



Rejoins Ubi.com

**EXCLUS, ASTUCES ET
SUPPORT GRATUITS**

**ACCÈS EN AVANT PREMIÈRE
AUX DÉMOS ET BÉTAS**

**MISES À JOUR UBISOFT
EXCLUSIVES**



<http://www.ubi.com>

*Ne pas vous inscrire
serait une erreur !*



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

300017818

Prince of Persia® © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

PRINCE of PERSIA®



UBISOFT

INFORMATIONS SUR LA SECURITE

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de

la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

DÉMARRAGE.....	2
COMMANDES DU JEU	2
COMMENT JOUER.....	3
LA GUERRE CÉLESTE	3
PERSONNAGES	4
LES CORROMPUS.....	6
DÉPLACEMENTS	8
LES POUVOIRS D'ORMAZD	10
LA CARTE.....	11
COMBAT	11
ASTUCES.....	13
SUPPORT TECHNIQUE	15
GARANTIE	16

DEMARRAGE

INSTALLATION (WINDOWS)

Installation de Prince of Persia®

Pour installer Prince of Persia, insérez le DVD du jeu dans votre lecteur et suivez les instructions. Si le programme d'installation ne se lance pas automatiquement, explorez le contenu du DVD et double-cliquez sur le fichier nommé "Setup.exe".

Désinstallation de Prince of Persia®

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le menu Démarrer et cherchez le jeu Prince of Persia (répertoire par défaut : Tous les programmes, Ubisoft, Prince of Persia), puis sélectionnez Désinstaller.

COMMANDES DU JEU

<T> – Parler à Elika	<Échap> – Menu de pause
<Tab> – Afficher la carte/ Déplacer le Prince	<Clic droit> – Descente avec gantelet / Lâcher /// Bloquer / Contrer
<Z> – Haut	<E> ou <Suivant (souris)> – Elika
<S> – Bas	<R> ou <Précédent (souris)> – Utiliser / Attaque projetée
<Q> – Gauche	<Clic gauche> – Attaquer
<D> – Droite	<Espace> – Sauter
<Souris> – Déplacer la caméra	

NOTE : LES COMMANDES PAR DÉFAUT PEUVENT ÊTRE MODIFIÉES DANS LE MENU DES OPTIONS.



COMMENT JOUER

LE MENU PRINCIPAL



Nouvelle partie : Permet de commencer l'aventure.

Charger : Charger une partie à partir du dernier point de sauvegarde.

Options : Le menu des Options vous permet de modifier différents paramètres – Affichage, Son, Liste combos et Commandes.

Extras : Permet d'accéder au contenu spécial débloqué au cours de la partie.

MENU DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT



Sauvegarder : Ouvrez ce menu à tout moment en cours de jeu pour sauvegarder votre partie.

Charger : Pour reprendre une partie que vous avez préalablement sauvegardée, choisissez Charger dans le Menu principal.

LA GUERRE CELESTE

Il y a mille ans, le monde était en équilibre. La Lumière et les Ténèbres existaient en parfaite harmonie. Mais Ahriman, le Dieu des Ténèbres, était avide de pouvoir. Il répandit son ombre et envoya ses partisans Corrompus conquérir tout ce qu'il ne possédait pas encore.

Pour éviter l'affrontement et tenter de maintenir la paix, Ormazd, le Dieu de la Lumière, refusa d'abord de s'opposer à Ahriman. Mais voyant que la Corruption se propageait au point d'envelopper la Cité de Lumière, il décida finalement d'intervenir. Et le monde fut plongé dans une terrible guerre.

Débordés, les Ahuras, Guerriers de la Lumière, étaient au bord de la destruction quand Ormazd parvint finalement à enfermer Ahriman dans l'Arbre de Vie, en principe pour l'éternité. La guerre touchait à sa fin, mais Ormazd ne pouvait qu'assister impuissant au chaos dont il était en partie responsable. Incapable d'assumer les conséquences de ses actes, Ormazd décida de tourner le dos au monde et de prendre place parmi les étoiles.

Pendant mille ans, les Ahuras sont restés les gardiens de l'Arbre, empêchant Ahriman de quitter sa prison. Avec le temps, cependant, leur foi a commencé à diminuer et leurs pouvoirs à décliner. Leur cité n'est maintenant plus qu'un tas de ruines. Les Ahuras ne sont plus qu'une poignée. Et la voix d'Ahriman se fait de nouveau entendre. L'équilibre du monde semble une nouvelle fois menacé...

Le vent est libre, mais le sable va là où on l'envoie.

Inconscient du monde qui l'entoure. Le souffle des Dieux le fait tourbillonner, il est à la merci des tempêtes qui l'engloutissent.

Qu'est-ce qu'un grain de sable dans le désert ?

Un grain de sable dans la tempête ?



PERSONNAGES



LE PRINCE

Le Prince ne poursuit aucun but particulier. Issu d'une famille ordinaire, il est un homme sans titre, sans vocation. De Prince, il n'a que le nom. Il erre d'aventure en aventure en quête de fortune.

Quand il n'était encore qu'un petit garçon, il perdit toute sa famille à la guerre. Depuis, il n'a jamais recréé de liens forts ou durables avec personne. Pour lui, il faut savoir oublier le passé et prendre l'avenir comme il se présente. Seul compte le jour présent – l'excitation du moment, la recherche de sensations, la prochaine acrobatie qui lui permettra de défier la mort.

Si les aventures du Prince l'ont conduit aux quatre coins de l'ancien monde, où il a croisé le chemin de voleurs, de

rois atteints de démente et de créatures fantastiques, son destin l'a toujours privé des trésors auxquels il aspirait pourtant, lui laissant les anecdotes de ses échecs pour seule consolation. De retour d'un autre périple, les poches pour une fois remplies d'or, il sent que la chance a tourné, et qu'elle s'est enfin rangée de son côté... du moins, il en

était convaincu jusqu'à ce qu'une tempête de sable se lève et l'entraîne malgré lui au fond d'un canyon. La fatalité semble avoir repris le dessus. Ce qu'il ne sait pas, c'est que cette fois, son destin lui réserve un trésor fabuleux... plus fabuleux encore que tout l'or du monde...



ELIKA

Née Princesse d'un petit royaume, Erika a vécu dans une contrée coupée du reste du monde. Depuis de nombreuses générations, les Ahuras sont les gardiens de l'Arbre de Vie, empêchant Ahriman de recouvrer sa liberté et de faire basculer une nouvelle fois le monde dans le chaos. Élevée dans cette légende, liée à son devoir pour l'éternité, Erika n'a pourtant jamais connu la vie de princesse. Depuis la mort de sa mère, le Roi des Ahuras porte le deuil, laissant à sa fille le

soin de s'occuper seule de son peuple.

Jeune femme pragmatique et intelligente dans une société patriarcale, Erika s'est toujours consacrée à son devoir, ce qui ne l'a pas détournée de ses rêves. Mais jamais personne ne lui a montré ce qui se trouve au-delà des frontières du royaume, ni fait oublier un instant son devoir.



LE ROI ENDEUILLÉ

Chef des Ahuras et garant d'une foi moribonde, le Roi s'est soustrait à son devoir pour sombrer dans le chagrin à la mort de sa bien-aimée. Menant depuis lors une existence recluse, il a négligé son peuple, laissant tomber en ruines ce qui restait de la Cité de Lumière. Les derniers Ahuras encore présents ont peu à peu quitté le royaume, abandonnant à leur tour leur devoir.

Le paradis est un désert sans étoiles

Le sable est éternel

Quand tu ne sais plus où aller

Confie ton chagrin aux cieux

Prie pour que ton cœur puisse rallumer l'étincelle

Et l'étoile qui s'était perdue

Brillera de nouveau dans les Ténébres.

LES CORROMPUS

AHRIMAN - LE DIEU DES TÉNÈBRES

Ahriman a fait surgir les Ténèbres du néant. Dieu en proie au désir et à la haine, il ne voulut bientôt plus se contenter d'une seule moitié de l'univers. Avidé de pouvoir, il décida de s'emparer de tout ce qui appartenait à son frère Ormazd, le Dieu de la Lumière. Les Ténèbres et la Corruption se répandirent, mais alors qu'Ahriman s'apprêtait à savourer sa victoire, Ormazd parvint finalement à piéger son frère dans l'Arbre de Vie, où il resta prisonnier mille ans durant. Mille ans de souffrance. Mille ans à fomenter une vengeance. Mille ans à attendre patiemment. Ahriman n'a pas faibli, et il attend son heure.



LE CHASSEUR

Le Chasseur était autrefois un prince ayant mené une vie de privilèges et d'abondance. Il avait toujours obtenu ce qu'il désirait, et même au-delà. Son passe-temps favori était la chasse, et il avait appris son art avec les meilleurs conseillers qui soient. Le Chasseur a déjà traqué et tué toutes les créatures du royaume. Quels défis peut-il encore relever, et à qui peut-il désormais se mesurer ?



L'ALCHIMISTE

Personnage dévoué et brillant, l'Alchimiste a étudié et travaillé dans la Cité de Lumière. Fort de ses nombreux succès, il s'est cru capable de comprendre tous les secrets de l'univers. Mais alors que ses travaux avançaient, son état de santé s'est dégradé. Déterminé à poursuivre ses expériences, il s'est tourné vers Ormazd pour le supplier de l'aider... quelques années de répit lui permettraient de comprendre tous les rouages de la vie et de devenir lui-même immortel. Mais Ormazd resta sourd à sa détresse. C'est alors que, déterminé à prolonger sa vie, l'Alchimiste a décidé de servir un autre maître.



LA CONCUBINE

Femme d'une grande beauté s'impliquant dans la vie politique du royaume, la Concubine n'a jamais ignoré qu'en dépit de son intelligence, le pouvoir resterait toujours entre les mains des hommes. Sa beauté était le seul moyen dont elle disposait pour avoir de l'influence et accéder à la richesse, ainsi manipulait-elle ceux qui détenaient le pouvoir qu'elle convoitait. Mais la beauté va souvent de pair avec la jalousie, comme en témoignent les cicatrices qu'elle porte depuis qu'elle a affronté une de ses rivales. Privée de son meilleur atout, la Concubine s'est aussitôt tournée vers celui qui pourrait lui donner le pouvoir.



LE GUERRIER

Le Guerrier était le roi d'un peuple pacifique assailli de toutes parts. Alors qu'il était sur le point d'être vaincu, il entendit la voix d'Ahriman. En échange de son âme, le Dieu des Ténèbres lui proposait de sauver son peuple. Le roi accepta et se transforma en une créature capable de tuer quiconque menaçait le royaume. Quand tous ses ennemis furent vaincus, il réalisa qu'il était lui-même devenu ce que son peuple avait de tout temps combattu, et qu'il ne retrouverait jamais les siens. Il quitta alors le royaume pour servir Ahriman.

SOLDATS D'AHIRMAN

Ces ennemis sont des femmes et des hommes qu'Ahriman a transformés en créatures Corrompues. Sans la moindre humanité, sans pitié, ils ne poursuivent qu'un seul but... servir Ahriman.



CORRUPTION

Manifestation rampante et pernicieuse de la puissance d'Ahriman, la Corruption plonge tout ce qu'elle touche dans les Ténèbres. Elle est mortelle pour quiconque n'est pas sous la protection des pouvoirs d'Ormazd ; Erika est la seule à ne pas succomber.

PIÈGES DE CORRUPTION

Corruption se déplaçant et s'immisçant partout, capable de sentir la présence des ennemis d'Ahriman pour les attaquer. Déployés par les Corrompus, ces pièges attendent les imprudents et font des terres Corrompues un endroit particulièrement dangereux.

DÉPLACEMENTS

DÉPLACEMENTS DE BASE

- **Courir** : Utilisez <Z>, <S>, <Q> et <D> pour déplacer le Prince.
- **Sauter** : Appuyez sur <Espace> pour sauter.
- **Courir sur les murs** : Déplacez le Prince et appuyez sur <Espace> pour sauter sur un mur et courir sur celui-ci ou l'escalader, selon la direction du Prince. Pour sauter du mur, appuyez sur <Espace> quand vous courez sur un mur.



- **Course au plafond** : Quand le Prince atteint le sommet d'une colonne, il peut courir la tête en bas. Pour ce faire, appuyez sur <Espace>.
- **Descente avec le gantelet** : Quand vous êtes accroché à une prise, sur une plante grimpante ou sur une paroi, faites un <Clic droit> pour vous laisser glisser le long du mur. Utilisez <Q / D> pour vous diriger vers la gauche ou vers la droite pendant la descente.



- **Lâcher** : Faites un <Clic droit> pour lâcher les poutres et les barres.

ACROBATIES



- **Prises et crevasses** : Utilisez <Z / S / Q / D> pour déplacer le Prince le long des prises et des crevasses. Quand il ne peut plus progresser, il se penche en avant, pour indiquer qu'il est prêt à courir sur le mur.
- **Barre** : Quand vous êtes suspendu à une barre, utilisez <Z / S / Q / D> pour vous balancer et appuyez sur <Espace> pour lâcher la barre.
- **Glissade** : Le Prince effectue automatiquement une glissade s'il se réceptionne sur une surface en pente. Utilisez <Q / D> pour le diriger pendant qu'il glisse, et appuyez sur <Espace> pour sauter.

- **Plantes grimpantes** : Vous apercevrez des plantes grimpantes sur la plupart des murs et des parois, que vous pourrez utiliser pour grimper. Sauter sur ces plantes, puis utilisez <Z / S / Q / D> pour vous déplacer. Quand le Prince atteint l'extrémité de la plante, il peut alors courir sur le mur. Il vous suffit d'appuyer sur <Z / S / Q / D> pour choisir une direction (le Prince se penchera dans la direction correspondante) et d'appuyer sur <Espace>.

- **Anneaux et anneaux d'activation** : Le Prince peut utiliser des anneaux pour grimper, franchir des précipices ou pour activer des commandes. Pour se balancer ou activer une commande, appuyez sur <R> ou <Précédent (souris)> quand vous tenez l'anneau.
- **Poutre** : Utilisez <Z / S / Q / D> pour déplacer le Prince sur une poutre. Appuyez sur <Espace> pour sauter.

POUVOIRS MAGIQUES D'ELIKA

Boussole : Si une destination a été sélectionnée sur la carte, Elika peut vous y conduire. Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> en cours de partie pour activer le pouvoir de la Boussole.

Purification : Quand elle atteint une Terre fertile, Elika peut concentrer l'énergie de cette terre pour la purifier, la libérant ainsi de la Corruption d'Ahriman. Appuyez de façon répétée sur <E> ou <Suivant (souris)> pour purifier une Terre fertile.

Saut : Pendant un saut, le Prince peut faire appel aux pouvoirs magiques d'Elika pour sauter plus loin. Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)>.

Téléportation : Le Prince et Elika peuvent se téléporter vers n'importe quelle Terre fertile, ou jusqu'au Temple. Ouvrez la Carte, sélectionnez votre destination à l'aide de la souris, et appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour vous y téléporter. En revanche, les pouvoirs de téléportation d'Elika ne fonctionnent que si elle et le Prince se trouvent sur une terre purifiée ; la Corruption d'Ahriman les empêchera de se téléporter depuis ou vers les terres Corrompues.

Sauve-moi : Si le Prince est sur le point de mourir, Elika pourra le sauver. Cette fonction est automatique, et disponible aussi bien dans les situations acrobatiques que lors des combats



LES POUVOIRS D'ORMAZD

La Terre des Ahuras est protégée par des plaques de pouvoir, qui ne peuvent être activées que si Elika est en possession des pouvoirs d'Ormazd. Ces plaques ne peuvent pas être utilisées immédiatement, car les pouvoirs d'Elika doivent d'abord gagner en puissance. Pour obtenir ces pouvoirs, le Prince et Elika doivent récupérer des sphères de lumière. Quand elle en a suffisamment à sa disposition, Elika incitera le Prince à retourner au Temple, où elle obtiendra un nouveau pouvoir.

Les plaques de pouvoir actives s'allument pour indiquer qu'elles peuvent être utilisées. Un pouvoir ne peut être utilisé que sur la plaque qui lui correspond.

LE PAS D'ORMAZD (REBOND)

Ce pouvoir permet au Prince et à Elika de réussir des sauts démesurés et de rebondir entre les plaques de pouvoir. Quand Elika a ce pouvoir, appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> sur la plaque correspondante pour l'utiliser.

LE SOUFFLE D'ORMAZD (ACCÉLÉRATION)

Ce pouvoir permet au Prince et à Elika de courir sur les murs en défiant toutes les lois de la gravité. Quand vous vous trouvez sur une plaque d'accélération active, il vous suffit d'appuyer sur <E> ou <Suivant (souris)> pour activer le pouvoir, et d'utiliser <Z / S / Q / D> pour aller à gauche ou à droite en courant.

LES AILES D'ORMAZD (VOL)

Ce pouvoir permet au Prince et à Elika de voler entre les plaques de pouvoir. Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour activer ce pouvoir, et utilisez <Z / S / Q / D> pour vous diriger.

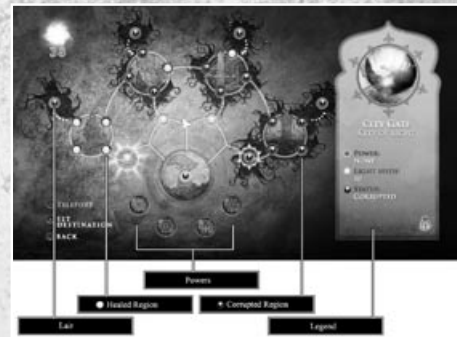
MAIN D'ORMAZD (GRAPPIN)

Ce pouvoir agit comme un grappin, permettant au Prince et à Elika de se balancer au-dessus des plaques de pouvoir et de contourner les obstacles. Quand vous vous trouvez au-dessus de la plaque de pouvoir désirée, appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour activer le pouvoir.



LA CARTE

Appuyez sur <Tab> pour afficher la Carte et trouver votre chemin, choisir une destination et vous téléporter.



Choisir destination : Utilisez la souris pour sélectionner la prochaine destination, et appuyez sur <Espace> pour valider.

Région Corrompue : Le Prince et Elika doivent atteindre la Terre fertile pour chacune de ces régions, afin de les purifier.

Région purifiée : Il s'agit d'une région que le Prince et Elika ont purifiée. Les régions purifiées renferment des sphères de lumière, libérées par le processus de purification.

Pouvoirs : Quand ils ont récupéré suffisamment de sphères de lumière, le Prince et Elika peuvent se rendre dans le Temple pour activer l'un des pouvoirs d'Ormazd, avec lequel ils pourront accéder à d'autres régions.

Téléportation : Elika peut se téléporter d'une région purifiée à une autre. Mettez en surbrillance une destination, et appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour vous y rendre.

COMBAT

DÉFENSE

Bloquer : Faites un <Clic droit> et maintenez le bouton enfoncé pour adopter une posture défensive. Le Prince peut alors bloquer toutes les attaques standard.

Contrer : Faites un <Clic droit> juste avant que le Prince ne soit atteint par une attaque pour contrer cette attaque. Le Prince peut seulement contrer les attaques standard.

État affaibli : Si le joueur ne réussit pas à bloquer une attaque, il sera affaibli. Si l'ennemi touche le Prince une nouvelle fois, il réussira probablement à le tuer !

ATTAQUE

Attaquer : Faites un <Clic gauche>.

Attaques d'Elika : Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour demander à Elika d'utiliser ses pouvoirs magiques au combat.

Attaque avec le gantelet : Appuyez sur <R> ou <Précédent (souris)> pour attaquer avec le gantelet et soulever l'adversaire. Appuyez deux fois sur <R> ou <Précédent (souris)> pour le projeter et lui infliger des dommages.

Action acrobatique : Appuyez sur <Espace> quand l'ennemi est à portée pour que le Prince bondisse sur lui, ou pour effectuer une attaque aérienne. Si l'ennemi n'est pas à portée, utilisez <Z / S / Q / D> et appuyez sur <Espace> pour faire un pas chassé et esquiver les attaques longue portée.

Combos : Utilisez <Clic gauche>, <R>, <Espace> et <E> pour exécuter des combos. Consultez la liste des combos dans l'écran des Options pour découvrir toutes les possibilités.

ATTAQUES ENNEMIES

Attaques standard : Vos ennemis peuvent enchaîner des attaques lentes et rapides pour exécuter des combos. Le Prince peut bloquer ces attaques. Faites un <Clic droit> et maintenez le bouton enfoncé pour bloquer un combo ennemi.

Attaques puissantes

- Neutralisation : L'ennemi tentera de percer la défense du Prince.
- Recul : L'ennemi peut repousser le Prince en arrière.
- Knock-down : L'ennemi peut envoyer le Prince au tapis.

Esquives et contre-attaques : Si le Prince attaque alors que l'ennemi n'est pas à portée, ce dernier essaiera automatiquement d'esquiver l'attaque et de contre-attaquer. Le Prince peut alors bloquer ou contrer cette contre-attaque.

ATTAQUES SPÉCIALES DE L'ENNEMI

Ces attaques peuvent être combinées à n'importe quelle attaque standard. Le Prince devra réagir rapidement lors des séquences de ralenti.

Attaques avec saut : Quand un ennemi saute en l'air, appuyez sur <Espace> pour esquiver son attaque.

Attaques de contact : Quand l'ennemi tente de saisir le Prince, appuyez sur <R> ou <Précédent (souris)> pour vous libérer.

Attaque avec une arme : Faites un <Clic gauche> de façon répétée pour contrer l'attaque d'un ennemi.

Attaque de la Corruption : Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour qu'Elika puisse libérer le Prince de l'emprise de la Corruption.

Coup de grâce : Si l'ennemi tente de tuer le Prince quand celui-ci est au sol, faites un <Clic droit> pour contrer l'attaque.



ÉTAT DE L'ENNEMI

Au combat, les Corrompus peuvent invoquer Ahriman pour entrer dans différents états. Chaque état leur confère des pouvoirs, qui en font des adversaires encore plus dangereux. Le Prince peut annuler leur état, à condition d'exécuter des combos qui commencent par l'attaque adéquate.

Furie : Seule une attaque à l'ÉPÉE peut y mettre un terme. Exécutez un combo commençant par un <Clic gauche>.

Garde : Seule une attaque au GANTELET sera efficace dans cette situation. Exécutez un combo commençant par <R> ou <Précédent (souris)>.

Corruption : Seule la MAGIE d'Elika aura un effet. Exécutez des combos commençant par <E> ou <Suivant (souris)>.

Faible : L'adversaire est temporairement affaibli. N'importe quelle attaque sera efficace, tant qu'il se trouve dans cet état.



MINI-JEU AFFRONTEMENT

Chaque fois que le Prince ou un ennemi est acculé à un mur ou une prise, un mini-jeu d'Affrontement commence. Faites un <Clic gauche> de façon répétée pour affronter l'ennemi.

ASTUCES



- Si vous vous perdez, sachez qu'Elika se fera un plaisir de vous aider. Appuyez sur <E> ou <Suivant (souris)> pour utiliser le pouvoir de Boussole d'Elika.
- Appuyez sur <T> pour parler à Elika pendant tout le jeu. Elle aidera le Prince à résoudre les énigmes ; elle lui parlera d'elle, des lieux et des ennemis qu'il affronte.
- Quand vous courez sur les murs, attendez toujours la fin de la section de mur avant de sauter.
- En bloquant une attaque, le Prince peut effectuer des pas chassés plus rapidement. Profitez-en pour aider le Prince au combat.
- Tous les ennemis ne sont pas vulnérables aux attaques à l'épée ou à la magie. Soyez prêt à utiliser votre environnement pour en venir à bout.
- Si vous échouez au combat, Elika sera affaiblie. Prenez soin de vous pour prendre soin d'elle.

- Attention : Si Elika doit sauver le Prince pendant un combat, l'ennemi en profitera pour retrouver un peu de vitalité.
- N'oubliez pas de visiter www.princeofpersiagame.com pour obtenir des astuces, des conseils et visionner des vidéos de making of.

Amusez-vous bien !

BLOQUÉ DANS LE JEU ?

DE L'AIDE EST DISPONIBLE.

- Solution du mode solo en vidéo

Rendez-vous sur www.princeofpersiagame.com/help

Prince of Persia® © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : 0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'«Utilisateur») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avèrait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.