

Nintendo

GAME BOY™

DMG-NP-FAH

PRINCE of PERSIA®

BY JORDAN MECHNER



MINDSCAPE

Instruction Booklet
Mode d'Emploi



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy. Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.



Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRØDERBUND SOFTWARE, INC.
©1989, 1992 BRØDERBUND SOFTWARE, INC., JORDAN MECHNER.
©1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED TO MINDSCAPE INT.

Table des Matières

Introduction	1
Pour commencer	2
Courir, Sauter et Grimper	3
Combat à l'épée	5
Survie	7
Ce qu'il faut savoir	8
Astuces	10
Partez à l'aventure	12
Mode "Continue"	14
Mots de Passe	16

Introduction

Nous sommes dans une époque de ténèbres. Alors que le Sultan est parti combattre à l'étranger, son Grand Vizir, Jaffar, a saisi les rênes du pouvoir. D'un bout à l'autre du pays, les habitants se plaignent du joug du tyran cruel et rêvent de jours meilleurs.

Il n'y a qu'un seul obstacle entre Jaffar et le trône : vous, l'aventurier issu d'une contrée lointaine, étranger aux intrigues du palais, qui avez gagné le coeur de la charmante fille du Sultan. Et pour cette raison, vous vous êtes fait, sans le savoir, un ennemi mortel.

Sur l'ordre de Jaffar, vous êtes arrêté, dépouillé de votre épée et de vos biens, et jeté dans les cachots du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui donne l'ordre de se décider dans l'heure qui suit : l'épouser – ou mourir.

Quelle que soit sa décision, le trône reviendra au Grand Vizir... avec la perspective d'un long règne de terreur et de souffrance pour ses sujets, ainsi que la mort pour le brave jeune homme qui aurait pu devenir... PRINCE DE PERSE.

Pour Commencer

Insérez la cartouche Prince of Persia et mettez en marche (ON) votre Game Boy. Appuyez sur **START** pour commencer à jouer.

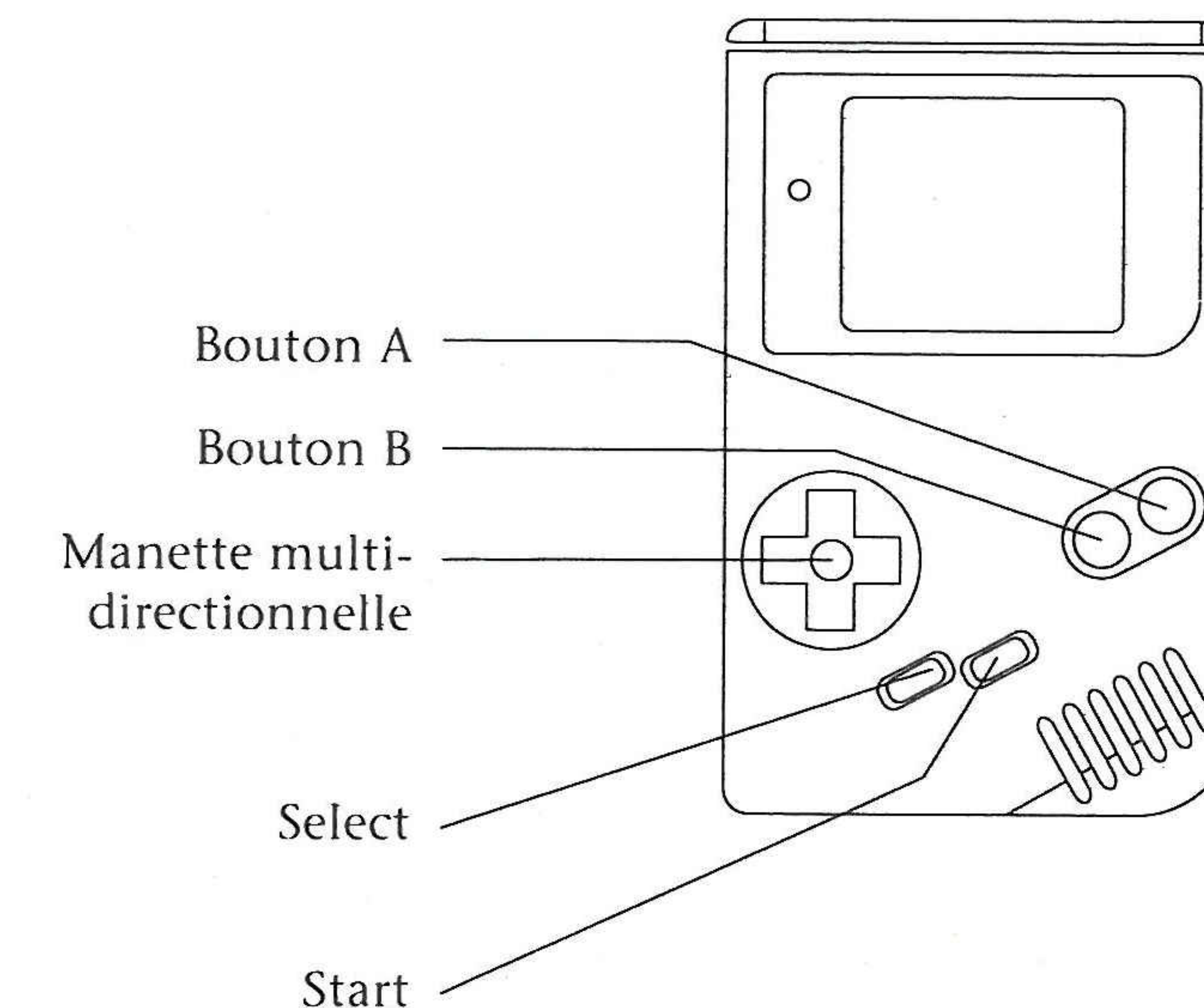
Les commandes

Manette multidirectionnelle : Pour contrôler les déplacements. Pour ramasser les objets.

Bouton Start : Pour démarrer le jeu et pour accéder au menu Options. Pour interrompre le jeu.

Bouton A : Pour sauter en avant. Pour attaquer dans le combat à l'épée.

Bouton B : Pour avancer à pas prudents. Pour bloquer dans le combat à l'épée.



Courir, Sauter et Grimper

Pour courir : Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle. Relâchez pour arrêter.

Pour changer de direction : Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle suivant la direction désirée.

Pour avancer à pas prudents : Appuyez sur le Bouton B et vous faites un pas dans la direction en face de vous. Vous utiliserez cette technique de progression prudente pour vous hisser jusqu'au bord d'un gouffre ou pour avancer sur une surface au sol suspect.

Pour sauter en l'air : Appuyez sur la flèche Haut de la manette multidirectionnelle.

Pour sauter en avant : En appuyant sur le Bouton A, vous sautez dans la direction en face de vous.

Vous pouvez augmenter la longueur de votre saut en prenant votre élan. Pour sauter de cette façon par-dessus un précipice, reculez de deux grandes enjambées au moins du rebord. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour vous mettre à courir, puis

appuyez sur le Bouton A pour sauter. Faites attention de ne pas appuyer trop tôt sur ce bouton !

Pour grimper sur un rebord : Tenez-vous devant le rebord et appuyez sur la flèche Haut de la manette multidirectionnelle. Si nécessaire, utilisez la technique des pas prudents pour vous placer au-dessous du rebord.

Pour descendre d'un rebord : Avancez prudemment jusqu'au rebord et faites demi-tour. Appuyez sur la flèche Bas de la manette multidirectionnelle. Si vous appuyez sur le Bouton A ou B tout en appuyant sur la flèche Bas, vous serez suspendu au rebord. Lorsque vous lâchez le bouton, vous lâchez le rebord. Pour y remonter, appuyez sur la flèche Haut.

Pour vous suspendre à un rebord : Lorsque vous sautez ou que vous tombez à proximité d'un rebord, vous pouvez l'agripper en appuyant sur le Bouton A ou B.

Pour vous accroupir : Appuyez sur la flèche Bas de la manette multidirectionnelle. Relâchez la flèche pour vous relever. Pour ramasser un objet : mettez-vous devant l'objet que vous voulez ramasser et accroupissez-vous.

Combat à l'épée

Le combat à l'épée est réservé à l'affrontement avec les gardes du palais. Vous sortez automatiquement votre épée lorsque vous vous trouvez à proximité d'un garde ou que vous lui faites face.

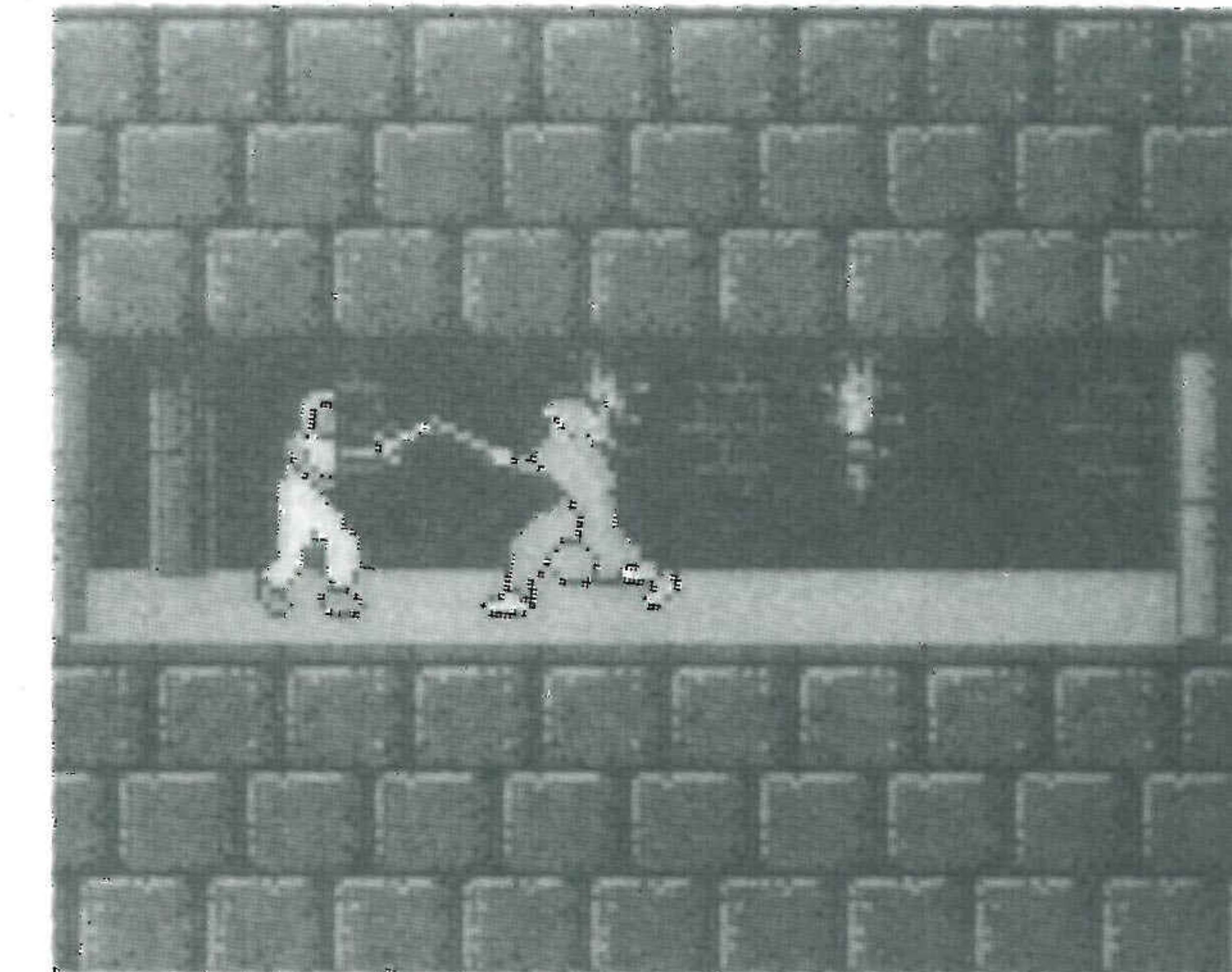
Pendant le combat à l'épée, une rangée de triangles apparaît dans la partie inférieure droite de l'écran. Ils correspondent aux points d'impact d'un garde. Pour supprimer un garde, vous devez prendre tous ses points d'impact tout en protégeant les vôtres par un blocage adéquat. Seul un mauvais biocage vous fera perdre des points d'impact.

Pour avancer ou pour reculer pendant un combat à l'épée, utilisez les flèches Gauche et Droite de la manette multidirectionnelle.

Pour attaquer, utilisez le **Bouton A**.

Pour bloquer, utilisez le **Bouton B** ou la flèche Haut de la manette multidirectionnelle.

Pour ranger votre épée, utilisez la flèche Bas de la manette multidirectionnelle. Faites attention de ne pas la ranger avant d'être prêt, car sans elle vous êtes vulnérable aux attaques.



Survie

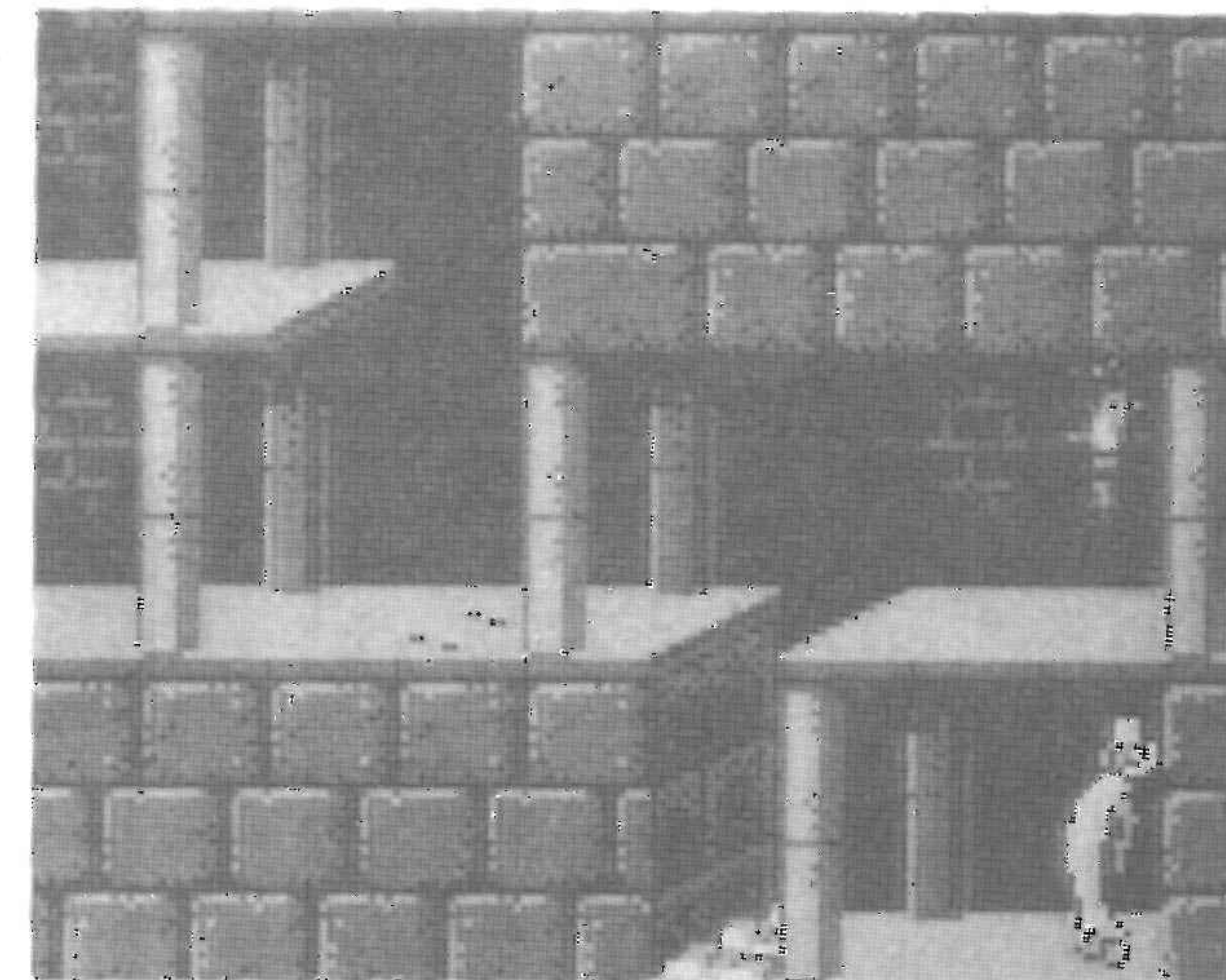
La rangée de triangles dans la partie inférieure gauche de l'écran indique votre force actuelle. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez une unité de force ou un point d'impact. Lorsque vous avez perdu toute votre force, le jeu reprend automatiquement au début du même niveau. Au début de chaque partie, vous avez trois unités de force ou points d'impact.

Lorsque vous tombez de deux étages, ou que vous êtes touché au cours d'un combat à l'épée, ou que vous buvez une potion empoisonnée, vous perdez une unité de force. Des accidents plus graves peuvent vous ôter toute votre force, et vous faire retourner au début du même niveau ; par exemple, si vous tombez de trois étages, si vous vous frottez à la machine à trancher ou bien si vous tombez ou vous précipitez sur un parterre de pointes.

Si le joueur ne dispose pas toute sa force, une certaine potion bienfaisante lui redonnera un point d'impact. Une autre potion lui redonnera tous les points d'impact manquants, ainsi qu'un point supplémentaire pour un nouveau total éventuel de plus de trois points d'impact.

Une potion empoisonnée vous ôtera un point d'impact.

Ce qu'il faut savoir



La plupart des niveaux ont des portes de sortie. Lorsqu'un niveau a une porte de sortie, il possède également une plaque de déclic cachée que vous devrez actionner pour ouvrir la porte.

Il vous faudra faire un bond en toute confiance.

Il existe de bonnes et de mauvaises potions. Apprenez à les distinguer en fonction de

leur emplacement.

Un type de bonne potion redonnera au joueur un point d'impact s'il ne dispose pas de toute sa force. Un autre type lui redonnera tous les points d'impact manquants ainsi qu'un point supplémentaire pour un nouveau total éventuel de plus de trois points d'impact.

Une potion empoisonnée vous ôtera un point d'impact.

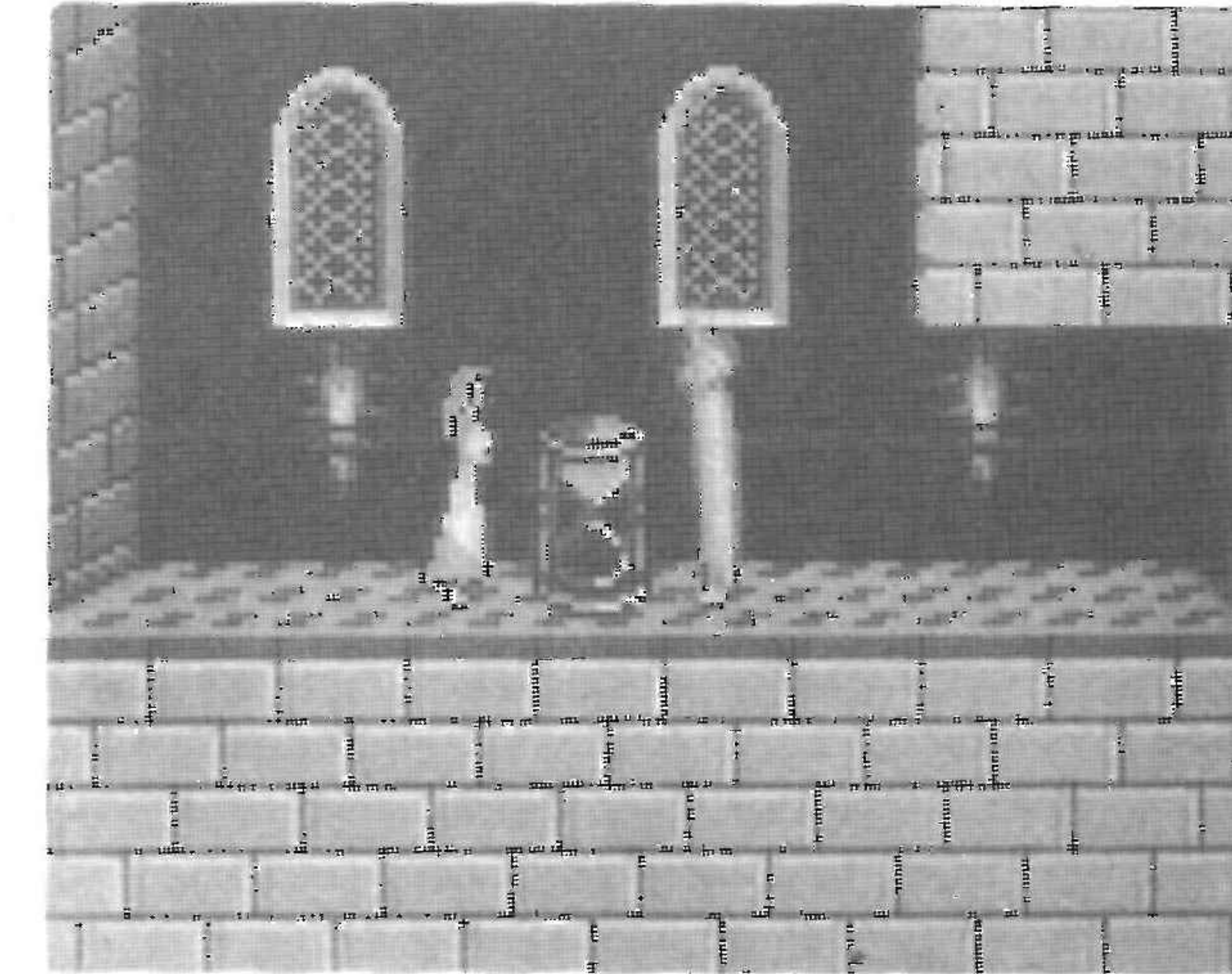
Il existe également une potion dépourvue de poids, qui vous permettra de survivre dans une certaine circonstance au moins une fois au cours du jeu.

Astuces

- Dans le cas d'un saut sans élan au-dessus d'un précipice, faites quelques pas prudents jusqu'au rebord du gouffre avant de sauter, pour couvrir la plus grande distance possible. Vous pourrez couvrir une distance encore plus grande en prenant votre élan pour sauter – mais souvenez-vous qu'une bonne synchronisation est alors essentielle!
- Si votre saut par-dessus un précipice est trop court, vous avez la possibilité de vous agripper au bord opposé en appuyant sur le Bouton A ou B. (N'oubliez pas que vous lâchez le rebord quand vous lâchez le bouton).
- Il existe deux types de plaques au sol actionnées par pression. L'une élève les portes, l'autre les abaisse. Avec de la pratique, vous apprendrez à les distinguer l'une de l'autre, ainsi que des surfaces au sol ordinaires.
- Notez les différentes sortes de potions en fonction de leur emplacement.
- Vous pouvez traverser un parterre de pointes sans dommage en avançant prudemment ou en sautant par-dessus.

- Une chute de deux étages vous ôte une unité de force et une chute de trois étages vous ôte la totalité de votre force. Lorsque vous êtes suspendu, une chute de deux étages n'entraîne aucune perte de force, alors qu'une chute de trois étages vous ôte une unité de force.
- Vous ne savez jamais ce que vous allez découvrir dans un cachot ou un palais. Ne craignez pas d'explorer et de faire des essais. Après tout, vous n'avez rien à perdre, hormis votre vie, la Princesse et tout le Royaume.

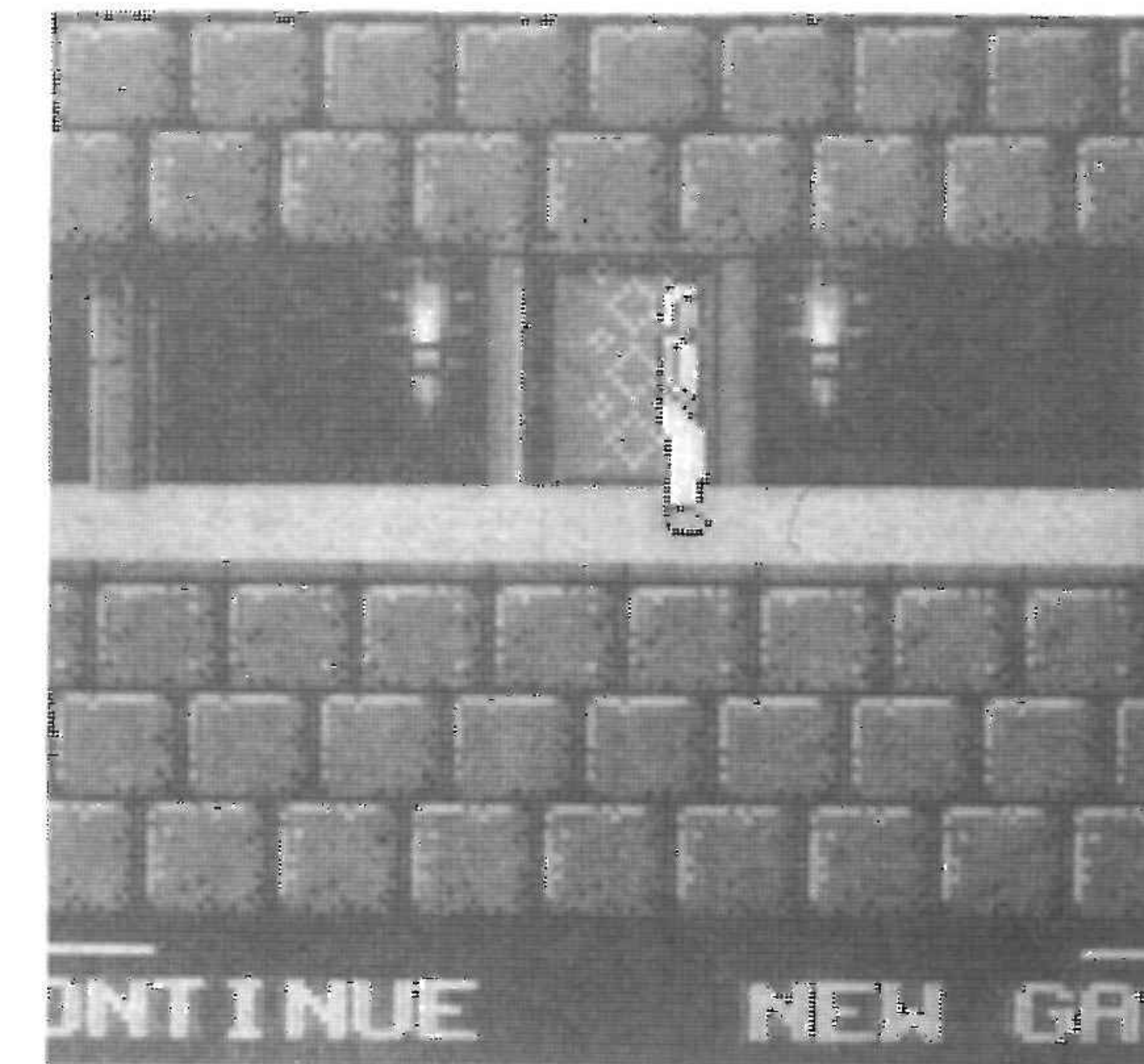
Partez à l'Aventure



- Bien que vous ne soyez jamais allé auparavant dans le Palais du Sultan, vous savez que la Princesse est détenue dans une haute tour et que les cachots sont situés juste sous le bâtiment principal du palais. Pour atteindre la Princesse, vous devrez trouver votre chemin depuis le cachot, à travers le palais, et jusqu'au sommet de la tour.

- En général, les gardes chargés de la surveillance des cachots sont la lie des armées du Sultan. Les plus capables sont affectés au bâtiment principal du palais. L'élite — les plus fines lames à la solde du Sultan — forme la garde d'honneur de la tour, responsable de la sécurité personnelle de la Princesse et du Grand Vizir.
- Depuis votre arrivée dans la cité, d'étranges rumeurs vous sont parvenues. On murmure que le Grand Vizir Jaffar est un sorcier, maître dans les arts noirs de la magie, et que ses pouvoirs sont pires que la mort. Vous avez des doutes. Ce qui passe pour de la sorcellerie n'est souvent que tromperie et superstition. Toutefois, cela ne concourt pas à apaiser votre esprit.

Mode "Continue"



Ce jeu comporte 12 niveaux. En moyenne, vous devez consacrer moins de 5 minutes par niveau pour terminer le jeu dans les temps, c'est à dire en une heure. Au fur et à mesure de votre progression, chaque niveau est plus difficile que le précédent. Lorsque vous avez réussi à terminer un niveau, vous recevez un mot de passe qui vous permet de reprendre la partie au début du niveau suivant, avec le même temps restant au compteur et le même nombre de points d'impact. Vous voudrez peut-être rejouer certains niveaux précédents afin d'améliorer votre vitesse, tout en conservant le plus

de temps possible pour les niveaux restants.

Chaque fois que vous terminez un niveau, notez le mot de passe de 8 caractères qui apparaît au bas de l'écran. Appuyez ensuite sur le Bouton START pour reprendre à partir du point où vous aviez laissé la partie.

Chaque fois que vous démarrez une partie, vous avez le choix entre New Game (Nouvelle Partie) ou Continue (Continuer). Si vous avez déjà joué et que vous avez noté le mot de passe, vous pouvez reprendre là où vous aviez quitté, en utilisant la flèche Gauche pour choisir Continue. L'écran d'entrée du mot de passe viendra s'afficher. Pour entrer votre mot de passe, utilisez les flèches Haut et Bas pour changer le caractère dans la case, et les flèches Gauche et Droite pour passer au caractère suivant. Veillez à noter vos mots de passe à l'emplacement prévu à cet effet à la fin de ce manuel, afin de ne pas les oublier.

La partie n'est jamais vraiment terminée tant qu'il vous reste du temps. La seule façon de redémarrer le compteur de temps consiste à réinitialiser le jeu. Pour ce faire, appuyez sur les quatre boutons en même temps (A, B, Start et Select), ce qui provoque l'affichage de l'écran Titre. Vous pouvez reprendre une partie (fonction "Continue") aussi souvent que vous le désirez sans pénalité. Toutefois, gardez à l'esprit que le sable s'écoule dans le sablier...

Mot de Passe	Niveau	Temps
0576007512	2	58
3966066513	3	54
2776467514	4	52
9806770515	5	50
9506970516	6	47
8936273517	8	43
	9	38
	10	

Mot de Passe	Niveau	Temps	Mot de Passe	Niveau	Temps
.....			2106769075		
.....			308671065		
.....			492777015		
.....			556008105		
.....			644302735		
.....			813937795		
.....			905832685		
.....			1093426654		
.....			1181724644		
.....			12 partie 1 54628774		
.....			partie 2 97174464		
.....			partie 3 88018514		

Générique

Programmation : Ed Magnin

Graphismes : Ron Millar et Darren Bartlett

Adaptation musicale : Tom Tallaricco

Conversion musicale pour Game Boy : Ed Magnin

Chef de Produit : Seth Mendelsohn

Producteur : Stephen Clarke-Wilson

Manuel : Angela Sagaser

Publication du Manuel : Lisa Marcinko

Un jeu de : Jordan Mechner

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

0292

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI S.A. garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
Attention : Nintendo S.A.V.
B.P. 797, 95004 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

1291b

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique
TEL: 02-478.90.48. ext 60/61

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître la montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



MINDSCAPE

Distributed by Bandai
Distribué par Bandai

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON