



SEGA™
GAME GEAR™

PRINCE
OF
PERSIA™

DOMARK

ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

On Mega Drive

JAMES BOND.

On Master System

SUPER SPACE
INVADERS.

RAMPART.

PRINCE OF PERSIA.

On Game Gear

SUPER SPACE
INVADERS.

**PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY**

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappelez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

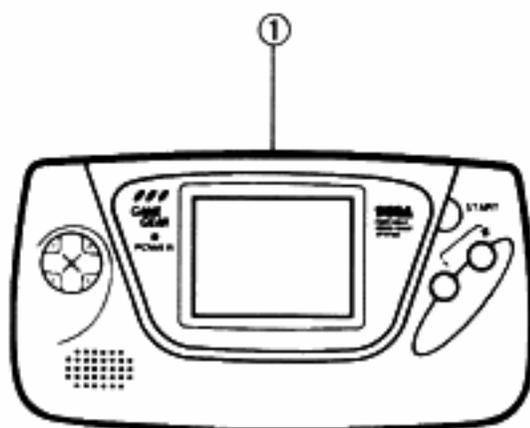
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega



PROLOGUE DU JEU

En ces temps obscurs, pendant l'absence du Sultan, parti en guerre à l'étranger, son Grand Vizir Jaffar s'est emparé des rênes du 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 venu d'une terre étrangère, innocent aux intrigues du palais, vous avez gagné le cœur de la ravissante fille du Sultan. Et ce-faisant, vous vous êtes fait sans le savoir un ennemi mortel.

Sur les ordres de Jaffar, vous êtes arrêté, dépouillé de votre épée et de vos possessions, et jeté dans les cachots du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui donne un choix, et une heure pour prendre sa décision. L'épouser ou mourir.

Enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour du palais, la Princesse met tous ses espoirs sur vous. Car, lorsque le dernier grain de sable s'écoulera dans le sablier, son choix, quel qu'il soit, ne pourra signifier que ... le trône pour le Grand Vizir, ... un nouveau règne de terreur pour ses malheureux sujets, ... et la mort pour le courageux jeune homme qui aurait pu devenir ... Prince de Perse.

LES COMMANDES

- ① Bouton Directionnel - (Bouton-D)
- ② Bouton 1
- ③ Bouton 2

COURIR, SAUTER ET GRIMPER

Pour faire volte face: Appuyez sur le Bouton-D vers la gauche ou la droite.

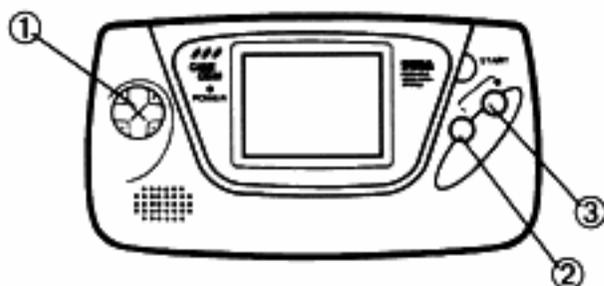
Pour courir: Appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez aller (gauche ou droite). Relâchez pour arrêter.

Pour marcher à pas prudents: Maintenez enfoncé le bouton 1 et appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez aller. Marchez à pas prudents lorsque vous voulez avancer jusqu'au bord d'un trou ou lorsque vous marchez sur un sol d'aspect suspect.

Pour sauter en l'air: Appuyez vers le haut sur le bouton-D du joystick.

Pour sauter en avant: Pendant que vous êtes immobile, appuyez sur le bouton 2 et appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Vous pouvez sauter plus loin en prenant un élan. Pour sauter avec élan au-dessus d'un abîme, éloignez-vous du bord en reculant de deux enjambées au moins. Appuyez sur le bouton-D pour commencer à courir, et tout en courant, appuyez sur le bouton 2 pour sauter.



Pour grimper sur un rebord: Placez-vous face au rebord et appuyez sur le Bouton-D vers le haut. Si nécessaire, marchez à pas prudents pour vous positionner sous le rebord.

Pour descendre d'un rebord: Placez-vous au bord, faites demi-tour et appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Pour vous suspendre au rebord, appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Pour vous laisser tomber, relâchez le bouton 1.

Chaque fois que vous faites un saut ou une chute à portée d'un rebord, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. N'oubliez pas - lorsque vous relâchez le bouton 1, vous perdez prise.

Pour s'accroupir: Appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Relâchez le bouton pour vous relever.

Pour ramasser quelque chose: Accroupissez-vous à côté en appuyant sur le Bouton-D vers le bas.

COMBAT A L'EPEE

Lorsque vous vous retrouvez face à face avec un adversaire armé, relâchez le Bouton-D. Vous dégainerez automatiquement votre épée (si vous en avez une) et vous vous mettrez en garde. Dans cette position, les commandes sont quelque peu différentes.

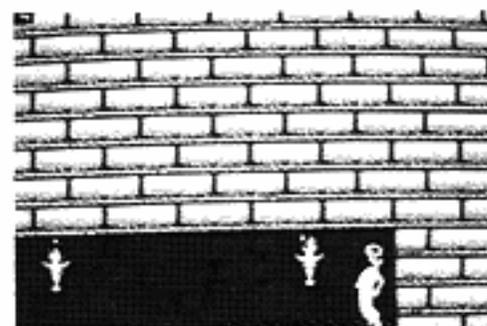
Pour frapper: Appuyez sur le bouton 1.

Pour avancer: Appuyez sur le Bouton-D dans la direction à laquelle vous faites face (vers votre adversaire).

Pour reculer: Appuyez sur le Bouton-D en vous éloignant de votre adversaire.

Pour parer le coup de l'adversaire: Appuyez sur le bouton 2 juste au moment où l'adversaire attaque. Il vous faudra peut-être un peu d'entraînement pour savoir déterminer le bon moment. Observez attentivement votre adversaire et attendez qu'il attaque.

Pour arrêter le combat: Appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Une fois que vous avez rengainé votre épée, vous êtes libre de courir, sauter et grimper normalement. Méfiez-vous cependant - lorsque vous n'êtes pas en garde, un seul coup d'épée peut vous tuer.



VIE ET MORT

La rangée de triangles au coin supérieur gauche de l'écran indique l'état de votre force. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez une unité de force. Lorsque la dernière unité de force disparaît, vous mourez.

Lorsque vous commencez le jeu, vous pouvez choisir entre 1, 2 ou 3 unités de force. (Plus tard, vous pourrez augmenter votre force au-delà de cette limite).

Différents incidents vous coûteront une unité de force: un coup d'épée infligé par un garde, une chute de deux étages, une partie du plancher qui vous tombe sur la tête. D'autres accidents plus graves peuvent vous tuer sur-le-champ.

La force d'un adversaire est indiquée par une rangée de triangles au coin supérieur droit de l'écran. Pour tuer un adversaire, vous devez le priver de toutes ses unités de force.

POUR COMMENCER A UN NIVEAU SUPERIEUR

Chaque fois que vous atteignez la fin d'un niveau, on vous donne un mot de passe. Par la suite, pour recommencer au niveau de votre choix, suivez les prompts à l'écran et lorsqu'on vous le demande, entrez le mot de passe du niveau correspondant.

L'AVENTURE

Bien que vous vous trouviez pour la première fois dans le palais du Sultan, vous disposez de quelques renseignements d'ordre général pouvant vous être utiles.

- La Princesse est emprisonnée dans la haute tour du palais. Pour la rejoindre, vous devez réussir à sortir des cachots, traverser le bâtiment principal du palais et monter jusqu'au sommet de la tour.
 - En général, les gardes affectés aux cachots sont les incapables de la garde personnelle du Sultan. Les gardes plus compétents sont normalement assignés au bâtiment principal du palais. Les meilleurs, l'élite redoutable au service du Sultan, forment la garde d'honneur de la tour et sont responsables de la sécurité personnelle de la Princesse et du Grand Vizir.
 - Depuis votre arrivée dans la ville, vous avez eu vent d'étranges rumeurs. On murmure que le Grand Vizir Jaffar est un magicien, un maître de la magie noire, que ses pouvoirs sont au-delà de ce monde. Sachant, comme vous, que ce qui passe pour magie n'est bien souvent que supercherie et superstition, vous vous refusez à prendre ces histoires trop au sérieux. Cependant, elles troublent votre tranquillité d'esprit.
- ### TRUCS ET CONSEILS
- Pour obtenir la distance maximum lorsque vous sautez sans élan au-dessus d'un abîme, utilisez la marche à pas prudents pour vous placer juste au bord du trou avant de sauter.
 - Si vous sautez au-dessus d'un abîme et n'avez pas assez de puissance pour atteindre l'autre bord, vous pouvez toujours essayer de vous agripper au rebord opposé en appuyant sur le bouton 1. N'oubliez pas, si vous relâchez le bouton, vous perdrez prise.
 - Chaque fois que vous pariez un coup d'épée de l'adversaire, la force du coup vous fera reculer légèrement. Si vous adoptez une stratégie défensive, vous perdrez progressivement du terrain. Donc, essayez d'attaquer après avoir réussi à parer un coup.
 - Apprenez à reconnaître d'un coup d'œil les différents types de potions.
 - Vous pouvez traverser sans danger une planche hérissée de pointes, si vous marchez à pas prudents.
 - Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de trois étages vous tuera.
 - Vous ne savez jamais ce que vous trouverez dans les cachots. N'ayez pas peur d'explorer et de faire des expériences. Après tout, vous n'avez rien à perdre, si ce n'est votre vie, la Princesse et le royaume tout entier!



DOMARK

SEGA™
PRINTED IN JAPAN

Patents:

U.S. # 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (Pending)

Prince of Persia is a registered trademark of Broderbund Software, Inc.
© 1989, 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved.
Artwork and packaging © 1992 Domark Group Ltd. Sales and Marketing by Domark
Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR
SYSTEM. 'SEGA' and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.