

Prince of Persia



Manuel d'utilisation



REQUIRES
3D
ACCELERATOR



Table des matières

L'aventure continue	1
<i>Introduction</i>	1
<i>Début de l'action : présentation</i>	3
Avant de commencer	5
<i>Configuration minimale</i>	5
<i>Installation du jeu</i>	5
<i>Démarrage du jeu</i>	6
<i>Configuration des commandes du jeu</i>	7
<i>Enregistrement de parties</i>	8
Avancer dans le jeu	9
<i>Menu Démarrer</i>	9
<i>Menu à l'intérieur du jeu</i>	10
<i>Menu Options</i>	11
Surmonter les obstacles	13
<i>Mouvements du Prince</i>	13
<i>Comment trouver ton chemin</i>	16
<i>Comment reconnaître les pièges</i>	17
<i>Comment identifier tes ennemis</i>	19
Combattre contre les ennemis	22
<i>Mouvements en mode de combat</i>	22
<i>Utilisation d'une arme de combat rapproché</i>	23
<i>Utilisation d'un arc</i>	28
Comment rester en vie	30
<i>Conseil pratique</i>	30
<i>Santé et guérison</i>	32
<i>Potions magiques</i>	33
<i>Mort</i>	34
Résolution des problèmes	35
Résumé des commandes	40
Crédits	43

L'aventure continue



INTRODUCTION

Parfois, tout se passe comme dans un rêve. Jeune mendiant, embarqué clandestinement sur un navire à destination de contrées lointaines, tu es désormais Prince de Perse.

Lorsque tu as posé le pied sur les rives sablonneuses de ce pays magique, ta seule préoccupation était de survivre. Mais depuis que tu as posé les yeux sur la ravissante fille du Sultan, ton cœur ne t'appartient plus. Tu t'es vite retrouvé à combattre pour la liberté de la Princesse, et pour la tienne, contre les nombreux ennemis de son père. Grâce à tes efforts et ton dévouement, tu as obtenu le droit de faire d'elle ton épouse. Ton mariage fut une cérémonie magnifique, car les habitants de tout le pays se réjouissaient de la victoire contre l'ignoble Jaffar et du retour de la paix sur les terres du Sultan.

Mais les participants aux festivités n'avaient pas tous le cœur à la fête. Plongé dans les yeux de ta bien-aimée, tu n'as pu voir que le Roi Assan, le jeune frère du Sultan, était peu souriant pendant la cérémonie et qu'il a quitté prématurément le banquet.

Après les festivités, tu t'es peu à peu installé dans tes nouveaux rôles d'époux et de fils. Lorsque tu apprîs que le Roi Assan invitait la famille du Sultan à lui

rendre visite, tu avais quelques appréhensions. Le Roi Assan a la réputation d'avoir une poigne de fer et quelques rumeurs vagues mais déplaisantes circulaient sur ses agissements et eux de son fils, Rugnor. De plus, des bruits de couloirs laissaient à penser que le Sultan et Assan n'étaient pas dans les meilleurs termes. Malgré tes protestations, le Sultan réussit à te convaincre qu'il serait impoli de décliner l'invitation. Pour que les relations entre les deux pays s'améliorent, il ne fallait pas gâcher cette occasion de rester en bons termes.

C'est ainsi qu'avec ton épouse, tu accompagnas le Sultan dans ce voyage. D'abord, tu as passé de longues heures à te promener avec ton épouse au milieu de paysages magnifiques. Ces vacances, loin de tes obligations, étaient agréables et le temps passé seul avec la Princesse n'avait pas de prix. Le Sultan et Assan avaient l'air de se détendre, comme si cette visite avait permis de les réconcilier. Aucune trace du mystérieux Rugnor.

Tout semblait aller pour le mieux, jusqu'à ce soir, lorsque tu as été invité à un spectacle particulier, annoncé comme inapproprié pour une femme mariée. Lorsque la Princesse fut envoyée dans ses appartements, tu voulais la rejoindre, mais il aurait été insultant pour Assan que tu refuses cette marque d'hospitalité. Pour ne pas mettre en péril la nouvelle harmonie fragile entre les deux rois et tu as accepté de te séparer de ta femme. Comme tu regrettes maintenant de ne pas être parti avec elle, et de ne pas avoir envoyé l'étiquette et la diplomatie au diable !

Pendant le « spectacle », tu n'avais de pensées que pour ton épouse, c'est peut-être pour cela que tu fus si complètement surpris par l'attaque. Maintenant, on t'a pris tes armes, débarrassé de tes beaux vêtements et on t'a enfermé dans une cellule humide et froide des souterrains du palais. Tu es à des lieux de chez toi, dans un pays inconnu et soudainement hostile, armé de ton seul courage et de ton intelligence.

Mais heureusement, tu es habitué à ce genre de situation...



DÉBUT DE L'ACTION : PRÉSENTATION

Pour installer Prince of Persia 3D, insère le CD du jeu dans ton lecteur de CD-ROM et lis les instructions à l'écran. En cas de difficulté lors de l'installation du jeu, ou pour obtenir des instructions plus détaillées, lis la section *Avant de commencer* commençant à la page 5. Une fois le jeu installé, double-clique sur l'icône PRINCE OF PERSIA 3D pour commencer. (Il est aussi possible de démarrer le jeu à partir du menu Programmes.) Lorsque la séquence d'introduction se termine, le Menu Démarrer apparaît. Sélectionne Nouvelle partie et prépare-toi pour l'aventure !

Déplacements

Commandes de base des mouvements

- Pavé num. **8** Courir vers l'avant
- (Shift)** + Pavé num. **8** Marcher vers l'avant/escalader un obstacle
- Pavé num. **2** Faire un pas en arrière
- Pavé num. **7** Faire un pas vers la gauche
- Pavé num. **9** Faire un pas vers la droite
- Pavé num. **4** Tourner à gauche
- Pavé num. **6** Tourner à droite
- Pavé num. **5** Faire rapidement demi-tour
- (Alt)** Sauter
- (C)** S'accroupir

Pour escalader une corniche, tu devras peut-être appuyer sur la touche **(Alt)** et la maintenir *enfoncée*. Cela te permet de sauter et de t'accrocher tout de suite à la corniche. Tout en maintenant la touche **(Alt)** enfoncée, appuie sur Pavé num. **8** pour grimper à la verticale, ou dans une direction quelconque pour te hisser sur une pente dans cette direction. Tu retombes en relâchant la touche **(Alt)**. D'autres instructions sur les mouvements sont disponibles dans la section *Commande des mouvements du Prince* à partir de la page 13.

Scruter les alentours

Tant que tu n'es pas en combat, tu peux regarder autour de toi (changement d'angle de la caméra) en appuyant sur la touche Pavé num. **(Enter)** et en la maintenant *enfoncée*. Utilise les touches flèches pour diriger ton regard. Tu ne peux te déplacer normalement pendant cette opération, mais tu peux regarder autour de toi lorsque tu es suspendu à une corniche si tu gardes la touche **(Shift)** ou **(Alt)** enfoncée.

Combat

Commandes de base des combats

- Q** ou **Ctrl** + Pavé num. **4** . Attaquer par la gauche
W ou **Ctrl** + Pavé num. **8** . Attaquer bras levés
E ou **Ctrl** + Pavé num. **6** . Attaquer par la droite
S ou **Ctrl** + Pavé num. **2** . Bloquer une attaque
Shift + **Q** ou Pavé num. **4** . Faire une feinte à gauche
Shift + **W** ou Pavé num. **8** . Faire une feinte bras levés
Shift + **E** ou Pavé num. **6** . Faire une feinte à droite
Pavé num. **5** . . . Se tourner vers l'adversaire suivant
1 Sélectionner une arme de combat rapproché
2 Sélectionner le type d'arc/flèche
Spacebar ou **Enter** . Sortir/ranger une arme (Début/fin du mode de combat)

Lorsque tu entres en Mode de combat (tirer une arme), tu te tournes automatiquement vers l'adversaire le plus proche et souffres moins des attaques. Tu ne peux pas courir, sauter ou grimper en Mode de combat. Tu dois d'abord ranger ton arme. Pour changer d'arme, tu dois aussi quitter le Mode de combat. Utilise les touches **1** et **2** pour sélectionner ton épée de combat rapproché ou ton arc. Appuie plusieurs fois sur une touche de sélection pour choisir entre les différents types d'armes de combat ou différents types de flèches. L'arme mise en surbrillance est sélectionnée en relâchant la touche de sélection. L'arme sélectionnée est représentée par une icône dans l'angle inférieur droit de l'écran. Les combats sont expliqués plus en détail dans *Combat contre les ennemis* à partir de la page 22.

Utilisation d'objets

Si tu te trouves près d'un objet pouvant être saisi ou utilisé, tel qu'une clé ou un levier, appuie sur la touche **Ctrl** pour le prendre ou l'utiliser. Cela ne fonctionne pas, si tu appuies sur d'autres touches, il est impossible de courir et de boire une potion en même temps. De plus, si tu prends une potion, tu la bois automatiquement.



La légende du Prince de Perse n'a, bien sûr, pas commencé avec sa capture dans le palais du Roi Assan. Non, ce n'est que l'une des nombreuses aventures de ce héros légendaire. Son histoire commence dans un pays lointain, dont la capitale fut attaquée par les hordes d'un ennemi inconnu...

Alors que les assiégeants étaient aux portes de la cité, la jeune reine de cet ancien peuple plaça son fils, le prince et héritier du trône, dans un solide berceau de bois. Priant tous les esprits bienveillants, elle ouvrit l'écluse et regarda le berceau glisser des douves vers la rivière, puis disparaître.

Grâce à la chance qui ne quitterait jamais l'enfant tout au long de sa vie, le berceau s'échoua sur une rive, à des lieux de la ville, là où les eaux douces de la rivière rencontraient le sel de la mer, à l'ombre d'une grande ville. Il grandit avec les pauvres, apprit à mendier et à voler sa nourriture et à recourir à son charme lorsque les mots lui manquaient. Ses souvenirs de luxe et de sécurité s'estompèrent dans une vague nostalgie.

Avant de commencer

Cette section contient toutes les informations nécessaires pour installer PRINCE OF PERSIA 3D et commencer à jouer. En cas de difficultés techniques, des informations sur la *Résolution des problèmes* sont disponibles à partir de la page 35.

CONFIGURATION MINIMALE

Avant de commencer à jouer à PRINCE OF PERSIA 3D, assure-toi que ton système remplit les exigences minimales indiquées sur la boîte du jeu. Pour obtenir des conditions de jeu optimales, nous recommandons la configuration suivante:

Système recommandé :

- PC avec processeur Pentium 266 MHz ou compatible
- 64 Mo de RAM
- Windows® 95 ou 98
- Lecteur de CD-ROM 4 x
- Accélérateur PCI ou AGP 3D avec 8 Mo de RAM
- Souris compatible à 100% avec Microsoft (ou Logitech)
- Pilote de souris Microsoft version 9.00 ou supérieure, pilote de souris Logitech version 6.24 ou supérieure

REMARQUE : *Ce jeu n'est pas supporté sur les systèmes Windows® NT. Il n'est pas recommandé d'avoir plusieurs applications ouvertes pendant que tu joues à PRINCE OF PERSIA 3D.*

En plus des exigences de base concernant le système, ce jeu nécessite l'installation de DirectX 6 et QuickTime 4 sur le disque dur. L'option proposant l'installation de ces programmes s'affiche pendant l'installation du jeu. À la fin de l'installation, tu devras enregistrer PRINCE OF PERSIA 3D sur Internet.

INSTALLATION DU JEU

Pour jouer à ce jeu, tu dois installer les fichiers de jeu PRINCE OF PERSIA 3D sur ton disque dur et insérer le CD PRINCE OF PERSIA 3D dans ton lecteur de CD-ROM.

Insère le CD dans le lecteur de CD-ROM. Lorsque le menu contextuel apparaît, clique sur l'option Install. Si l'option Exécution automatique de Windows est désactivée, ou si elle ne fonctionne pas, **explore** le CD et double clique sur l'icône Installer. Suis toutes les invites à l'écran pour effectuer l'installation.

Enregistrement sur Internet

Si tu n'as pas enregistré le logiciel de Prince of Persia 3D après l'installation et que tu souhaites le faire plus tard : sur le Bureau, clique sur le bouton Démarrer puis sur Programmes, clique sur le dossier contenant PRINCE OF PERSIA 3D et sur Réception de produits gratuits. Suis toutes les invites à l'écran.

Désinstallation du jeu

Sélectionne l'option Désinstaller dans le menu Exécution automatique ou Paramètres dans le menu Démarrer de Windows, puis sélectionne Panneau de configuration. Dans le Panneau de configuration, sélectionne Ajout/Suppression de fichiers, clique sur PRINCE OF PERSIA 3D, puis sur le bouton Ajout/Suppression. Le jeu et tous ses composants, sauf tes jeux sauvegardés et tes préférences, seront retirés du disque dur.

DÉMARRAGE DU JEU

Chaque fois que le lecteur de CD-ROM est refermé avec le CD à l'intérieur, le programme d'exécution automatique de PRINCE OF PERSIA 3D affiche un menu contenant les options pour jouer, installer DirectX 6, installer QuickTime 4, désinstaller le jeu ou afficher le fichier README.TXT. PRINCE OF PERSIA 3D peut aussi être démarré en ouvrant le menu Démarrer, en sélectionnant Programmes, puis en choisissant le dossier dans lequel le jeu a été installé et en cliquant sur l'objet PRINCE OF PERSIA 3D.

Remarques :

les économiseurs d'écran (ou screen saver) doivent être désactivés avant de démarrer PRINCE OF PERSIA 3D

Sur certains claviers français, la touche Esc peut être appelée Echap, la touche Enter Entrée, quant à la touche Spacebar, il s'agit de la barre d'espacement.

Pour obtenir des informations complètes et spécifiques sur la « manière de jouer », consulte le reste de ce manuel. Certaines modifications peuvent avoir été faites ultérieurement à la publication de ce manuel. Pour en savoir plus, lis le fichier README.TXT dans le répertoire du jeu.

Aux limites de l'humanité, le garçon s'était fait un nom grâce à une langue alerte, des mains rapides et des pieds qui l'étaient encore plus ! Il se lassa de la ville de son enfance et, pour être honnête, elle en eut également assez de lui. Rêvant d'aventures, il réussit à tromper la vigilance du garde de la ville et s'embarqua sur un navire en partance vers la mystérieuse côte bordée de dunes de la Perse. Sa seule arme était une épée volée, mais son jeune cœur était plein d'espoir.

Il trouva un pays en deuil. Le Sultan de Perse était au loin, menant la guerre dans un pays étranger. Son peuple loyal luttait pour payer les lourdes taxes imposées par le régent du Sultan, Jaffar le Grand Vizir.

Certains disent que le jeune homme réussit à entrer dans le palais en se faisant passer pour un prince en visite dans le pays. Habillé des vêtements luxueux qu'il avait empruntés, il dina avec Jaffar lui-même. Sa curiosité le poussa plus tard à rechercher la fille du Sultan, que l'on tenait à l'abri du regard des hommes. Une version simplifiée de sa légende raconte qu'il escalada par hasard le haut mur du jardin interdit (alors qu'il tentait d'échapper à des gardes).

CONFIGURATION DES COMMANDES DU JEU

Utilisation d'un autre contrôleur de jeu



Si tu dois utiliser une manette de jeu ou un autre contrôleur de jeu pour jouer à PRINCE OF PERSIA 3D, vérifie qu'il/elle est configuré(e) pour fonctionner avec Windows. Pour cela, ouvre le Panneau de configuration et clique sur l'icône Contrôleurs de jeu. Si ton contrôleur se trouve dans la liste Contrôleurs, il doit fonctionner avec PRINCE OF PERSIA 3D. Si ce n'est pas le cas, consulte la section *Configuration d'un contrôleur de jeu*, page 36. Attention ! Les joysticks ne sont pas pris en charge par PRINCE OF PERSIA 3D.

Les commandes par défaut du clavier sont indiquées dans ce manuel. Pour toute information sur les affectations des commandes par défaut concernant les autres contrôleurs de jeu, consulte la section *Résumé des commandes* commençant à la page 40.

Navigation dans les différents menus

Tu peux parcourir les menus de ce jeu en utilisant la souris ou le clavier. Dans ce manuel, le terme « cliquer » signifie déplacer le curseur de la souris vers la zone désirée de l'écran et appuyer sur le bouton gauche de la souris. « Faire un clic droit » signifie déplacer le curseur de la souris vers la zone désirée et appuyer sur le bouton droit de la souris. « Double cliquer » veut dire cliquer deux fois rapidement. Il est également possible de sélectionner différents éléments de menu à l'aide du clavier. Appuie sur **[Tab]** ou sur les touches directionnelles du pavé numérique (flèches) pour mettre la sélection en surbrillance et sur **[Enter]** pour l'activer. **[Esc]** permet de quitter la plupart des écrans.

Remappage du clavier et des autres contrôleurs

Pour remapper les commandes, choisis Options soit dans le menu Démarrer, soit dans le menu à l'intérieur du jeu, ou appuie sur **[F4]**. Choisis Commandes dans le menu Options et clique sur Configurer les commandes.

En haut de l'écran se trouve une bascule permettant de sélectionner le Contrôleur à configurer. Une liste déroulante de Commandes est située sous celle-ci. Chaque commande peut être à deux niveaux de commande différents. Clique sur la zone Primaire ou Secondaire située à côté d'une commande et appuie sur un nouveau bouton ou une touche pour modifier l'affectation de cette commande. Si cette touche ou ce bouton est déjà affecté(e), son affectation précédente est supprimée. Appuie sur **[Esc]** pour laisser cette commande inchangée. La touche **[Esc]** et les touches de fonction ne peuvent pas être réaffectées.

Une fois la configuration des commandes terminée, sélectionne OK pour enregistrer tes modifications, ou Annuler pour les ignorer, et retourner au menu Options. Clique sur Restaurer les paramètres par défaut pour redonner à toutes les commandes leurs affectations d'origine. Tu ne pourras pas quitter cet écran si une commande est laissée sans affectation.

ENREGISTREMENT DE PARTIES

PRINCE OF PERSIA 3D a besoin d'espace sur le disque dur pour l'enregistrement de parties et de fichiers temporaires. Chaque partie enregistrée prend 30 Ko de mémoire sur le disque dur.

REMARQUE : *Enregistre souvent !*

Lorsque tu joues tu joues à PRINCE OF PERSIA 3D, ta partie est enregistrée chaque fois que tu franchis un niveau. Si tu veux enregistrer ta partie à d'autres moments, appuie sur la touche **[Esc]** et sélectionne Enregistrer la partie dans le menu à l'intérieur du jeu. Tu peux également appuyer sur **[F6]** pour effectuer un enregistrement rapide à tout moment dans le jeu. Appuie sur **[F9]** à n'importe quel moment pour charger le dernier fichier Enregistrement rapide. Attention ! Chaque enregistrement rapide écrase le précédent.

Cependant, toutes les histoires s'accordent pour dire que, alors qu'il épiait la Princesse qui se tenait sous un grand arbre au clair de lune, il tomba immédiatement amoureux d'elle. Sa hardiesse, sa sincérité et son visage agréable la séduisirent également.



Mais une catastrophe se produisit. Le Vizir était un homme ambitieux, qui conspirait pour usurper le trône de son seigneur en son absence et forcer la ravissante fille du Sultan à l'épouser. Lorsqu'il surprit le jeune couple dans le jardin, la rage s'empara de lui. Il fit jeter notre héros dans un cachot et traîna la Princesse jusqu'à la tour où se trouvait sa chambre. Lui montrant un sablier, Jaffar lui donna une heure pour prendre une décision : l'épouser ou mourir.

Loin, dans les souterrains, le mendiant amoureux de la Princesse était lui aussi dans une situation plutôt difficile. Bien qu'il réussit facilement à s'échapper de sa cellule, il n'avait pas d'arme. Il lui fallut beaucoup de chance et d'ingéniosité pour tromper les

Avancer dans le jeu

Lorsque le jeu commence, un film de présentation est diffusé. Appuie sur une touche quelconque pour l'interrompre. Le Menu Démarrer s'affiche à la fin du film.

MENU DÉMARRER

Le Menu Démarrer n'est accessible qu'au démarrage de PRINCE OF PERSIA 3D. Il contient différents objets t'aidant à démarrer ou à charger un jeu et à configurer ton système.

Nouvelle partie

Cette option démarre une nouvelle partie. Tu commences dans les fins fonds des prisons d'Assan sans autre arme que ton intelligence. Bonne chance !

Charger le jeu

Le menu Charger le jeu est accessible à partir du menu Démarrer, du menu du jeu ou en appuyant sur **[F3]**.

Une liste déroulante des parties enregistrées apparaît sur un côté de l'écran. Les parties enregistrées sont affichées dans l'ordre chronologique, la plus récente en premier. Mets une partie en surbrillance et un aperçu de l'endroit sauvegardé dans le jeu apparaît. Double-clique pour charger une partie enregistrée ou clique sur le bouton Charger (appuie sur **[Enter]**) pour charger la partie enregistrée. Clique sur Annuler (ou sur **[Esc]**) pour revenir à l'écran précédent.

Options

Le menu Options est accessible à partir du menu Démarrer, du menu du jeu ou en appuyant sur 4. Plusieurs catégories d'options sont disponibles, chacune avec un sous-menu séparé : Graphiques, Son et Contrôles. Ces écrans sont expliqués plus en détail dans la section *Menu Options* à partir de la page 11.



Lecture des films

Si aucune partie n'est enregistrée, sélectionne Lecture des films. Cela permet de démarrer automatiquement le film d'introduction. Sinon, cette option appelle le menu Diffuser les films, à partir duquel tu peux relire les films qui t'ont plu et regarder les scènes que tu as interrompues en appuyant sur la touche **[Spacebar]**.

Une liste déroulante des films disponibles apparaît sur un côté de l'écran. Un film n'apparaît pas dans cette liste tant qu'il n'aura pas été diffusé dans le jeu. Mets une scène en surbrillance et un plan représentatif de cette scène s'affiche. Double-clique pour charger une scène ou clique sur le bouton Lecture (appuie sur **[Enter]**) pour charger la scène sélectionnée. Lorsque le film est terminé, le menu Diffuser les films réapparaît. Clique sur Annuler (ou appuie sur **[Esc]**) pour revenir à l'écran précédent.

Crédits

Ce choix permet d'afficher le nom des personnes qui ont participé à PRINCE OF PERSIA 3D. Appuie sur une touche quelconque pour quitter cet écran et revenir au Menu Démarrer.

Quitter

Sélectionne cette option pour sortir du jeu et revenir au bureau de Windows.

MENU À L'INTÉRIEUR DU JEU

Ce menu est accessible à tout moment pendant le jeu en appuyant sur la touche **[Esc]**. La touche **[Esc]** permet également de revenir dans le jeu. Le menu à l'intérieur du jeu ressemble au Menu Démarrer mais il possède deux options supplémentaires :

Enregistrer la partie

Le menu Enregistrer la partie est accessible à partir du menu du jeu ou en appuyant sur **[F2]**.

Une liste déroulante de parties enregistrées apparaît sur un côté de l'écran, s'il en existe. Les parties enregistrées sont affichées par ordre chronologique, la

gardes et éviter les pièges, avant de pouvoir trouver une épée. À partir de ce moment, il eut peu d'occasions de la remettre dans son fourreau. Jaffar avait préparé son plan depuis longtemps et les soldats du palais lui étaient complètement dévoués. Mais le jeune homme se battit féroce-ment, sachant, d'une certaine manière, qu'il n'avait pas beaucoup de temps.

Une fois qu'il réussit à sortir des souterrains et qu'il découvrit que le seul chemin pour rejoindre la Princesse était masqué par un mystérieux miroir, il sauta hardiment au travers, s'attendant à être blessé par les éclats de verre. Au lieu de cela, il traversa le miroir dans un fracas étourdissant. En regardant rapidement en arrière, il vit une ombre courir dans la direction opposée. Ne prenant pas le temps de réfléchir, il se lança à sa poursuite, bien qu'il se sentit étrangement faible. Avec ruse et acharnement, il se fraya un chemin vers le haut de la tour.

Il n'avait plus qu'à franchir quelques portes pour atteindre son but, lorsqu'il se trouva de nouveau face à cet homme-ombre. Ils tirèrent leur épée en même temps, et attaquèrent. Pourtant, chaque coup que le jeune homme

plus récente en premier. Le niveau, la date et l'heure de l'enregistrement sont indiqués sous le nom. À côté de la liste se trouve un mini plan de la partie en cours d'enregistrement. Mets une partie en surbrillance pour l'écraser par un nouvel enregistrement ou sélectionne Emplacement libre pour créer une nouvelle sauvegarde. Il t'est demandé d'entrer un nom et de cliquer sur Enregistrer (appui sur **Enter**) pour enregistrer la partie ou clique sur Annuler (appui sur **Esc**) pour retourner à l'écran précédent. Tu peux également appuyer sur **F6** pour effectuer un enregistrement rapide à tout moment dans le jeu. Lorsque tu réussis à passer un niveau, la partie est enregistrée automatiquement.

Redémarrer le niveau

Cette option te permet de revenir au début du niveau courant. Tu repars avec les mêmes points de santé, les mêmes armes et les mêmes objets que lorsque tu as commencé le niveau.



MENU OPTIONS

Le menu Options est accessible à partir du menu Démarrer (à l'intérieur du jeu) ou en appuyant sur 4. Plusieurs catégories d'options sont disponibles. Lorsque tu as terminé de les régler, appuie sur Accepter pour confirmer tes modifications, ou Annuler pour les annuler et revenir à l'écran précédent.

Graphiques

Résolution : Les graphiques d'une résolution élevée nécessitent un processeur plus puissant et/ou un accélérateur graphique.

Luminosité : Éclaircis les graphiques pour que la scène soit plus facile à visualiser, ou utilise un réglage plus sombre pour une ambiance plus inquiétante.

Contraste : Augmente le contraste pour mieux faire apparaître les détails ou réduis-le pour obtenir une atmosphère plus lisse et plus mystérieuse.

Gamma : Augmente l'intensité des couleurs, si l'image te semble grise, terne ou trop sombre, utilise un réglage moins élevé si les couleurs sont trop vives ou semblent délavées.

Précision de l'image : Plus tes graphiques sont précis, plus ils sont exigeants pour ton processeur et ton accélérateur 3D.

Son

Musique et Volume SFX : Règle les niveaux du volume de la bande sonore et des effets spéciaux.

Stéréo inversée : Si tes haut-parleurs semblent diffuser le son du mauvais côté (p. ex. un objet tombe sur la gauche de l'écran mais tu entends la chute avec le haut-parleur droit) active cette option pour corriger le défaut.

Test : Diffuse un échantillon de sons pour tester tes paramètres.

Contrôles

Contrôles inversés lors de la sauvegarde : Active cette option si les contrôles que tu sauvegardes semblent inversés.

Configuration des contrôles : Appelle un autre écran, à partir duquel tu peux modifier la configuration par défaut de ton clavier et de tes autres contrôleurs. Pour des informations plus détaillées sur la configuration des contrôleurs de jeu, consulte la section *Remappage du clavier et des autres contrôleurs* commençant à la page 8.

donnait était comme un coup porté à lui-même et l'ombre ne semblait jamais souffrir. Finalement, à demi désespéré, à demi inspiré, le garçon rangea son épée, attendit que l'ombre fit de même, puis il sauta sur son adversaire. Pendant l'équilibre et tombant, l'ombre disparut, comme absorbée par le jeune homme, qui se sentit soudain plus fort que jamais !

Grâce à ses nouvelles forces, il vainquit aisément Jaffar, faisant reculer le sorcier sourmois jusqu'à sa chute dans la mort. Il courut jusqu'à la Princesse et le couple fut enfin de nouveau réuni. Mais, bien sûr, l'histoire d'un amour si pur et absolu ne pouvait pas être si simple...

Ils se marièrent au cours d'une cérémonie célébrée dans toute la Perse. Seulement quelques jours passèrent avant qu'une nouvelle menace à leur bonheur n'apparaisse. Un jour comme tous les autres, le nouveau Prince entra dans la grande salle d'audience du palais pour saluer son épouse et son beau-père. Ils ne le reconnurent pas ! En se regardant, le Prince s'aperçut qu'il était vêtu comme un pauvre et qu'un autre homme, lui ressemblant trait pour trait, se tenait près de la Princesse et du Sultan. Lorsqu'il demanda ce qui se passait, l'imposteur

Surmonter les obstacles

Le chemin vers le grand amour est toujours semé d'embûches. Dans cette section, tu trouveras des informations détaillées pour te déplacer à l'intérieur de PRINCE OF PERSIA 3D, ainsi que des informations sur les types de pièges, d'ennemis et autre obstacles que tu rencontreras dans le jeu.

MOUVEMENTS DU PRINCE

Commandes détaillées, hors combat

- Pavé num. **8** Courir vers l'avant
- (Shift)** + Pavé num. **8** Marcher vers l'avant/escalader un obstacle
- Pavé num. **2** Marcher en arrière
- Pavé num. **7** Faire un pas vers la gauche
- Pavé num. **9** Faire un pas vers la droite
- Pavé num. **4** Tourner à gauche
- Pavé num. **6** Tourner à droite
- Pavé num. **5** Faire rapidement demi-tour
- (Alt)** Sauter/Plonger sous l'eau
- (Alt)** + Direction Sauter dans cette direction
- (C)** S'accroupir
- Num **(Enter)** Scruter les alentours (Changement de l'angle de la caméra)
- (Ctrl)** Saisir/Utiliser un objet proche



Courir : C'est ton pas de course normal. Il est un peu bruyant, et tu n'as pas toujours le temps de repérer les endroits dangereux lorsque tu cours.

Marcher : Appuie brièvement sur ces touches pour te déplacer d'un pas, maintiens l'une de ces touches enfoncée pour te déplacer d'un pas vers l'avant ou vers l'arrière et relâche-la. Cela te permet de mieux négocier certains pièges et de passer à côté des gardes sans te faire repérer.

Faire un pas latéral : Il peut être vers la gauche ou vers la droite.

Tourner : Utilise ces touches pour tourner sur toi-même ou appuie sur l'une de ces touches pour bifurquer dans une direction tout en marchant ou en courant.

Faire un demi-tour rapide : Si tu es immobile ou si tu marches, appuie sur ces touches pour tourner rapidement de 180 degrés sur place. Si tu cours et que tu appuies sur ces touches, tu feras rapidement demi-tour en dérapant.

Escalader : Tu franchis automatiquement les petits obstacles. Si tu t'arrêtes devant une barrière, tourne de manière à lui faire face et appuie sur (Shift) et Pavé num [8]. Si cela est possible, tu grimperas sur cet obstacle. Si l'obstacle est trop haut pour être escaladé (plus haut que le Prince), tu devras peut-être sauter.

Sauter : Tu peux sauter verticalement en appuyant sur la touche [Alt]. Tu peux également sauter vers l'avant ou l'arrière, ou sur le côté en appuyant sur la touche [Alt] et une touche directionnelle du pavé numérique. Pour un saut plus long, tu peux prendre ton élan pour sauter. Si tu appuies sur la touche [Alt] et la maintiens enfoncée, pour t'agripper à un rebord en sautant. Tout en gardant la touche [Alt] enfoncée, appuie sur Pavé num. [8] pour grimper sur le rebord, ou dans une autre direction pour te hisser dans cette direction. Tu retombes en relâchant la touche [Alt]. À certains moments, tu pourras atteindre un objet sans pouvoir te hisser complètement dessus, soit parce qu'un obstacle se trouve sur ton passage, soit parce qu'il est trop étroit pour que tu puisses garder ton équilibre.

Grimper à la corde et sur des perches :

Tu pourras rencontrer trois types de cordes et de perches dans tes déplacements : des cordes et des perches *fixes* (ancrées) et *verticales*, des perches *fixes horizontales* et des cordes *instables*. Pour te hisser à l'aide d'une corde ou d'une perche *fixe*, tu peux sauter et la saisir, comme un rebord, ou avancer simplement jusqu'à elle et appuyer sur (Shift). Tu grimperas à la corde ou sur la perche. Les touches de direction te permettent de contrôler tes mouvements sur la corde, vers le haut ou vers le bas, vers la droite ou vers la gauche. Tu peux te balancer sur certaines cordes *fixes et horizontales* en appuyant sur la touche Pavé num. [8] et en la maintenant enfoncée. La touche NumPad [5] te permet de faire demi-tour sur ces types de cordes. En relâchant [Alt] ou (Shift), tu sautes loin de la corde, pour atterrir (ou en espérant atterrir...) sur un rebord ou un chemin se trouvant à proximité. Les cordes *instables* se comportent un peu

ordonna aux gardes du Sultan de se saisir du Prince et ceux-ci obéirent à ses ordres.

Ne comprenant toujours pas ce qui se passait, mais ne souhaitant pas être de nouveau fait prisonnier, le Prince sauta par une fenêtre et s'enfuit par les rues de la capitale, les gardes du palais sur les talons. Ne voyant aucun autre moyen de s'échapper, il courut vers les quais et, dans un bond prodigieux, sauta sur le pont d'un navire en partance. En quelques minutes, il était revenu à son point de départ, pauvre passager clandestin sur un navire à destination d'un pays inconnu.

Ses malheurs ne s'arrêtèrent pas là, mais tout cela faisait peut-être partie de son destin. Son navire fut pris dans une tempête et s'écrasa sur les rochers d'une île déserte. Là, dans la cachette oubliée d'une bande de pirates, notre héros découvrit un tapis magique qui le porta au loin, vers une chaîne de montagnes.

Il eut d'étranges visions dans son sommeil, dans lesquelles la voix d'une femme lui disait que les choses n'allaient pas bien en Perse et que quelque chose était arrivé à son épouse. Lorsque le tapis se posa dans une ancienne forteresse, située au sommet d'une montagne, il se souvint

différemment. Tu dois sauter sur la corde, qui commence à se balancer. Relâche **[Alt]** pour lâcher la corde et sauter dans la direction où ton élan te porte.

Nager : Tu peux courir ou marcher dans des eaux peu profondes, mais dans des eaux plus profondes, tu t'enfonceras automatiquement dans l'eau. En entrant dans l'eau, utilise les touches directionnelles pour te déplacer normalement ou, si l'eau est assez profonde, tu peux utiliser la touche **[Alt]** pour plonger. Si tu tombes dans l'eau, tu te retrouves automatiquement sous la surface.

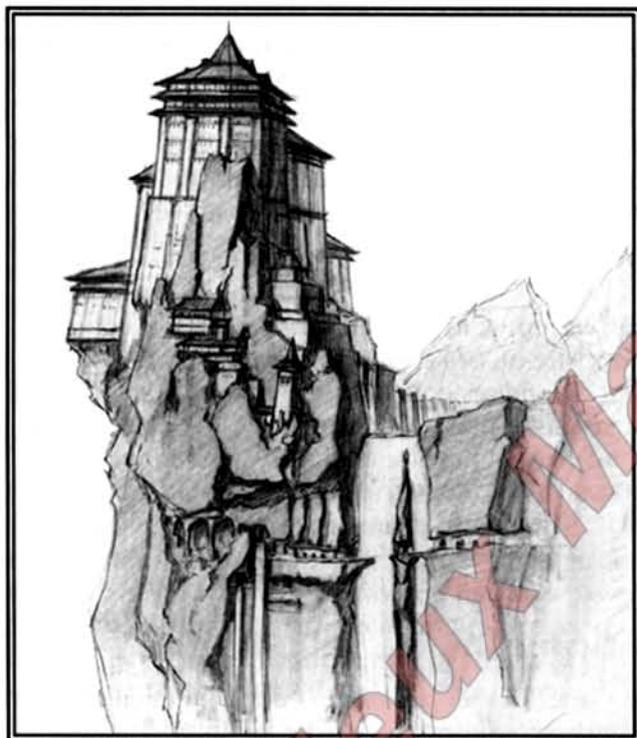
Sous l'eau, les mouvements sont différents. Appuie sur Pavé num. **[8]** pour aller vers le bas et sur **[2]** pour aller vers le haut. Pavé num. **[4]** et Pavé num. **[6]** te permettent de tourner comme sur terre. Appuie sur **[Alt]** pour nager vers l'avant. Pour revenir à la surface, tu dois t'orienter vers le haut et nager vers la surface. Tes capacités physiques ont été renforcées par des années de voyage et d'aventure, mais tu ne peux retenir ta respiration indéfiniment. Lorsque tu es sous l'eau, une fiole bleue apparaît en plus des fioles rouges représentant ton état de santé. Les fioles rouges se vident au fur et à mesure que tu as besoin de reprendre ton souffle. Si tu es encore sous l'eau lorsque la dernière fiole se vide, tu te noies.

S'accroupir et ramper : Tu t'accroupis en appuyant sur **[C]**. Tu restes dans cette position tant que tu appuies sur **[C]** et tu peux appuyer sur une touche directionnelle pour commencer à ramper. Tu ne peux pas faire de pas latéral, sauter ou grimper si tu es accroupi.

Scruter les alentours : Tant que tu n'es pas en combat, tu peux regarder autour de toi (changement d'angle de la caméra) en appuyant sur la touche/Pavé num. **[Enter]** et en la maintenant *enfoncée*. Utilise les touches directionnelles pour diriger ton regard : Pavé num. **[8]** et Pavé num. **[2]** orientent la perspective vers le haut et vers le bas, alors que Pavé num. **[6]** et Pavé num. **[4]** font tourner la perspective dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. Tu ne peux te déplacer normalement pendant cette opération, mais tu peux regarder autour de toi lorsque tu es suspendu si tu gardes enfoncée la touche **[Shift]** ou **[Alt]**.



COMMENT TROUVER TON CHEMIN



Une fois que tu as commencé à te déplacer, tu peux rapidement te retrouver dans une situation difficile. Des portes s'ouvrent et des portails se referment violemment, des bassins et des pentes vertigineuses t'attendent dans tous les coins. Tu trouveras ci-dessous les différents éléments que tu pourras rencontrer ainsi que des propositions pour savoir que faire.

Ouverture des portes

Certains portails et certaines portes sont déjà déverrouillés. Ils s'ouvriront automatiquement lorsque tu les approcheras. Si une porte ne s'ouvre pas, ou si elle se ferme, elle est soit verrouillée soit contrôlée par un objet proche. Recherche aux alentours des dalles, ou d'autres éléments de déclenchement susceptibles d'ouvrir cette porte. Garde les yeux et les oreilles bien ouverts et, si tu n'es pas sûr, tu peux essayer d'observer les sentinelles pour savoir comment t'échapper.

de cette voix et la manière dont elle l'avait appelé. Dès qu'il posa le pied dans le palais en ruines, il eut la vague impression de connaître cet endroit. Un étrange « S » avait été peint sur la porte et des têtes de démons flottaient dans cet endroit, comme animées par une magie infernale.

Ce que le Prince apprit, alors qu'il explorait cette citadelle hantée, l'étonna et l'attrista à la fois. Dans un passage poussiéreux, il trouva une épée luisante. Comme il la saisit, il fut frappé d'une vision. Il vit soudainement le hall au temps de sa splendeur et la femme dont il avait entendu la voix se tenait devant lui. Elle raconta au Prince que cette forteresse en ruines avait été la capitale d'une contrée gouvernée par son père. Cette femme, la reine, était sa mère et elle l'avait confié aux eaux de la rivière des années auparavant, puis elle était retournée mourir au côté de son mari. Elle donna à son fils la mission de venger la mort de sa famille.

Lorsqu'il sortit de ce rêve, il poursuivit son chemin, ne sachant pas comment remplir la mission que sa mère lui avait confiée, et toujours décidé à retrouver la Perse et son épouse. Il trouva la fabuleuse statue d'un cheval, épargnée par la déchéance qui

Clés et autres objets

Tu trouveras parfois des clés, des amulettes et autres petits objets dont l'utilité n'est pas évidente au premier abord. Prends-les dans tous les cas.

En observant avec attention autour de toi, tu trouveras le moment venu à quoi ils pourraient te servir. Par exemple, tu peux t'emparer de la clé d'un garde et découvrir une porte verrouillée plus tard. Place toi devant la porte et appuie sur **[Ctrl]**, si tu détiens la bonne clé, la porte s'ouvrira. Tu peux garder sur toi plusieurs objets à la fois. Mais tu n'auras pas besoin d'emporter d'objets lorsque tu changeras de niveau. Si tu trouves une *potion*, tu dois savoir que si tu la prends, tu la boiras automatiquement. D'autres informations sur ces potions se trouvent dans *Potions magiques* à la page 33, dans la section *Comment rester en vie*.

En plus des objets que tu peux emporter, tu trouveras des leviers, des commutateurs ou autres objets pouvant être utilisés en appuyant sur la touche **[Ctrl]**. Ces objets contiennent souvent des indices pour t'aider à te diriger dans les labyrinthes des différents souterrains et palais. Certains objets, tels que des caisses et des blocs de pierre, ne peuvent pas être emportés, mais ils peuvent être déplacés. Tu peux les pousser ou les tirer en te déplaçant près d'eux et en appuyant sur **[Ctrl]** et une touche directionnelle du pavé numérique. N'aie pas peur de faire des essais.

Sorties non conventionnelles

La sortie n'est pas toujours la porte. Tu n'es pas arrivé là où tu en es en prenant les sentiers battus. Garde les yeux bien ouverts et cherche les tuiles détachées des plafonds, les trappes, les bassins et autres issues.

COMMENT RECONNAÎTRE LES PIÈGES

Lorsque tu as besoin de quelque chose, ou si tu dois aller quelque part, tu peux être sûr de trouver des pièges mortels sur ton chemin. Ces pièges sournois semblent parfois n'avoir pour limite que l'imagination démentielle de leurs créateurs, mais heureusement, certaines traditions intemporelles, dont aucun souterrain ne manque, ont bien été conservées. Les traquenards les plus courants sont décrits ci-dessous.

Terrains dangereux

Le sol lui-même peut représenter un danger. Des charbons ardents, des chausse-trappes, des portes piégées attendent le voyageur inattentif. La plupart de ces types de pièges ne sont pas directement mortels, mais ils peuvent être difficiles à repérer, surtout si tu cours. Souvent, la seule manière d'éviter d'être blessé est de sauter par dessus ou de les contourner. Garde cependant à l'esprit que les fosses cachées et autres pièges similaires peuvent dissimuler une possibilité de progresser, si tu parviens à déjouer ces pièges sans te faire trop de mal.

Lames truquées

Il existe presque autant de manières de truquer une lame montée sur ressort qu'il existe d'aventuriers susceptibles de perdre leur tête en rencontrant ces machines démoniaques. Des faux montées sur des pieux rotatifs ou des plaques de métal coupantes comme des lames de rasoir s'ouvrant et se refermant telles des mâchoires. La plupart de ces pièges terrifiants peuvent cependant être évités en courant vite et en pensant peu. Tu peux sauter par dessus certains, ou passer dessous, et d'autres possèdent un mécanisme réglable. Malheureusement pour toi, l'échec te coûtera souvent la vie.

Lances, flèches et autres projectiles

Des motifs dans le sol ou sur le mur t'avertissent de la proximité d'un piège projetant des lances ou des flèches. Tu les reconnaîtras facilement, si tu sais ce que tu cherches, mais tu pourras avoir du mal à les passer. Si des lances surgissent sur ton chemin, saute par dessus ou plaque-toi contre le mur opposé et tu t'en sortiras peut-être. Mais s'il s'agit de flèches, seuls de bons réflexes te permettront d'éviter de te faire embrocher et sache que certains de ces projectiles contiennent du poison.

Pièges au sol

Le déclic d'un mécanisme au sol suffit à glacer le sang dans les veines de n'importe quel aventurier, mais le plus important est de continuer de courir ! Ce type de piège envoie souvent des flammes ou fait tomber des rochers sur quiconque se trouve à cet endroit, mais il y a souvent un bref délai entre le déclenchement du mécanisme et ses effets. Si tu cours ou si tu sors de la trajectoire en sautant, tu pourras peut-être te tirer complètement du piège et par la même occasion piéger quiconque te suit de près !

avait touché le reste de la forteresse. Celui-ci prit vie dès que le Prince sauta sur son dos et le porta vers le temple mystérieux habité par des prêtres hostiles. Incapable de revenir en arrière, car sa monture était redevenue pierre, il se battit pour atteindre la tour centrale du temple, où une grande flamme bleue brûlait.



Puis, si on en croit la légende, un garde abattit le Prince et il mourut. À ce moment, son ombre quitta son corps et toucha la flamme, l'absorba, puis retourna au corps sans vie du Prince, le réintégra, lui redonnant vie.

Rempli de ce feu sacré, il fut soudainement vénéré par les prêtres à tête d'aigle qui, quelques minutes auparavant, tentaient de le tuer (et y étaient parvenus). Le Prince fut escorté jusqu'au cheval magique, qui accepta maintenant de le ramener en Perse. Il se posa sur une haute tour, y entra et découvrit Jaffar qui l'attendait ! Il n'y avait aucune explication possible au mystérieux retour du sorcier parmi les vivants, mais en

COMMENT IDENTIFIER TES ENNEMIS

Où que tu ailles, il y a de grandes chances que tu rencontres quelque opposition. Voici les descriptions de quelques uns des personnages les plus communs que tu trouveras en travers de ton chemin.

Gardes

Tu rencontreras les soldats d'Assan, gardant les portes et les corridors, depuis les profondeurs des donjons jusqu'aux plus hautes tours du palais. Certains font simplement leur travail et ne sont pas plus violents ou cruels que n'importe quel mercenaire, mais d'autres sont devenus de la même trempe que leur maître, vicieux et sans pitié. Ils sont tous parfaitement dévoués à Assan, car dans le passé, toute trace de manque de loyauté était punie de mort. N'espère aucune pitié lors de tes combats contre ces guerriers aguerris. Cependant, comme dans la plupart des armées, les qualités de ces combattants varient, allant de la fraîche recrue aux experts en manie- ment de l'épée et de la lance. L'élite des gardes du Roi Assan se trouve dans les parties hautes du palais.



Bandits du marché noir



Même aux alentours des respectables *souks*, ou marchés, tu trouveras ces chiens, attendant la moindre occasion pour s'abattre sur le riche et l'imprudent. Dans des zones où l'on marchandait des biens volés ou interdits, les voleurs et les coupe-gorge sont monnaie courante ! La présence de ces bandits au regard menaçant et au corps tatoué a fait se vider la plupart des étals et des allées du marché, et les habitants, des faibles, de ce sous-monde les considèrent comme une menace autant que comme une défense. Patrouillant dans leurs quartiers, tels les gardes d'une cité, les Bandits du marché noir sont prompts à attaquer à l'épée ou avec des gourdins. Ils visent tout ceux qui ne font pas partie de leurs bandes ou susceptibles de porter des objets de valeur, risquant d'attirer l'attention des autorités.



Diabes de boue

Là où la mort se mêle à la pourriture et à la corruption, de viles créatures peuvent tout à coup prendre vie. Certains disent que ces créatures, appelées Diabes de boue, sont l'œuvre de sorciers démoniaques, d'autres qu'ils se sont créés eux-mêmes, résultats de la mutation

de rats et de poissons venant se nourrir dans les égouts sordides de la ville. La plupart de ces monstres ont deux mains aptes à manier leurs épées rouillées et des jambes, qui leur ont permis de sortir des égouts où ils sont nés. En raison de leur déformité et de leur (dé)composition, les Diabes de boue sont difficiles à blesser et, peut-être parce qu'ils ne ressentent pas la douleur, ils ne cessent de se battre que lorsque tu les auras hachés menu.

Dockers de l'air

Des dirigeables survolent la Perse, tels des navires de croisière luxueux pour l'élite. Une race mystérieuse de manœuvres a évolué et travaille sur ces machines magiques, vivant et mourant sans jamais poser le pied sur la terre ferme. On dit que, bien que leurs ancêtres aient été des dockers ordinaires, ces dockers de l'air n'ont plus grand' chose en commun avec les humains. Ils enveloppent leurs mains et leurs pieds préhensiles dans des bandages pour éviter les brûlures contre les cordes de chanvre et ils couvrent leurs visages de chiffons pour se protéger des poussières et des débris. Ces créatures massives, ressemblant à des chimpanzés, sont aussi doués pour descendre et grimper aux câbles que pour se déplacer sur les ponts des dirigeables battu



fait, ce n'était pas le moment de chercher quelque explication à quoi que ce soit. Le Prince attaqua, mais le fourbe sorcier jeta un sort, entraînant le Prince dans un cauchemar éveillé. Il ne pût survivre qu'en libérant l'ombre de son corps. Au moment où son ombre captura ce Jaffar, qui n'existait que dans son rêve, et le réduisit en cendre à l'aide d'une boule de feu bleuté, le Prince se réveilla et vit Jaffar brûler devant lui et se réduire en un tas de cendres.

Le Prince mit soigneusement les cendres dans une urne et la scella, puis il alla réveiller sa Princesse, qui avait été endormie par un sortilège, lorsqu'elle avait commencé à suspecter que l'imposteur n'était pas son époux bien aimé. Ils ne pouvaient savoir qu'une magicienne démoniaque, dont l'initiale était familière au Prince, était responsable du retour de Jaffar, ainsi que de l'accroissement de ses pouvoirs. Elle avait pu être battue pour le moment, mais d'autres complots étaient déjà fomentés, alors même que le Prince s'occupait à réparer le mal que Jaffar avait fait à son nom. Cependant, la prochaine épreuve que le Prince et sa Princesse allaient rencontrer était l'œuvre d'Assan, le frère du Sultan, comme tu le sais déjà. La magicienne n'a pas encore abandonné sa vengeance... Mais cela, c'est une autre histoire.

par les vents. Les dockers de l'air construisent leurs antres dans les entrailles des dirigeables, maintenant en état les machines permettant de maintenir les dirigeables en l'air. Ils défendent féroce­ment leur territoire avec la première arme qui leur tombe sous la main.

Démons

Tout esprit malin et mystérieux ne porte jamais d'autre nom que Démon. Ils ont autant de formes et de pouvoirs magiques qu'il existe de légendes à leur sujet, mais une rumeur particulière­ment macabre est récemment devenue populaire. Il s'agit d'une créature torve et maligne, de deux fois la taille d'un homme mais presque squelettique, avec une peau rude comme de l'écorce. On dit que ce Démon et d'autres de sa race ont été créés de la souffrance des mourants et ils errent dans les ruines d'une ville perdue, prêts à se venger avec leurs haches sanguinolentes. Bien que de telles légendes soient probablement exagérées, le voyageur averti est prudent et se tient sur ses gardes, lorsqu'il doit traverser ces régions interdites.



Assassins de l'ombre

Bien qu'ils quittent rarement leur forteresse dans la montagne, les Assassins de l'ombre sont bien connus pour être des bouchers sanguinaires qui se sont mis au service d'un mystérieux souverain. L'adresse de ces tueurs à gages est réputée dans les contrées avoisinantes et les récits de leurs méfaits s'amplifient chaque année. Les paysans font des signes de conjuration lorsqu'on mentionne leur nom et personne n'ose porter de vêtements noirs et violets, car ce sont les couleurs des Assassins de l'ombre. Même si les meurtres qui leurs sont attribués ont été exagérés dix fois, les Assassins représentent une force formidable.



Combat contre les ennemis

Les obstacles les plus difficiles que tu rencontreras dans tes voyages sont bien sûr les alliés et les serviteurs de ton ennemi qui se mettront partout en travers de ton chemin. Tu ne gagneras les batailles dans PRINCE OF PERSIA 3D que grâce à un timing parfait et une bonne connaissance de tes propres armes. Si certains ennemis peuvent être vaincus en donnant des coups d'épée sans interruption, la plupart de tes adversaires doivent être pris plus sérieusement, en prenant en compte leurs différents points forts et leurs faiblesses.

Lorsque tu sors une arme, tu passes automatiquement en mode combat, pendant lequel la caméra se déplace légèrement et les contrôles des mouvements changent. Tu te tourneras automatiquement vers l'ennemi que tu vas combattre, toutes les attaques et les mouvements ne concernent que cet adversaire. L'état de santé de ton adversaire est affiché sur le côté droit de l'écran, dans une rangée de fioles bleues. Lorsque la dernière fiole se vide, ton adversaire meurt.

MOUVEMENTS EN MODE DE COMBAT

Résumé des commandes des mouvements en combat

- Pavé num. **8** Faire un pas en avant
- Pavé num. **2** Faire un pas en arrière
- Pavé num. **7** Faire un pas vers la gauche
- Pavé num. **9** Faire un pas vers la droite
- Pavé num. **5** Se tourner vers l'adversaire suivant
- 1** Sélectionner une arme de combat rapproché
- 2** Sélectionner un type d'arc/flèche
- Spacebar** ou **Enter** Sortir/ranger une arme (Entrer/Quitter le mode de combat)

Faire un pas : Appuie brièvement sur cette touche pour te déplacer d'un pas, maintiens la touche enfoncée pour te déplacer d'un pas à la fois vers l'avant ou vers l'arrière et relâche-la. Un pas pendant un combat rapproché sera bien sûr plus court et plus prudent qu'un pas pendant une course dans un couloir.

Faire un pas latéral : Il peut être vers la gauche ou vers la droite, généralement pour éviter un coup d'un adversaire. Lorsque tu fais un pas sur le côté, tu ne te déplaces pas perpendiculairement à ta position actuelle, tu restes toujours à la même distance de ton adversaire, en décrivant un cercle autour de lui. Tu fais automatiquement face à ton adversaire. Prends garde ! Lorsque tu te déplaces sur le côté, tu évites les attaques venant du centre ou du côté opposé, mais

les attaques provenant de ton côté te causeront davantage de blessures (puisqu'en fait, tu vas à leur rencontre).

Faire un pas rapide : Si tu appuies deux fois rapidement sur une touche directionnelle, tu fais un pas rapide, au lieu d'un pas court et prudent.

Se tourner vers l'adversaire suivant : Lorsque tu te trouves face à plusieurs adversaires, appuie sur la touche Pavé num. 5 pour te tourner vers l'adversaire suivant. N'oublie pas que tu ne pourras blesser que l'adversaire auquel tu fais face.

Sélectionner une arme : Pour changer d'arme, tu dois d'abord quitter le Mode de combat. Appuie sur ces touches pour choisir entre ton arme de combat rapproché et ton arc, si tu en as un. Si tu choisis l'arc, il est l'arme que tu saisis lorsque tu commences le combat. En appuyant plusieurs fois sur une touche de sélection, tu choisis entre les différents types d'armes de combat ou différents types de flèches. Lorsque tu n'es pas entrain de combattre, l'arme que tu as choisie apparaît sous forme d'icône dans l'angle inférieur droit.

Ranger une arme : Lorsque tu ranges ton arme, tu reviens en mode de mouvement normal. Cependant, sans arme à la main (mode normal), chaque coup reçu peut être fatal et des secondes précieuses, pendant lesquelles tu es très vulnérable, sont nécessaires pour ranger et sortir une arme. Fais donc attention à ne pas ranger ton arme, à moins que tu ne sois sûr d'être hors de portée de tes adversaires ou de pouvoir fuir rapidement.

UTILISATION D'UNE ARME DE COMBAT RAPPROCHÉ

Résumé des commandes des armes de combat rapproché

- [Q] ou [Ctrl] + Pavé num. 4 .. Attaquer par la gauche
- [W] ou [Ctrl] + Pavé num. 8 .. Attaquer bras levés
- [E] ou [Ctrl] + Pavé num. 6 .. Attaquer par la droite
- [W] ou [Ctrl] + Pavé num. 2 .. Bloquer
- [Shift] + [Q] ou Pavé num. 4 .. Faire une feinte à gauche
- [Shift] + [W] ou Pavé num. 8 .. Faire une feinte bras levés
- [Shift] + [E] ou Pavé num. 6 .. Faire une feinte à droite

Bien qu'au début de cette aventure tu sois sans arme, tu pourras gagner des armes de combat tout au long de ton parcours. Les mêmes commandes sont utilisées pour contrôler chaque arme et elles permettent d'effectuer des mouvements similaires, tels qu'attaquer et bloquer les attaques. Ces mouvements de base sont décrits ci-dessous, mais les détails des avantages et inconvénients de chaque arme, ainsi que les stratégies à adopter pour utiliser cette arme, se trouvent dans les sections suivantes.

Attaquer par la gauche : À partir d'une position neutre, tu lèves ton arme au-dessus de ton épaule gauche et l'amènes devant toi en décrivant un arc de cercle.

Attaquer par la droite : À partir d'une position neutre, tu attaques en décrivant avec ton arme un arc de cercle de la droite vers la gauche. Le coup est plus rapide que pour l'attaque par la gauche mais les blessures causées sont moins importantes.

Attaquer bras levés : À partir d'une position neutre, tu lèves ton arme au-dessus de ta tête et l'abats (espérons-le) sur le crâne de ton adversaire. C'est généralement l'attaque la plus lente, mais la plus efficace.

Bloquer : Si tu es attaqué et que tu appuies sur le bouton de blocage, tu effectues un mouvement en allant à la rencontre de l'adversaire. Cependant, si tu maintiens ce bouton enfoncé après l'attaque, tu continues de bloquer dans la même direction, tu n'ajustes pas automatiquement ton mouvement pour les attaques suivantes. Si tu appuies sur le bouton de blocage lorsque ton opposant ne t'attaque pas, le mouvement est effectué dans une direction quelconque. Une fois que tu as bloqué une attaque, tu recules légèrement, à moins que tu ne sois déjà dos au mur.

Faire une feinte : La touche **[Shift]** accompagnée d'une attaque te permettent de commencer une attaque et de l'arrêter rapidement, ce qui permet de tromper l'adversaire qui se place en position d'attaque. Par exemple, faire suivre une feinte à gauche par un coup à droite te permet de blesser sérieusement ton adversaire s'il n'est pas sur ses gardes.

Contre-attaques

Si un combattant lance une attaque et qu'elle est bloquée, il a besoin d'un court instant pour récupérer et revenir en position neutre. Durant ce moment, le combattant en position d'attaque a la possibilité d'effectuer une *contre-attaque*. Ces attaques ont lieu plus rapidement que les attaques normales, bien qu'elles puissent être bloquées si tu gardes la tête froide. Les contre-attaques sont moins efficaces que les attaques normales et pour être réussies, elles doivent être tentées dès la parade d'un coup. Les attaques bras levés ne peuvent être contrées. Si tu as effectué ton mouvement à gauche, essaie de contre-attaquer par la droite (et vice-versa).

Bases de combat

Tu ne seras pas surpris d'apprendre que les règles de base des combats font tout simplement appel au bon sens.

- Effectue des mouvements rapides, dans un combat, ce ne sont pas toujours les mains les plus rapides, mais les pieds les plus agiles qui permettent de l'emporter !
- Tu dois apprendre à bloquer efficacement les attaques, car quelques coups d'épée de trop peuvent faire de ta journée un enfer. Tu sais que tu n'as pas l'avantage du nombre, alors sois patient et tue proprement. Si tu prends quelques coups trop sérieux, tu ne tiendras pas longtemps.
- Évite d'utiliser toujours les mêmes touches. Non seulement tes attaques deviennent prévisibles, et donc faciles à bloquer, mais tu n'utilises pas toutes tes capacités. Tu n'es pas un gros malabar tout en muscles, écrasant tout sur ton chemin ! Tu as été entraîné pour être malin, rapide et précis.
- Grâce à différentes feintes, à des attaques dans toutes les directions et à ton jeu de jambes, tu multiplies tes avantages. Certains ennemis peuvent être abattus facilement, mais si tu ne maîtrises pas une bonne technique, tu te feras battre par des adversaires plus adroits.
- N'oublie pas que tu ne peux pas escalader des murs, sauter au-dessus du vide ou te hisser sur des obstacles, si tu ne ranges pas d'abord ton arme.
- Entraîne-toi avec tes armes - chacune d'elles possède des caractéristiques bien particulières.
- Tu peux attaquer le côté non protégé d'un adversaire en faisant un pas sur le côté et en attaquant aussitôt, avant qu'il ne puisse se tourner et te faire face.
- Retiens bien les avantages et les inconvénients de chacune de tes armes. Tu découvriras qu'il t'est plus facile de te battre avec une lance contre un adversaire portant une épée, ou d'utiliser ton épée contre un combattant au couteau.
- Essaie différents styles, la prudence et l'agressivité, avec toutes tes armes. Les mêmes tactiques n'auront pas le même effet avec tous tes opposants.

Art de l'épée

Au début du jeu, tes seules armes sont ton esprit et une épée volée. Bien que tu sois plus vieux maintenant, et que tu aies acquis plus d'expérience avec différentes armes, la longue lame est toujours l'arme que tu manies le mieux. Le cimenterre a une portée raisonnable et son bord courbe est équilibré pour des attaques relativement rapides, puissantes et circulaires. Dans un affrontement contre un ennemi possédant la même arme, tu devrais profiter de l'avantage que t'offrent la mobilité de l'épée et ta propre vitesse de déplacement. Contre un adversaire prudent, attaque rapidement, en variant tes attaques pour trouver des ouvertures dans sa défense. Contre un ennemi plus agressif, tu devras bouger, esquiver les attaques et bloquer lorsque cela sera nécessaire, jusqu'à ce qu'il commette une erreur dont tu pourras tirer avantage.

La patience est un atout encore plus important, lorsque tu te trouves face à un ennemi armé d'une lance ou d'un gourdin. Ces lourdes armes font d'importants dommages, toute blessure que tu recevras par elles sera donc douloureuse. Concentre-toi d'abord pour rester hors de portée, tout en faisant des feintes pour essayer de pousser ton adversaire à se mettre en position de bloc. Ne frappe que lorsque tu es sûr de réussir et prends l'avantage. Si c'est possible, lance immédiatement une attaque lorsque tu es proche de ton adversaire. Lorsque ton ennemi commence à fléchir sous tes coups, achève-le ! Mais si ton opposant peut récupérer, il vaut mieux opérer un recul stratégique et attendre une autre opportunité.

Contre un adversaire avec une arme petite et rapide, prends ton arme la plus longue. N'aie pas peur de reculer, de frapper, de réattaquer, en restant à bonne distance de ton ennemi pour l'empêcher de frapper. Essaie les feintes et vois si tu ne peut pas trouver une ouverture, et n'oublie pas de contre-attaquer, lorsque tu bloques les attaques.

Brandir une lance

Les armes munies d'un long manche sont de formes et de tailles différentes, mais la dernière innovation est une lance télescopique pouvant se plier en trois parties. Lorsque tu en as besoin, l'extrémité munie d'un ressort peut s'allonger pour atteindre 1,80 m. La lance a une portée supérieure à l'épée et son poids lui donne une bonne puissance ; malheureusement, cette arme est souvent lente. Cependant, lorsque ton attaque à la lance est bloquée, tu peux parfois utiliser l'arme de ton ennemi comme point d'appui et basculer la pointe de ta lance dans la direction opposée pour effectuer une attaque surprise. Une attaque bloquée à gauche peut facilement devenir une attaque à droite. Une attaque bloquée à droite peut également être facilement redirigée en une attaque à gauche. Les combats lance contre lance tendent à être défensifs, une bonne stratégie, si on considère la force de frappe d'une lance ! Essaie d'esquiver les coups, au lieu de simplement les bloquer, et utilise les feintes pour placer ton ennemi sur le mauvais côté. Attends que ton adversaire soit en position défavorable, puis frappe.

Le jeu de jambes est la meilleure défense d'un combattant à la lance opposé à des adversaires armés d'épées, de couteaux et d'autres armes courtes et rapides. Heureusement, toute une vie passée à éviter les pièges t'ont permis d'acquérir agilité et vitesse. Il te suffit de les utiliser. Étant donné que ton arme est moins rapide, essaie d'éviter les attaques de ton adversaire en reculant et en esquivant, plutôt que d'effectuer des mouvements qui te rendraient vulnérable à une deuxième attaque. Cela te permet également de conserver ton arme libre et de profiter des possibilités de contre-attaque, puisque tu peux interrompre ton attaque, mais que tu ne peux pas arrêter une attaque mal dirigée une fois qu'elle est lancée.

Deux lames valent mieux qu'une

Les doubles lames de l'assassin sont des couteaux courts, à trois pointes, qui se fixent autour de chaque main. Elles peuvent être mortelles dans les mains d'un combattant aguerri, car elles sont beaucoup plus rapides que les autres armes et sont capables d'effectuer deux tâches à la fois. Une seule main suffit pour bloquer une attaque, ce qui te permet une contre-attaque rapide. Tu peux également tenter une attaque simultanée à gauche et à droite – car après tout, ton ennemi ne peut bloquer qu'une seule arme à la fois. Malheureusement, les doubles lames défavorisent la puissance au profit de la vitesse et de la polyvalence et leur portée dépasse tout juste ton poing, ce qui limite l'efficacité de l'arme.

Un combat au couteau peut être un défi stimulant, dans lequel la vie de chacun des combattants dépend de sa vitesse et de sa stratégie. Tous les aspects de la rapidité sont impliqués, du jeu de jambes agile faisant presque ressembler le combat à une danse, aux combinaisons d'attaques trompeuses visant à trouver et à exploiter toute faiblesse dans la défense de l'adversaire. Les erreurs dans ces combats sont moins préjudiciables que dans les combats avec des armes de taille supérieure et la victoire t'appartiendra lorsque tu sauras déchiffrer la tactique de ton adversaire, et sentir au mieux quand il faut frapper ou esquiver.

Lorsque ton adversaire a une épée ou une lance, cela peut devenir dangereux. Pour vaincre, tu devras à la fois être prudent et agressif. N'oublie pas que tes points faibles sont la puissance et l'allonge. Tu ne peux te permettre de rendre coup pour coup contre un ennemi portant une arme plus de grande taille. À moins que tu ne harcèles courageusement ton opposant, l'attaquant aussi près que possible, tu es vulnérable aux attaques sans être capable de contre-attaquer. C'est pourquoi la meilleure stratégie est de placer des attaques rapprochées, mais également d'être bien concentré pour bloquer les coups de l'adversaire et de guetter les occasions de contre-attaque.

UTILISATION D'UN ARC

Résumé des commandes pour l'arc et les flèches

- [2] Sélectionner arc/
Voir les flèches disponibles
- [Spacebar] Sortir/ranger l'arc
(si l'arc est l'arme sélectionnée)
- [Ctrl] + Direction ... Viser
- [Ctrl] + [Spacebar] ... Baisser l'arc

L'arc est une arme pratique dans les cas où il serait maladroit ou peu judicieux de te lancer dans un combat corps à corps. Cependant, ta réserve de flèches n'est pas inépuisable et tu peux vouloir les garder pour autre chose de plus utile que d'abattre des gardes. Par exemple, des objets, tels que les commutateurs, les murs et les fenêtres peuvent être touchés aussi facilement que des cibles vivantes. De plus, ce serait une erreur de faire suivre une attaque à l'arc par une attaque au couteau. On parle de formules magiques permettant de se protéger contre les flèches et l'armure de nombre de tes ennemis leur offre une protection, rendant tes attaques moins efficaces.

Viser et tirer

Si tu as choisi ton arc et que tu es en mode de combat, appuie sur la touche [Ctrl] pour armer ton arc, le bander et orienter ta flèche. Cela permet de changer l'angle de la caméra, faisant également apparaître un disque au centre de l'image montrant l'endroit visé avec la flèche. Utilise les touches directionnelles du pavé numérique pour ajuster ton tir. Relâche la touche [Ctrl] pour décocher ta flèche. Si tu changes d'avis et décides de ne pas tirer, appuie sur [Spacebar], tout en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée pour abaisser ton arc sans tirer la flèche. Tu ne peux pas changer de flèche pendant que tu vises. Pour cela, tu dois d'abord baisser ton arc et quitter le mode de combat.

Les archers tiennent une place d'honneur dans les légendes du désert. On raconte l'histoire d'Ahmid Kaless, qui d'une seule main défendit une oasis contre une bande de quarante bandits. Les alentours étaient escarpés et seuls quelques bandits pouvaient attaquer en même temps, mais son carquois se vidait rapidement. À la fin, il ne lui restait que quelques flèches, mais chacune d'elle s'appelait *désespoir*. Chaque fois qu'il tirait, un éclair, aussi bleu que les eaux qu'il protégeait, jaillissait de sa flèche. Et chaque fois qu'il décochait, un bandit tombait, mort, de son cheval, jusqu'à ce que le dernier d'entre eux fut pris de panique et s'enfuit.

Une légende plus sordide raconte l'histoire de Babas l'Assassin. Le meurtrier, habillé de vêtements sombres, possédait des pointes de flèches magiques, qu'il utilisait lorsqu'il était blessé dans une mission. Aussi fourbes qu'un murmure, ces voleurs de bois ne frappaient pas plus durement que toute autre flèche, mais une magie démoniaque tirait l'essence vitale de la victime et la transmettait à Babas, lui permettant ainsi de guérir et de poursuivre ses vils desseins.

Gagner des flèches

Tu trouveras des flèches près des corps de certains gardes et en fouillant dans certains endroits susceptibles de contenir une cache pour des armes, ou aux endroits où des gardes pourraient en avoir laissé. Pour les prendre, approche toi d'un tas de flèches et appuie sur **[Ctrl]** pour t'en emparer. On raconte qu'il existe des flèches spéciales, pouvant exploser dans une boule de feu ou appeler un essaim de guêpes. Tu trouveras ci-dessous des informations sur ces projectiles, magiques ou ordinaires.



Types de flèches

Tu trouveras de nombreux types de flèches au cours de tes déplacements.

Les flèches *normales* peuvent être fabriquées par un armurier ordinaire. Elles n'ont généralement rien d'extraordinaire et peuvent blesser la plupart des créatures et briser des objets fragiles, si elles sont dans les mains d'un archer habile. Cependant, elles sont inutiles contre une armure et une bonne protection, ainsi que certaines potions magiques, qui offrent une immunité partielle ou complète contre les flèches. Si tu as besoin de plusieurs flèches pour achever un seul ennemi, il vaut mieux les conserver pour d'autres fins plus utiles.

Différents pouvoirs sont ajoutés aux flèches *magiques* pendant leur fabrication. Les flèches magiques étant difficiles à fabriquer, des autels ont été créés, auxquels les dieux, ou d'autres personnages célestes auxquels ces autels sont dédiés, accordent temporairement des *pouvoirs* magiques. Ces endroits sont reconnaissables à leur aura magique. Pour ensorceler une flèche, tu dois seulement t'approcher de l'autel et appuyer sur **[Ctrl]**. Tu dois posséder au moins une flèche *normale*, pour que la magie de l'autel lui être transférée, pour un temps limité. La durée et la nature de la magie varient selon les autels et une seule de tes flèches peut porter la magie d'un autel. Si tu tires une flèche magique, l'essence de la flèche retourne à l'autel, de manière à ce qu'une autre flèche puisse être ensorcelée. Quelques sortilèges connus sont indiqués ci-après, mais il paraît qu'il en existe d'autres.

Messager de feu d'Atar, tel est le nom donné au type le plus commun des flèches *magiques*, que l'artisan a dotées d'un feu sacré. Lorsque tu tires cette flèche, un arc de flammes et de fumées bleues suit sa trajectoire. Les flammes magiques brûlent quiconque est touché par la flèche, mais la plupart des objets sont invulnérables contre ce feu sacré. Seuls les objets inflammables peuvent être brûlés.

Le *sortilège* connu sous le nom d'**Appel de l'essaim** provoque la sortie d'une nuée de guêpes furieuses de la flèche, lorsqu'elle atteint la cible. Ces insectes vicieux attaquent la créature vivante la plus proche, même si c'est toi !

Le sortilège des **Feux enchanteurs de Marazad** crée des lueurs dansantes qui distraient et troublent les ennemis se trouvant près de l'endroit visé. Les victimes de ce sortilège sont rarement capables de se détourner de ces lueurs, si tu les laisses les regarder.

Le **Piège des âmes perdues** est un sort presque sinistre, car il vole l'âme de quiconque frappé par cette flèche et le rend esclave du tireur pour une durée limitée. On ne sait pas ce qui arriverait à l'archer, si sa victime devait mourir pendant qu'elle est sous son contrôle.

Comment rester en vie

Pour toi, rester en sûreté et en bonne santé n'est pas chose aisée si toutes les créatures, des serpents aux sultans, en veulent à ta peau.

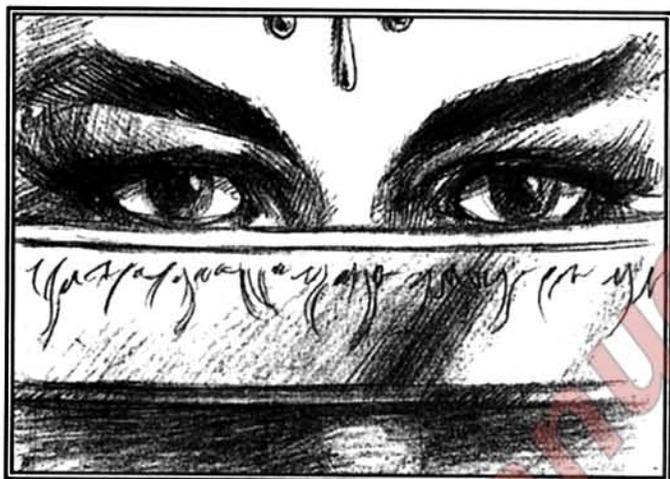
CONSEIL PRATIQUE

Popur survivre, il te faudra une bonne dose de jugeote et de prudence, en plus de ton courage.

Les dieux et autres esprits sont bienveillants vis-à-vis des archers et des légendes parlent de flèches bénies par eux aux moments les plus critiques. Alors que Parais et sa femme fuyaient devant un démon crachant du feu, Demavend, le seigneur des eaux, eut pitié du couple. Il toucha la pointe d'une flèche dans le carquois du jeune homme et l'ensorcela pour qu'elle entraîne avec elle une rivière en furie. Pendant un instant, la surface devint glace, permettant au couple de la traverser, mais lorsque le démon tenta de les suivre, la glace fondit sous ses pieds et il fut noyé.



Dans une autre échappée fantastique, le même Parais fut acculé dans une vallée par trois dangereux bandits armés de cimeterres et de couteaux. Il les provoqua chacun en duel, pour que le combat soit équitable. Au lieu de cela, ils se jetèrent sur lui et il décocha sa toute dernière flèche vers eux, espérant en blesser un et réduire son désavantage. Mais Ahura, patron des guerriers valeureux, donna sa force à la flèche. Sa furie fit exploser la pointe de la flèche, tuant presque le bandit qu'elle touchait et les deux autres également. Parais fut surpris, bien sûr, par le tour que prenaient les événements, mais il se ressaisit à temps pour sauter par dessus les corps gémissants de ses assaillants et s'enfuir chez lui.



Faire attention

La meilleure leçon que t'a donnée ta vie passée dans les rues est de rester vigilant et la main près de ton épée. Lorsque tu entres dans une zone inconnue, ralentis pour pouvoir observer les alentours. N'oublie pas de regarder autour de toi (appuie sur **Enter** et sur les touches directionnelles du pavé numérique pour orienter la caméra). Courir tête baissée peut être la meilleure méthode pour rentrer à la maison, mais c'est aussi le moyen le plus sûr de mourir. Une fois que tu auras exploré la zone, que tu sais ce qui t'attend et que tu auras pu dresser, dans ton esprit, un plan de la région, tu pourras accélérer.

Éviter les confrontations

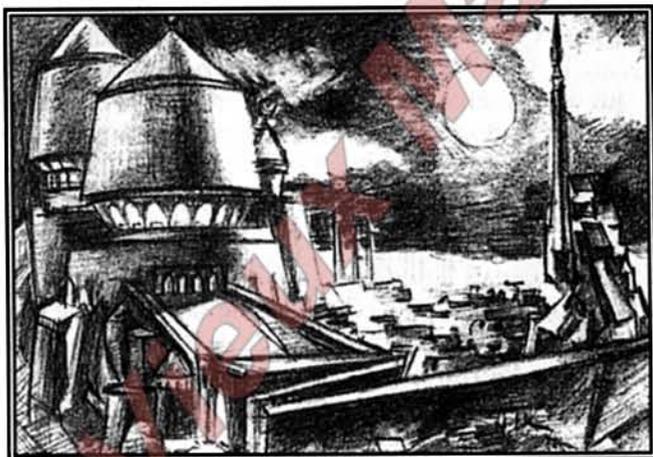
La meilleure manière de rester en vie est d'éviter les combats qui ne sont pas nécessaires. Les gardes en patrouilles ont des yeux et des oreilles, ne croie donc pas que tu passeras inaperçu en te cachant dans les recoins. Bien sûr, les gardes te repéreront plus sûrement lorsque tu ne te caches pas derrière des murs ou des colonnes et t'entendront facilement si tu cours au lieu de marcher. Prends garde et souviens-toi que tu peux tromper tes ennemis en les laissant penser qu'ils n'ont rien entendu, si tu te tiens tranquille un moment. Cependant, s'ils voient un de leurs collègues en difficulté, ou si tu les attaques avec tes flèches, ils vont te chercher, qu'ils puissent te voir et t'entendre ou non.

Prendre la fuite

Le meilleur moment pour toi de fuir est lorsque tu vois un ennemi à distance, et que tu peux élaborer un plan pour l'éviter. Nombre de tes ennemis sont capables de courir aussi vite que toi.

Combattre plusieurs adversaires

Le combat contre plus d'un ennemi tient généralement du suicide. Ta meilleure chance de survie est de reculer, de ranger ton arme et de fuir en courant. Si tu n'as pas d'autre choix que de te battre, concentre tes attaques sur un seul ennemi, mais essaie de te déplacer afin d'éviter de donner aux autres combattants la chance de pouvoir frapper ton côté, et reste dos au mur pour te protéger !



SANTÉ ET GUÉRISON

Ta santé est au niveau maximal lorsque tu démarres PRINCE OF PERSIA 3D et elle est représentée par trois fioles rouges dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Différents événements se produiront pendant le jeu et entameront tes réserves de santé, par exemple si tu combats un ennemi, si tu fais une chute importante ou si tu tombes dans un piège. Cela est indiqué par la baisse du niveau des fioles. Il est évident que lorsqu'elles sont vides, tu meurs. La manière la plus commune de récupérer des forces est de boire une potion curative.

POTIONS MAGIQUES

Tu trouveras de précieuses fioles de liquides rares dispersées dans les donjons et les tours dans lesquels tu te rendras. Ces potions seront parfois tout ce qui te séparera de ta mort. Certaines te permettront de guérir, d'autres d'accroître tes forces ou auront des pouvoirs magiques, alors que d'autres ont été sournoisement piégées. Toutes ces potions sont malheureusement des mélanges délicats d'huiles et d'essences qui ne peuvent pas être secouées violemment dans la poche d'un dur aventurier. Les potions doivent être consommées là où tu les découvriras, ou laissées sur place pour quelqu'un qui en aura besoin. Voici les descriptions des potions que tu trouveras le plus souvent dans tes voyages.



Tisane de Soma

Ce mélange d'herbes et d'extraits de plantes sacrées est relativement facile à trouver et à reconnaître grâce à sa couleur bleue azur. Il s'agit généralement d'un fortifiant, qui te permettra tout juste de guérir d'une blessure, mais on raconte qu'il existe des potions aux vertus curatives bien supérieures.

Sang de Dahaka

On peut douter que cet épais liquide jaune soit effectivement tiré des veines de Dahaka, le dragon à trois têtes qui s'échappera de sa montagne pour annoncer la fin du monde. Mais peu importe l'origine de ce breuvage, une seule goutte de ce puissant stimulant fournit une force et une vigueur durables à celui qui le boit et augmente sa férocité dans les combats.

Larmes de Malak

Les origines de cette rare potion violette s'est perdue dans les temps, mais on en retrouve la recette de temps à autre, une chance pour l'aventurier et une calamité pour ses ennemis archers. Son nom provient de celui du dieu paon dont les larmes ont vaincu les démons. Rare, mais pas impossible à trouver, elle confère une immunité contre les armes projetées, mais pendant une période limitée. On dit que ses pouvoirs sont des ailes solides, mais invisibles, qui empêchent les flèches de toucher leur cible.

Sève de Gaokerena

Que cette liqueur distillée de la sève de cet arbre légendaire procure ou non l'immortalité n'est que pure spéculation. Ce que l'on sait, c'est qu'une seule goutte de ce breuvage limpide et vert décuple ta vitalité et ton endurance.

Huile d'Ahriman

Portant le nom de l'alchimiste qui découvrit ce curieux mélange d'huile d'ambre, de cendres de banyan et de musc de caméléon, peu sont ceux qui connaissent le secret de fabrication de ce liquide gris magique, au goût déplaisant. Lorsqu'il est bien concocté, un peu de ce breuvage permet de passer près des gardes ennemis en passant inaperçu.

Quelques mots sur les poisons

Malheureusement, des personnes soupçonneuses et lâches remplacent les fioles de potions par des poisons, pour punir ceux qui vident leurs caches. L'huile d'aconite et le venin de cobras sont des substances couramment utilisées, ainsi que toutes celles susceptibles d'entraîner des douleurs instantanées. Il n'y a souvent aucun moyen de savoir quelle potion est nuisible ou bienfaisante. Laisse la prudence et l'expérience te guider dans tes choix ! Le meilleur moment pour tester des fioles inconnues est quand tu as un bon niveau de santé. Les erreurs peuvent être préjudiciables, mais, à moins que tu ne sois déjà sérieusement blessé, ces poisons sont rarement mortels.

MORT

Même le plus expérimenté des aventuriers peut connaître la malchance, ou rencontrer de nouveaux éléments cachés qui le tueront. Si tu meurs, tu as la possibilité de restaurer ta dernière partie sauvegardée. Si tu choisis de ne pas restaurer ta partie, tu commences au début du niveau avec le même niveau de santé, les mêmes armes et facultés que lors de la partie précédente.

Enregistrement de parties

La meilleure manière de t'assurer de ne pas perdre de temps précieux à refaire le chemin déjà effectué est de sauvegarder souvent. Ta partie est enregistrée automatiquement lorsque tu réussis à passer un niveau. Si tu veux enregistrer ta partie à d'autres moments, appuie sur la touche Échap et sélectionne Enregistrer la partie dans le menu ou appuie sur **[F6]** pour effectuer un enregistrement rapide.



De nombreuses potions ont été élaborées par le légendaire alchimiste Orastian, fondateur d'une école dédiée à cette science mystérieuse. Ses élèves, et plus tard ses imitateurs dans cet art, se concentrèrent sur des liquides qui n'avaient d'effets que sur le corps, lui donnant force, agilité, endurance ou même la capacité de voler dans certains cas, pour ne nommer que certains breuvages. Cependant, Orastian était beaucoup plus intéressé par les substances visant à améliorer les capacités intellectuelles, comme le fameux *Philtre du Magi* qui donnait le pouvoir de prédire l'avenir, ou le *Baume du caméléon*, qui permettait de passer inaperçu dans n'importe quel paysage. Quelques unes de ces recettes ont été conservées, mais, malheureusement, beaucoup dont le légendaire Elixir de jouvence ont été perdues à travers les âges.

Résolution des problèmes

Cette section t'apporte des solutions à certains problèmes techniques que tu pourrais rencontrer.



CARTES SON ET CARTES GRAPHIQUES

Certaines cartes son et/ou graphiques ne sont pas prises en charge par Windows et DirectX. Si tu ne disposes pas de l'une des cartes son ou cartes graphiques suivantes, le jeu peut ne pas fonctionner.

Cartes son compatibles DirectX : Aural 2.0, Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS

Cartes graphiques compatibles DirectX : ATI, Cirrus Logic, Matrox, S3, Creative Labs, Rendition, Nvidia, TNT, 3dfx, Diamond, Canopus

PROTECTION CONTRE LES COPIES

Le CD d'origine de PRINCE OF PERSIA 3D doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM pour que tu puisses jouer.



CONFIGURATION D'UN CONTRÔLEUR DE JEU

Ton contrôleur de jeu peut ne pas fonctionner avec PRINCE OF PERSIA 3D, s'il n'est pas configuré pour Windows. Pour vérifier, ouvre le Panneau de configuration et clique sur l'icône Contrôleurs de jeu. Si ton contrôleur ne se trouve pas dans la liste de Contrôleurs, tu peux tenter de le configurer pour Windows :

1. Assure-toi que ton contrôleur est bien connecteur au port de jeux.
2. Clique sur le bouton Ajouter, sous la liste Contrôleurs.
3. Sélectionne le type et le fabricant de ton contrôleur de jeu, s'ils sont dans la liste.
4. Si ton contrôleur ne se trouve pas dans la liste, clique sur Ajout, puis recherche ton modèle dans la liste. Si ton contrôleur a été fourni avec un pilote ou un logiciel de configuration, insère ce disque dans ton lecteur et clique sur Lire disque.
5. Lorsque tu reviens à la liste Contrôleur, mets ton contrôleur en surbrillance et clique sur Propriétés. Suis les instructions à l'écran pour régler ton contrôleur.

Si tu ne peux pas correctement configurer ton contrôleur pour Windows, contacte le fabricant pour obtenir une aide supplémentaire.

REMARQUE : *Les joysticks ne sont pas supportés pour PRINCE OF PERSIA 3D.*

PROBLÈMES GRAPHIQUES

Si les graphiques du jeu posent des problèmes (s'ils sont flous ou si les pixels sont visibles dans les ombres, les couleurs etc.), vérifie d'abord que ton accélérateur graphique remplit les exigences minimales concernant le système et qu'il est compatible avec DirectX 6. Si ta carte remplit toutes les exigences, mais que les problèmes d'image persistent, tes pilotes de carte graphique ne sont peut-être pas les plus à jour. Pour les obtenir, contacte le fabricant ou télécharge-les directement depuis son site Internet.

Si les graphiques et le jeu sont lents, mais sans aucun autre problème apparent, le choix d'un paramètre de Niveau de détail inférieur, se trouvant également dans la partie Graphiques permet généralement de résoudre le problème. Si tu as encore des difficultés à exécuter le jeu de manière satisfaisante, vérifie que ton système remplit les exigences minimales.

INSTALLATION DE DIRECTX 6

Ce jeu nécessite DirectX 6 ou une version supérieure. Si tu ne possèdes pas DirectX 6, il peut être installé ou réinstallé à partir du CD. L'installation de DirectX est une option lors de l'installation du jeu. Il peut également être installé en explorant le CD du jeu et en ouvrant le répertoire DirectX. Double clique sur Dxsetup.exe pour démarrer l'installation de DirectX 6.

En utilisant soit le bouton Installer DirectX 6 dans le menu d'exécution automatique, soit Dxsetup.exe, tu peux installer DirectX 6, réinstaller DirectX 6, tester la certification de tes pilotes, ou restaurer tes pilotes audio et graphiques précédents, comme décrit ci-dessous.

Licence et limitation des droits à DirectX



PRINCE OF PERSIA 3D utilise les pilotes audio et graphiques de Microsoft DirectX. DirectX est un outil de programmation créé par Microsoft et son installation peut entraîner des problèmes d'image et de système sur les ordinateurs utilisant des pilotes graphiques non compatibles avec DirectX. DirectX est un produit de Microsoft et, en conséquence, Red Orb ne peut être tenu pour responsable des modifications pouvant apparaître dans le système informatique de l'utilisateur à la suite de son installation. Les problèmes liés à DirectX ne pouvant être résolus par la mise à jour de la carte graphique aux pilotes Microsoft les plus récents, l'utilisateur doit

contacter soit Microsoft, soit le fabricant de la carte graphique pour obtenir un support technique ou des services supplémentaires.

Microsoft est titulaire de tous les droits sur la propriété intellectuelle relatifs à DirectX. L'utilisateur ne peut avoir que des droits limités pour l'utilisation de DirectX avec les systèmes d'exploitation de Microsoft uniquement.

Vérification des pilotes de carte graphiques/son de DirectX

Pour vérifier que tes pilotes audio et graphiques sont homologués pour DirectX, suis les étapes suivantes :

Clique sur le bouton Démarrer de Windows (généralement situé dans l'angle inférieur gauche de l'écran). Clique sur Exécuter. Dans le champ disponible, tape la commande : C:\progra-1\directx\setup\dxinfo.exe, puis clique sur OK. Assure-toi que la mention Certifié est inscrite à côté de tous les pilotes.

Si l'un des tes pilotes n'est pas certifié DirectX, contacte le fabricant de ton matériel pour savoir s'il dispose de pilotes certifiés DirectX.

Réinstallation des pilotes graphiques de Windows 95

Si tu rencontres des problèmes d'affichage après l'installation de DirectX, tu peux réinstaller tes anciens pilotes graphiques en suivant les instructions ci-dessous.

Clique sur le bouton Démarrer de Windows et clique sur Exécuter. Dans le champ disponible, tape la commande :

C:\program files\directx\setup\dxsetup.exe, puis clique sur OK.

Clique sur le bouton Restaurer les pilotes d'affichage. Le disque comportant les pilotes d'origine peut être nécessaire pour effectuer la restauration.

TLC-Edusoft à votre service

Site Web : retrouve-nous à l'adresse suivante : <http://www.tlc-edusoft.fr>

Renseignements consommateur et vente par correspondance (CB uniquement) :

Tu souhaites commander un titre directement, recevoir un catalogue, connaître les disponibilités d'un produit ? Téléphone au 0 803 020 010 (numéro Indigo 0,99 FF la minute) ou écris à TLC-Edusoft - 53, avenue de l'Europe - 80080 Amiens - France.

Support technique

Le service technique est à ta disposition. Contacte-nous par téléphone au 01 46 73 08 00 du lundi au samedi de 9 h à 18 h et le vendredi de 9 h à 17 h, ou par e-mail : supportfr@learningco.com. Nous t'invitons à consulter la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ) sur notre site Internet : <http://www.tlc-edusoft.fr>, elle te renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels, ainsi que leurs solutions.

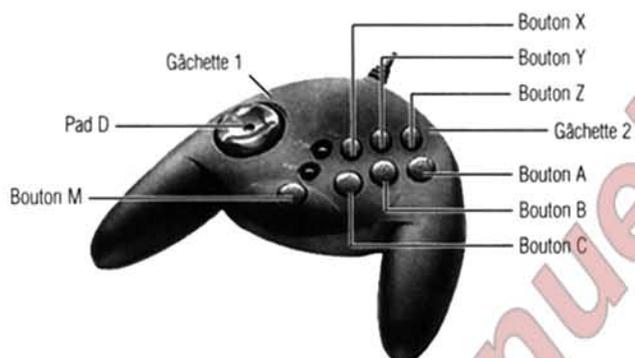
Lors de ton appel, munis-toi des informations suivantes :

- Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).



Configuration de ton ordinateur et version du système d'exploitation : processeur, quantité de mémoire vive, type de carte vidéo, carte son, vitesse et marque du lecteur de CD-ROM.

Résumé des commandes



Mouvement normal	Affectation clavier	Affectation manette de jeu
Courir vers l'avant	Pavé num. 8	Pad D haut
Marcher vers l'avant/ haut/escalader un obstacle	Shift + Pavé num. 8	Bouton A + Pad D
Marcher en arrière	Pavé num. 2	Pad D bas
Faire un pas vers la gauche	Pavé num. 7	Gâchette 1
Faire un pas vers la droite	Pavé num. 9	Gâchette 2
Tourner à gauche	Pavé num. 4	Pad D gauche
Tourner à droite	Pavé num. 6	Pad D droite
Faire rapidement demi-tour	Pavé num. 5	Bouton Y
Sauter/ plonger sous l'eau	Alt	Bouton B
Sauter/nager dans cette direction	Alt + Direction	Bouton B + Pad D
S'accroupir	C	Bouton X
Ramper dans cette direction	C + Direction	Bouton X + Pad D
Saisir/ utiliser un objet proche	Ctrl ou Tab	Bouton C

Regarder autour	Affectation clavier	Affectation manette de jeu
Scruter les alentours (Changement de l'angle de la caméra)	Num Enter	Bouton Z
Shift Vue par le haut	Num Enter + Pavé num. 8	Bouton Z + Pad D haut
Shift Vue par le bas	Num Enter + Pavé num. 2	Bouton Z + Pad D bas
Tourner la perspective vers la droite	Num Enter + Pavé num. 6	Bouton Z + Pad D droite
Tourner la perspective vers la gauche	Num Enter + Pavé num. 4	Bouton Z + Pad D gauche
Mouvement en combat	Affectation clavier	Affectation manette de jeu
Faire un pas en avant	Pavé num. 8	Pad D haut
Faire un pas en arrière	Pavé num. 2	Pad D bas
Faire un pas vers la gauche	Pavé num. 7	Gâchette 1
Faire un pas vers la droite	Pavé num. 9	Gâchette 2
Se tourner vers l'adversaire suivant	Pavé num. 5	---
Sortir/ranger une arme (Entrer/Quitter le mode de combat)	Spacebar ou Enter	Bouton M

Armes de combat rapproché	Affectation clavier	Affectation manette de jeu
Sélectionner une arme de combat rapproché/voir les armes	[1]	---
Attaquer par la gauche	[Q] ou [Ctrl] + Pavé num. [4]	Bouton X
Attaquer bras levés	[W] ou [Ctrl] + Pavé num. [8]	Bouton Z
Attaquer par la droite	[E] ou [Ctrl] + Pavé num. [6]	Bouton Y
Bloquer	[S] ou [Ctrl] + Pavé num. [2]	Bouton B
Faire une feinte à gauche	[Shift] + [Q] ou Pavé num. [4]	Bouton A + Bouton X
Faire une feinte bras levés	[Shift] + [W] + Pavé num. [8]	Bouton A + Bouton Z
Faire une feinte à droite	[Shift] + [E] + Pavé num. [6]	Bouton A + Bouton Y

Arc et flèche	Affectation clavier	Affectation manette de jeu
Sélectionner un arc/voir les flèches disponibles	[2]	---
Sortir/ranger l'arc (si l'arc est l'arme sélectionnée)	[Spacebar]	Bouton M
Viser	[Ctrl] + Direction	Bouton C + Pad D
Baisser l'arc	[Ctrl] + [Spacebar]	Bouton C + Bouton M

Crédits

Producteur exécutif :	<i>Andrew Pedersen</i>
Chef concepteur :	<i>Todd Kerpelman</i>
Chef programmeur :	<i>Peter Lipson</i>
Conception visuelle :	<i>Chris Grun</i>
Chef animateur et concepteur des niveaux :	<i>Jeff Hunter</i>
Consultant conception :	<i>Jordan Mechner</i>
Producteurs associés :	<i>Jonathan Dixon, Rick Marazzani, Keli Wong</i>
Assistant de production :	<i>David Yen</i>
Programmeurs :	<i>Bob Arient, Ben Ceschi, Scott Henderson, Dan Kelmenson, Randall Turner</i>
Autre programmation :	<i>Carey Clutts</i>
Artistes 3D & concepteurs des niveaux :	<i>Matt Christman, Ashley Huang, Michael Pearce, Erik Stone, Carson Utz</i>
Artiste 3D et animateur :	<i>Jason Felix</i>
Artiste 3D :	<i>Paul Davies</i>
Animateurs :	<i>Roberta Browne, John Kim</i>
Autres animations :	<i>Kevin Dooley</i>
Autres modelages :	<i>Scott Fritts, Brad Herman</i>
Graphiste en chef des textures :	<i>Nathaniel Johnson</i>
Autres structures :	<i>Philip Bossant, Rob Chang, Bill Eral, Dave Saccheri</i>
Netlmmerse par :	<i>Numerical Design Ltd.</i>
Mise en mouvements par :	<i>The Motion Factory</i>
Animations de scènes & art 3D :	<i>BentAnimation</i>
Effets spéciaux :	<i>Stormfront Studios</i>
Auteur du manuel :	<i>Anathea Lopez</i>
Dialogues des scènes :	<i>John Morgan</i>

CASTING

Prince : *Antoine Kaufman*

Sultan & Rugnor : *Alexis Biolly*

Assan : *Jacques Hennequet*

Princesse : *Cathy DuChateau*

Casting pour les voix : *Jenean Pearce*

Direction et conception son & musique :
Michael Barrett

Musique & conception : *Tom Rettig*

Musique : *Jonelle Adkisson, Greg Rahn*

Musiciens : *Devija Croll, Gary Schwantes, Daria Schwarzschild, Mimi Spencer, Peter VanGorder, Catherine Vibert*

Autres effets sonores : *Robert Johnson*



DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT

Vice-président Recherche
& développement : *Jan Lindner*

Directeur artistique : *Jacques Hennequet*

Directeur technique : *Russ Brown*

Directeur du marketing : *Todd Sitrin*

Directeur du
marketing associé : *Marc Hamel*

Assurance Qualité : *Thadd Abernathy, Alana Gilbert, Dustin Hendricks, Leila Kincaid, Joel Lehmann, Kurt Maffei, Walker Richardson, Timothy J. Saluzzo*

... et tout l'équipe du département Test de Mindscape Entertainment

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT FRANCE

Directeur du
développement : *Pierre-François Boselli*

Responsable technique : *Sylvain Cassini*

Chef de Projet : *Arnaud Vexlard*

iResponsable qualité : *Carine Balez*

Testeur : *François Brunet*

MARKETING FRANCE

Chef de Produit : Vincent Navizet

Remerciements à : *Todd Arnold, Rick Pallaziol de Weapons of Choice, Sean Schoonmaker, David Kruse, Stuart Lowder, Scott Aronian, Ken Goldstein, Chuck Kroegel, Caryn Mical, Debbie Minardi, Mario Alves, KC Conroe, Michael Shelling, Bill Linn, Lance Groody, l'équipe de Numerical Designs Ltd., l'équipe de The Motion Factory, Tully's Coffee, M. X, Jennifer Mechner, Buck Film, May de Café Bangkok, Neena & Veena, Lacey Noelle, ainsi qu'à nos familles et à nos amis.*

Le Vieux Manuscrit

Prince of Persia 3D



132, Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex France

Tél : 01 46 73 05 55

Support technique : 01 46 73 08 00

Visitez notre site Web à l'adresse suivante :

<http://www.tlc-edusoft.fr>

www.pop3D.com

PPD8AF-MAN