut ou le bas, vous pouvez vous suspendre à l'emplacement où vous grimpez. De plus, si une corniche est trop éloignée pour pouvoir la traverser même avec un long saut, il reste une solution pour parvenir de l'autre côté. Faites un long saut et, au moment où vous atteignez l'autre côté, appuyez en même temps sur le bouton A et le bouton C pour saisir le rebord opposé. Il ne vous reste plus qu'à vous redresser en appuyant le bouton D vers le haut. Très utile lorsque vous êtes sur le point de tomber sur des piques dirigées vers le haut.

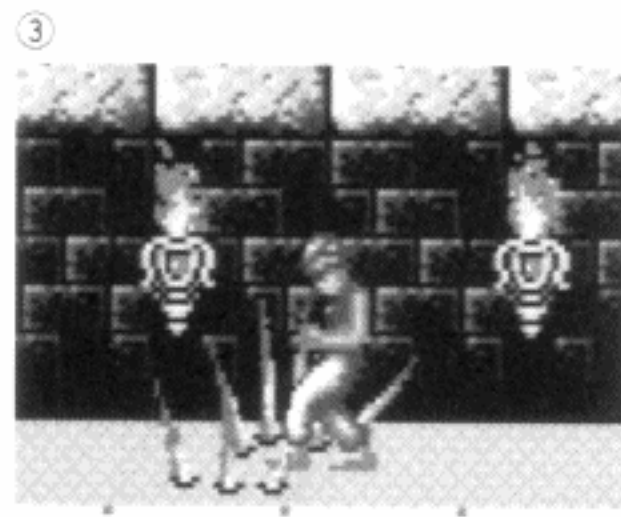
② *Regardez dessous!*



Pour Marcher sur la Pointe des Pieds: Appuyez sur le bouton D tout en appuyant sur le bouton A ou C pour faire des petits pas courts et sûrs. Cette méthode est utilisée dans de nombreuses situations:

③ *Situation difficile.*

- Utilisez cette méthode pour vous placer directement au bord d'un précipice, afin d'avoir une meilleure chance d'arriver de l'autre côté en sautant.
- Il est très facile de vous empaler en courant à travers des piques. Marchez sur la pointe des pieds pour vous frayer un chemin à travers ces pièges.
- Les plaques de plafond lâches ne peuvent être délogées que si vous vous trouvez directement en dessous. Là aussi, marchez sur la pointe des pieds pour vous positionner, puis sautez.
- Vous êtes quelquefois en mauvaise position pour atteindre une corniche au-dessus de vous. Avancez à tatillon jusqu'à la bonne position, puis allez-y!

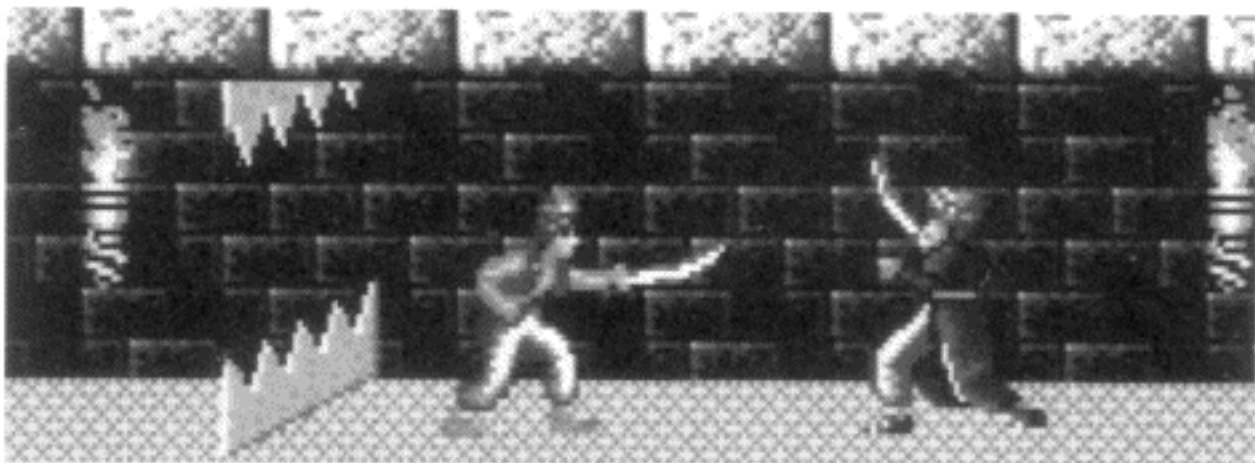


Combat au Sabre

Vous rencontrerez des gardes dans le palais et pour atteindre la princesse, vous devrez tout d'abord vous occuper d'eux. La base du combat au sabre est simple: lorsque vous rencontrez un garde du palais, vous sortez automatiquement votre sabre. Utilisez le bouton D pour avancer et lorsque vous vous trouvez à une distance adéquate, appuyez sur le bouton C pour frapper. Évitez les coups de votre adversaire en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez vous débarrasser de votre cimeterre en appuyant sur le bouton D vers le bas, mais ne le faites que si vous avez une excellente raison car sans votre cimeterre, un coup de votre adversaire finira définitivement votre aventure.

④ *Danger des deux côtés.*

④

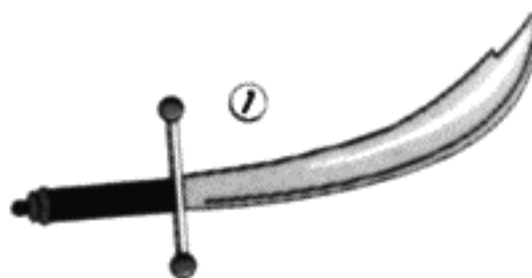


Dans le donjon!

Vous avez été jeté dans le donjon du Palais d'Astrabad. Comme vous le savez déjà, vous ne disposez que d'une heure pour trouver votre chemin à travers ce labyrinthe et sauver la princesse des dessins néfastes de Jaffar, le Grand Vizir.

Ce que vous ne savez pas, c'est que Jaffar n'est pas seulement un homme malfaisant, mais c'est aussi un sorcier. Vous devez faire attention aux nombreux pièges dans le donjon et vous méfier de la magie néfaste et de ses effets sur le donjon. Vous verrez aussi bien des créatures surnaturelles que des créatures purement terrestres (et tout aussi dangereuses).

① **Cimeterre:** Juste après le début du jeu, vous trouverez un cimeterre, un sabre incurvé utilisé dans la Perse ancienne. Cherchez ce sabre avant de faire quoi que ce soit dans ce jeu. Vous en aurez besoin pour sortir du donjon.



② **Potions:** Dans le donjon de Jaffar, vous trouvez trois sortes de potions. Le premier type est une potion de soins. Elle rétablira l'une de vos vies (indiquées dans le coin inférieur gauche de l'écran). La deuxième potion vous enlèvera une vie. Malheureusement, ces deux types de potions ont une apparence très similaire; faites attention.

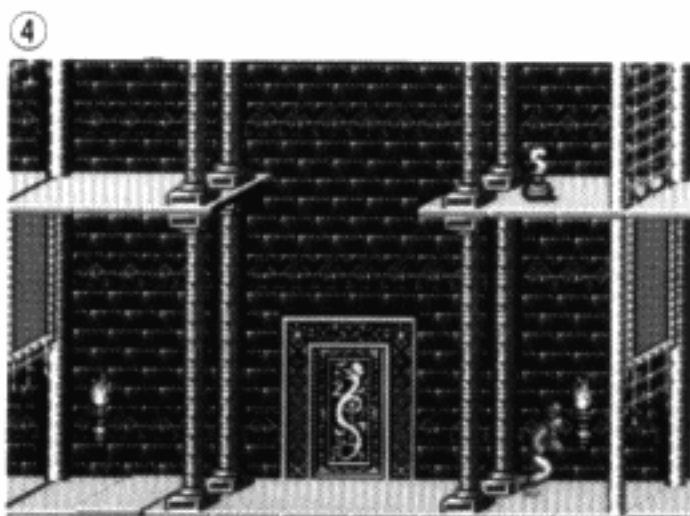


③ Le dernier type de potion (qui est plus difficile à trouver) a un col plus long que les deux autres. Cette potion spéciale ajoute un marqueur supplémentaire à votre alimentation totale!



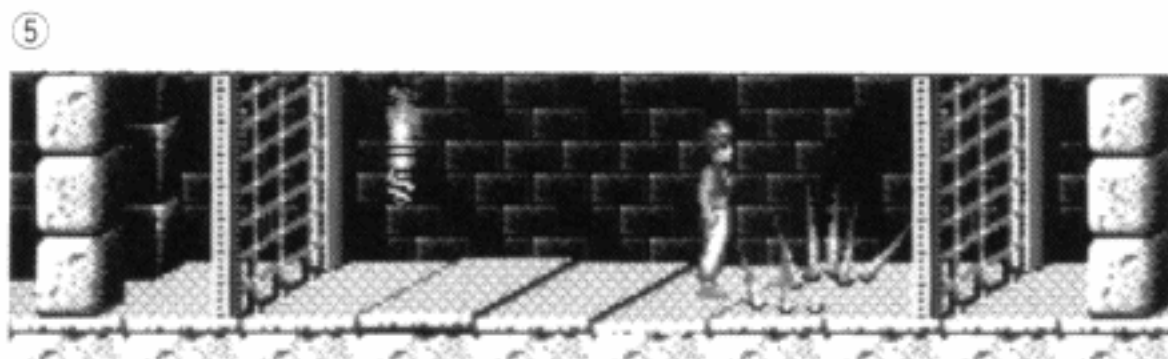
- ④ **Portes et Portails:** Chaque étage du donjon possède une entrée et une sortie. Il y a toutefois de nombreuses portes qui vous barrent le chemin. Les portes et les sorties sont ouvertes (et souvent fermées par un bang), en marchant sur des plaques du plancher chargées par ressort. Il est essentiel de se rappeler où se trouve chaque type de plaque pour parvenir à la sortie. Vous ne pouvez, bien entendu, utiliser une sortie qu'une seule fois.

④ *Avant qu'il ne se ferme!*



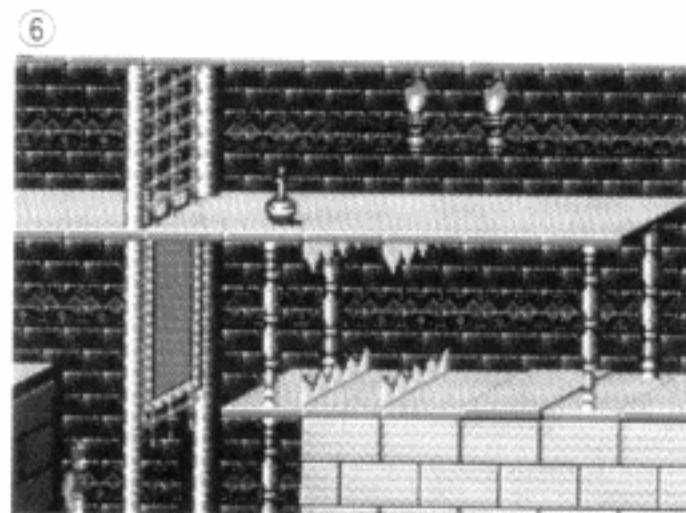
- ⑤ **Planchers et plafonds:** Comme mentionné ci-dessus, les plaques du plancher contrôlent l'ouverture et la fermeture des portes et des portails. De plus, vous ne devez pas oublier que de nombreuses plaques de plancher et de plafond ne sont pas solides. Ces plaques de plancher se délogeront si vous vous placez dessus. Quelquefois, vous tomberez d'un étage. Mais d'autres fois, vous atterrirez directement sur un lit de piques. Regardez où vous mettez les pieds. Les plaques de plafond peuvent être relâchées en sautant en haut alors que vous vous trouvez directement en dessous de la plaque. Les plaques de plafond conduisent souvent à des passages ou à des potions de vie, mais méfiez-vous lorsque vous en délogez une. Votre turban ne vous protégera pas convenablement contre un morceau de granite sur la tête.

⑤ *Et maintenant, que faire?*



- ⑥ **Obstacles:** De nombreux pièges préparés pour se déclencher dès que vous vous approchez trop sont cachés dans les planchers et les plafonds du donjon. Il y a aussi de dangereux gouffres qu'il vous faudra sauter et des gardes armés qu'il vous faudra combattre. Bien que vous ayez une limite de temps, il est recommandé de réfléchir un peu dans les situations périlleuses et de prévoir la manière qui convient le mieux à la situation.

⑥ *Est-ce que ça en vaut le risque?*

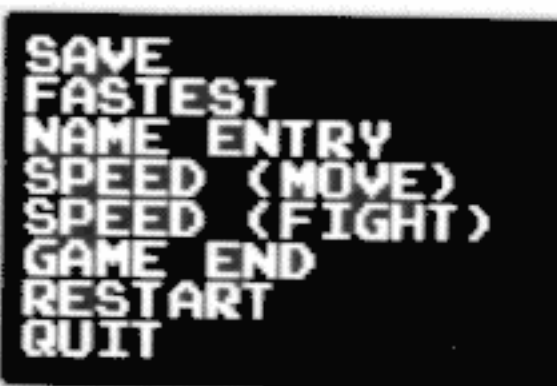


La Fenêtre des Options du Jeu

Si vous appuyez sur le bouton Start pendant le déroulement du jeu, la partie est interrompue et la fenêtre d'option du jeu apparaît. Vos options sont les suivantes:

Save (Sauvegarde): Pour sauvegarder le jeu au niveau où vous vous trouvez, et si vous êtes au-delà d'une porte verrouillée, le jeu recommencera à partir de ce point. Sauvegardez toujours le jeu à ces points pour éviter de devoir recommencer depuis l'entrée du niveau. Les jeux sont automatiquement sauvegardés sous le nom que vous utilisez.

Fastest (Le Plus Rapide): Vous pouvez jeter un oeil sur le temps que vous et les autres joueurs ont passé sur les différents niveaux.



Name Entry (Entrée de Nom):

Cette option est utilisée si pour une raison ou une autre vous désirez changer le nom sous lequel le jeu est sauvegardé. Pour sauvegarder un jeu séparément, prenez un nouveau nom, puis appuyez sur le bouton D vers le bas jusqu'à une ligne vierge dans l'écran de sauvegarde et appuyez sur le bouton Start ou le bouton A ou C pour la sauvegarde en mémoire. La ligne indiquera alors le niveau où vous vous trouvez, l'heure et le nom sous lequel vous avez sauvegardé le jeu.

Remarque: L'entrée du nom est faite de la même manière que dans l'écran d'installation. Reportez-vous à l'entrée du nom à la page 14.

Speed Move (Vitesse de Déplacement): Changez la vitesse à laquelle se déplace le Prince. Le réglage de défaut est 3. La vitesse la plus rapide est 1 alors que la plus lente est 5.

Speed Fight (Vitesse de Combat): Changez la vitesse à laquelle se bat le Prince. Le réglage de défaut est 4. La vitesse la plus rapide est 1 alors que la plus lente est 5.

Game End (Fin du Jeu): Si, pour une raison quelconque, vous décidez de quitter le jeu sans le sauvegarder, sélectionnez Game End, appuyez sur le bouton Start ou le bouton A ou C; le jeu s'arrêtera. N'oubliez pas que si vous choisissez cette option, vous perdrez toutes les informations sauvegardées sous ce nom. Utilisez l'option Quit (Quitter) à la place pour conserver ces informations.

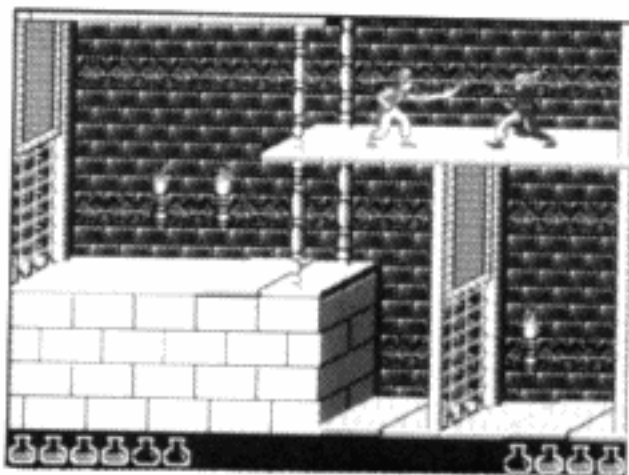
Restart (Redémarrage): Cette option vous permet de redémarrer depuis l'entrée au niveau où vous vous trouvez. N'oubliez pas que vous redémarrerez le jeu avec seulement le temps restant à l'horloge.

Quit (Quitter): Cette option arrête le jeu au niveau où vous vous trouvez et le sauvegarde sous le nom que vous avez sélectionné. Lorsque le jeu recommence, vous redémarrerez à l'entrée du niveau où vous vous trouvez, ou au-delà d'une porte verrouillée, si vous avez sauvegardé le jeu à ce point.

LEVEL	TIME	NAME
1	01:30	OSMAN 1
2	03:24	BOB-1
3	03:21	BOB-5
4	03:06	BOB-6
5	02:41	BOB-8
6	00:46	BOB-9
7	02:41	BOB-11
8	05:25	BOB-13
9	07:27	BOB-15
10	02:39	BOB-17
11	02:09	RUFFIAN 1
---	---	---

Le Destin du Prince

Si le Prince réussit à traverser tous les étages et à vaincre ses adversaires, il aura réussi son but ultime. Les choses ne sont toutefois pas aussi faciles dans les passages sombres du palais. S'il tombe victime de l'un des innombrables dangers qui l'attendent, un message apparaisse à l'écran vous demandant d'appuyer sur un bouton pour continuer le jeu. Après avoir appuyé sur un bouton, le Prince recommencera son aventure à l'entrée du dernier niveau parcouru. N'oubliez pas toutefois que le sable dans le sablier continue de tomber. En d'autres mots, vous recommencez le jeu avec seulement le temps qui reste à l'horloge.



Un Message Secret de la Princesse

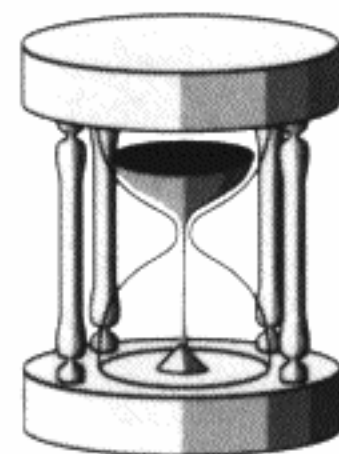
Au début, juste après avoir été jeté dans le donjon, le Prince s'est assis, en se demandant ce qu'il fallait faire. Il savait qu'il lui fallait trouver un moyen de sortir de prison pour sauver la Princesse des plans du malfaisant Jaffar! Il regarda vers la droite et vit une plaque de planche relâchée. Une sortie? Alors qu'il marchait dessus et essayait de dégager la plaque pour l'ouvrir, une souris blanche portant un morceau de papier dans la bouche arriva à travers un trou dans le mur. La souris déposa le morceau de papier à ses pieds et disparut. Intrigué, le Prince ramassa ce morceau de papier et l'ouvrit...

"C'est le moment de montrer votre courage, mon Prince. Je n'ai été qu'une seule fois dans le donjon, mais je peux vous signaler quelques dangers auxquels vous devrez faire attention. Faites tout d'abord attention aux gardes armés d'épée. Avec leurs coups d'épée, ils essayeront de vous faire reculer sur des piques ou des endroits fragiles sur le plancher. Rapprochez-vous d'eux autant que possible et combattez en utilisant leur stratégie contre eux.

"N'oubliez pas que les planchers et les plafonds ne sont pas toujours solides. Si vous sautez, vous verrez les plaques fragiles bouger. Il y a des passages secrets à travers certaines de ces plaques, alors que d'autres sont des puits sans fond. Faites attention en explorant!

"Finalement, je dois vous dire que Jaffar a un adversaire spécial qui vous attend...un adversaire contre lequel vous ne pourrez pas gagner. Si c'est vrai, alors tout est perdu. Je pense néanmoins qu'il y a une astuce dans les mots de Jaffar...

"J'ai confiance en vous. Je sais que vous surmonterez tous ces obstacles. Oh! Jaffar arrive! Dépêchez-vous mon Prince!"



SEGA MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076: Europe No. 80244:
Canada No. 1,183,276: Hong Kong No. 88-4302: Singapore No.
88-155: Japan No. 82-205605 (Pending)

This game is licensed by Sega for home play on the Mega-CD system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental. Prince of Persia is a registered trademark of Brøderbund Software, Inc. Prince of Persia, a game by Jordan Mechner. ©1989,1993 Brøderbund Software, Inc., Jordan Mechner. All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.