

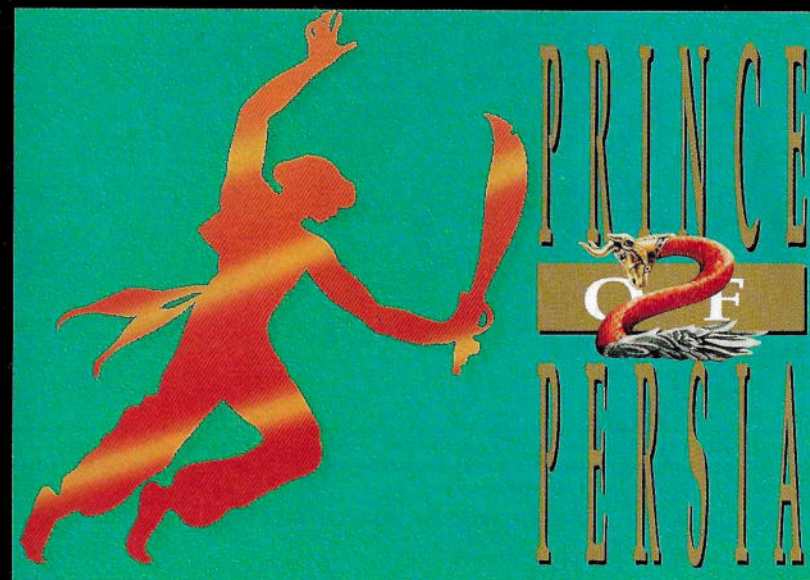
DISTRIBUTED BY



TITUS
310 avenue Daniel Perdrigé
93370 MONTFERMEIL
FRANCE

Titus Ltd.
United House North Road
London N7 9 DP.
U.K.

Printed in Japan
Imprimé au Japon



INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Yhteensopivia tuotteita.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

PRINCE OF PERSIA



C O N T E N T

English	4
Français	10
Deutsch	16
Italiano	22
Español	28
Nederlandse	34
Warranty	40



PRINCE OF PERSIA

WHEN YOU STOWED AWAY ON A SHIP BOUND FOR PERSIA, little did you dream that you would fall in love with the Sultan's beautiful young daughter. Still less could you have imagined that you, an unknown adventurer with neither wealth nor title, would win her hand and be hailed by an adoring population as the new Prince of Persia.

In fact, the Sultan had counted on marrying his daughter, if not to a king, then at least to a prince whose wealth and stature would favorably complement his own. The thought of giving her up to someone such as yourself upset the Sultan so much that he nearly ordered your head cut off on the spot.

Only the Princess's quick intervention saved your life. And only by means of the most eloquent pleading (backed by copious tears) was she able to persuade her father to grant your request. So it was that Persia gained a new Prince.

This, at least, is how you remember it.

Until, one morning, you enter the throne room and find your place at the Princess's side already taken by someone who bears a disturbing resemblance to you. Worse, even the Princess doesn't recognize you.

At a word from the "Prince", the Sultan's guards lay hold of you. This is no time to argue. You break free and leap through the stained-glass window on the rooftop of the palace. With every guard in Persia after you, you barely escape with your life by jumping onto a merchant ship.

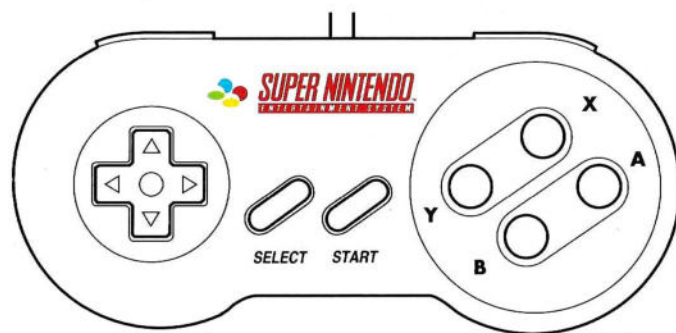
As the wind carries you away from Persia, ever further away from the Princess and the happiness that was all too briefly yours, you vow that from this moment on you will live only to find your way back. You don't know who your enemy is, nor how you will defeat him... but between you and the solution to his mystery lies your greatest adventure yet.



PRINCE ^{OF} PERSIA

GAME INSTRUCTIONS

CONTROLLING YOUR MOVEMENTS



- B / ↑ :** Jump up / Climb up.
- ← :** Run left.
- ← + B :** Jump left.
- :** Run right.
- + B :** Jump right.
- ↓ :** Crouch, pick up items, or climb down to hang from a ledge.



PRINCE PERSIA

To turn around:

Quickly press and release the ◀ or ▶ button depending on which direction you want to turn.

To run:

Press and hold down the ◀ or ▶ button. Release the key to stop running.

To take careful steps:

Press the ◀ or ▶ button while holding the L or R button. You can use careful steps to move right up to the edge of a chasm or a suspicious-looking floor section.

To jump up:

Press the B button, or ↑.

To jump forward:

When you are standing still, press ◀ + B or ▶ + B.

To run and jump forward:

You can jump farther with a running start. For a running jump over a chasm, back up at least two full strides from the edge. Start running left or right, then, with the running button still depressed, press B to jump. Don't be afraid of pressing B too early; the Prince will wait until the last possible moment to jump.

To climb up onto a ledge:

Stand facing the ledge and press and hold the ↑ button. If necessary, use careful steps to position yourself below the ledge.

To climb down and hang from a ledge:

Step up to the edge, turn around, then press the m key.

To hang from a ledge:

Any time you jump or fall within reach of ledge, you can grab onto it by pressing i button.



PRINCE PERSIA

HINTS

- To get the maximum distance from a standing jump across a chasm, use careful steps to move right up to the edge of it before you jump.
- If you jump a chasm but fall short, you may still be able to grab on to the opposite edge by pressing up.
- Test for loose floor sections by jumping up and down. If a section of the floor wobbles, you can bet it's loose! You can also cause loose floor sections to fall by standing nearby and jumping up and down to shake them repeatedly.

To crouch:

Press the ↓ button. Release the key to stand up.

To crawl:

In certain situations, pressing the ↓ button followed by the ◀ or ▶ button will cause you to throw yourself flat on the floor. When this happens, press the ◀ or ▶ key to crawl in the direction you want to go. To crawl backwards, press a key to move in the opposite direction. To stand up while crawling, press the ↑ button.

Note: You cannot draw your sword while crawling.

To pick something up:

Stand in front of the object you want to pick up and press the ↓ button.

SWORD FIGHTING

To draw your sword:

Press Y to draw your sword, if you have one, and go en garde.

When you are en garde, the buttons perform somewhat different functions.

To block/parry:

Press the ↑ button.

To strike:

Press the Y button. Each press of key represents one sword strike.



PRINCE ^{OF} PERSIA

To advance or retreat:

Press the ◀ or ▶ button.

To block your opponent's strike:

While facing your opponent, press the ↑ button just as he is striking. It may take some practice to get the timing right so watch your opponent carefully, and wait for him to strike.

To turn around:

Usually if an opponent attacks you from behind, you will automatically turn to face him. However, there are situations in which you may wish to deliberately turn your back on an opponent -- for instance, when you find yourself sandwiched between two opponents, or when you simply wish to run away. To turn around while en garde, press the ◀ or ▶ while holding the L or R button.

To put away your sword:

Press the ↓ button. Once you have put away your sword, you are free to run, jump and climb as usual. To draw your sword again, press the Y button.

- You can knock out a loose floor section by standing directly beneath it and jumping up. Try not to be there when it lands.
- Look for the pressure-activated floorplates that open and close gates. There are three kinds of pressure plates. One kind opens gates, another closes them, and a third both opens and closes them.
- Look out for pressure plates that trigger hidden dart shooters.
- In the course of your adventures you will find various potions. Some are healing potions that will restore your strength. Other potions have different effects. With experience, you can learn to recognize which potions are which. Try to find all of the life enhancing potions. You'll need them.
- Watch out for spikes that spring out of the wall. If you want to climb a wall that is booby-trapped with spikes, first take a careful step to trigger the spikes. Once the spikes have been triggered, you can climb the wall without getting hurt.
- A two-story drop will hurt you. A three-story drop will kill you. Instead of stepping straight off a high ledge, it is often wiser to reduce the distance you must fall



PRINCE ^{OF} PERSIA

by turning you back to the ledge, climbing down to hang from it, and letting yourself drop.

- If you encounter an opponent whom it seems impossible to beat, perhaps you're not using the right weapon. Or perhaps there is a way to avoid the fight entirely...

LIFE AND DEATH

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

You start the game with three units of strength. Later on, you will be able to increase your strength beyond this limit.

Things that cost you one unit of strength include a blow by a guard's sword, two-story falls, and having a section of the floor collapse on your head. Other, more serious accidents can kill you outright.

An opponent's strength is indicated by a row of blue potion bottles in the lower right corner of the screen. To kill an opponent, you need to take away all of his strength or find some other way to dispose of him.

DEATH AND CONTINUATION

When you die, the message "PRESS START" will appear on the screen. Press START to return to the beginning of the current level or the last rebirth point.

TIME LIMIT

Soon after you have jumped out of the window of the palace an event will occur to start a clock ticking.

From this moment on, you can die and continue the game as many times as you want, the clock will be ticking. When the time runs out, the game will be over.

To find out how much time you have left at any point after the timer starts, press the L button.



PRINCE OF PERSIA

Passager clandestin d'un bateau en route pour la Perse, vous ne pensiez pas tomber amoureux de la jeune et superbe fille du sultan.

Encore moins qu'un aventurier sans fortune ni titre puisse conquérir sa main et être adopté par la population comme le nouveau Prince de Perse.

En effet le sultan comptait marier sa fille, sinon à un roi, au moins à un prince dont la richesse et l'envergure aurait été complémentaires à la sienne. A la simple idée de vous donner sa main, il fût à deux doigts de vous faire couper la tête sur le champs.

Seule l'intervention éclair de la princesse vous sauva la vie. Et grâce à sa plaidoirie (et un flot de larmes), elle réussit à faire accepter à son père votre requête. Ainsi la Perse gagna un nouveau Prince.

Mais, un matin, en entrant dans la salle du trône pour regagner votre

place à côté de la princesse, vous tressaillez en reconnaissant dans votre fauteuil un homme vous ressemblant beaucoup. Pire, la princesse semble ne pas vous reconnaître.

Après un ordre du «Prince», les gardes du Sultan vous saisissent.

Pas de temps pour parlementer. Vous bondissez à travers un vitrail pour arriver sur le toit du palais. Avec tous les soldats de Perse à vos trousses, vous devrez vous enfuir en sautant dans un navire marchand.

Alors que le vent vous pousse loin de Perse, vous éloignant de la Princesse et du bonheur qui allait être vôtre, vous vous rendez compte que le reste de votre vie ne sera qu'une recherche du chemin de retour. Vous ne savez pas qui est votre ennemi, ni comment le vaincre... mais entre ce mystère et vous, c'est sans doute votre plus grande aventure.

PRINCE OF PERSIA

INSTRUCTIONS

LES CONTROLES DE VOS MOUVEMENTS



- B / ↑ :** Sauter en l'air / Escalader.
- ← :** Courrir vers la gauche.
- ← + B :** Sauter vers la gauche.
- :** Courrir vers la droite.
- + B :** Sauter vers la droite.
- ↓ :** S'accroupir, ramasser un objet, ou descendre une paroi.



PRINCE OF PERSIA



Pour se retourner:

Pressez brièvement, puis relâchez la direction gauche ou droite.

Pour courir:

Pressez et maintenez la direction gauche ou droite. Relâchez pour arrêter de courir.

Pour avancer doucement:

dirigez vous tout en appuyant sur les boutons L ou R. Vous pouvez utiliser ce mode de déplacement pour vous rapprocher du vide, ou pour observer un sol suspect.

Pour sauter en l'air:

appuyez sur le bouton B, ou vers le haut.

Pour sauter vers l'avant:

lorsque vous êtes immobile, appuyez sur le bouton B en même temps qu'une direction (gauche ou droite).

Pour courir et sauter vers l'avant:

Une course d'élan vous aidera à sauter plus loin. Pour sauter par dessus le vide (d'un toit à un autre par exemple), prévoyez le saut assez longtemps à l'avance. Commencez à courir, et tout en maintenant le bouton de course enfoncé, appuyez sur le bouton B pour sauter. N'hésitez pas à appuyez sur B très tôt; le Prince attendra le plus possible avant de sauter.

Pour escalader une corniche:

Positionnez vous doucement sous la corniche, puis appuyez vers le haut.

Pour descendre d'une corniche:

Avancez au bord, retournez vous, puis appuyez vers le bas.

Pour vous accrocher à une corniche:

Si vous tombez, vous pouvez essayez de vous accrocher en appuyant vers le haut.

Pour vous accroupir:

Appuyez vers le bas. Relâchez pour vous relever.



PRINCE OF PERSIA



Pour ramper:

Dans certaines situations, en appuyant vers le bas puis vers la gauche ou la droite, vous serez à plat ventre sur le sol. Quand cela se produit, vous pouvez vous diriger grâce aux directions gauche et droite. Pour ramper à reculons, appuyez sur la direction opposée. Pour vous relever, appuyez vers le haut.

Note: Vous ne pouvez pas utiliser votre épée tout en rampant.

Pour ramasser quelque chose:

Tenez vous devant l'objet que vous souhaitez ramasser, puis appuyez dans la direction vers le bas.

LES DUELS A L'ÉPÉE

Pour sortir votre épée de son fourreau:

Appuyez sur le bouton Y vous met en garde.

Une fois en garde, les boutons vous permettent plusieurs choses.

Pour parer/bloquer:

Appuyez vers le haut.

Pour attaquer:

Appuyez sur le bouton Y. Chaque appui sur Y représente une attaque.

Pour avancer ou reculer:

Appuyez vers la gauche ou la droite.

Pour bloquer l'attaque adverse:

Lorsque vous êtes face à votre adversaire, appuyez vers le haut au moment où il attaque. Cela prendra peut-être un peu de temps avant que vous réussissiez, mais observez votre adversaire avec application et attendez son attaque.

Pour se retourner:

Normalement, si un ennemi vous attaque de derrière, vous vous retournerez automatiquement. Pourtant, il existe des situations dans lesquelles vous choisirez délibérément de tourner le dos à votre ennemi. Par exemple, si vous vous trouvez coincé entre deux ennemis, ou si vous souhaitez fuir tout simplement. Pour vous retourner, il suffit d'appuyer vers la gauche ou la droite en même temps que L ou R.



PRINCE OF PERSIA

Pour ranger votre épée dans son fourreau:

Appuyez vers le bas. Une fois l'épée rangée, vous pouvez à nouveau courir, sauter et escalader comme avant. Pour réutiliser l'épée, appuyez sur le bouton Y.

CONSEILS

- Pour sauter le plus loin possible au dessus du vide, avancez doucement jusqu'à la limite.
- Si en sautant au dessus du vide, vous tombez, essayez de vous accrocher à l'autre côté en appuyant vers le haut.
- Testez le sol fragile en sautant en l'air. Si un bout du sol tremble, vous pouvez être certain qu'il est fragile. Vous pouvez faire tomber ces parties de sols fragiles en sautant à côté d'elles plusieurs fois.
- Vous pouvez aussi casser les parties fragiles du sol en étant en dessous, et en sautant en l'air. Essayez de ne pas être en dessous quand cela va tomber.
- Cherchez les plates-formes qui ouvrent et ferment les portes.
Il y a trois types de plates-formes. Celles qui ouvrent les portes, celles qui les ferment, et celles qui font les deux.
- Faites attention aux pièges qui déclenchent des tirs de fléchettes empoisonnées.
- Pendant vos aventures, vous trouverez différentes potions. Certaines vous donneront de l'énergie. D'autres auront des effets différents. Avec l'expérience, vous apprendrez à reconnaître chaque potion. Essayez de trouver toutes les potions énergétiques. Vous en aurez besoin.
- Faites attention aux pointes qui dépassent des murs. Si vous voulez escaladez un mur piégé de pointes, déclenchez la plate-forme qui agit sur les pointes. Une fois les pointes sorties, vous pourrez escalader le mur sans être blessé.
- Si vous tombez de deux niveaux, vous allez perdre de l'énergie. Si vous tombez d'encore plus haut, vous perdrez une vie. Au lieu de vous lâcher dans le vide, il est souvent plus sage de réduire la hauteur en tournant le dos au vide, escaladant vers le bas la corniche, avant de vous laisser tomber.



PRINCE OF PERSIA

• Si un de vos ennemis semble impossible à éliminer, peut-être n'utilisez vous pas la bonne méthode pour vous en débarrasser. Ou peut-être existe-t-il un moyen d'éviter le combat...

VIE ET MORT

La ligne de bouteilles rouges dans le coin inférieur gauche de l'écran vous indique votre niveau d'énergie. A chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une unité d'énergie. Si vous perdez la dernière bouteille, vous mourrez.

Vous commencez le jeu avec trois unités d'énergie. Plus tard dans le jeu, vous pourrez augmenter ce niveau au-delà de cette limite.

Les actions qui peuvent vous enlever une unité d'énergie sont un coup d'épée d'un ennemi, une chute de deux niveaux ou de prendre un morceau de sol s'écroulant sur la tête. D'autres accidents plus sérieux peuvent vous tuer directement.

L'énergie de votre adversaire est indiqué par une ligne de flacons bleus dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour tuer cet adversaire, vous devez lui supprimer toute son énergie.

FIN DU JEU ET REPRISE

Si vous perdez, le message «PRESS START» apparaîtra à l'écran. Appuyez sur START pour retourner au début du niveau, ou au dernier point de redémarrage.

LIMITE DE TEMPS

Juste après avoir briser le vitrail du palais, un compte à rebours a commencé. A partir de ce moment, vous pourrez perdre et recommencer tant que le compte à rebours ne sera pas fini. Quand le temps sera épuisé, le jeu sera fini. Pour savoir combien de temps il vous reste, appuyez sur le bouton L.



PRINCE OF PERSIA

Als blinder Passagier eines Schiffes auf der Fahrt nach Persien kam es Ihnen nicht in den Sinn, daß Sie sich in die junge und prachtvolle Sultantochter verlieben könnten. Noch weniger, daß ein mittelloser Abenteurer ohne Titel ihre Hand erobern und von der Bevölkerung als der neue Prinz von Persien aufgenommen werden könnte. Denn der Sultan rechnete damit, seine Tochter, wenn schon nicht mit einem König, so wenigstens mit einem Prinzen zu vermählen, dessen Reichtum und Größe sich mit ihrer ergänzen würde. Der Gedanke, sie jemandem wie Ihnen zu geben, brachte ihn fast dazu, Sie auf der Stelle zu köpfen.

Nur der blitzschnelle Eingriff der Prinzessin rettete Ihnen das Leben. Und dank ihrer Verteidigung (und eines Tränenflusses) erreichte sie bei ihrem Vater, daß er Ihr Ersuchen annahm. Somit gewann Persien einen neuen Prinzen.

Eines Morgens jedoch, als Sie in den

Thronsaal eintraten, um Ihren Platz neben der Prinzessin einzunehmen, zuckten Sie zusammen, als Sie auf Ihrem Sitz einen Mann erblickten, der Ihnen sehr ähnlich sah. Noch schlimmer, die Prinzessin schien Sie nicht zu erkennen.

Nach einem Befehl des «Prinzen» fingen die Sultanwachen Sie ein. Keine Zeit für eine Unterhandlung. Sie sprangen durch ein Glasfenster und gelangten auf das Dach des Palastes. Mit allen Soldaten von Persien auf Ihren Fersen, mußten Sie die Flucht ergreifen und auf ein Handelsschiff springen.

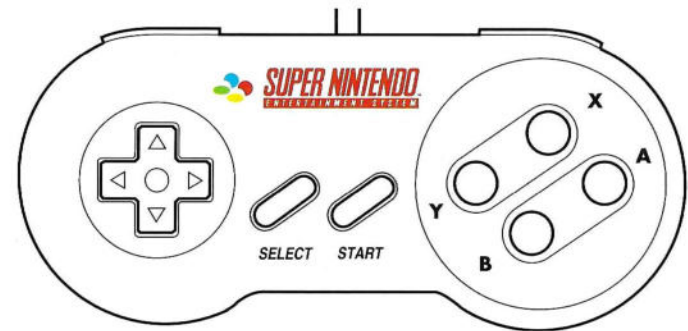
Während der Wind Sie weit weg von Persien trieb und Sie von der Prinzessin und Ihrem Glück entfernte, wird es Ihnen klar, daß Sie Ihr restliches Leben nur mehr damit verbringen werden, den Rückweg zu suchen. Sie wissen weder, wer Ihr Feind ist, noch wie Sie ihn bekämpfen werden... aber zwischen diesem Geheimnis und Ihnen ist dies zweifellos Ihr größtes Abenteuer.



PRINCE ^{OF} PERSIA

INSTRUCTIONS

DIE STEUERUNGEN IHRER BEWEGUNGEN



- | | |
|----------------|---|
| B / ↑ : | In die Luft springen /
Hinaufklettern. |
| ← : | Nach links laufen. |
| ← + B : | Nach links springen. |
| → : | Nach rechts laufen. |
| → + B : | Nach rechts springen. |
| ↓ : | Sich niederhocken, einen
Gegenstand aufheben oder eine
Wand herabsteigen. |



PRINCE PERSIA

Um sich umzudrehen:

Die linke oder rechte Richtung kurz drücken und sie dann loslassen.

Um zu laufen:

Die linke oder rechte Richtung drücken und weiterhin gedrückt halten. Sie loslassen, um das Laufen zu stoppen.

Um langsam zu gehen:

Die Richtung angeben und gleichzeitig auf den L- oder R-Knopf drücken. Sie können diese Bewegungsart verwenden, wenn Sie sich einer Tiefe nähern oder einen verdächtigen Boden beobachten.

Um in die Luft zu springen:

Auf den B-Knopf drücken oder nach oben.

Um nach vorn zu springen:

Wenn Sie unbeweglich sind, auf den B-Knopf und gleichzeitig eine Richtung (links oder rechts) drücken.

Um nach vorn zu laufen und zu springen:

Ein Anlauf hilft Ihnen, weiter zu springen. Um über eine Tiefe zu springen (z.B. von einem Dach zum anderen), bereiten Sie den Sprung rechtzeitig vor. Beginnen Sie zu laufen und während Sie den Laufknopf gedrückt halten, drücken Sie auf den B-Knopf, um zu springen. Zögern Sie nicht, sehr früh auf B zu drücken; der Prinz wird möglichst lange warten, bevor er springt.

Um ein Gesims hinaufzuklettern:

Sich langsam unter das Gesims stellen und nach oben drücken.

Um von einem Gesims herabzusteigen:

Bis zum Rand vorgehen, sich umdrehen und nach unten drücken.

Um sich an einem Gesims festzuklammern:

Wenn Sie fallen, können Sie versuchen, sich festzuklammern, indem Sie nach oben drücken.

Um sich niederzuhocken:

Nach unten drücken. Loslassen, um wieder aufzustehen.



PRINCE PERSIA

Um zu kriechen:

Wenn Sie in manchen Situationen nach unten drücken, dann nach links oder rechts, werden Sie flach auf dem Boden liegen. Falls dies geschieht, können Sie mit den Richtungen links und rechts vorwärtskommen. Um rückwärts zu kriechen, auf die entgegengesetzte Richtung drücken. Um aufzustehen, nach oben drücken. Hinweis: Beim Kriechen können Sie nicht Ihr Schwert verwenden.

Um etwas aufzuheben:

Stellen Sie sich vor den Gegenstand, den Sie aufsammeln möchten, und drücken Sie in die Richtung nach unten.

DIE DUELLE MIT DEM SCHWERT

Um Ihr Schwert aus seiner Scheide zu ziehen:

Auf den Y-Knopf drücken, um sich kampfbereit zu machen.

Nachdem Sie kampfbereit sind, geben Ihnen die Knöpfe mehrere Möglichkeiten.

Um sich abzuwehren oder zu blockieren:

Nach oben drücken.

Um anzugreifen:

Auf den Y-Knopf drücken. Jedes Drücken auf Y stellt einen Angriff dar.

Um vorwärts oder rückwärts zu gehen:

Nach links oder rechts drücken.

Um den Gegenangriff zu blockieren:

Wenn Sie vor Ihrem Gegner stehen, drücken Sie in dem Augenblick wo er angreift, nach oben. Dies braucht wahrscheinlich etwas Zeit, bevor es Ihnen gelingt; beobachten Sie aber Ihren Gegner genau und warten Sie auf seinen Angriff.

Um sich umzudrehen:

Wenn ein Feind Sie von hinten angreift, drehen Sie sich normalerweise automatisch um. Es gibt jedoch Situationen, in denen Sie Ihrem Feind absichtlich den Rücken kehren wollen. Zum Beispiel, wenn Sie sich zwischen zwei Feinden befinden oder wenn Sie ganz einfach fliehen möchten. Um sich umzudrehen, brauchen Sie nur nach links oder rechts zu drücken, während Sie gleichzeitig auf L oder R drücken.



PRINCE OF PERSIA

PRINCE OF PERSIA

Um Ihr Schwert in seine Scheide zu stecken:

Nach unten drücken. Nachdem das Schwert eingesteckt ist, können Sie wieder laufen, springen und klettern wie vorher. Um das Schwert wieder zu verwenden, drücken Sie auf den Y-Knopf.

RATSCHLÄGE

- Um möglichst weit über eine Tiefe zu springen, gehen Sie langsam bis zur Grenze vorwärts.
- Wenn Sie beim Sprung über eine Tiefe hinunterfallen, versuchen Sie sich auf der anderen Seite festzuklammern, indem Sie nach oben drücken.
- Prüfen Sie den brüchigen Boden, indem Sie in die Luft springen. Wenn ein Ende des Bodens zittert, können Sie sicher sein, daß er brüchig ist. Sie können diese brüchigen Bodenteile abfallen lassen, indem Sie daneben mehrere Male springen.
- Sie können die brüchigen Bodenteile ebenfalls zerbrechen, indem Sie sich darunter stellen und in die Luft springen. Versuchen Sie, nicht darunter zu bleiben, wenn die Teile herunterfallen.
- Suchen Sie die Plattformen, welche die Türen öffnen und schließen. Es gibt drei Arten von Plattformen: jene zum Öffnen der Türen, jene zum Schließen und jene, die beides tun.
- Geben Sie acht auf die Fallen, die das Schießen von vergifteten Pfeilen auslösen.
- Während Ihrer Abenteuer werden Sie verschiedene Arzneitränke finden. Manche geben Ihnen Kraft, andere haben verschiedene Wirkungen. Mit der Erfahrung werden Sie lernen, jeden Arzneitrunk zu erkennen. Versuchen Sie, alle kraftspendenden Arzneitränke zu finden. Sie werden sie brauchen.
- Geben Sie acht auf die Spitzen, die aus den Mauern ragen. Wenn Sie eine mit Spitzen bestückte Mauer hinaufklettern möchten, lösen Sie die Plattform aus, die auf die Spitzen wirkt. Nachdem die Spitzen entfernt sind, können Sie die Mauer hinaufklettern, ohne sich zu verletzen.
- Wenn Sie um zwei Stufen herunterfallen, verlieren Sie Energie. Wenn Sie von noch höher herunterfallen, verlieren Sie ein Leben. Anstatt sich in die Tiefe fallen

zu lassen, ist es oft vernünftiger, die Höhe zu reduzieren, indem Sie der Tiefe den Rücken kehren und das Gesims hinunterklettern, bevor Sie sich fallen lassen.

- Wenn einer Ihrer Feinde unmöglich zu beseitigen ist, setzen Sie vielleicht nicht die richtige Methode ein, um ihn aus dem Wege zu schaffen. Oder vielleicht gibt es ein Mittel, den Kampf zu verhindern....

LEBEN UND TOD

Die Reihe roter Flaschen in der linken unteren Ecke des Bildschirms gibt Ihnen Ihr Energieniveau an. Jedesmal wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie eine Energieeinheit. Wenn Sie die letzte Flasche verlieren, sterben Sie.

Sie beginnen das Spiel mit drei Energieeinheiten. Später im Spiel können Sie dann dieses Niveau über diese Grenze erhöhen.

Die Handlungen, die Sie eine Energieeinheit kosten können, sind ein Schwertschlag eines Feindes, ein Fallen um zwei Stufen oder wenn Ihnen ein Stück zusammenstürzender Boden auf den Kopf fällt. Andere ernstere Unfälle können Sie direkt töten.

Die Energie Ihres Gegners wird durch eine Reihe blauer Fläschchen in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Um diesen Gegner zu töten, müssen Sie ihm seine gesamte Energie nehmen.

SPIELLENDE UND WIEDERANLAUF

Wenn Sie verlieren, erscheint die Meldung «PRESS START» auf dem Bildschirm. Drücken Sie auf START, um an den Anfang der Stufe oder zum letzten Neustartpunkt zurückzukehren.

ZEITGRENZE

Gleich nach dem Bruch des Glasfensters vom Palast läuft ein Countdown an. Ab diesem Zeitpunkt können Sie verlieren und neu beginnen, solange das Countdown nicht abgelaufen ist. Wenn die Zeit aufgebraucht ist, wird das Spiel beendet. Um zu erfahren, wieviel Zeit Ihnen bleibt, drücken Sie auf den L-Knopf.



PRINCE OF PERSIA

Quando vi siete imbarcati su una nave diretta in Persia, non potevate pensare nemmeno lontanamente di innamorarvi della bellissima figlia del Sultano. Ancor meno potevate pensare che voi, avventuriero sconosciuto senza titolo e denaro, avreste potuto sposarla ed essere acclamati dal popolo come il nuovo Principe di Persia.

Il Sultano si era infatti ripromesso di concedere in sposa sua figlia se non a un Re, almeno a un Principe la cui ricchezza e rango fossero pari alle sue. Il pensiero di concedere sua figlia a uno come voi, ha fatto arrabbiare talmente il Sultano che è stato sul punto di farvi decapitare immediatamente.

Solo il pronto intervento della Principessa vi ha salvato la vita, e solo grazie alle più insistenti preghiere (accompagnate da lacrime copiose) è stata in grado di persuadere suo padre ad acconsentire alla vostra richiesta. Così, la Persia ha avuto il suo nuovo Principe.

Questa, almeno, è la storia come ve la ricordate.

Finché, una mattina, entrate nella sala del trono e trovate a fianco della Principessa, seduto al vostro posto, qualcuno con le vostre identiche sembianze. E quel che è peggio, neppure la Principessa vi riconosce.

A un gesto del "Principe", le guardie del Sultano sono su di voi. Non è il momento di protestare. Vi liberate e vi gettate dalla finestra atterrando sul tetto del palazzo. Inseguito da tutte le guardie di Persia, riuscite a malapena a fuggire saltando a bordo di una nave mercantile.

Mentre il vento vi trasporta lontano dalla Persia, lontano dalla Principessa e dalla felicità che è stata vostra per così poco tempo, giurate di vivere solo per trovare la via del ritorno. Non conoscete il vostro nemico e non sapete come sconfiggerlo... ma tra voi e la soluzione del mistero giace la più grande avventura della vostra vita.



PRINCE OF PERSIA

INSTRUCTIONS

CONTROLLO DEI MOVIMENTI



- | | |
|----------------|--|
| B / ↑ : | Saltare in alto
arrampicarsi verso l'alto. |
| ← : | Correre verso sinistra. |
| ← + B : | Saltare verso sinistra. |
| → : | Correre verso destra. |
| → + B : | Saltare verso destra. |
| ↓ : | Abbassarsi, raccogliere un oggetto o
arrampicarsi in basso fino ad
appendersi a un cornicione. |



PRINCE OF PERSIA

Per cambiare direzione:

Premete e rilasciate subito il pulsante ◀ o ▶, a seconda della direzione in cui intendete voltarvi.

Per correre:

Mantenete premuto il pulsante ◀ o ▶. Rilasciate il pulsante per smettere di correre.

Per muovervi con cautela:

Premete il pulsante ◀ o ▶ assieme al pulsante L o R. Utilizzate questo tipo di movimento per avvicinarvi all'orlo di un baratro o per avventurarvi lungo una sezione sospetta del pavimento.

Per saltare in avanti:

Mentre siete fermi, premete ◀ + B o ▶ + B.

Per saltare in avanti in corsa:

Saltando in corsa potete coprire una distanza maggiore. Per un salto in corsa su un baratro, allontanatevi di almeno due passi dall'orlo. A questo punto, iniziate a correre e, con il pulsante di corsa premuto, premete B per saltare. Non abbiate timore di premere B troppo presto: il Principe aspetterà l'ultimo momento utile per saltare.

Per salire su un cornicione:

Rimanete fermi di fronte al cornicione e mantenete premuto il pulsante ↑. Se necessario, muovetevi con cautela fino a trovarvi esattamente sotto il cornicione.

Per scendere da un cornicione rimanendo appesi:

Avvicinatevi all'orlo del cornicione, voltatevi e premete il pulsante ↓.

Per rimanere appeso al cornicione:

Ogni volta che cadete o terminate un salto in prossimità di un cornicione, potete appendervi premendo il pulsante ↑.

Per abbassarvi:

Premete il pulsante ↓. Rilasciate il pulsante per tornare eretti.

Per strisciare:

In certe situazioni, premendo il pulsante ↓ seguito dal pulsante ◀ o ▶, vi tro-

PRINCE OF PERSIA

vate distesi sul pavimento. Quando ciò accade, premete il pulsante ◀ o ▶ per strisciare nella direzione che volete. Per strisciare all'indietro, premete il pulsante della direzione opposta. Per rialzarvi, premete il pulsante ↑.

Nota: quando strisciate non potete estrarre la spada.

Per raccogliere qualcosa:

Fermatevi di fronte all'oggetto che volete raccogliere e premete il pulsante ↓.

COMBATTIMENTI CON LA SPADA

Per estrarre la spada:

Se possedete la spada, premete il pulsante Y per estrarla e mettervi in guardia.

Quando siete in guardia, utilizzate i seguenti pulsanti per le varie azioni.

Per bloccare/parare:

Premete il pulsante ↑.

Per colpire:

Premete il pulsante Y. Ogni pressione del pulsante corrisponde a una stoccata di spada.

Per avanzare o retrocedere:

Premete i pulsanti ◀ o ▶.

Per parare una stoccata avversaria:

Fronte all'avversario, premete il pulsante ↑ proprio mentre sta portando la sua stoccata. Probabilmente occorrerà un po' di pratica per cogliere l'attimo esatto, quindi osservate attentamente l'avversario e attendete il momento in cui colpisce.

Per voltarvi:

Di solito, se un avversario attacca alle spalle, il Principe si gira automaticamente per affrontarlo. Comunque ci sono delle situazioni in cui volete volontariamente girare le spalle a un avversario, ad esempio quando vi trovate presi tra due nemici o quando volete fuggire. Per girarvi quando siete in guardia, premete il pulsante ◀ o ▶ assieme al pulsante L o R.



PRINCE OF PERSIA

Per riporre la spada:

Premete il pulsante <down arrow>. Una volta riposta la spada, potete nuovamente correre, saltare e arrampicarvi come al solito. Per estrarre ancora la spada, premete il pulsante Y.

CONSIGLI

- Per saltare da fermo al massimo della distanza sopra un baratro, prima muovetevi con cautela fino all'orlo del precipizio.

- Se saltate sopra un baratro ma la distanza coperta è corta, avete comunque la possibilità di aggrapparvi all'orlo opposto premendo il pulsante ↑.

- Controllate le sezioni del pavimento instabili saltando in alto e in basso. Se una sezione del pavimento traballa, potete scommettere che è pronta a crollare. Potete fare in modo che una sezione instabile crolli, rimanendo in prossimità e saltando in alto e in basso continuamente.

- Potete far crollare una sezione instabile del soffitto, rimanendo esattamente al di sotto e saltando in alto. Cercate di non rimanerci sotto quando crolla.

- Cercate le piastre a pressione che aprono e chiudono le porte. Esistono tre tipi di piastre a pressione. Un tipo apre le porte, un altro le chiude e il terzo le apre e le chiude.

- State attenti alle piastre a pressione che attivano i dardi.

- Nel corso dell'avventura, troverete diverse pozioni. Alcune sono curative e vi ridanno forza, mentre altre hanno effetti diversi. Con l'esperienza, potete imparare a riconoscere i vari tipi di pozioni. Cercate di scovare tutte le pozioni curative, ne avrete bisogno.

- State attenti agli spuntori che fuoriescono a scatto dalle pareti. Se volete arrampicarvi su un muro che probabilmente nasconde questo tipo di trappola, per prima cosa muovetevi con cautela contro di esso per far scattare gli spuntori. Dopo che la trappola è stata attivata, potete arrampicarvi senza pericolo.

- Una caduta di due piani vi fa perdere forza. Una caduta di tre piani vi uccide. Invece di saltare direttamente da un cornicione alto, spesso è utile diminuire l'al-



PRINCE OF PERSIA

tezza del salto voltando la schiena al baratro in prossimità dell'orlo e scendendo aggrappandosi al cornicione per poi lasciarsi andare.

- Se incontrate un avversario che sembra impossibile da battere, forse non state utilizzando l'arma giusta. O forse esiste un modo per evitare del tutto il combattimento...

VITA E MORTE

La fila di bottigliette rosse nell'angolo a sinistra in basso dello schermo indica la vostra forza attuale. Ogni volta che siete feriti, perdete un'unità di forza. Quando l'ultima unità scompare, siete morti.

Il Principe inizia il gioco con tre unità di forza. Più avanti avrete la possibilità di accrescere la vostra forza oltre questo limite.

La perdita di un'unità di forza può essere causata da una stoccata avversaria andata a segno, una caduta di due piani o il crollo di una sezione del soffitto sopra di voi. Altre ferite più serie vi possono uccidere direttamente.

La forza di un avversario è indicata dalla fila di bottigliette blu nell'angolo a destra in basso dello schermo. Per ucciderlo, dovete eliminare tutte le sue unità di forza oppure trovare un altro modo per sbarazzarvene.

MORTE E CONTINUAZIONE

Quando siete morti, lo schermo mostra il messaggio "PRESS START". Premete START per rigiocare dall'inizio il livello attuale o per ricominciare dall'ultimo punto di rinascita.

LIMITE DI TEMPO

Subito dopo il salto dalla finestra del palazzo, l'orologio del vostro destino inizia a scandire il tempo.

Da questo momento in avanti, potete morire e continuare il gioco quante volte volete ma l'orologio continuerà a tener conto del tempo trascorso. Quando il tempo scade, il gioco finisce.

Per sapere quanto tempo vi rimane a disposizione, premete il pulsante L.



PRINCE OF PERSIA

Pasajero clandestino de un barco rumbo a Persia, usted no pensaba enamorarse de la joven y soberbia hija del sultán. Aún menos que un aventurero sin fortuna ni título pudiera conquistar su mano y ser adoptado por la población como el nuevo Príncipe de Persia.

Ya que el sultán contaba con casar a su hija si no con un rey, por lo menos con un príncipe cuya riqueza y envergadura fueran complementarias a la suya. Ante la idea de dar la mano a alguien como usted, estuvo a un paso de cortarle la cabeza inmediatamente.

Solamente la intervención repentina de la princesa le salvó la vida. Y gracias a su súplica (y a un mar de lágrimas), logró que su padre aceptara su petición. Así Persia ganó un nuevo Príncipe.

Pero, una mañana, al entrar en la sala

del trono para ocupar su lugar al lado de la Princesa, usted se sobresalta al reconocer en su sillón a un hombre que se le parece mucho. Peor aún, la Princesa parece no reconocerlo.

Después de una orden del «Príncipe» los guardias del Sultán lo atrapan. No hay tiempo para parlamentar. Usted salta a través de una cristalería para llegar al techo del palacio. Con todos los soldados de Persia a sus espaldas, usted deberá huir saltando a un buque mercante.

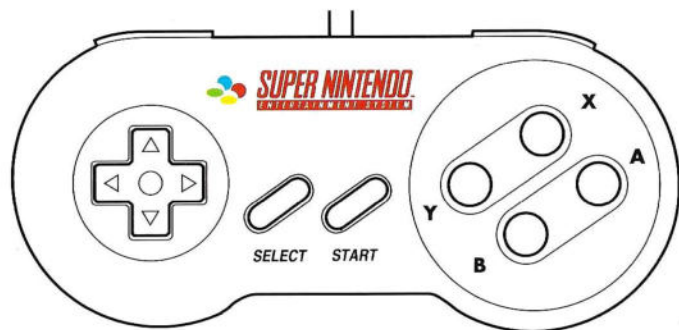
Entonces mientras el viento lo empuja lejos de Persia, usted se aleja de la princesa y de la felicidad que iba a ser la suya, usted se da cuenta que el resto de su vida sólo será una búsqueda del camino de vuelta. Usted no sabe quien es su enemigo ni como vencerlo... pero entre este misterio y usted, comienza sin dudas su mayor aventura.



PRINCE OF PERSIA

INSTRUCTIONS

LOS CONTROLES DE SUS MOVIMIENTOS



B / ↑ :

Saltar en el aire / Escalar.

← :

Correr hacia la izquierda.

← + B :

Saltar hacia la izquierda.

→ :

Correr hacia la derecha.

→ + B :

Saltar hacia la derecha.

↓ :

Agacharse, recoger un objeto o bajar una pared.



PRINCE OF PERSIA

Para volverse:

Pulse brevemente y luego suelte la dirección izquierda o derecha.

Para correr:

Pulse y mantenga la dirección izquierda o derecha. Suelte para pararse de correr.

Para avanzar suavemente:

Diríjase apoyando al mismo tiempo los botones L o R. Usted puede utilizar este modo de desplazamiento para acercarse al vacío o para observar un suelo sospechoso.

Para saltar en el aire:

Pulse el botón B o hacia arriba.

Para saltar hacia adelante:

Cuando está inmóvil, pulse el botón B al mismo tiempo que una dirección (izquierda o derecha).

Para correr y saltar hacia adelante:

Una carrera de impulso lo ayudará a saltar más lejos. Para saltar por encima del vacío (por ejemplo, de un techo a otro) prevea el salto bastante tiempo por anticipado. Comience a correr y manteniendo el botón de carrera hundido, apoye el botón B para saltar. No dude en apoyar B muy rápidamente; el príncipe esperará lo más posible antes de saltar.

Para escalar una cornisa:

Posicionarse suavemente sobre la cornisa y luego pulse hacia arriba.

Para bajar una cornisa:

Avance hasta el borde, vuélvase y luego apoye hacia abajo.

Para asirse a una cornisa:

Si cae, puede tratar de asirse pulsando hacia arriba.

Para agacharse:

Pulse hacia abajo. Suelte para levantarse.

Para arrastrarse:

En ciertas situaciones, apoyando hacia abajo y luego hacia la izquierda o la dere-

PRINCE OF PERSIA

cha, se encontrará boca abajo contra el suelo. Cuando esto se produce, usted puede dirigirse gracias a las direcciones izquierda y derecha. Para arrastrarse retrocediendo, pulse la dirección opuesta.

Para levantarse, pulse hacia arriba.

Nota: usted no puede utilizar su espada y reptar al mismo tiempo.

Para recoger algo:

Manténgase delante del objeto que desea recoger, luego apoye en la dirección hacia abajo.

LOS DUELOS CON LA ESPADA

Para sacar su espada de la vaina:

Pulse el botón Y póngase en guardia.

Una vez en guardia, los botones le permiten varias cosas.

Para precaverse/bloquear:

Pulsar hacia arriba.

Para atacar:

Pulsar el botón Y. Cada apoyo de Y representa un ataque.

Para avanzar o retroceder:

Pulsar hacia la izquierda o la derecha.

Para bloquear el ataque adversario:

Cuando está frente a su adversario, pulse hacia arriba en el momento en que éste ataca. Quizás esto toma un poco de tiempo antes que usted lo logre, pero observe a su adversario con aplicación y espere su ataque.

Para darse vuelta:

Normalmente, si un enemigo lo ataca por atrás, usted se volverá automáticamente. Sin embargo, existen situaciones en la que usted escogerá deliberadamente dar la espalda a su enemigo. Por ejemplo, si usted está atrapado entre dos enemigos o si sencillamente desea huir. Para darse vuelta, le bastará con pulsar hacia la izquierda o la derecha al mismo tiempo que L o R.



PRINCE OF PERSIA

Para guardar
su espada dentro de su vaina:

Pulse hacia abajo. Una vez que ha guardado la espada, usted puede correr nuevamente, saltar y escalar como antes. Para volver a utilizar la espada pulse el botón Y.

CONSEJOS

Para saltar lo más lejos posible por encima del vacío, avance suavemente hasta el límite.

- Si al saltar por encima del vacío, cae, trate de asirse del otro lado pulsando hacia arriba.
- Tantee el suelo frágil saltando en el aire. Si un extremo del suelo tiembla, usted puede estar seguro que es frágil. También puede hacer caer estas partes de suelos frágiles, saltando al lado de ellas varias veces.
- También puede romper las partes frágiles del suelo estando sobre ellas y saltando en el aire. Trate de no estar debajo cuando van a caer.
- Busque las plataformas que abren y cierran las puertas. Existen tres tipos de plataformas. Las que abren las puertas, las que las cierran y las que hacen ambas cosas.
- Preste atención a las trampas que ponen en marcha tiros de flechas envenenadas.
- Durante sus aventuras, encontrará diferentes pociones. Algunas le darán energía. Otras tendrán efectos diferentes. Con la experiencia, aprenderá a reconocer cada poción. Trate de encontrar todas las pociones energéticas. Usted tendrá necesidad de ellas.
- Preste atención a las puntas que están sobre los muros. Si desea escalar un muro con puntas, dispare la plataforma que actúa sobre las puntas. Una vez sacadas las puntas, podrá escalar el muro sin herirse.
- Si se cae de dos niveles, perderá energía. Si cae de aún más alto, perderá una vida. En vez de dejarse caer en el vacío, frecuentemente es más inteligente redu-



PRINCE OF PERSIA

cir la altura dándose vuelta, con la espalda al vacío, recorra hacia abajo la cornisa, antes de dejarse caer.

- Si uno de sus enemigos parece imposible de eliminar, quizás usted no utiliza el buen método para liberarse del mismo. O quizás existen medios de evitar el combate....

VIDA Y MUERTE

La línea de botellas rojas en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla le indica su nivel de energía. Cada vez que es alcanzado, pierde una unidad de energía. Si pierde la última botella, morirá.

Usted comienza el juego con tres unidades de energía. Posteriormente en el juego, usted podrá aumentar este nivel más allá de este límite.

Las acciones que le pueden retirar una unidad de energía son un golpe de espada, una caída de dos niveles o que le caiga un pedazo de suelo sobre la cabeza. Otros accidentes más serios lo pueden matar directamente.

La energía de su adversario está indicada por una línea de frascos azules en el ángulo inferior derecho de la pantalla. Para matar a este adversario, debe suprimirle toda su energía.

FIN DEL JUEGO Y REANUDACION

Si pierde, en la pantalla aparecerá el mensaje «PRESS START». Pulse START para volver al comienzo del nivel o al último punto de reinicio.

LIMITE DE TIEMPO

Inmediatamente después de haber roto la cristalería del palacio, ha comenzado una cuenta a la inversa. A partir de este momento usted podrá perder y recomenzar hasta tanto no haya terminado la cuenta regresiva. Cuando se haya agotado, el tiempo, el juego terminará.

Para saber cuanto tiempo le queda, pulse el botón L



PRINCE OF PERSIA

Als toevallige verstekeling aan boord van een schip op weg naar Perzië had je niet gedacht verliefd te worden op de jonge en schitterende dochter van de sultan. En nog minder dat een avonturier zonder fortuin noch titel naar de hand kon dingen van de prinses en door de bevolking als nieuwe Prins van Perzië omhelsd zou worden.

Want de sultan was voornemens zijn dochter uit te huwelijken aan zoniet een koning dan toch wel op z'n minst een prins wiens rijkdom en naam gelijk zou zijn aan de zijne. Bij het idee haar aan iemand als jij te geven zou hij je bijna onmiddellijk het hoofd laten afhakken.

Alleen de pijlsnelle tussenkomst van de prinses zou je het leven redden. En dankzij haar pleidooi (en een stroom van tranen) lukte het haar haar vader je verzoek in te laten willigen. En zo kreeg Perzië een nieuwe Prins.

Maar op een ochtend kom je de troonzaal binnen om plaats te nemen naast de prinses, en je schrikt bij de aanblik van een man in jouw stoel die sprekend op jou lijkt. Erger nog, de prinses schijnt je niet te herkennen.

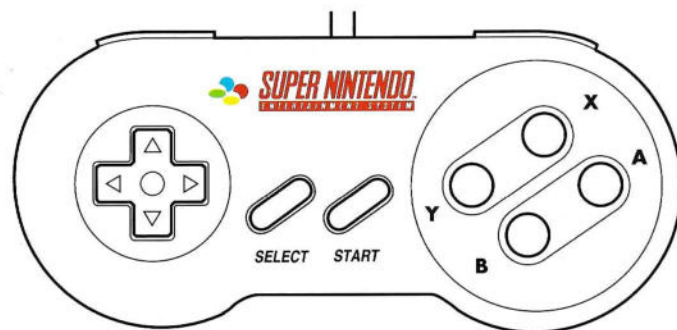
Na een bevel van de «Prins» word je door de bewakers van de Sultan gepakt. Er is geen tijd voor onderhandelingen. Je springt dwars door de glazen wand om op het dak van het paleis te komen. Met alle Perzische soldaten op je hielen zou je moeten vluchten in een koopvaardijship. Terwijl de wind je ver van Perzië wegvoert, ver van de Prinses en het geluk dat je deelachtig was, besef je dat de rest van je leven slechts het op zoek zijn naar de terugweg zal inhouden. Je weet niet wie je vijanden zijn, en ook niet hoe je ze moet verslaan...maar tussen dit geheim en jezelf zit waarschijnlijk de kern van je allergruotste avontuur.



PRINCE OF PERSIA

INSTRUCTIONS

CONTROLE VAN JE BEWEGINGEN



- B / ↑ :** In de lucht springen / Omhoogklauteren.
- ← :** Naar links rennen.
- ← + B :** Naar links springen.
- :** Naar rechts rennen.
- + B :** Naar rechts springen.
- ↓ :** Hurken, een voorwerp oprapen, af van een wand afklimmen.



PRINCE OF PERSIA

Om zich om te draaien:

Druk even, dan de richting links of rechts loslaten.

Om te rennen:

Druk en hou de richting links of rechts ingedrukt. Loslaten om met rennen op te houden.

Om langzaam vooruit te komen:

kies de goede richting door op de knoppen L of R te drukken. Je kunt deze manier van verplaatsen ook gebruiken om dichterbij een lege ruimte of afgrond te komen, of om een verdachte bodem te bespieden.

Om in de lucht te springen:

druk op knop B of naar boven.

Om naar voren te springen:

terwijl je niet beweegt op knop B drukken en tegelijkertijd richting geven (links of rechts).

Om naar voren te rennen en te springen:

Met een aanloop kun je verder springen. Om door de lucht te springen (bijvoorbeeld van het ene dak naar het andere) moet je de sprong lang van te voren plannen. Begin met rennen terwijl je de knop om te rennen ingedrukt blijft houden; druk op de knop B om te springen. Aarzel niet in een vroeg stadium op B te drukken; de Prins wacht zoveel mogelijk voor hij gaat springen.

Om langs een steile helling omhoog te klauteren:

Ga rustig onder de steile wand staan en druk dan naar boven.

Om langs de steile helling af te dalen:

Ga aan de rand staan, draai je om en druk dan naar beneden.

Om je aan de steile wand vast te klampen:

Als je valt kun je proberen je vast te grijpen door naar boven te drukken.

Om te hurken:

Druk naar beneden. Loslaten om weer op te staan.



PRINCE OF PERSIA

Om te kruipen:

In sommige situaties, door naar beneden te drukken en vervolgens naar links of naar rechts, lig je plat op de grond. Als dat gebeurt kun je vooruitkomen dankzij de linker- en rechter richtingen. Om achteruit te kruipen druk je in tegengestelde richting. Om weer op te staan druk je naar boven.

Let op: als je kruipt kun je je zwaard niet gebruiken.

Om iets op te rapen:

Ga voor het voorwerp staan dat je wilt oppakken, en druk daarna naar beneden.

ZWAARDDELS

Om je zwaard uit de schede te halen:

Door op knop Y te drukken neem je de aanvalshouding aan.

Eenmaal in de aanvalshouding kun je verschillende dingen met de knoppen doen.

Afweren / blokkeren:

Druk naar boven.

Aanvallen:

Druk op knop Y. Elke drukbeweging op Y komt overeen met een aanval.

Vooruit of achteruit gaan:

Naar links of naar rechts drukken.

De aanval van de tegenstander afweren :

Als je recht voor je tegenstander staat druk je naar boven op het moment dat hij aanvalt. Het neemt misschien wat tijd in beslag voordat het je lukt, maar neem je tegenstander nauwgezet waar en wacht zijn aanval af.

Omkeren:

Normaal gesproken draai je je automatisch om wanneer een tegenstander je in de rug aanvalt. Er kunnen evenwel situaties zijn waarin je uit vrije wil ervoor gekozen hebt je vijand de rug toe te keren. Bijvoorbeeld als je vast zit tussen twee vijanden, of eenvoudigweg omdat je wilt vluchten. Om om te keren hoeft je alleen maar naar links of rechts te drukken en tegelijkertijd L of R.



PRINCE OF PERSIA

Het zwaard opbergen in de schede:

Druk naar beneden. Als je zwaard eenmaal is opgeborgen kun je weer opnieuw als voorheen rennen, springen en klauteren. Druk op knop Y om het zwaard weer te gebruiken.

ADVIES

- Om het verst mogelijk te springen door de lucht ga je zachtjes tot de limiet.
- Als je tijdens je sprong door de lucht valt kun je proberen je vast te grijpen aan de andere zijde door naar boven te drukken.
- Examineer de wankel grond bij het in de lucht springen. Als een stuk grond trilt kun je er zeker van zijn dat hij wankel/broos is. Je kunt deze delen wankel grond eraf laten vallen door meermalen ernaast te gaan springen.
- Je kunt ook de wankel delen van de grond breken terwijl je er onder staat en in de lucht springt. Probeer er niet onder te staan als het naar beneden valt.
- Zoek de platforms die de deuren openen en sluiten. Er zijn drie soorten platforms. Degene die ze openen, degene die ze sluiten, en degene die allebei doen.
- Let op de valstrikken die het schieten met giftige pijlen teweegbrengen.
- Tijdens je avonturen zul je verschillende toverdranken aantreffen. Sommige geven je energie. Andere hebben verschillende uitwerkingen. Door ervaring leer je elke toverdrank kennen. Je zult ze nodig hebben.
- Let op de uitsteeksels uit de muren. Als je een muur met uitsteeksels wilt beklauter, zet dan het platform in werking die op de punten van invloed is. Als je de punten er eenmaal hebt afgehaald kun je de muur beklimmen zonder geblesseerd te raken.
- Als je twee niveaus naar beneden valt zul je energie verliezen. Als je van nog hoger naar beneden valt verlies je een leven. In plaats van je los te laten in de lege ruimte is het verstandiger de hoogte te beperken door de lege ruimte de rug toe te keren terwijl je naar beneden klautert langs de steile wand voordat je je laat vallen.



PRINCE OF PERSIA

- Als een van je vijanden niet uit te schakelen lijkt, gebruik je misschien niet de juiste methode om van hem af te komen. Of misschien is er een mogelijkheid om het gevecht uit de weg te gaan...

LEVEN EN DOOD

De rij rode flessen links onderin het scherm geeft je energieniveau weer. Telkens wanneer je geraakt wordt verlies je een energie-eenheid. Als je de laatste fles verliest ga je dood.

Je begint het spel met drie energie-eenheden. Later in het spel kun je boven dit niveau uitkomen.

De handelingen waardoor je een energie-eenheid kunt verliezen zijn een zwaardslag door de vijand, een val van twee verdiepingen of wanneer er een stuk grond op je hoofd naar beneden tuimelt. Andere ernstigere ongelukken kunnen je op slag doden.

De energie van je tegenstander wordt aangegeven door een rij blauwe flacons rechts onderin het scherm. Om deze tegenstander te doden moet je hem alle energie afhandig maken.

EINDE VAN HET SPEL EN OPNIEUW OPSTARTEN

Als je verliest verschijnt de boodschap «PRESS START» op het scherm. Druk op START om weer van voren af aan te beginnen, of op het juiste punt van de nieuwe start.

TIJDSLIMIET

Net na de glazen ruit van het paleis stukgeslagen te hebben begint de terugtelling. Vanaf dit moment kun je verliezen en opnieuw beginnen zolang de terugtelling niet op nul is uitgekomen. Als de tijd om is, is het spel afgelopen. Om te weten hoeveel tijd je over hebt moet je op de knop L drukken.



PRINCE OF PERSIA

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Titus Ltd. warrants that this Super Nintendo Game Pak ("pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, TITUS Ltd. will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.

United house North Road. London N7 9DP.

Phone: 0171 700 21 19.

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault.

Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at TITUS'S option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair.
(Repair done after acceptance of the quotation.)

Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS Ltd.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES GamePaks, call the Nintendo «Hotline» at: (0703) 652 222.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (CARTOUCHES)

Titus garantit cette cartouche Super Nintendo contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS

310, avenue Daniel Perdrigé - 93370 MONTFERMEIL - FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée à la charge du client.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche vous pouvez appeler le (1) 43 32 10 92



PRINCE OF PERSIA

NOTES

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The dots are small, black, and evenly spaced along each line. There are approximately 20 lines across the page. The paper has a slightly textured appearance with some very faint, sparse grey specks.



PRINCE OF PERSIA

NOTES

[illegible]

PRINCE OF PERSIA

NOTES

[illegible]