



© 1989, 1990 Jordan Mechner, Broderbund

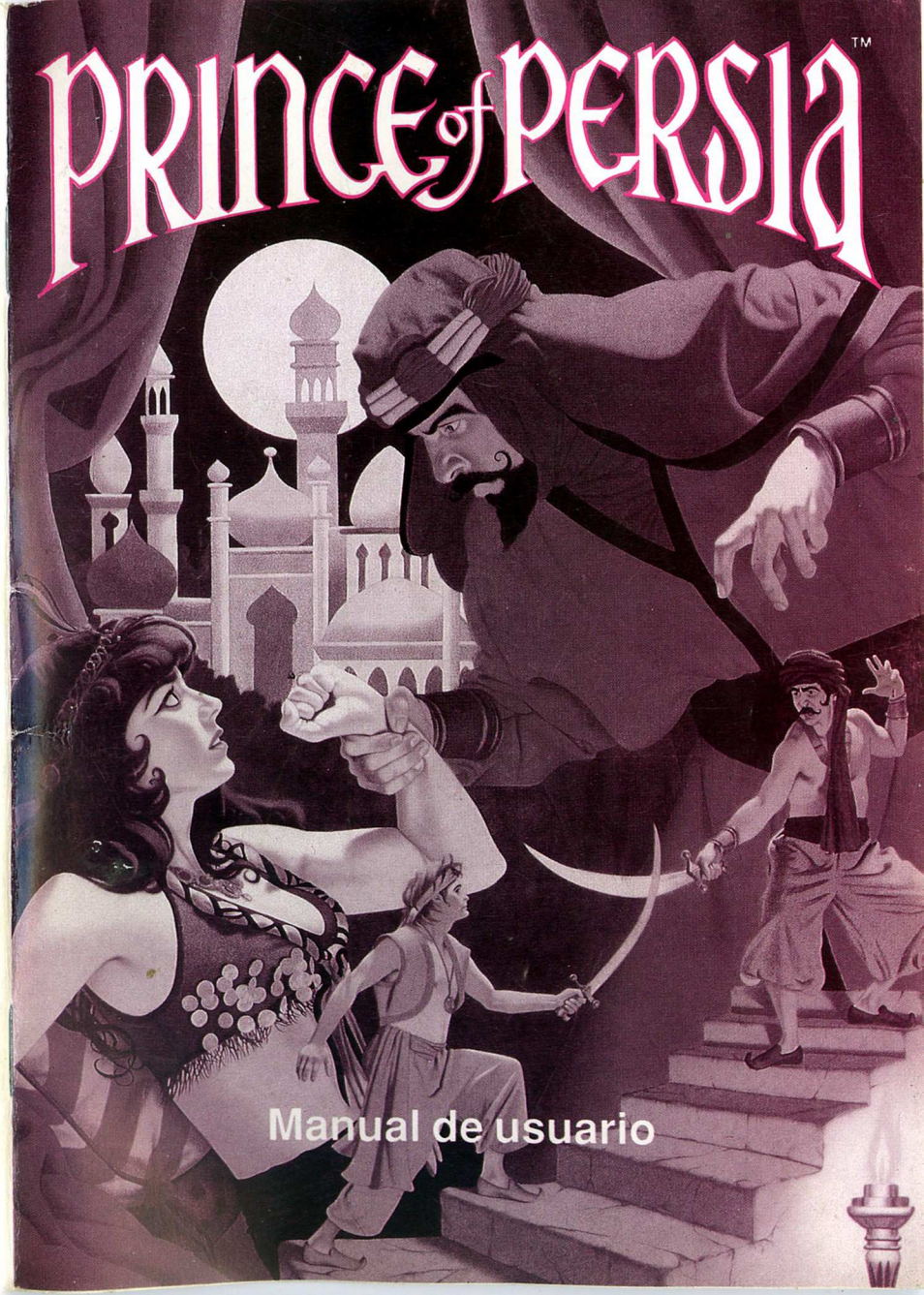
Distribuido por Drosoft, SA

C/ Moratín, 52. 4º Dcha.

28014 - Madrid

Telf.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa, fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.



Manual de usuario

Príncipe de Persia

Diseño original del juego, programación y gráficos de Jordan Mechner

Producido por Brian Eheler

Música compuesta por Francis Mechner

Acción modelada por David Mechner, Michael Coffey, Tina La Deau y Robert Cook

Adaptación francesa de Dominique Biehler

Agradecimientos especiales a Robert Cook, Tomi Pierce, Eric Deeds, Corey Kosak, Roland Gustafsson, Oliver Fellguth, Véronique Pénet, Denis Friedman, Charlie Berger y al Departamento de Control de Calidad de Broderbund

Versión Amiga

Realizada por Dan Gorlin

Versión Amstrad CPC

Realizada por Microïds

Versión Atari ST

Realizada por Jean-Claude Levy

Versión Apple

Rutinas de disco de Roland Gustafsson

Rutinas de sonido de Kyle Freeman

Pantalla de presentación de Avril Harrison y Michelle Bushneff

Versión IBM/Tandy

Programada por Lance Groody

Gráficos de Leila Bronstein, Avril Harrison y James St. Louis

Arreglos musicales y efectos sonoros de Tom Rettig

Agradecimientos especiales a Glenn Axworthy, Jeff Charvat y Chris Jochumson

© Copyright 1989, 1990 Jordan Mechner - Broderbund

Príncipe de Persia

Índice

Introducción	3
Para empezar	3
Correr, saltar y trepar	5
Duelo a espada	6
Práctica	7
Control de teclado	8
Sugerencias	9
A vida o muerte	9
La aventura	10
Vida después de la muerte	11
Acceso a disco	11
Grabación del juego	12
Teclas especiales	12
Sobre el autor	13
Sistema de protección	13

Príncipe de Persia

Introducción

Erase una vez una época de oscuridad, en algún lugar de Oriente. Mientras el Sultán está ausente guerreando en tierras extranjeras, su gran visir, Jaffar, se ha adueñado de las riendas del poder. Por todo el país la gente sufre en silencio bajo el yugo del tirano y sueña con días mejores.

Tú eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Aventurero llegado de otro país, ignorante de las intrigas de palacio, te has ganado el corazón de la encantadora hija del Sultán, y con ello, sin quererlo, te has convertido en un poderoso enemigo.

Por orden de Jaffar, eres arrestado, despojado de tu espada y posesiones y arrojado a las mazmorras del Sultán. En cuanto a la princesa, Jaffar le ofrece una sola opción, y una hora para decidirse: casarse con él o morir.

Encerrada en su habitación en la parte más alta de una torre de palacio, la princesa tiene todas sus esperanzas puestas en ti. Cuando el último grano de arena caiga en el reloj de sus aposentos, su elección irremediamente le dará el trono al gran visir... un nuevo reino de terror para sus habitantes que tanto sufren... y la muerte para el valiente joven que podría haber sido...

Príncipe de Persia.

Para empezar

Para todas las versiones, se recomienda poseer un joystick y una pantalla en color.

Atari ST

Introduce el disquete 1 de Príncipe de Persia en el ordenador y a continuación enciende la máquina.

Amiga

Introduce el disquete de Príncipe de Persia en el ordenador y a continuación enciende la máquina.

Príncipe de Persia

Amstrad CPC

Enciende el ordenador y su monitor e introduce a continuación el disco de Príncipe de Persia en la unidad de disquete; luego, teclea Run"Prince y pulsa la tecla Intro.

IBM/Tandy

Príncipe de Persia puede jugarse con un joystick o desde el teclado. Si tienes un joystick, asegúrate de que está bien instalado.

Para jugar a Príncipe de Persia necesitarás por lo menos 512 Kb de memoria y una tarjeta gráfica EGA, CGA, Tandy o Hercules y al menos 640 Kb para VGA.

Nota para los usuarios de un Tandy: Príncipe de Persia tiene un sonido digitalizado especial para las máquinas Tandy 1000SL y TL. Para poder oír estos efectos sonoros, debe jugarse desde el teclado. Si quieres jugar con el joystick, carga el programa con el siguiente comando: PRINCE STDSND (carga los efectos sonoros estándar y permite el empleo del joystick).

Usuarios de disco flexible:

Arranca tu ordenador con DOS 2.11 o posterior. Inserta el disco de Príncipe de Persia de 3" o el disco 1 de Príncipe de Persia de 5" en la unidad deseada, luego selecciona la unidad desde el prompt de DOS y pulsa ENTER (Intro). Una vez que la unidad esté seleccionada, escribe PRINCE y pulsa ENTER para comenzar. Si estás utilizando discos de 5" se te indicará que introduces el disco 2 de Príncipe de Persia en la unidad actual. Inserta el disco y pulsa ENTER. Comenzará la secuencia de títulos de presentación, seguida por un prólogo y una demostración de ejecución automática.

Usuarios de disco duro:

Arranca tu ordenador con DOS 2.11 o posterior. Inserta el disco de Príncipe de Persia de 3" o el disco 1 de Príncipe de Persia de 5" en la unidad A. En el prompt A>, escribe INSTALL, pulsa ENTER y sigue las indicaciones de la pantalla. El procedimiento de instalación creará automáticamente un directorio llamado PRINCE en el directorio raíz. Si quieres que Príncipe de

Príncipe de Persia

Persia esté en otro directorio, introduce el nombre deseado cuando te lo pida durante el procedimiento de instalación.

Para jugar a Príncipe de Persia desde el disco duro, entra en el directorio PRINCE, teclea PRINCE y luego pulsa ENTER. Una vez que aparezca la pantalla de presentación, pulsa el botón del joystick o cualquier tecla para comenzar.

Apple

Inserta el disco de Príncipe de Persia en la unidad 1, con la etiqueta hacia arriba. Si tienes un joystick, asegúrate de que está conectado. Enciende el ordenador y el monitor. Comenzará la secuencia de títulos de presentación, seguida por un prólogo y una demostración de ejecución automática. Cuando estés preparado para jugar, pulsa el botón del joystick o cualquier tecla.

Ajuste del joystick

Si utilizas un joystick, debería estar dotado de autocentrado. Los botones del joystick pueden emplearse indistintamente.

Cuando arrancas el programa, el programa se calibra automáticamente para ajustarse a tu joystick en particular. Durante el juego, si tu joystick empieza a comportarse de manera extraña, puedes recalibrarlo pulsando **Control-J**. Si esto no soluciona el problema, intenta ajustar los controles del joystick y pulsa **Control-J** de nuevo.

Cada vez que pulses **Control-J** asegúrate de que el joystick está en la posición central.

Correr, saltar y trepar

Para dar la vuelta: Lleva el joystick a la izquierda o la derecha.

Para correr: Empuja el joystick en la dirección en la que desees moverte (izquierda o derecha). Suelta el joystick para detenerte.

Para andar con cautela: Mantén pulsado un botón del joystick y empuja éste en la dirección en la que desees ir. Puedes utilizar esta forma de moverte

Príncipe de Persia

para desplazarte justo hasta el borde de una trampa o de una sección de suelo de aspecto sospechoso.

Para saltar hacia arriba: Empuja el joystick hacia arriba.

Para saltar hacia delante: Cuando estés parado, empuja el joystick hacia arriba en diagonal en la dirección en la que deseas saltar.

Puedes saltar más lejos cogiendo carrerilla. Para hacer un salto con impulso por encima de un abismo, retrocede por lo menos dos zancadas completas. No tengas miedo de empujar el joystick demasiado pronto; tu personaje esperará hasta el último momento posible para saltar.

Para trepar un muro: Ponte de cara al muro y empuja el joystick hacia arriba. Si es necesario, da unos pasos para ponerte debajo del muro.

Para colgar de un muro: Pulsa un botón del joystick y manténlo pulsado. Para dejarte caer, suelta el botón. Para subir al muro, empuja el joystick hacia arriba.

Cuando saltes o caigas y estés al alcance de un muro, podrás agarrarte a él pulsando un botón del joystick. Recuerda, cuando sueltes el botón, caerás del muro.

Para bajar de un muro: Ponte de pie en el borde del muro, date la vuelta, luego empuja el joystick hacia abajo. Para colgar del muro, pulsa un botón del joystick y manténlo pulsado.

Para ponerte en cuclillas: Empuja el joystick hacia abajo. Suéltalo para ponerte de pie.

Para coger algo: Ponte enfrente de lo que quieras coger y pulsa el botón del joystick.

Duelo a espada

Cuando te encuentres cara a cara con un adversario armado, suelta el joystick. Automáticamente sacarás tu espada, si es que la tienes, y te pondrás en guardia. En esta posición, los controles son ligeramente diferentes:

Príncipe de Persia

Para atacar: Pulsa un botón del joystick.

Para avanzar: Empuja el joystick en la dirección en la que se encuentre tu oponente.

Para retroceder: Lleva el joystick en dirección contraria a la de avanzar.

Para bloquear un golpe del adversario: Empuja el joystick hacia arriba justo cuando tu oponente esté descargando su golpe. Puede que tengas que practicar para obtener una sincronización adecuada. Vigila cuidadosamente a tu adversario, y espera a que te ataque.

Para dejar de luchar: Empuja el joystick hacia abajo. Una vez que hayas envainado tu espada, eres libre de correr, saltar y trepar como siempre. Sin embargo, ten cuidado, cuando no estás en guardia, un solo golpe de espada puede matarte. Para sacar tu espada de nuevo, pulsa un botón del joystick.

Práctica

Esta característica especial te permite practicar y mejorar tus habilidades de correr, saltar, trepar y combatir con la espada de los niveles 2 al 4. Cuando estás en modo de práctica el tiempo que te queda se reduce a quince minutos y no es posible ganar el juego.

Cuando hayas acabado de practicar, pulsa **Control-R** para comenzar el juego de nuevo.

IBM/Tandy

Desde dentro del juego, pulsa **MAYUSCULAS-L** en el teclado para avanzar un nivel.

Apple

Desde dentro del juego, teclea **SKIP** en el teclado para avanzar un nivel.

Príncipe de Persia

Control de teclado

En modo teclado, utiliza las siguientes teclas en lugar del joystick.

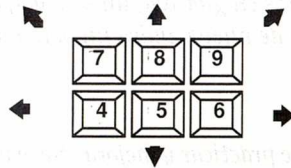
Amstrad CPC

Flechas y tecla de Mayúsculas

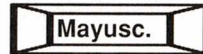
Amiga

Flechas y tecla de Amiga

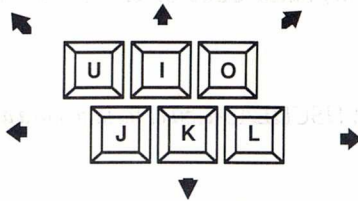
IBM



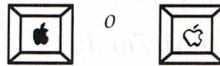
Botón:



Apple



Botón:



Príncipe de Persia

Sugerencias

- Para obtener la máxima distancia en un salto, parado junto a un abismo, avanza cautelosamente justo hasta el borde del muro antes de saltar.
- Si saltas sobre un abismo pero te quedas corto, puedes que aún puedas agarrarte al muro contrario pulsando un botón del joystick. Recuerda, si sueltas el botón caerás del muro.
- Cada vez que detengas un mandoble del adversario, la fuerza del golpe te empujará ligeramente hacia atrás. Si adoptas una estrategia defensiva, te encontrarás perdiendo terreno poco a poco. Intenta que a un bloqueo con éxito siga un buen golpe por tu parte.
- Comprueba las secciones sueltas del suelo saltando arriba y abajo.
- Puedes eliminar una sección de suelo suelta poniéndote justo junto a ella y saltando hacia arriba, pero intenta no estar encima cuando se descuelgue.
- Hay dos clases de baldosas activadas por presión. Unas de ellas abren puertas, las otras las cierran. Con experiencia podrás aprender a distinguirlas de las secciones de suelo normales.
- Aprende a reconocer las diferentes clases de pociones a simple vista.
- Puedes cruzar una cama de pinchos a salvo pasando con cuidado entre ellos.
- Una caída de dos pisos te herirá; si es de tres te matará.
- Nunca sabes lo que puedes encontrarte en una mazmorra. No tengas miedo de explorar y experimentar. Después de todo, no tienes nada que perder... excepto tu vida, la princesa y el reino entero.

A vida o muerte

La fila de triángulos de la parte inferior izquierda de la pantalla indica tu fuerza actual. Cada vez que seas herido, perderás una unidad de fuerza. Cuando tu última fuerza desaparezca, morirás.

Príncipe de Persia

Empiezas el juego con tres unidades de fuerza (que más adelante podrás aumentar).

Las cosas que te costarán una unidad de fuerza incluyen un mandoble de uno de los guardias, caídas de dos pisos, y que una sección del suelo caiga sobre tu cabeza. Otros accidentes más serios podrían matarte directamente.

La fuerza del adversario se indica por una fila de triángulos en la parte inferior derecha de la pantalla. Para matar a un enemigo, tienes que acabar con todas sus unidades de fuerza.

La aventura

Aunque esta es la primera vez que entras en el palacio del Sultán, dispones de alguna información general que puede ayudarte:

- La princesa está prisionera en la torre más alta de palacio. Para llegar a ella, debes encontrar un camino para salir de las mazmorras, a través del edificio principal del palacio y hasta lo más alto de la torre.
- En general, los guardias que vigilan las mazmorras tienden a ser lo peor de los soldados del Sultán. Los más capacitados se asignan normalmente al edificio principal del palacio. La élite, los espadachines mortales empleados por el Sultán, se reservan para la guardia de honor de la torre, en la que son responsables de la seguridad personal de la princesa y del gran visir.
- Desde tu llegada a la ciudad, vienes oyendo algunos extraños rumores: se comenta que el gran visir Jaffar es un mago, un maestro de las artes negras del encantamiento; que sus poderes son más que mortales. Sabiendo, como sabes, que mucho de lo que pasa por mágico es mero truco y superstición, te niegas a tomarte estas historias demasiado en serio. Sin embargo, no contribuyen demasiado a tu buena presencia de ánimo.

Príncipe de Persia

Vida después de la muerte

Cuando mueras, aparecerá en la pantalla el mensaje "PULSA UN BOTON PARA CONTINUAR" ('Press button to continue' o 'Pressez le bouton pour continuer'). Pulsa un botón para volver al principio del nivel actual.

Si no pulsas un botón, el mensaje permanecerá en pantalla unos 20 segundos, luego empezará a parpadear como aviso, acompañado por un sonido; tras diez sonidos, el juego terminará y te devolverá a la secuencia de presentación.

Si te hallas en una situación en la que no encuentras una salida, pulsa **Control-A** para volver a comenzar ese nivel.

Puedes continuar el juego tantas veces como quieras sin sanción alguna. Recuerda, sin embargo, que la arena del reloj se va agotando...

Para ver cuánto tiempo te queda, pulsa la barra de **Espacio**.

Acceso a disco

Dado que el programa necesita acceder al disco ocasionalmente durante el juego, éste debe mantenerse siempre dentro de la unidad de disquete con la puerta cerrada.

IBM/Tandy

El disco de 3" o el disco 2 de 5" de Príncipe de Persia debe permanecer en su unidad siempre con la puerta de ésta cerrada. Esto se aplica sólo a los usuarios de discos flexibles.

Apple

Al final del nivel 2, aparecerá en la pantalla un mensaje que solicita que se dé la vuelta al disco. Cuando veas este mensaje, saca el disco de Príncipe de Persia de la unidad y vuelve a introducirlo con la etiqueta hacia abajo. Cierra la puerta de la unidad, y pulsa un botón del joystick o cualquier tecla para continuar con el juego.

Príncipe de Persia

No tendrás que dar la vuelta al disco de nuevo hasta que acabes el juego y vuelvas a la secuencia de presentación.

Grabación del juego

Una vez que hayas alcanzado el nivel 3, se te proporcionará la opción de grabar el juego en disco y continuar más tarde. Para grabar el juego actual, pulsa **Control-G** en cualquier momento durante el juego. El programa accederá brevemente a la unidad de disco y luego continuará con el juego.

La siguiente vez que arranques el disco Príncipe de Persia, en lugar de pulsar un botón del joystick o cualquier tecla para comenzar una nueva partida, pulsa **Control-L**. El juego continuará desde el principio del nivel en el que te encontrabas cuando lo grabaste por última vez. Esta función sólo es viable mientras esté visible la pantalla de presentación del juego.

Teclas especiales

Esc Congela la imagen. Pulsa de nuevo para que avance una sola imagen. Pulsa cualquier otra tecla para seguir jugando.

Control-J Selecciona el control del joystick. También recalibra el programa para que se ajuste a tu joystick. Asegúrate de que cuando pulses esta tecla, el joystick se encuentre en su posición central.

Control-K Selecciona el control de teclado.

Control-R Termina el juego y te devuelve a la secuencia de presentación.

Control-A Vuelve a comenzar el juego desde el principio del nivel actual.

Control-S Desactiva todo sonido. Pulsa de nuevo para volver a activar el sonido.

Príncipe de Persia

Control-N Desactiva la música. Pulsa de nuevo para volver a activar la música.

Control-G Graba el juego actual en disco.

Control-L Continúa el último juego grabado (pulsa durante la secuencia de presentación).

Control-Q Abandona el juego y te devuelve a DOS (sólo en IBM).

Control-X Intercambia los ejes verticales del joystick.

Control-Y Intercambia los ejes horizontales del joystick.

Espacio Pulsa para ver cuánto tiempo te queda.

Sobre el autor

Jordan Mechner, de 25 años de edad, es también el autor del popular juego de ordenador Karateka, que fue el primer precedente en la utilización de nuevas técnicas para contar una historia dentro de un juego de ordenador, y del que se han vendido unas 400.000 copias en todo el mundo.

Para alcanzar el extraordinario realismo de la animación de Príncipe de Persia, Jordan estudió durante horas la acción, incluido el duelo a espada de las clásicas películas de Hollywood de los años treinta. Tras dos años, Príncipe de Persia es el resultado de la fascinación de toda una vida por la animación.

Natural de Nueva York y graduado en 1985 por la Universidad de Yale, Jordan vive en la actualidad en San Francisco.

Sistema de protección

Príncipe de Persia está dotado de un original sistema de protección, que pretende poner las cosas algo más difíciles al usuario del parche en el ojo y el loro en el hombro, aunque sin perjudicar lo más mínimo al que compra el software y merece por tanto todo nuestro respeto.

Príncipe de Persia

En ciertos momentos del juego (pasos de nivel) éste se detendrá y aparecerá un mensaje en la pantalla solicitando que mires en tu manual una determinada página (page, folie), línea (line, ligne) y palabra (word, mot). Una vez que lo hayas hecho, deberás pulsar una tecla, entrando a una pantalla donde verás diversas botellas de poción mágica, cada una de ellas marcada con una letra; deberás beber la que tiene la letra correspondiente a la inicial de la palabra que buscaste en el manual.

Como la protección está basada en los manuales originales en inglés (versiones IBM y Apple) y francés (versiones Amiga, Amstrad CPC y Atari), este manual español recoge al final del mismo, en dos apéndices, los manuales originales en versión reducida. Cada bloque de párrafos separado por un número centrado en negrita corresponde a una página del manual original y este número de separación es el que indica la página en cuestión. El recuento de líneas se ha facilitado separando éstas de cinco en cinco dentro de cada página. En lo que respecta a las palabras conviene advertir que en el original francés (versiones Amiga, Amstrad CPC y Atari) el apóstrofo separa dos palabras distintas; así por ejemplo, *l'extinction* cuenta como dos palabras dentro de la línea.

Pese a todo, es conveniente recordar a todos los usuarios que la piratería constituye un delito contemplado en las leyes vigentes y que el que piensa que un sistema de protección es una provocación para violarlo, como deporte, es como el que cree que una puerta cerrada es toda una invitación a entrar en una casa.

Las personas que con una actitud irresponsable piratean sistemáticamente los programas ocasionan el mayor perjuicio a los usuarios, sobre todo a los que lo pagan, porque no podrán disfrutar en un futuro de programas de la calidad de Príncipe de Persia.

Han sido necesarios años de trabajo de varias personas para realizar este programa, durante los cuales el autor y sus colaboradores han necesitado comer, ir al cine y todas esas cosas que cualquier persona honrada se merece a cambio de su trabajo; si se les priva de su dinero ganado con tanto esfuerzo es evidente que un día u otro se hartarán y se dedicarán a otra cosa.

Príncipe de Persia

APENDICE DE PROTECCION PARA PC Y APPLE

1

IT IS A TIME OF DARKNESS. WHILE THE SULTAN IS OFF FIGHTING A foreign war, his Grand Vizier Jaffar has seized the reins of power. Throughout the land, the people groan under the yoke of tyranny, and dream of better days.

You are the only obstacle between Jaffar and the throne. An adventurer from

a foreign land, innocent of palace intrigues, you have won the heart of the Sultan's lovely young daughter. And in so doing, you have unwittingly made a powerful enemy.

On Jaffar's orders, you are arrested, stripped of your sword and possessions, and thrown into the Sultan's dungeons. As for the princess, Jaffar gives her a

choice, and an hour to decide: Marry him- or die.

Locked in her room high in the palace tower, the princess rests all her hopes on you. For when the last sands drain from the hourglass, her choice can bring only a throne for the Grand Vizier... a new reign of terror for his long-suffering subjects... and death for the brave youth who might have

been... Prince of Persia.

2

Getting Started

IBM/Tandy

Prince of Persia can be played with a joystick or from the keyboard. If you have a joystick, be sure it is properly installed.

Note to Tandy owners: Prince of Persia features special digitized sound for the Tandy

1000SL and TL machines. In order to hear these sound effects, the game must be played using the keyboard. If you want to play with the joystick load the program with the following command: PRINCE STDSND (load standard sound effects and allows use of the joystick).

To play Prince of Persia you will need at least 512K of memory for EGA, CGA,

Tandy or Hercules monochrome graphics, and at least 640K for VGA.

Floppy disk users:

Start your computer with DOS 2.11 or higher. Insert the 3.5" Prince of Persia disk or the 5.25" Prince of Persia Disk 1 in the desired drive, then select the drive from the DOS prompt and press ENTER. Once the drive is selected, type

PRINCE and press ENTER to begin. If you are using the 5.25" disks you will be prompted to insert the Prince of Persia Disk 2 in the current drive. Insert the

Principe de Persia

disk and press ENTER. The opening title sequence will begin, followed by a prologue and a self-running demo.

Hard disk users:

Start your computer with DOS 2.11 or higher. Insert the 3.5" Prince of Persia disk or 5.25" Prince of Persia Disk 1 into drive A. At the A> prompt, type INSTALL, press ENTER and follow the on-screen prompts. The install procedure will automatically create a directory called PRINCE in your root directory. If you wish to put Prince of Persia in another directory, enter the

desired pathname during the install procedure.

To play Prince of Persia from the hard disk, enter the PRINCE directory, type PRINCE and press ENTER. Once the title screen appears, press a joystick button, or any key to start.

3

Apple

put the Prince of Persia disk into drive 1, label side up. If you have a joystick, make sure it is connected. Turn on your computer and monitor. The opening title sequence will begin, followed by a prologue and a self-running demo. When you are ready to play, press a joystick button, or any key to start.

Joystick Control

If you use a joystick, it should be the self-centering kind. The joystick buttons can be used interchangeably.

When you boot the disk, the program automatically calibrates itself to match your particular joystick. During play, if your joystick starts to behave strangely,

you can recalibrate it by pressing Control-J. If this doesn't fix the problem, try adjusting the joystick's trim controls, and pressing Control-J again.

Whenever you press Control-J, make sure the joystick is in its center (released) position.

4

Running, Jumping, and Climbing

To turn around: Tap the joystick to the left or right.

To run: push the joystick in the direction you want to go (left or right). Release the joystick to stop.

To take careful steps: Hold down a joystick button and push the joystick in the

direction you want to go. You can use careful steps to move right up to the edge of a pit or a suspicious-looking floor section.

To jump up: Push the joystick straight up.

To jump forward: When you are standing still, push the joystick up diagonally in the direction you want to jump.

You can jump farther with a running start. For a running jump over a chasm, back up at least two full strides from the edge. Push the joystick forward to start

Principe de Persia

running, then up to jump. Don't be afraid of pushing the joystick up too early; your character will wait until the last possible moment to jump.

To climb up onto a ledge: Stand facing the ledge and push the joystick straight

up. If necessary, use careful steps to position yourself below the ledge.

To hang from a ledge: Press a joystick button and hold it down. To let yourself drop, release the button. To pull yourself up onto the ledge, push the joystick up. Any time you jump or fall within reach of a ledge, you can grab onto it by pressing a button. Remember- when you release the button, you let go of the

ledge.

To climb down from a ledge: Step up to the edge, turn around, then push the joystick down. To hang from the ledge, press a joystick button and hold it down.

To duck: Push the joystick straight down. Release it to stand up.

To pick something up: Stand in front of it and press the button.

5

Sword Fighting

When you come face to face with an armed opponent, release the joystick. You will automatically draw your Sword if you have one and go en garde. In this stance, the controls are somewhat different:

To strike: Press a joystick button.

To advance: Push the joystick in the direction you're facing (towards your opponent).

To retreat: Push the joystick away from your opponent.

To block your opponent's strike: Push the joystick up just as your opponent is striking. It may take some practice to get the timing right. Watch your opponent

carefully, and wait for him to strike.

To stop fighting: Push the joystick down. Once you have put away your sword, you are free to run, jump and climb as usual. Be careful, though- when you are off guard, a single sword blow can kill you. To draw your sword again, press a joystick button.

Practice

IBM/Tandy: From within the game, press SHIFT-L on the keyboard to advance one level.

Apple: From within the game, type SKIP on the keyboard to advance one level. This special feature allows you to practice and improve your running, jumping,

climbing and swordfighting skills on levels 2 through 4. When using the practice mode your time remaining is reduced to fifteen minutes and it is not possible to win the game.

When you are finished practicing, press CONTROL-R to start the game over.

Príncipe de Persia

6

Keyboard Control

In Keyboard mode use the following keys in place of the joystick:

IBM:

Button:

Apple:

Button:

7

Hints

- To get the maximum distance from a standing jump across a chasm, use careful steps to move right up to the edge of the pit before you jump.
- If you jump a chasm but fall short, you may still be able to grab

on to the opposite ledge by pushing a button. Remember, when you let go of the button, you let go of the ledge.

- Every time you block an opponent's sword strike, the force of the blow pushes you back slightly. If you adopt a defensive strategy, you will find yourself steadily losing ground. Try

following up a successful block with a strike.

- Test for loose floor sections by jumping up and down.
- You can knock out a loose floor section by standing directly beneath it and jumping up. Try not to be there when it lands.
- There are two kinds of pressure-activated floor plates. One kind

raises gates, the other lowers them. With experience, you can learn to distinguish them from ordinary floor sections and from each other.

- Learn to recognize different kinds of potions by sight.
- You can cross a bed of spikes safely by taking careful steps.

- A two-story drop will hurt you. A three-story drop will kill you.
- You never know what you'll find in a dungeon. Don't be afraid to explore, and to experiment. After all, you've got nothing to lose except your life, the princess, and the entire kingdom.

8

Life and Death

The row of bullet in the lower left corner of the screen indicates your current strength. Every time you get hurt, you lose one unit of strength. When the last of your strength disappears, you die.

You start the game with three units of strength. (Later on, you may be able to

increase your strength beyond this limit.)

Things that cost you one unit of strength include a blow by a guard's sword,

اميرال ايران

Príncipe de Persia

two-story falls, and having a section of the floor collapse on your head.

Other, more serious accident can kill you outright.

An opponent's strength is indicated by a row of bullets in the lower

right corner of the screen. To kill an opponent, you need to take away all his strength units.

Adventuring

Although this is your first time inside the Sultan's palace, you do have some general information that may help you:

- The princess is imprisoned in the high tower of the palace. To reach her, you must find your way out of the dungeons, through the palace's main building, and up to the top of the tower.
- Generally speaking, the guards on dungeon duty tend to be the dregs of the Sultan's corps. The more capable ones are usually

assigned to the palace's main building. The very best of them- the deadliest swordsmen in the Sultan's employ- are kept for the elite honor guard in the tower, where they are responsible for the personal safety of the princess and of the Grand Vizier.

- Since your arrival in the city, you have heard some strange rumors. It is whispered that the Grand Vizier Jaffar is a magician, a master of the black arts of enchantment; that his powers are more than mortal. Knowing, as you do, that much of what passes for magic is mere trickery and superstition, you

are reluctant to take these stories too seriously. Nevertheless, they don't do much for your peace of mind.

9

Death and Continuation

When you die, the message "PRESS BUTTON TO CONTINUE" will appear on the screen. Press a button to return to the beginning of the current level.

If you don't press a button, the message will remain on the screen for about 20 seconds, then start to ash in warning, accompanied by a chime. After ten

chimes, the game will end and you will be returned to the title sequence.

If you get yourself into a situation where you can find no way out, press Control-A to restart the level.

You can continue a game as many times as you want without penalty.

Remember, though, the sands in the hourglass are draining away...

To see how much time is left, press the space bar.

Disk Access

Because the Prince of Persia program needs to access the disk occasionally

اميرال ايران

Príncipe de Persia

during play, the disk should be kept in the drive at all times with the drive door closed.

IBM/Tandy

The 3.5" Prince of Persia disk or the 5.25" Prince of Persia Disk 2 should remain in the drive at all times with the drive door closed. This applies only to floppy disk users.

Apple

At the end of Level 2, the message "TURN DISK OVER" will appear. When you see this message, take the Prince of Persia disk out of the drive and put it back in with the label side facing down. Close the drive door, and press a joystick button or any key to continue the game.

You will not need to turn the disk over again until you end the game and

return to the title sequence.

10

Saving Your Game

Once you have reached Level 3, you will have the option of saving your game to disk and continuing it later. To save your current game, press Control-G at any time during play. The program will briefly access the drive, then continue with the game.

The next time you boot the Prince of Persia disk, instead of pressing a joystick button or any key to start a new game, press Control-L. The game will resume from the beginning of the level you were on when you last saved it.

11

Special Keys

Esc Freeze frame. Press again for single frame advance.

Press any other key to resume play.

Control-J Selects joystick control. Also recalibrates the program to your joystick. Make sure that when you press

this key, the joystick is in its center (released) position.

Control-K Selects keyboard control.

Control-R Ends the game and returns you to the title sequence.

Control-A Restart play from the beginning of the current level.

Control-S Turns off all sound. Press again to turn the sound back

on.

Control-N Turns off the music. Press again to turn the music back on. (Apple only.)

Control-G Saves the current game to disk.

Control-L Resumes the last saved game. (press during the title

Príncipe de Persia

sequence.)

Control Q Quit the game and return to DOS. (IBM only.)

Space bar Press to see how much time is left.

12

About the Author

Jordan Mechner, 25, is the author of the award-winning computer game Karateka. Hailed by Games magazine as "a software landmark", Karateka broke new ground in the use of cinematic techniques to tell a story within a computer game, and has sold over 400,000 copies worldwide.

To achieve the extraordinary realism of the animation in Prince of Persia, Jordan studied hours of live-action footage, including swordfighting sequences from classic Hollywood swashbuckling films of the Thirties. Two years in the making, Prince of Persia is the culmination of a lifelong fascination with animation, and of ten years of hacking on the Apple II.

A native New Yorker and a 1985 graduate of Yale University, Jordan now lives in San Francisco.

About the Music

The music for Prince of Persia uses a "leitmotiv" approach in which each theme is associated with a specific character or idea. The basic themes are:

Prince, Princess, Jaffar, Danger, Sword, Shadow, Death, Time, and Magic.

Principe de Persia

PROTECCION PARA AMIGA, ATARI Y AMSTRAD CPC

4

Il était une fois une époque sombre et troublée, quelque part à l'Est.
Pendant que le Sultan Imir Iffic guerroyait 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 jeté au plus profond des immondes donjons du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui offre un choix: l'épouser ou

mourir.

5

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.

6

Un Compatible IBM PC: Au prompt A> du DOS (cf

Principe de Persia

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 Hércules est nécessaire. Il faut 640K de mémoire pour faire tourner Prince of Persia en mode VGA.

Un Amstrad CPC: Tapez Run "Prince"

7

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 courtoise permet, en fait, dans les moments de grand suspens, de garder une marge de manoeuvre. (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

8

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...

10

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.

11

- 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

12

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'oeil.

- 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.

13

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

Principe de Persia

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.

14

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.

Nayez 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.

15

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

Principe de Persia

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.

16

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.

17

Accès Disque

Prince of Persia a besoin de faire périodiquement des accès disque, afin de ne pas entraver cette manoeuvre 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 sauvee. Cette fonction n'est viable que pendant la page de présentation du jeu.

Principe de Persia

18

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.

19

A Propos de l'Auteur

Jordan Mecher, à 25 ans, est déjà l'auteur de Karateka. Ce logiciel, vendu à près de 400000 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 Broderbund vous remercient de votre attention et vous signalent la présence, chez votre revendeur le plus proche, d'autres oeuvres signalées par le

label de qualité: BRODERBUND.

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.

