
PRINCE OF PERSIA®2 The Shadow and The Flame, Macintosh and DOS
Copy Protection Key/Schlüssel zum Kopierschutz/Codes de protection



Pages
5 & 7



Pages
2 & 12



Pages
1 & 19



Pages
8 & 17



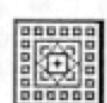
Pages
4 & 16



Pages
6 & 15



Pages
11 & 14



Page
3



Pages
9 & 13



Pages
10 & 18

Prince of Persia 2

Contrôler vos mouvements

Clavier

Les instructions ci-dessous partent du principe que vous utilisez le pavé numérique. Si vous souhaitez utiliser d'autres touches, consultez les diagrammes représentant le clavier ci-dessous. Pour utiliser un joystick, il suffit de lire la section intitulée Joystick.

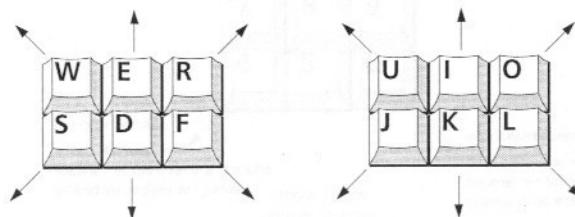
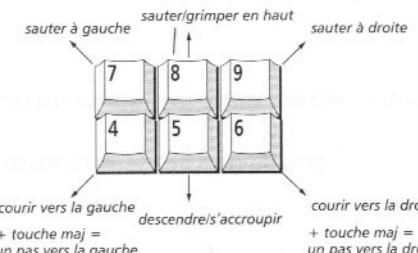
Courir, sauter, grimper et ramper

Servez-vous des touches ci-dessous pour contrôler vos mouvements. Noter que certaines touches ont des rôles différents quand elles sont utilisées en conjonction avec la touche MAJ. La touche  par exemple, utilisée seule permet de "courir vers la gauche", et accompagnée de la touche MAJ, de "faire un pas vers la gauche".

MAJ = ramasser un objet ou se prendre à un parapet

en conjonction avec  ou  = avancer pas à pas

CONTROLE(0) = dégainer son épée



Pour faire volte-face:

Appuyez puis relâchez rapidement la touche  ou , selon la direction dans laquelle vous souhaitez vous retourner.

Pour courir:

Appuyez et maintenez enfoncée la touche  ou . Pour vous arrêter, relâchez la touche.

Pour avancer pas à pas:

Appuyez sur la touche  ou  tout en maintenant la touche MAJ enfoncée. Vous pouvez avancer pas à pas, par exemple jusqu'au bord d'un gouffre, ou d'une section de carrelage douteuse.

Pour sauter vers le haut:

Appuyez sur la touche .

Pour sauter en avant:

En position d'arrêt, appuyez sur la touche  ou .

Pour courir et sauter en avant:

Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez moins de deux foulées du bord. Appuyez sur une touche pour courir vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur  pour sauter.

N'hésitez pas à appuyer sur la touche  trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Pour grimper sur un parapet:

Mettez-vous face au parapet et appuyez sur la touche . S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous hisser en dessous du parapet.

Pour descendre d'un parapet:

Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis appuyez sur la touche .

Pour se pendre à un parapet:

Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en descendant.

Pour vous laisser tomber, relâchez la touche MAJ. Pour vous hisser sur le parapet, appuyez sur la touche . N'oubliez pas que lorsque vous êtes suspendu à un parapet ou que vous vous y balanciez trop longtemps, vos bras se fatiguent et risquent de lâcher prise, entraînant votre chute.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur la touche . Rappel : quand vous relâchez la touche MAJ, vous lâchez le parapet.

Prince of Persia 2

Pour s'accroupir:

Appuyez sur la touche . Relâchez la touche pour vous relever.

Pour ramper:

Dans certaines situations, en appuyant sur la touche puis immédiatement sur la touche ou , vous vous jetterez à plat ventre sur le sol. Quand ceci se produit, appuyez sur la touche ou pour ramper dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, appuyez sur une touche pour vous diriger dans la direction opposée. Pour vous mettre debout tout en rampant, appuyez sur la touche .

Note: Vous ne pouvez pas dégainer votre épée pendant que vous rampez.

Pour ramasser un objet:

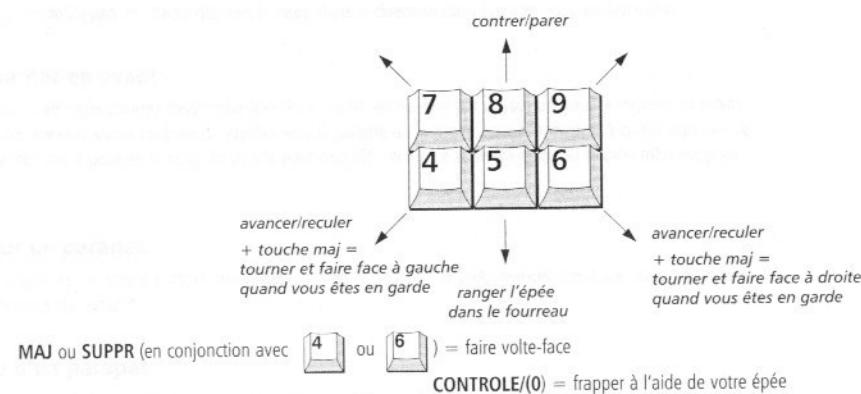
Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur la touche MAJ.

Duel à l'épée

Pour dégainer votre épée:

Appuyez sur la touche CONTROLE (ou 0 du pavé numérique) pour dégainer votre épée – si vous en avez une – et vous mettre en garde.

Quand vous êtes en garde, les touches utilisées ont des fonctions un peu différentes.



Pour frapper:

Appuyez sur la touche CONTROLE (ou 0 du pavé numérique). Chaque pression sur la touche correspond à un coup d'épée.

Pour avancer ou reculer:

Appuyez sur la touche ou .



Le Grenier du Mac
<http://mandragore.lautre.net/grenier>



Pour contrer votre assaillant:

Face à votre assaillant, appuyez sur la touche au moment où il frappe. Il vous faudra de la patience et un entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.

Pour faire volte-face

D'habitude, quand un assaillant vous attaque par l'arrière, vous allez automatiquement faire volte-face pour vous faire à lui. Il y a cependant des situations dans lesquelles vous voudrez délibérément tourner le dos à votre assaillant par exemple, quand vous vous retrouvez coincé entre deux gardes, ou si vous souhaitez simplement vous enfuir. Pour faire volte-face quand vous êtes en garde, appuyez sur les touches ou tout en maintenant la touche MAJ.

Pour rengainer votre épée:

Appuyez sur la touche . Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau sauter et grimper. Pour dégainer votre épée, appuyez sur la touche MAJ (ou 0 du pavé numérique).

Magie

Au cours de la partie, le Prince peut acquérir certains pouvoirs magiques.

L'ombre du Prince

Par suite d'une rencontre avec un miroir magique dans les donjons de Jaffar, le Prince a acquis, sans en être conscient, le pouvoir de se séparer de son corps et d'avancer dans le monde sous forme de son ombre.

Pour cela, vous devez appuyer rapidement et successivement sur les touches ou , pour tourner et donc que votre ombre se détache de votre corps.

Pour survivre à cette métamorphose, vous devez posséder au moins neuf points d'énergie.

Quand vous vous transformez en ombre, votre corps s'écroule au sol et y reste allongé sans bouger tandis que vous vous déplacez sous forme d'ombre. Au yeux de tous, il semble que vous êtes mort.

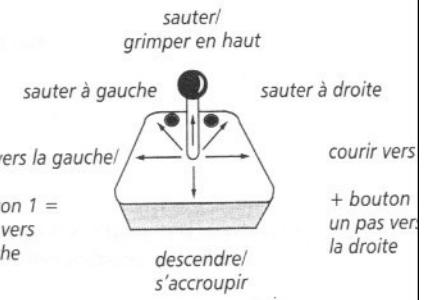
Pour revenir dans votre corps, mettez-vous à côté de lui et appuyez sur pour vous accroupir. Vous rejoindrez alors

La boule de feu

A un certain stade, vous pouvez entrer en possession d'une boule de feu magique. Vous savez qu'elle est en votre possession quand un halo bleuté vous accompagne dans tous vos mouvements. Pour lancer la boule de feu, vous devez avoir trois points d'énergie. Pour la lancer sur un ennemi, tournez-vous pour lui faire face et appuyez sur la touche CONTROLE (ou pavé numérique). Vous perdrez un point d'énergie chaque fois que vous lancerez la boule de feu.

Joystick

Pour les instructions d'installation et de configuration de votre joystick, Gravis GamePad™, ou MouseStick™II, consulter le manuel l'accompagnant.



Courir, sauter et grimper et ramper

Prince of Persia 2

bouton 1 = ramasser un objet ou se suspendre à un parapet en conjonction avec le mouvement du joystick vers la gauche ou la droite = avancer pas à pas

bouton 2 = dégainer votre épée ou se suspendre à un parapet



Pour faire volte-face:

Tapez la poignée du joystick vers la gauche ou la droite

Pour courir:

Poussez la poignée du joystick dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour vous arrêter, relâchez le joystick.

Pour avancer pas à pas:

Maintenez enfoncée la poignée du joystick et la pousser dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Vous pouvez avancer pas à pas avec précaution par exemple jusqu'au bord d'un gouffre ou d'une section de carrelage douteuse.

Pour sauter vers le haut:

Poussez le joystick tout droit vers le haut.

Pour sauter en avant:

En position d'arrêt, poussez le joystick en diagonale vers le haut, dans la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Pour courir et sauter en avant:

Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez au moins de deux foulées du bord. Poussez sur la poignée du joystick vers la gauche ou la droite pour commencer à courir, puis vers le haut pour sauter. N'hésitez pas à pousser la poignée vers le haut trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Pour grimper sur un parapet:

Mettez-vous face au parapet et poussez le joystick complètement vers le haut. S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous placer en dessous du parapet.

Pour descendre d'un parapet:

Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis poussez le joystick vers le bas.

Pour se suspendre à un parapet:

Appuyez sur un bouton du joystick et maintenez-le enfoncé quand vous êtes en train de descendre. Pour vous lâcher, relâchez le bouton. Pour vous hisser sur le parapet, poussez le joystick vers le haut. N'oubliez pas que lorsque vous êtes suspendu à un parapet ou que vous vous y balancez trop longtemps, vos bras se fatiguent et risquent de lâcher prise, entraînant votre chute.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton.

Rappel: quand vous relâchez le bouton, vous lâchez le parapet.



Pour s'accroupir:

Tirez la poignée du joystick complètement vers le bas. Relâchez-la pour vous relever.

Pour ramper:

Dans certaines situations, en poussant la poignée du joystick vers le bas, puis dans la direction à laquelle vous faites face, vous vous jetterez à plat ventre sur le sol. Quand ceci se produit, poussez la poignée du joystick pour ramper dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, poussez le joystick dans la direction opposée. Pour vous mettre debout tout en rampant, poussez le joystick vers le haut.

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



Pour ramasser un objet:

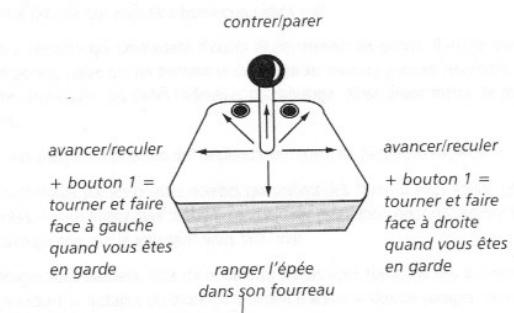
Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur le bouton 1.

Duel à l'épée

Pour dégainer votre épée:

Appuyez sur le bouton 2 pour dégainer – si vous avez une épée – et mettez-vous en garde.

Quand vous êtes en garde (épée dégainée), les touches utilisées sont un peu différentes:



bouton 1 (en conjonction avec le joystick) = faire volte-face, bouton 2 = frapper à l'aide de votre épée

Pour frapper:

Appuyez sur le bouton 2. Chaque pression sur le bouton correspond à un coup d'épée.

Pour avancer ou reculer:

Poussez la poignée du joystick vers la gauche ou la droite.

Pour contrer votre assaillant:

Poussez la poignée du joystick vers le haut juste au moment où votre assaillant frappe. Il vous faudra de la patience et un peu d'entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.



Pour faire volte-face:

D'habitude, quand un assaillant vous attaque par l'arrière, vous allez automatiquement faire volte-face pour vous retrouver face à lui. Il y a cependant des situations dans lesquelles vous voudrez délibérément tourner le dos à votre assaillant, comme par exemple, quand vous vous retrouvez coincé entre deux gardes, ou si vous souhaitez simplement vous enfuir. Pour faire volte-face quand vous êtes en garde, poussez le joystick pour vous tourner dans la direction souhaitée (gauche ou droite) tout en maintenant enfoncé le bouton 1.

Pour rengainer votre épée:

Poussez la poignée du joystick vers le bas. Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau courir, sauter et grimper. Pour dégainer votre épée à nouveau, appuyez sur un bouton du joystick.

Magie

Au cours de la partie, le Prince peut acquérir certains pouvoirs magiques.

L'ombre du Prince

Par suite d'une rencontre avec un miroir magique dans les donjons de Jaffar, le Prince a acquis, sans en être conscient, le pouvoir de se séparer de son corps et d'avancer dans le monde sous forme de son ombre.

Pour ceci, vous devez pousser la poignée du joystick de gauche à droite rapidement et en succession, pour tourner et tourner jusqu'à ce que votre ombre se détache de votre corps. Pour survivre à cette métamorphose, vous devez posséder au moins neuf points d'énergie.

Quand vous vous transformez en ombre, votre corps s'écroule au sol et y reste allongé sans bouger tandis que vous hantez les alentours sous forme d'ombre. Au yeux de tous, il semble que vous êtes mort. Pour revenir dans votre corps, placez-vous à côté et tirez la poignée du joystick vers le bas pour vous accroupir. Vous rejoindrez alors votre corps.

La boule de feu

A un certain stade, vous pouvez rentrer en possession d'une boule de feu magique. Vous savez qu'elle est en votre possession quand un halo bleuâtre vous accompagne dans tous vos mouvements. Pour lancer la boule de feu, vous devez avoir au moins trois points d'énergie. Pour la lancer sur un ennemi, tournez-vous pour lui faire face et appuyez sur le bouton 2. Vous perdrez un point d'énergie chaque fois que vous lancerez la boule de feu.

Suggestions

- Tout au long de vos aventures, vous trouverez plusieurs potions. Certaines ont des propriétés guérisantes et vous redonneront vos forces. D'autres auront des effets différents. Avec un peu d'expérience vous arriverez à les reconnaître du premier coup d'œil. Faites tout ce que vous pouvez pour trouver autant de potions de vie qu'il vous sera possible. Ceci augmentera non seulement votre énergie mais vous permettra également de rentrer en possession des "pouvoirs magiques" qui vous seront utiles par la suite.
- Pour sauter le plus loin possible au-dessus d'un gouffre béant à partir d'une position immobile, il est conseillé de s'approcher pas à pas jusqu'au bord avec précaution, puis de s'élancer.
- Si malgré ces précautions, votre saut est légèrement court, vous avez encore le moyen de vous agripper de l'autre côté en appuyant sur la touche MAJ (mode clavier) ou sur un bouton de votre joystick (mode joystick). N'oubliez pas cependant que le fait de lâcher la touche ou le bouton aura pour conséquence immédiate de vous faire lâcher prise.
- Chaque fois que vous bloquez une attaque de l'adversaire, vous reculez sous l'impact, si bien que le fait de se contenter d'une tactique défensive vous amènera à perdre de plus en plus de terrain. Essayez de faire suivre une parade réussie d'un coup.
- En sautant verticalement, vous pouvez tester la solidité des dalles au sol. Si une section de carrelage remue, vous pouvez être sûr qu'elle va tomber. Vous pouvez aussi faire tomber les dalles en vous mettant à côté et en sautant plusieurs fois dessus pour les faire vibrer.
- Vous pouvez faire tomber une dalle qui bouge en vous plaçant juste au-dessous et en sautant plusieurs fois vers le haut pour la toucher. Essayez ne pas vous trouver en dessous quand elle va tomber.
- Quand une dalle est sur le point de vous tomber sur la tête, vous pouvez vous protéger en vous accroupissant. La dalle va venir s'écraser sur votre dos, ce qui vous fera beaucoup moins mal.
- Recherchez les dalles-à-pression qui permettent d'ouvrir et de refermer les portes. Il existe trois sortes de dalles-à-pression: celles qui ouvrent les portes, celles qui les ferment et celles qui les ouvrent puis les ferment. Vous apprendrez rapidement à différencier les dalles-à-pression des dalles ordinaires du carrelage. Ainsi, avant même de marcher dessus, vous saurez quel effet elles auront.
- Faites bien attention aux plaques-à-pression qui déclenchent l'envoi de fléchettes cachées.
- Ne vous laissez pas surprendre par les pointes acérées qui sortent des murs. Si vous voulez grimper sur un mur cachant un piège hérissonné de pointes, il vaut mieux faire d'abord un pas avec précaution pour déclencher le piège. Une fois le piège déclenché, vous pouvez grimper sur le mur sans vous faire mal.
- Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de trois étages vous tuera. Au lieu d'enjamber directement un très haut parapet, il vaut mieux réduire la distance de chute en tournant d'abord le dos au parapet, puis en vous y suspendant avant de vous laisser tomber au sol.
- Quand, suspendu à un parapet, vous vous laissez tomber au sol, vous pouvez souvent influencer la direction dans laquelle vous tomberez en choisissant opportunément le moment où vous lâchez prise. Si vous lâchez prise quand vous vous balancez en avant, vous tomberez en avant. Si vous lâchez prise quand vous vous balancez en arrière, vous tomberez en arrière.
- Toutes les épées ne sont pas créées avec la même puissance. Certaines sont plus puissantes que d'autres.
- Si vous rencontrez un assaillant qu'il semble impossible de vaincre, peut-être que vous n'utilisez pas l'arme la plus appropriée. Il existe peut-être aussi un moyen d'éviter carrément le combat.