

Sommario

Continuare l'Avventura	1
Introduzione	1
Entrare in Azione: Inizio Veloce	3
Per Cominciare	5
Requisiti di Sistema	5
Installare il Gioco	5
Iniziare il Gioco	6
Configurare i Controlli del Gioco	7
Salvare le Partite	8
Farti Strada	9
Il Menù d'Inizio	9
Il Menù Interno al Gioco	10
Il Menù delle Opzioni	11
Superare gli Ostacoli	13
Controllare il Principe	13
Trovare la Strada	16
Riconoscere le Trappole	17
Identificare i Nemici	19
Affrontare i Nemici	22
Movimenti della Modalità Combattimento	22
Usare un'Arma da Mischia	23
Usare un Arco	28
Sopravvivere	30
Consigli Pratici	30
Salute e Guarigione	32
Pozioni Magiche	33
Morte	34
Risoluzione dei Problemi	35
Indice dei Controlli	41
Riconoscimenti	44

Continuare l'Avventura



INTRODUZIONE

A volte sembra ancora un sogno. Tu, un giovane mendicante imbarcatosi clandestinamente su una nave diretta verso terre lontane, sei diventato il Principe di Persia.

Quando hai messo piede per la prima volta sulle sabbie dorate di quella terra magica, i tuoi pensieri erano rivolti solamente alla tua sopravvivenza. Ma dal momento in cui il tuo sguardo è caduto sulla bellissima figlia del Sultano, il tuo cuore è stato solo per lei. Molto presto ti sei trovato coinvolto nella lotta per la libertà della Principessa, e per la tua, contro i molti nemici di suo padre. Con la tua devozione ed i tuoi sforzi ti sei guadagnato il diritto di fare della Principessa la tua sposa. Il matrimonio è stato celebrato con grande fasto, e genti provenienti da ogni parte della Persia hanno esultato per la scomparsa del malvagio Jaffar, e per il ritorno della pace nella terra del Sultano.

Non tutti si sono uniti così gioiosamente alle festività, comunque. Mentre guardavi la tua amata negli occhi non hai quasi notato che Re Assan, il fratello minore del Sultano, sorrideva poco durante la cerimonia e se ne è andato prima che la festa per il matrimonio finisse.

Una volta terminati i banchetti ti sei gradualmente calato nei tuoi nuovi ruoli di marito e figlio. Quando è arrivata la voce che Re Assan aveva invitato il Sultano e la sua famiglia a trovarlo, l'ansia ti ha stretto il cuore. Si diceva che Re Assan fosse un regnante dalla mano pesante, e c'erano dicerie vaghe ma inquietanti sul suo comportamento e su quello di suo figlio Rugnor. Inoltre, le chiacchiere dicevano che il Sultano e Assan non si trovassero in completo accordo. Mettendo a tacere le tue proteste, il Sultano insistè sul fatto che non sarebbe stato corretto rifiutare l'invito. Se i rapporti tra le due nazioni dovevano migliorare, queste opportunità diplomatiche non dovevano andare sprecate.

Ecosì ti sei trovato ad accompagnare il Sultano e tua moglie in questo viaggio. All'inizio ti sei goduto il cambiamento d'ambiente, passando molte ore a passeggiare con la tua sposa nei meravigliosi giardini. La vacanza dai tuoi doveri è stata piacevole, e il tempo che hai potuto trascorrere da solo con la Principessa è stato inestimabile. Sia il Sultano che Assan sembravano più rilassati, come se la visita avesse fatto nascere una forma di riconciliazione fra loro. Non c'era traccia del misterioso Rugnor.

Sembrava che tutto stesse andando bene fino a stasera, quando sei stato invitato a vedere un intrattenimento speciale, ritenuto inadatto agli occhi di una donna sposata. Quando la Principessa è stata mandata ai suoi appartamenti tu volevi raggiungerla, ma sarebbe stato un insulto all'ospitalità di Assan. Hai temuto di danneggiare la tenue, nuova armonia instauratasi fra i due regnanti, e quindi hai acconsentito a separarti da lei. Ora ti auguri di essere andato con lei, invece, e al diavolo l'etichetta e la diplomazia!

Durante tutto 'l'intrattenimento' ti sei distratto ed hai pensato alla tua sposa, il che spiega il perché tu sia stato preso completamente di sorpresa dall'attacco. Ora sei stato privato delle tue armi e dei tuoi bei vestiti, e chiuso in un'umida cella di prigioniero. Ti trovi molte leghe lontano da casa, in una terra sconosciuta ed improvvisamente ostile, armato solo del tuo intuito e del tuo coraggio.

Fortunatamente ti sei trovato altre volte in questa situazione...



ENTRARE IN AZIONE: INIZIO VELOCE

Puoi installare PRINCE OF PERSIA 3D inserendo il CD del gioco nel drive CD-ROM, e seguendo le istruzioni su schermo. Se incontri delle difficoltà nell'installazione del gioco, o se hai bisogno di istruzioni più dettagliate, consulta la sezione Per Cominciare, che comincia a pagina 5. Quando avrai installato il gioco, clicca due volte sull'icona di PRINCE OF PERSIA 3D per cominciare. (puoi far partire il gioco anche dal menù Programmi.) Al termine della sequenza introduttiva apparirà il Menù d'Inizio. Seleziona Nuova Partita e preparati per l'avventura!

Come Muoversi

Controlli Base dei Movimenti

Tast. Num. [8] **Corri in Avanti**

[Shift] + Tast. Num. [8] .. **Cammina in Avanti/Arrampicati sull'Ostacolo**

Tast. Num. [2] **Passo Indietro**

Tast. Num. [7] **Passo Laterale a Sinistra**

Tast. Num. [9] **Passo Laterale a Destra**

Tast. Num. [4] **Gira a Sinistra**

Tast. Num. [6] **Gira Velocemente**

Tast. Num. [5] **Gira su te stesso Velocemente**

[Alt] **Salta in Alto Dritto**

[C] **Chinati**

Per arrampicarti su un cornicione alto, dovrai premere e tenere premuto il tasto [Alt]. Salterai in alto e ti aggrapperai automaticamente al cornicione. Tenendo premuto il tasto [Alt], premi Tast. Num. [8] per arrampicarti sul cornicione, o un tasto direzionale per tirarti su sopra il cornicione in quella direzione. Lasciare andare il tasto [Alt] ti fa cadere. Maggiori informazioni sul movimento si trovano nella sezione Controllare il Principe, che inizia a pagina 13.

Guardarsi Attorno

Se non sei impegnato in combattimento, premere e tenere premuto Tast. Num. [Enter] ti permette di guardarti attorno (cambiando la prospettiva della telecamera). Usa i tasti di direzione per cambiare la visuale. Non puoi muoverti normalmente quando ti stai guardando attorno, ma puoi guardarti attorno mentre sei appeso a un cornicione, se continui a tenere premuto il tasto [Shift] oppure il tasto [Alt].

Combattimento

Controlli Base del Combattimento

[Q] o [Ctrl] + Tast. Num. [4] ... **Attacca a Sinistra**

[W] o [Ctrl] + Tast. Num. [8] ... **Attacca Sopra la Testa**

[E] o [Ctrl] + Tast. Num. [6] ... **Attacca a Destra**

[S] o [Ctrl] + Tast. Num. [2] ... **Para**

[Shift] + [Q] o Tast. Num. [4] .. **Finta a Sinistra**

[Shift] + [W] o Tast. Num. [8] .. **Finta Sopra la Testa**

[Shift] + [E] o Tast. Num. [6] .. **Finta a Destra**

Tast. Num. [5] **Passa all'Avversario Successivo**

[1] **Seleziona Arma da Mischia**

[2] **Seleziona Tipo di Arco/Freccia**

[Spacebar] o [Enter] **Estrai/Riponi Arma (Entra/Esci Modalità Combattimento)**

Quando entri in Modalità Combattimento (estrai la tua arma) vieni automaticamente messo di fronte all'avversario più vicino e ricevi meno danno dagli attacchi. Non puoi correre, saltare, arrampicarti o usare oggetti quando sei in Modalità Combattimento. Devi mettere via l'arma prima di poter compiere queste azioni. Anche per cambiare arma devi uscire dalla Modalità Combattimento. Usa i tasti [1] e [2] per selezionare un'arma da mischia o il tuo arco. Premi più volte uno dei tasti di selezione per scegliere tra i vari tipi di armi da mischia o tra le varie frecce. Quando avrai rilasciato il tasto di selezione avrai scelto l'arma evidenziata in quel momento. L'arma selezionata è rappresentata da un'icona che si trova nell'angolo in basso a destra dello schermo. Il combattimento è spiegato dettagliatamente nella sezione Affrontare i Nemici che inizia a pagina 22.

Usare gli Oggetti

Se ti trovi vicino ad un oggetto che può venire raccolto o usato, come una chiave o una leva, premi il tasto [Ctrl] per prenderlo o usarlo. Noterai che questo comando non funziona se stai premendo altri tasti, ad esempio non puoi correre e bere una pozione allo stesso tempo. Noterai anche che se prendi una pozione la bevi automaticamente.



La storia del Principe di Persia non comincia, naturalmente, con la sua cattura nel palazzo di Re Assan. No, questa è solo una fra le molte avventure nella vita di questo eroe leggendario, e la sua storia affonda le radici in una terra lontana, la cui capitale era attaccata dalle orde al servizio di un ignoto nemico...

Mentre l'armata assediante premeva sui cancelli, la giovane regina di questo antico popolo mise suo figlio, il principe ed erede al trono, in una robusta culla di legno. Pregando tutti gli spiriti benevoli, la regina aprì la saracinesca e rimase a guardare la culla che passava dal fossato al fiume, e scompariva alla vista.

Con la fortuna che sarebbe rimasta con il bambino per tutta la vita, la culla si ritrovò in salvo su una spiaggia, molte leghe lontano, dove l'acqua dolce del fiume incontrava quella salata del mare all'ombra di una grande città. Crebbe insieme ai poveri e ai disperati della città, imparando a mendicare e rubare per sopravvivere e contando sul suo fascino quando il suo intelletto non bastava.

Iniziare il Gioco

Questa sezione ti darà tutto l'aiuto necessario per l'installazione di PRINCE OF PERSIA 3D e per cominciare a giocare. Se incontri delle difficoltà tecniche, puoi trovare delle informazioni sulla Risoluzione dei Problemi a pagina 35.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a PRINCE OF PERSIA 3D, assicurati che il tuo sistema soddisfi i minimi di sistema elencati sulla scatola del gioco. Per una giocabilità ottimale, consigliamo la seguente configurazione minima:

Sistema Consigliato:

Pentium 266 MHz IBM PC o compatibili

64 MB di RAM

Windows® 95 o 98

Drive CD-ROM 4x

Acceleratore Grafico 3D PCI o AGP con 8MB RAM

Mouse compatibile al 100% Microsoft (o Logitech)

Driver Microsoft del mouse versione 9.00 o superiori o driver Logitech del mouse versione 6.24 o superiori

NOTA: questo gioco non è supportato dai Windows® NT. Il multitasking (alt-tab) non è consigliabile quando si gioca a PRINCE OF PERSIA 3D.

Oltre ai requisiti base del sistema il gioco richiede l'installazione di DirectX 6 e di QuickTime 4 sul tuo disco fisso. L'opzione di installare questi programmi appare nel corso dell'installazione del gioco. Al termine dell'installazione ti verrà richiesto di registrare elettronicamente PRINCE OF PERSIA 3D.

INSTALLARE IL GIOCO

Devi installare i file necessari di PRINCE OF PERSIA 3D sul tuo disco fisso ed avere il CD di PRINCE OF PERSIA 3D nel drive CD-ROM per poter giocare.

Inserisci il CD nel drive CD-ROM. Quando appare il messaggio, clicca sull'opzione Installa. Se hai disattivato l'Esecuzione Automatica di Windows, o se questo non funziona, **esplora** il CD e clicca due volte sull'icona Setup. Segui tutte le istruzioni su schermo per completare l'installazione.

Registrazione Elettronica

Se non hai registrato la tua copia PRINCE OF PERSIA 3D dopo l'installazione e vuoi farlo più tardi, seleziona il pulsante **Avvio dal desktop**, clicca su Programmi, clicca sulla cartella che contiene PRINCE OF PERSIA 3D e clicca su Registrati per Aggiornamenti Gratuiti. Segui tutte le istruzioni su schermo.

Disinstallare il Gioco

Seleziona l'opzione **Disinstalla** dal menù dell'Esecuzione Automatica, oppure scegli **Impostazioni** dal menù di Avvio di Windows, e seleziona **Pannello di Controllo**. Nel **Pannello di Controllo**, seleziona **Installa/Rimuovi Applicazioni**, clicca su **PRINCE OF PERSIA 3D**, e clicca sul pulsante **Installa/Rimuovi**. Il gioco e tutti i suoi componenti verranno rimossi dal tuo disco fisso, tranne le partite salvate e le preferenze.

PER COMINCIARE

Ogni volta che il drive CD-ROM viene chiuso con dentro il CD, il programma di Esecuzione Automatica di PRINCE OF PERSIA 3D mostra un menù che contiene diverse opzioni: eseguire il gioco, installare DirectX 6.0, installare QuickTime 4, disinstallare il gioco, o leggere il file README.TXT. PRINCE OF PERSIA 3D può essere avviato anche aprendo il menù Avvio, selezionando Programmi, scegliendo la cartella in cui hai installato il gioco e cliccando sul programma PRINCE OF PERSIA 3D.

Nota: i salvaschermo dovrebbero essere disattivati prima di cominciare a giocare a PRINCE OF PERSIA 3D

Per informazioni specifiche e complete su "come giocare" consulta il resto del manuale. Alcuni cambiamenti potrebbero essere stati fatti troppo tardi per poter essere inclusi in questo manuale. Consulta il README.TXT nella cartella del gioco per maggiori informazioni.

I ricordi del lusso e della sicurezza svanirono e non ne rimase che qualche vago anelito.

Ormai quasi diventato adulto, il ragazzo si era fatto un nome con la sua lingua svelta, le mani rapide e i piedi ancora più veloci. Si era stancato della città della sua infanzia e, ad essere onesti, essa si era stancata di lui. Sognando l'avventura, e in fuga dalle guardie cittadine, si imbarcò clandestinamente su una nave diretta verso le misteriose coste di dune sabbiose della Persia. Era armato solo di una spada rubata, ma il suo cuore era pieno di giovanile speranza.

Trovò una terra avvolta nelle tenebre. Il Sultano di Persia era lontano, a combattere una guerra in terra straniera. Il suo leale popolo viveva di stenti per pagare le pesanti tasse imposte dal reggente del Sultano, il Gran Visir Jaffar.

Qualcuno disse che il ragazzo era riuscito ad entrare a palazzo fingendo di essere un reale in visita da un'altra terra. Vestito di raffinati vestiti presi a prestito, cenò con Jaffar stesso. In seguito, la curiosità lo spronò a cercare la figlia del Sultano, che viveva nascosta agli sguardi maschili. Una versione più semplice di questo racconto sostiene che egli scalò le alte

CONFIGURARE I CONTROLLI DEL GIOCO

Usare una Periferica di Controllo Diversa



Se vuoi usare un gamepad o un'altra periferica di controllo per giocare a PRINCE OF PERSIA 3D, assicurati che essa sia configurata per funzionare in ambiente Windows. Per compiere questa operazione, apri il Pannello di Controllo e clicca sull'icona Periferiche Gioco. Se il tuo dispositivo è elencato sotto Periferiche di Controllo, dovrebbe funzionare con PRINCE OF PERSIA 3D. Se non è nella lista, consulta il capitolo Impostare una Periferica di Gioco a pagina 36 nella sezione Risoluzione dei Problemi. Nota che i joystick non sono supportati da PRINCE OF PERSIA 3D.

I comandi di default da tastiera sono contenuti nel manuale. Per maggiori informazioni sulle assegnazioni dei comandi di default per altre periferiche di controllo del gioco, consulta l'Indice dei Comandi a pagina 41.

Consultare i Menù

Puoi consultare i menù del gioco con il mouse o con la tastiera. In questo manuale, il termine cliccare significa portare il puntatore del mouse nell'area desiderata dello schermo e premere il pulsante sinistro del mouse. Cliccare con il tasto destro significa portare il puntatore del mouse nell'area desiderata dello schermo e premere il pulsante destro del mouse. Cliccare due volte significa cliccare in rapida successione per due volte. Puoi anche selezionare i vari elementi dei menù usando la tastiera. Premi il tasto **[Tab]** o una delle frecce direzionali sul tastierino numerico per evidenziare la selezione, e poi **[Enter]** per attivarla. **[Esc]** ti fa uscire dalla maggior parte delle schermate.

Rimappare la Tastiera ed Altre Periferiche di Controllo

Per rimappare i controlli, scegli Opzioni o dal menù Avvio oppure dal Menù Interno al Gioco, oppure premi **[F4]**. Scegli Controlli dal Menù delle Opzioni, e clicca su Configura Controlli.

In cima allo schermo c'è un menù di scelta della Periferica di Controllo da configurare. Sotto a questo c'è una lista a scorrimento dei Comandi. Ogni comando può essere assegnato a due diversi compiti di controllo. Clicca sulla casella Primario o Secondario accanto al comando e premi un pulsante o tasto nuovo per cambiare l'assegnazione di quel comando. Se quel pulsante o tasto è già assegnato, la sua assegnazione originale viene cancellata. Premi **[Esc]** per lasciare inalterato quel comando. **[Esc]** e i tasti di funzione non possono essere modificati.

Quando hai finito di riconfigurare i controlli, seleziona OK per salvare i cambiamenti oppure Annulla per ignorare i cambiamenti e tornare al Menù delle Opzioni. Clicca su Ripristina Comandi di Default per far tornare tutti i comandi alle assegnazioni originali. Non potrai uscire da questa schermata se hai lasciato qualche comando senza assegnazione.

SALVARE LE PARTITE

PRINCE OF PERSIA 3D richiede spazio libero sul tuo disco fisso per le partite salvate e i files temporanei. Ogni partita salvata richiede 30KB di spazio sul disco fisso. **Nota:** Salva spesso!

Mentre giochi a PRINCE OF PERSIA 3D, la tua partita viene salvata automaticamente quando completi con successo ogni livello. Se vuoi salvare in qualunque altro momento, premi il tasto **[Esc]** e seleziona Salva Partita dal Menù Interno al Gioco. Puoi premere anche **[F6]** per salvare velocemente in qualunque punto del gioco. Premi **[F9]**, in qualunque momento, per caricare l'ultimo gioco salvato velocemente. Ti preghiamo di notare che ogni salvataggio veloce sovrascrive il precedente salvataggio veloce.

mura del giardino proibito per puro caso (fuggendo dalle guardie). Comunque sia, tutte le storie sono d'accordo sul fatto che quando vide la Principessa in piedi alla luce della luna sotto i rami ampi di un albero, si innamorò di lei all'istante. Il suo coraggio, la sua sincerità ed il suo bel viso, a loro volta, incantarono lei.



Ma il disastro avvenne. Il Visir era un uomo ambizioso, che cospirava per usurpare il trono durante l'assenza del suo signore, voleva sposare la bellissima figlia del Sultano. Quando sorprese la coppia insieme nel giardino si infuriò, fece gettare il ragazzo nelle prigioni e trascinò la Principessa alla sua stanza nella torre. Fece apparire una clessidra e dette alla Principessa una sola ora per prendere la sua decisione: sposarlo, o morire.

Molto lontano, al di sotto del pavimento della sua stanza, il pretendente povero della Principessa si trovava in una situazione sfavorevole. Anche se riuscì a fuggire dalla sua cella, gli mancava un'arma. Gli ci vollero fortuna e ingenuità

Farti Strada

Quando il gioco inizia, appare un filmato introduttivo. Premi un tasto qualsiasi per uscire. Quando il filmato termina, appare il Menù di Inizio del Gioco.

IL MENÙ DI INIZIO DEL GIOCO

Il Menù di Inizio del Gioco è disponibile solo quando avvii per la prima volta PRINCE OF PERSIA 3D. Qui puoi trovare diverse cose che possono aiutarti ad avviare o caricare una partita e configurare il sistema.

Nuova Partita

Questa opzione ti fa iniziare una nuova partita. Comincerai nel profondo delle prigioni di Assan, armato solo della tua intelligenza. Buona Fortuna!

Carica Partita

Il Menù Carica Partita può essere raggiunto o dal Menù di Inizio, o dal Menù Interno al Gioco, oppure premendo **[F3]**.

Su un lato dello schermo c'è una lista scorrevole di partite salvate. Le partite salvate vengono elencate in ordine cronologico; la prima che vedi è quella più recente. Evidenzia una partita salvata ed apparirà una mini-immagine del punto in cui hai salvato quella partita. Clicca due volte per caricare una partita salvata, oppure clicca sul pulsante Carica (premi **[Enter]**) per caricare la partita evidenziata. Cliccare su Annulla (o premere **[Esc]**) ti riporta alla schermata precedente.

Opzioni

Il Menù delle Opzioni può essere raggiunto o dal Menù di Inizio del Gioco, o dal Menù Interno al Gioco, oppure premendo **[F4]**. Ci sono molte categorie di opzioni, ciascuna con un proprio sotto-menù: Grafica, Sonoro e Controlli. Queste schermate sono spiegate in dettaglio nella sezione Il Menù delle Opzioni che inizia a pagina 11.



Visualizza i Filmati Cinematografici

Se non ci sono partite salvate, selezionando Visualizza i Filmati Cinematografici fa partire automaticamente il filmato introduttivo. Altrimenti, questa opzione richiama il Menù Mostra Filmati, dal quale puoi visualizzare ogni volta che vuoi i tuoi filmati preferiti, e rivedere scene che potresti aver saltato premendo il tasto **[Spacebar]**.

Su un lato dello schermo c'è una lista scorrevole dei filmati cinematografici disponibili. Il filmato non apparirà nella lista se non l'hai giocato. Evidenzia una scena ed apparirà un fermo immagine che rappresenta quel filmato. Clicca due volte per vedere un filmato cinematografico, oppure clicca il Riproduci (premi **[Enter]**) per visualizzare la scena evidenziata. Quando il filmato è terminato riappare il Menù Mostra Filmati. Cliccare su Annulla (o premere **[Esc]**) ti riporta alla schermata precedente.

Riconoscimenti

Scegliere questa voce apre la schermata dei riconoscimenti di PRINCE OF PERSIA 3D. Premi un tasto qualsiasi per uscire dalla schermata dei riconoscimenti e tornare al Menù di Inizio del Gioco.

Esci

Seleziona questa opzione per uscire dal gioco e tornare al desktop di Windows.

IL MENÙ INTERNO AL GIOCO

Puoi accedere al Menù Interno al Gioco in qualunque momento durante la partita premendo il tasto **[Esc]**. Il tasto **[Esc]** ti riporterà anche al gioco. Il Menù al Gioco è simile al Menù d'Inizio del Gioco, ma ha due opzioni aggiuntive:

Salva Partita

Il Menù Salva Partita può essere raggiunto dal Menù Interno al Gioco, oppure premendo **[F2]**.

per oltrepassare le guardie e schivare le trappole e riuscire a trovare un'arma, e da quel momento ebbe poche occasioni di rinfoderarla. Jaffar aveva pianificato il colpo di stato da molto tempo, ed i soldati del palazzo gli erano totalmente fedeli. Eppure si batté come un leone, forse sentendo in qualche modo che non aveva molto tempo.

Quando si fu fatto strada fuori dalle prigioni, combattendo, e l'unico sentiero per arrivare alla Principessa era dietro ad un misterioso specchio, vi saltò dentro senza paura, aspettandosi di essere tagliato dalle schegge di vetro. Invece, riuscì a passare attraverso lo specchio con uno sforzo che gli dette la nausea. Guardandosi rapidamente dietro le spalle, vide una figura oscura fuggire veloce nella direzione opposta. Non avendo tempo per pensare all'enigma andò avanti, sentendosi stranamente debole. Con una combinazione di segretezza e ferocia combatté per aprirsi una strada fino alla tome.

Si trovava solo a poche porte dal suo obiettivo quando incontrò ancora l'uomo ombra. Le spade furono estratte allo stesso momento, ed insieme attaccarono. Eppure ogni

Su un lato dello schermo c'è una lista scorrevole partite salvate in precedenza, se ce ne sono. Le partite salvate vengono mostrate in ordine cronologico, con quella più recente per prima. Il livello, la data e l'ora del salvataggio appaiono in basso sotto il nome del salvataggio. Vicino alla lista c'è un piccolo fermo-immagine del gioco che si sta salvando. Evidenzia un salvataggio per sovrascrivere quello esistente, oppure seleziona Posizione Vuota per creare un nuovo salvataggio. Ti verrà richiesto di inserire il nome e cliccare su Salva (premi **[Enter]**) per salvare la partita, oppure clicca su Annulla (premi **[Esc]**) per ritornare alla schermata precedente. Puoi anche premere **[F6]** per Salvare Velocemente in qualunque punto della partita. Inoltre, il gioco salverà automaticamente dopo il completamento di un livello.

Ricomincia Livello

Questo comando ti riporta all'inizio del livello attuale. Ripartirai con la stessa quantità di salute, armi e con lo stesso inventario con cui avevi iniziato il livello.



IL MENÙ DELLE OPZIONI

Il Menù delle Opzioni può essere raggiunto o dal Menù di Inizio del Gioco, o dal Menù Interno al Gioco, oppure premendo **[F4]**. Ci sono molte categorie di impostazioni per le opzioni. Quando hai finito di regolarle, premi Accetta per confermare, oppure Annulla per rifiutare i cambiamenti e tornare alla schermata precedente.

Grafica

Risoluzione: una risoluzione grafica più alta richiede un processore o una scheda acceleratrice 3D più potente.

Luminosità: schiarisce il tono totale della grafica perché lo scenario sia più facile da visualizzare, oppure lo scurisce se si vuole dare una luce più cupa al paesaggio.

Contrasto: aumenta il contrasto per far risaltare i dettagli, oppure diminuisce per creare un effetto più morbido e più misterioso.

Gamma: fa aumentare l'intensità del colore se la grafica appare grigia, scolorita o troppo scura; oppure la diminuisce se i colori sono troppo vividi o esagerati.

Livello di Dettaglio: più la tua grafica è dettagliata, più mette sotto sforzo il tuo processore e la tua scheda acceleratrice 3D.

Sonoro

Musica e Volume SFX: controlla i relativi livelli del volume della colonna sonora e degli effetti speciali.

Inverti Stereo: se ti sembra che gli altoparlanti riproducano il suono dalla parte sbagliata (ad esempio un mattone cade sulla sinistra, ma tu senti il rumore della caduta dall'altoparlante destro) attivare questa opzione può risolvere il problema.

Prova: riproduci un suono come esempio per provare le tue impostazioni.

Controlli

Inverti Controlli Nelle Copie di Riserva: attiva questa opzione se i controlli nelle copie di riserva delle partite sembrano invertiti.

Configura Controlli: apre un'altra schermata dalla quale puoi cambiare la configurazione di default della tastiera e di altre periferiche di controllo del gioco. Per informazioni più dettagliate su come configurare i controlli, consulta la sezione Modificare la Tastiera ed Altre Periferiche di Controllo che comincia a pagina 8.

colpo del ragazzo sembrava colpire lui stesso, e la figura silenziosa non sembrava mostrare alcun dolore.

Infine, in parte per ispirazione, in parte per la disperazione, il ragazzo ringuainò la spada, attese che l'ombra facesse lo stesso e quindi saltò addosso al suo avversario. Con un altro salto nauseante l'ombra scomparve, come assorbita dal ragazzo stesso, che si trovò improvvisamente più forte che mai!

Con le sue nuove forze sconfisse facilmente Jaffar, combattendo il malvagio stregone, costringendolo ad arretrare fino a quando questi precipitò e trovò la morte. Corse al fianco della Principessa, e la coppia fu riunita. Ma naturalmente, nessuna storia riguardo ad un amore così vero e totalizzante può essere tanto semplice. Ancora incerto su cosa stesse accadendo, ma ben deciso a non diventare nuovamente un prigioniero, il Principe saltò fuori dalla finestra più vicina e corse per le strade della capitale, con le guardie del palazzo alle calcagna. Non vedendo altre vie di fuga, si diresse verso i moli e, con un salto prodigioso, si aggrappò alla ringhiera di una nave in partenza. In pochi minuti era tornato ai suoi umili inizi, un clandestino su una nave diretta in terre sconosciute. Le sue disgrazie

Superare gli Ostacoli

Il cammino del vero amore non è mai facile. In questa sezione troverai istruzioni dettagliate su come muoverti in PRINCE OF PERSIA 3D; troverai inoltre informazioni sui tipi di trappola, nemici ed altri impedimenti che potresti incontrare nei tuoi viaggi.

CONTROLLARE IL PRINCIPE

Tutti i Controlli (Combattimento Escluso)

Tast.Num. [8]	Corri in Avanti
[Shift] + Tast.Num. [8]	Cammina in Avanti/Arrampicati sull'Ostacolo
Tast.Num. [2]	Cammina all'Indietro
Tast.Num. [7]	Passo Laterale a Sinistra
Tast.Num. [9]	Passo Laterale a Destra
Tast.Num. [4]	Gira a Sinistra
Tast.Num. [6]	Gira a Destra
Tast.Num. [5]	Girati Velocemente
[Alt]	Salta in Alto Dritto/ Tuffati Sott'Acqua
[Alt] + Direzione	Salta in quella direzione
[C]	Chinati
Num. [Enter]	Guardati Attorno (Cambia Prospettiva Telecamera)
[Ctrl]	Raccogli/ Usa Oggetto Vicino



Corri: questa è la tua falcata normale. È un po' rumorosa, e non hai sempre tempo per individuare un terreno pericoloso, quando stai correndo.

Cammina: battere velocemente questi tasti ti fa avanzare di un passo alla volta; tenerne premuto uno ti permette di muoverti in avanti o indietro un passo alla volta fino a che non smetti di premerlo. Hai migliori possibilità di affrontare con calma certi tipi di trappola uscendone illeso o di sgusciare via non visto dalle guardie.

Passo Laterale: puoi fare passi laterali a sinistra o a destra.

Gira: puoi usare questi tasti per girare su te stesso sul posto, oppure puoi premerli mentre cammini o corri per girare in quella direzione.

Gira Velocemente: se sei in piedi fermo oppure stai camminando, premere il tasto per girare velocemente ti farà voltare immediatamente di 180 gradi. Se stai correndo e premi questo tasto ti girerai con maggiore fluidità.

Arrampicarsi: ti arrampicherai automaticamente sugli ostacoli più piccoli. Se ti fermi davanti a una barriera, girati fino ad esserle proprio di fronte e premi [Shift] e Tast.Num. [8]. Se puoi, ti arrampicherai anche sugli ostacoli più grandi. Se l'ostacolo sembra troppo alto per arrampicarsi (più alto del Principe), potresti aver bisogno di saltarlo.

Saltare: puoi saltare in alto dritto premendo il tasto pressing the [Alt]. Puoi anche saltare in avanti, all'indietro, o di lato premendo il tasto [Alt] e uno dei tasti di direzione del Tast.Num. Per coprire una distanza maggiore puoi saltare in avanti mentre corri. Se premi e tieni premuto il tasto [Alt], proversi ad aggrapparti a qualunque cornicione tu abbia vicino mentre salti. Continuando a tenere premuto il tasto [Alt], premi Tast.Num. [8] per arrampicarti sul cornicione, o un altro tasto di direzione per tirarti su sul cornicione in quella direzione. Lasciare andare il tasto [Alt] ti fa cadere. In alcuni momenti potrai saltare in alto per raggiungere un oggetto, ma non arrampicartici, o perché qualcosa te lo impedisce o perché è troppo stretto per starci in equilibrio.

Scalare Corde e Pali: ci sono tre tipi di corde e pali che puoi incontrare nei tuoi viaggi: fissi (che non si muovono) corde e pali verticali, pali fissati orizzontalmente, e corde oscillanti. Per arrampicarti su uno dei tipi di corda o palo fissi, puoi o saltare in alto e aggrapparti, come nel caso di un cornicione, oppure camminare arrivandoci vicino e premere [Shift]. Così ti arrampicherai sulla corda o sul palo. I tasti di direzione ti permettono di controllare i tuoi movimenti sulla corda, in su o in giù, a destra o a sinistra. È anche possibile ondeggiare su qualche corda fissata orizzontalmente, premendo e tenendo premuto Tast.Num. [8].

non finirono lì, ma forse era tutto parte di un piano divino. La nave che aveva trovato fu travolta da una tempesta e gettata contro le rocce di un'isola deserta. Là, nel nascondiglio dimenticato di una banda di pirati, egli trovò un tappeto magico, che lo portò fino a una lontana catena montuosa.

Il Principe aveva avuto delle visioni, una voce di donna nella sua testa che lo avvertiva che le cose in Persia non andavano bene, e che qualcosa era successo alla sua consorte. Quando il tappeto atterrò vicino ad una fortezza in rovina, in cima ad un'alta montagna, egli ricordò quella voce, e come essa l'aveva spronato a recarsi là. Dal momento in cui mise piede nel palazzo in rovina percepì una strana sensazione di familiarità. Uno strano sigillo a "S" era stato dipinto sopra la porta, e orribili teste volanti di demoni, animate da qualche perversa negromanzia, abitavano il palazzo.

Ciò che il Principe scoprì esplorando la cittadella infestata lo rattristò e meravigliò allo stesso tempo. In un cunicolo polveroso trovò una spada scintillante. Non appena la prese in mano, ebbe una visione. Vide all'improvviso la sala nel tempo della sua gloria, e la donna di cui aveva udito la voce gli stava

Tast.Num. **[5]** ti fa girare su te stesso con questi tipi di corda. Lasciare andare il tasto **[Alt]** o **[Shift]** ti lancia via dalla corda, per atterrare (si spera) su un cornicione lì vicino o su un passaggio. Le corde oscillanti si comportano in maniera un po' diversa. Devi saltare sulla corda che quindi comincia ad oscillare. Lasciare andare il tasto **[Alt]** ti fa lasciare andare la corda, e tu volerai nella direzione in cui la forza centrifuga ti sta portando in quel momento.

Nuotare: puoi correre o camminare per attraversare gli specchi d'acqua meno profondi; questo dipende dalla profondità. Negli specchi d'acqua più profondi viene attivata automaticamente la funzione di attraversamento dell'acqua. Mentre attraversi l'acqua puoi usare le frecce direzionali per muoverti normalmente oppure, se l'acqua è abbastanza profonda, puoi usare il tasto **[Alt]** per tuffarti. Se cadi nell'acqua vai automaticamente sotto la superficie.

Sott'acqua i movimenti sono diversi. Premere Tast.Num. **[8]** ti fa inclinare verso il basso, Tast.Num. **[2]** verso l'alto. Tast.Num. **[4]** e Tast.Num. **[6]** ti fanno girare in quelle direzioni. Premi **[Alt]** per nuotare in avanti. Per tornare alla superficie, devi inclinarsi verso l'alto e nuotare verso la superficie. La tua resistenza è stata rafforzata da anni di viaggi e di avventure, ma non puoi trattenere il respiro per sempre. Mentre ti trovi sott'acqua le solite bottiglie rosse che rappresentano la tua salute vengono sostituite da bottiglie blu, che si svuotano man mano che l'aria ti viene a mancare. Se ti trovi ancora sott'acqua quando l'ultima bottiglia è vuota, annegherai.

Chinarsi e Strisciare: se premi **[C]**, ti lasci cadere a chinino. Resterai in questa posizione fino a che terrai premuto il tasto **[C]**, e puoi premere un tasto di direzione per cominciare a strisciare. Non puoi fare passi laterali, saltare o arrampicarti mentre sei chinato.

Guardarsi Attorno: se non sei impegnato in combattimento, premere e tenere premuto Bloc.Num. **[Enter]** ti permette di guardarti attorno (cambiando la prospettiva della telecamera). Usa i tasti di direzione per regolare la visuale: Tast.Num. **[8]** e Tast.Num. **[2]** cambiano la prospettiva verso l'alto e verso il basso, mentre con Tast.Num. **[6]** e Tast.Num. **[4]** farai trovare la prospettiva in senso orario ed antiorario. Non puoi muoverti normalmente mentre ti stai guardando attorno, ma puoi guardarti attorno mentre sei appeso a un cornicione, se continui a tenere premuto il tasto **[Shift]** o il tasto **[Alt]**.



TROVARE LA STRADA



Andando in giro ti troverai presto in una situazione precaria. Porte si apriranno e cancelli si chiuderanno, pozze d'acqua e muri spaventosamente a picco sono dietro a ogni angolo. Di seguito vengono descritte alcune delle cose più comuni in cui potrai imbatterti, ed alcuni suggerimenti su come comportarsi.

Aprire le Porte

Alcuni cancelli e alcune porte sono già aperti. Si apriranno automaticamente quando i avvicinerai a loro. Se una data porta non si apre, o si chiude all'improvviso, probabilmente è chiusa a chiave o è controllata da un interruttore lì vicino. Cerca nei corridoi lì attorno per lastre del pavimento o altri dispositivi che potrebbero far aprire la porta. Tieni aperti occhi e orecchie e, se proprio non ce la fai, prova ad osservare le azioni delle guardie per qualche indizio su come fuggire.

davanti. Ella rivelò al Principe che questa fortezza in rovina era stata un tempo la capitale di un paese governato da suo padre. Questa donna, la regina, era sua madre, che lo aveva messo in salvo sulle acque del fiume molti anni prima, per poi ritornare a morire a fianco di suo marito. Ella ordinò a suo figlio di vendicare la morte della sua gente.

Risvegliatosi da questo sonno il Principe andò avanti, indeciso se soddisfare la richiesta di sua madre e tuttavia deciso a tornare in Persia dalla sua sposa. Trovò una stupenda statua raffigurante un cavallo, nemmeno sfiorata dalla decadenza che intaccava il resto della fortezza. Essa prese vita quando egli le saltò in groppa, portandolo fino ad un tempio misterioso popolato di sacerdoti ostili. Impossibilitato a tornare indietro, poiché la sua cavalcatura magica si era ritramutata in pietra, egli si fece strada combattendo fino alla torre centrale del tempio, dove bruciava una grande fiamma azzurra.

Chiavi ed Altri Oggetti

Di quando in quando potrai trovare chiavi, amuleti ed altri piccoli oggetti il cui scopo potrebbe non esserti subito evidente. Raccoglili comunque. Osservando bene i luoghi in cui ti trovi, potrai presto scoprire come usare ogni singolo oggetto. Ad esempio, potresti rubare una chiave a una guardia e poi, più avanti, trovare una porta chiusa. Premi **Ctrl** quando sei di fronte alla porta, e se hai in mano la chiave giusta la porta si aprirà. Puoi avere in mano diversi oggetti allo stesso tempo. Nota che non sarà necessario portare degli oggetti da un livello all'altro. Se trovi una pozione, sappi che raccogliendola la berrai all'istante. Puoi trovare maggiori informazioni sulle pozioni nel paragrafo Pozioni Magiche a pagina 33, nella sezione intitolata Sopravvivere.

Oltre agli oggetti che puoi prendere troverai anche leve, interruttori ed altri oggetti che possono essere usati; puoi compiere questa operazione premendo il tasto **Ctrl**. Spesso questi oggetti contengono indizi su come trovar e la strada nei labirinti di prigioni e nei palazzi. Alcuni oggetti, come scatole e blocchi di pietra, non possono essere presi ma possono essere spostati. Puoi spingerli in avanti o tirarli indietro portandoti accanto ad essi e premendo **Ctrl** e una direzione del Tast.Num. Non aver paura di fare esperimenti!

Uscite Insolite

L'uscita non è sempre attraverso una porta. Non sei arrivato fin qui prendendo sempre la solita strada... tieni gli occhi aperti per tegole traballanti, botole, pozze d'acqua ed altre possibili uscite.

RICONOSCERE LE TRAPPOLE

Quando c'è qualcosa di cui hai bisogno, o devi andare da qualche parte, sii certo che per la strada che conduce là ci saranno trappole letali. Le possibilità di morte sembrano spesso limitate solo dall'immaginazione dei loro perversi creatori, ma per fortuna ci sono anche alcune tradizioni da tempo onorate di cui nessuna prigione è priva. Di seguito troverai le descrizioni di alcune delle trappole più comuni.

Terreno Pericoloso

Il terreno stesso può essere pericoloso. Carboni ardenti, botole ed altri pericoli attendono il viaggiatore incauto. La maggior parte di questi tipi di trappole non sono immediatamente mortali, ma possono essere difficili da individuare, specie se stai correndo. Spesso, l'unico modo di evitare di ferirsi è saltare con attenzione sopra le trappole, o arrampicarsi attorno. Comunque sia, ricorda che le fosse nascoste ed altre trappole simili possono nascondere una strada alternativa, se riesci a passarle senza farti troppo male.

Lame Semoventi

Ci sono quasi tanti modi per montare una lama a molla quanti modi di perdere la propria testa, per un avventuriero, in uno di questi efferati congegni. Falcetti montati su pali roteanti, o fogli di metallo affilato come un rasoio che si aprono si chiudono come le mascelle di una bestia sono frequenti variazioni sul tema. La maggior parte di queste trappole terrificanti, comunque, può essere evitata, se hai piedi veloci e ci pensi un po' su. Potrai saltare oltre alcune di esse, chinarti e passare sotto altre, mentre altre ancora si muovono secondo uno schema che può essere calcolato. Sfortunatamente il prezzo del fallimento è solitamente la morte.

Punte, Dardi ed altri Proiettili

Schemi regolari di fori sul pavimento o sulle pareti ti avvertono della presenza di una trappola con frecce o punte. Queste trappole possono essere individuate con facilità, se sai cosa stai cercando, ma oltrepassarle può essere difficile. Se le punte escono dal pavimento, saltarci sopra con cautela o passarci attorno stando ben aderente al muro può bastare. Ma se invece vieni investito da una pioggia di dardi, solo dei riflessi molto rapidi potranno salvarti dall'essere dolorosamente infilzato, ed alcuni di questi proiettili sono coperti di veleno.

Trappole nel Pavimento

Il rumore di una trappola nel pavimento fa rabbri-vidire ogni avventuriero, ma la regola più importante da ricordare è di continuare a muoversi! Questi tipi di trappole fanno spesso uscire getti di fiamma o fanno cadere rocce su coloro che ci stanno in piedi sopra in qualunque momento, ma spesso c'è una brevissima pausa tra il momento in cui la trappola viene attivata e il suo effetto. Se stai correndo, o salti fuori dal raggio d'azione della trappola, potresti oltrepassarla completamente, e mal glie ne incolga a coloro che ti seguono!



Quindi, se si può credere a ciò che le storie raccontano, egli fu colpito da una guardia e morì. Nel momento della sua morte, il suo spettro emerse dal corpo e toccò la fiamma azzurra, assorbendola, quindi ritornò al corpo del Principe, rientrandovi, e lo fece risorgere. Pieno di questo fuoco sacro, il Principe fu d'un tratto venerato dai preti con la testa d'aquila che minuti prima avevano tentato (con successo) di ucciderlo. Il Principe fu scortato al cavallo magico, che ora acconsenti a riportarlo in Persia. Atterrato su un'alta torre, entrò per trovare Jaffar ad attenderlo! Non c'era alcuna spiegazione per il misterioso ritorno dello stregone dal regno dei morti; in effetti, non c'era tempo per nessuna spiegazione di qualsiasi tipo. Il principe iniziò ad attaccare, ma il vile stregone lanciò in fretta un incantesimo, intrappolando il Principe in un mondo di incubo. Solo liberando lo spettro dentro di sé fu in grado di sopravvivere. Nel momento in cui lo spettro inseguì il Jaffar del sogno e lo incenerì con una palla di

IDENTIFICARE I NEMICI

Dovunque tu vada troverai degli avversari. Di seguito troverai la descrizione di alcune tra le figure più comuni che si frappongono fra te e i tuoi obiettivi.

Guardie

A guardia delle porte e dei corridoi, dalle profondità delle prigioni alle torri più alte del palazzo, ci sono i soldati di Assan. Alcuni fanno semplicemente il loro lavoro, e non sono più crudeli né più violenti di qualunque mercenario, mentre altri hanno abbracciato completamente la maligna crudeltà del loro padrone. Tutti sono completamente fedeli ad Assan, perché il più piccolo segno di mancanza di lealtà, in passato, ha significato la morte. Non ti puoi aspettare pietà quando combatti con questi esperti guerrieri. Comunque, come in ogni esercito, la qualità dei soldati varia grandemente dalla recluta appena arrivata allo spadaccino o al picchiere più esperto. La crema delle forze di Re Assan è a guardia dei livelli più alti del palazzo.



I Banditi del Mercato Nero



Anche sui bordi dei soka, o mercati, più rispettabili si può trovare della gentaglia in attesa di depredate il ricco e il malaccorto. In queste aree, in cui si commercia in beni illeciti e rubati, ladri e tagliagole di questa risma sono ovunque! Gli sguardi minacciosi e i corpi coperti di tatuaggi di questi Banditi aprono dei varchi tra i banchi e le stradine del mercato, e i cittadini più miti di questo mondo li vedono sia come un rischio che come una difesa. I Banditi del Mercato Nero pattugliano le strade tanto attentamente quanto una qualsiasi guardia cittadina, e sono veloci ad attaccare con la spada o col bastone, dirigendo il loro attacco sugli stranieri, s chi potrebbe attirare l'attenzione delle autorità, o su chi sembra portare con sé cose di valore.

Demoni d'Argilla



Dovunque la morte si mescoli al decadimento possono emergere bestie malefiche, che assumono una vita propria. Alcuni dicono che questi cosiddetti Demoni d'Argilla sono opera di malvagi stregoni, altri dicono che essi si creano da soli, trasformandosi da ratti di fogna e pesci che si cibano in quelle squallide profondità. La maggior parte di questi mostri ha sia le mani per brandire spade rugginose che le gambe per uscire dalle soffocanti vie d'acqua che li hanno visti nascere. Per via della loro forma e composizione amorfa i Demoni d'Argilla sono difficili da ferire e, forse perché non sentono il dolore, cessano di combattere solo quando sono stati ridotti in pezzi.

Scaricatori di Porto

I dirigibili dominano i cieli della Persia, fornendo ai nobili un lussuoso mezzo di trasporto. Una strana razza di lavoratori si è evoluta per la manutenzione di queste magiche navi volanti; essi vivono e muoiono senza mai metter piede sulla terraferma. Si dice che, anche se i loro antenati erano normali lavoratori portuali, questi Scaricatori di Porto assomigliano a malapena a qualcosa di umano. Si avvolgono le mani e i piedi prensili in bende per proteggersi dalle vesciche mentre maneggiano le corde di canapa, e si coprono il viso di stracci per impedire il passaggio a polvere e detriti. Queste figure curve, simili a scimmioni, sono bravissimi ad andare su e giù per i cavi, o a camminare sui ponti spazzati dal vento. Gli Scaricatori di Porto si costruiscono la propria casa nelle viscere dei dirigibili, occupandosi dei macchinari che tengono in aria le navi volanti. Proteggono ferocemente il loro territorio con qualunque arma disponibile



fuoco azzurra, il Principe si sveglia vedendo Jaffar bruciare di fronte a lui fino a ridursi in un mucchietto di cenere puzzolente.

Raccogliendo attentamente le ceneri in un'urna, e sigillandola, il Principe risvegliò la sua Principessa, che era stata condannata al sonno perpetuo quando aveva iniziato a sospettare che l'impostore non fosse il suo amato marito. Non avevano modo di sapere che una strega malvagia, una strega il cui sigillo era familiare al Principe, era responsabile del ritorno di Jaffar, e dei suoi accresciuti poteri. Ella era stata sconfitta per il momento, ma nuove trame stavano iniziando a crearsi anche mentre il Principe era occupato a raddrizzare i torti che Jaffar aveva compiuto in suo nome. Anche se la prova successiva che il Principe e la Principessa avrebbero dovuto affrontare sarebbe stata la colpa di Assan, fratello del Sultano, come già sapete, la strega non aveva ancora rinunciato alla sua vendetta personale... ma questa è una storia che racconteremo un'altra volta.

Demoni

Qualunque spirito cattivo e misterioso che non abbia già un altro nome viene chiamato Demone. Hanno molte forme e poteri arcani, se si deve dar retta alle storie, ma un racconto oggi è particolarmente popolare perché è particolarmente orripilante. Descrive una creatura sviata e maligna, alta due volte un uomo ma magra al punto da essere scheletrica, con una pelle ruvida come corteccia grigia. Questo Demone ed altri della sua razza, si dice, nascono dalle sofferenze della gente morente, e vagano per le rovine di una città perduta, cercando la vendetta con asce che grondano sangue. Anche se questi racconti sono probabilmente delle esagerazioni, il viaggiatore saggio è cauto e resta sulla difensiva quando si reca in terre dai climi difficili.



Assassini della Fortezza Oscura



lasciano di rado la loro fortezza sulle rive, gli Assassini della Fortezza Oscura sono noti per essere macellai senza cuore al servizio di un misterioso sovrano. L'abilità di questi uccisori prezzolati viene sussurrata in tutte le terre confinanti, ed i racconti delle loro malefatte aumentano di anno in anno. I contadini fanno segni di scongiuro quando viene menzionato il loro nome, e nessuno osa vestirsi di porpora e nero, perché questi sono i colori della confraternita della Fortezza Oscura. Anche se gli assassini attribuiti a loro sono esagerati di almeno una decina di volte, gli Assassini sono una forza formidabile.

Affrontare i Nemici

Naturalmente ti accorgerai che spesso gli ostacoli più difficili che affronti nel corso dei tuoi viaggi sono gli alleati e i servitori del tuo nemico: essi ti bloccano, pare, ad ogni angolo. Le battaglie in PRINCE OF PERSIA 3D possono essere vinte usando un preciso calcolo dei tempi e con la conoscenza delle capacità della tua arma. Alcuni nemici possono essere sconfitti semplicemente menando fendenti senza pause, ma la maggior parte dei tuoi avversari deve essere presa più seriamente, considerandone individualmente i punti forti e deboli.

Quando estrai un'arma entri in una distinta Modalità Combattimento, durante la quale la visuale della telecamera si sposta leggermente ed il controllo dei movimenti cambia. Vieni orientato automaticamente verso il nemico che stai combattendo, e tutti gli attacchi e le parate hanno effetto solo su quell'avversario. La salute del tuo avversario viene visualizzata sulla destra dello schermo come una fila di bottiglie blu. Quando l'ultima bottiglia è vuota, il tuo avversario è morto.

MOVIMENTI DELLA MODALITÀ COMBATTIMENTO

Indice dei Controlli della Modalità Combattimento

- Tast.Num. [8] **Passo Avanti**
- Tast.Num. [2] **Passo Indietro**
- Tast.Num. [7] **Passo Laterale a Sinistra**
- Tast.Num. [9] **Passo Laterale a Destra**
- Tast.Num. [5] **Affronta il Prossimo Avversario**
- [1] **Seleziona Arma da Mischia**
- [2] **Seleziona Tipo di Arco/Freccia**
- [Spacebar] o [Enter] **Estrai/Riponi Arma**
(Entra/esci Modalità Combattimento)

Passo: premere velocemente i tasti ti fa avanzare di un passo; tenere premuti questi tasti ti fa avanzare o andare indietro un passo alla volta fino a che non lasci andare il tasto. Un passo in una mischia è normalmente un passo più corto e cauto di quello che faresti correndo per un corridoio.

Passo Laterale: puoi fare passi laterali sia a destra che a sinistra, solitamente per evitare il colpo di un avversario. Quando fai un passo laterale non ti sposti in modo totalmente perpendicolare rispetto alla tua posizione, ma ti mantieni alla stessa distanza rispetto al tuo avversario, camminando in cerchio. Ti girerai automaticamente per essere di fronte al tuo avversario. Fai molta attenzione! Quando fai un passo laterale tendi ad evitare l'attacco proveniente dal centro o dal lato opposto, ma subirai dei danni aggiuntivi dagli attacchi che arrivano dalla stessa parte (dato che in pratica ci cammini contro).

Passo Veloce: se premi due volte un tasto di direzione farai un passo veloce, ampio, invece di uno piccolo e cauto.

Affronta il Prossimo Avversario: se ti trovi a dover affrontare più di un avversario, premere Tast.Num. [5] ti mette di fronte all'avversario successivo. Ricorda, potrai ferire solo l'avversario che hai di fronte.

Selezione Arma: per cambiare arma devi prima uscire dalla Modalità Combattimento. Premere questi tasti ti permette di cambiare arma e scegliere tra l'arma da mischia e il tuo arco, se è disponibile. Se selezioni l'arco, l'arco è l'arma che estrarrai quando ti troverai a dover combattere. Se premi più volte un tasto di selezione puoi selezionare o tra vari tipi di arma da mischia o tra varie frecce. L'arma che hai selezionato appare sotto forma di icona nell'angolo in basso a destra dello schermo quando non stai combattendo.

Riponi Arma: mettere via l'arma ti fa tornare alla normale modalità di movimento. Comunque, senza un'arma in mano (Modalità Normale), ogni colpo che ricevi può essere fatale e ci vogliono preziosi secondi sia per riporre un'arma che per estrarla di nuovo, ed in questi secondi sei estremamente vulnerabile. Stai attento a non riporre l'arma finché non sei sicuro di essere fuori dalla portata del tuo avversario e puoi impegnarti in una fuga veloce.

USARE UN'ARMA DA MISCHIA

Indice dei Controlli delle Armi da Mischia

[Q] o [Ctrl] + Tast.Num. [4] . . . **Attacca a Sinistra**

[W] o [Ctrl] + Tast.Num. [8] . . . **Attacca Sopra la Testa**

[E] o [Ctrl] + Tast.Num. [6] . . . **Attacca a Destra**

[S] o [Ctrl] + Tast.Num. [2] . . . **Para**

[Shift] + [Q] o Tast.Num. [4] . . . **Finta a Sinistra**

[Shift] + [W] o Tast.Num. [8] . . . **Finta Sopra la Testa**

[Shift] + [E] o Tast.Num. [6] . . . **Finta a Destra**

Anche se cominci l'avventura disarmato, troverai varie armi da mischia lungo la strada. Gli stessi comandi vengono usati per controllare ogni arma, e tutti hanno un gruppo di mosse simili, come colpire e parare. Queste mosse base vengono descritte più avanti, ma i dettagli dei punti di forza e debolezza di ogni arma, insieme alle strategie specifiche per usare ogni arma e difenderla, possono essere trovati nelle sezioni successive.

Attacca a Sinistra: da una posizione neutra, alzi l'arma sopra la spalla sinistra e la porti davanti a te in un ampio arco.

Attacca a Destra: da una posizione neutra, colpisci con la tua arma compiendo un arco da destra a sinistra. Il colpo è più veloce che nell'Attacco a Sinistra, ma infligge meno danno.

Attacca Sopra la Testa: da una posizione neutra, alzi l'arma sopra la testa e poi la porti in avanti di fronte a te (si spera) sul cranio del tuo avversario. Di solito è l'attacco più lento, ma è quello che infligge i danni maggiori.

Para: se un avversario ti sta attaccando e tu premi il tasto di parata, pari nella stessa direzione da cui ti sta arrivando il colpo. Comunque, se tieni premuto il tasto di parata dopo l'attacco, continui a parare nella stessa direzione; la parata non viene regolata automaticamente per bloccare il prossimo attacco. Se premi il tasto di parata quando il tuo avversario non attacca, parerai in una direzione casuale. Quando pari con successo un attacco vieni spinto leggermente indietro, a meno che tu non abbia già la schiena contro ad un muro.

Finte: il tasto [Shift] più una mossa di attacco ti permette di iniziare un attacco, ma di fermarti subito. L'idea è di indurre l'avversario a parare. Ad esempio, far seguire una finta sinistra da un fendente destro può infliggere un danno considerevole se cogli il tuo avversario con la guardia abbassata.

Contrattacchi

Se uno dei combattenti si lancia in un attacco e quell'attacco viene parato, gli ci vorrà un attimo per riprendersi e tornare in posizione neutra. Durante questo periodo di tempo, il combattente che ha parato ha l'opportunità di contrattaccare. Questi attacchi sono più veloci degli attacchi normali, anche se possono sempre essere parati se hai i riflessi pronti. I contrattacchi infliggono meno danni rispetto agli attacchi normali, e devono essere fatti subito dopo la parata perché vadano a segno. L'attacco sopra la testa non può essere contrattaccato. Se ti trovi a parare sulla sinistra, prova a contrattaccare a destra (e viceversa).

Elementi Base del Combattimento

Potresti non essere troppo sorpreso nell'apprendere che gli elementi essenziali del combattimento sono semplici regole di buon senso.

Sfrutta il movimento a tuo vantaggio; in battaglia sono spesso non le mani più veloci, ma i piedi più rapidi a vincere!

Devi imparare a parare efficacemente, dato che pochi colpi di spada possono rovinarti la giornata. Sai di essere numericamente inferiore, quindi sii paziente e affina la tua tecnica. Se ricevi diversi gravi colpi da tutti quelli che affronti non durerai a lungo.

Evita di premere gli stessi tasti in continuazione. Non solo i tuoi diventano prevedibili e vengono parati facilmente, ma non useresti l'intera gamma delle tue abilità. Non sei un picchiaduro pieno di muscoli che si lancia addosso a tutto quello che ti sta davanti. Sei stato addestrato ad essere accurato, svelto e preciso.

Usando un misto di finte, attacchi da ogni angolatura, parate e gioco di gambe, porterai al massimo il tuo vantaggio. Anche se alcuni nemici sono facili da uccidere, se non fai pratica di una buona tecnica verrai sopraffatto quando combatterai contro avversari più abili.

Sappi che non puoi scalare muri, saltare fosse o arrampicarti su ostacoli grandi se non riponi la tua arma.

Fai esperimenti con le tue armi – ognuna di esse ha le sue mosse uniche e speciali.

Puoi attaccare il fianco non protetto di un avversario facendo un passo laterale quando lui colpisce e attaccando prima che abbia la possibilità di girarsi e affrontarti di nuovo.

Tieni bene a mente i punti di forza e di debolezza di ciascuna delle tue armi. Potresti scoprire che ti senti più a tuo agio affrontando uno spadaccino con un bastone, o un uomo armato di coltello con la tua spada.

Usa una varietà di stili, sia cauti che aggressivi, con tutte le tue armi. Le stesse tattiche non funzioneranno su avversari diversi.

L'Arte della Spada

All'inizio, tutto quello che avevi erano la tua intelligenza e una spada rubata. Anche se ora sei più vecchio, e hai più esperienza con una quantità di armi diverse, la lunga lama è ancora la più versatile e la più comoda di tutte nelle tue mani. La scimitarra comune ha un buon raggio d'azione, e la sua lama curva è bilanciata per dare colpi ad arco ragionevolmente veloci e potenti. In un combattimento con un nemico armato allo stesso modo, dovresti sfruttare tutti i vantaggi della mobilità tua e della tua spada. Contro un avversario prudente, colpisci velocemente, cambiando lo schema dei colpi per trovare delle aperture nelle sue difese. Contro un nemico più aggressivo devi muoverti di più, fare passi laterali quando vieni attaccato, e parare quando è necessario fino a quando non farà un errore che potrai sfruttare.

La pazienza è perfino più importante, quando affronti un nemico armato di lancia o di bastone. Queste grandi armi tendono a colpire pesantemente, per cui ogni colpo andato a segno sarà probabilmente molto doloroso. All'inizio concentrati sullo stare fuori dal loro raggio, fintando di tanto in tanto e attirandoli in una parata. Colpisci solo quando sei abbastanza sicuro di avere successo e poi mantieni il vantaggio, avvicinandoti e lanciandoti in un attacco se ti è possibile. Quando cominceranno a barcollare sotto i tuoi colpi, non arrenderti. Ma se il tuo avversario ha la possibilità di riprendersi, torna su una posizione più cauta e aspetta la tua prossima opportunità.

Contro un avversario che usa un'arma piccola e veloce, usa il tuo maggiore raggio d'azione. Non aver paura di arretrare, colpire e arretrare ancora, rimanendo appena quel tanto lontano da impedirgli di lanciare un attacco efficace. Prova a fintare, e cerca di creare un'apertura; non dimenticarti di contrattaccare quando pari i suoi colpi.

Usare il Bastone

Le armi lunghe esistono di tutte le misure e di tutte le forme, ma una popolare innovazione è il bastone telescopico, che si comprime in un'asta da 90 centimetri facile da portare con sé. Quando è necessario, le estremità a molla possono essere estese per trasformarlo in un bastone da 180 centimetri. Questo bastone di metallo ha un raggio d'azione più ampio di quello di una spada, e il suo peso gli dà una potenza impressionante; sfortunatamente, in generale è anche abbastanza lento. Comunque, quando il tuo attacco col bastone viene parato, a volte potrai usare l'arma del tuo nemico come fulcro, e far ruotare il bastone nella direzione opposta per un attacco a sorpresa. Un attacco a sinistra parato può essere facilmente trasformato in un attacco a destra. Allo stesso modo, un attacco da destra che viene parato può essere trasformato in un attacco a sinistra. Un combattimento bastone contro bastone tende ad essere una battaglia difensiva, il che può essere una buona strategia, considerando quanto sono pesanti i colpi del bastone. Di quando in quando prova a fare qualche passo laterale, invece di parare in continuazione, e usa le finte per attirare il tuo nemico dalla parte sbagliata! Aspetta che il tuo avversario si trovi fuori posizione e poi colpisci.

In contrast, footwork is the primary defense of a staff-fighter facing opponents. Al contrario, il gioco di gambe è la difesa primaria di un combattente col bastone che affronti avversari con spade, coltelli e altre armi piccole e veloci. Per fortuna, una vita passata ad evitare trappole ti ha conferito grazia e velocità. Tutto quello che devi fare è usarle. Dato che la tua arma è più lenta, cerca di evitare i fendenti degli avversari, con salti all'indietro e passi laterali veloci, piuttosto che con parate che ti rendono vulnerabile ad un secondo colpo veloce. Inoltre, questo lascia libera la tua arma di avvantaggiarsi delle opportunità di contrattacco, dato che puoi fermarti a metà del passo per colpire, ma che non puoi interrompere un attacco per schivare e metterti fuori portata.

Due Lame sono Meglio di Una

Le lame doppie dell'assassino sono coltelli corti a tre punte che si avvolgono attorno a ciascuna mano. In mano ad un guerriero ben addestrato possono essere mortali, perché sono molto più veloci delle altre armi e perché naturalmente uno dei loro vantaggi primari è poter fare due cose alla volta. Quando si para, c'è bisogno di una sola mano, lasciando l'altro coltello libero di compiere un contrattacco fulminante. Puoi anche provare ad attaccare simultaneamente a destra e a sinistra – dopotutto, soltanto un'arma alla volta può essere parata. Sfortunatamente, le lame doppie sacrificano la potenza in favore della velocità e della versatilità, e il loro raggio non va molto oltre il tuo pugno, il che può limitare l'efficacia dell'arma.

Un combattimento con il coltello può essere una sfida emozionante, in cui ognuna delle vite deve affidarsi totalmente alla velocità e alla strategia. Ogni aspetto della velocità viene coinvolto, dal gioco di gambe fantasioso, che può far sembrare lo scontro quasi una danza, a combinazioni accecanti di colpi mirate a trovare e sfruttare tutti i punti deboli nella difesa dell'avversario. I colpi più leggeri sono più indulgenti con gli errori rispetto alle battaglie in cui si usano armi più grandi, e alla fine la vittoria sarà tua se saprai leggere meglio il tuo avversario, e sentire quando sarà il momento giusto di colpire o ritirarti.

Di fronte ad una spada o ad un bastone, comunque, è un compito pericoloso, che ti richiede di essere sia cauto che aggressivo per poter vincere. Ricorda che hai degli svantaggi nel raggio d'azione e nella potenza. Non puoi permetterti di rispondere colpo su colpo davanti ad un nemico armato più pesantemente. Eppure, a meno che tu non incalzi coraggiosamente il tuo avversario, arrivando-gli il più vicino possibile, rimani vulnerabile agli attacchi senza avere la possibilità di contrattaccare. Perciò, una scelta saggia è incalzare da presso il tuo avversario, ma concentrandoti sulla parata e aspettando l'opportunità di contrattaccare.

USARE L'ARCO

Indice dei Controlli dell'Arco e delle Freccie

[2] **Selezione Arco/
Scorri l'Inventario delle Freccie**

[Spacebar] **Estrai/Riponi Arco
(se l'arco è l'arma selezionata)**

[Ctrl] + Direzione . . **Punta la Freccia**

[Ctrl] + **[Spacebar]** . . . **Abbassati**

L'arco è un'arma comoda per quei momenti in cui è difficile, o non è saggio, gettarsi in un combattimento corpo a corpo. Comunque, le frecce non sono infinite, e potresti volerle tenere qualcuna per usi più interessanti che infilzare guardie. Ad esempio, alcuni oggetti come interruttori, muri e porte possono essere colpiti facilmente quanto bersagli vivi, inoltre, fare affidamento solo sull'arco e non anche sul lavoro di lama è un errore. Si mormora che esistano incantesimi che danno l'invulnerabilità ai proiettili, e l'armatura di molte creature offre protezione contro di esse, rendendo un tiro di freccia assai meno efficace.

Mirare e Tirare

Se hai selezionato l'arco e ti trovi in Modalità Combattimento, tenere premuto il tasto **[Ctrl]** arma l'arco tirando indietro la corda e puntando la freccia. Compiere questa azione fa cambiare l'angolazione della telecamera ed un reticolo nel centro della visuale mostra il punto verso cui la tua freccia è attualmente mirata. Puoi usare le solite frecce direzionali del Tast. Num. per regolare la tua mira. Lasciare andare il tasto **[Ctrl]** scocca la freccia. Se cambi idea e vuoi disarmare l'arco, premendo il tasto **[Spacebar]** mentre tieni premuto ancora il tasto **[Ctrl]** puoi abbassarti senza scoccare la freccia. Non puoi cambiare freccia mentre stai mirando; prima devi abbassarti ed uscire dalla Modalità Combattimento.

La figura dell'arciere ricopre un posto d'onore nelle storie del deserto. Si narra la storia di Ahmid Kaless, che difese un'oasi da solo contro quaranta banditi. Il luogo era roccioso e solo pochi di loro potevano attaccare allo stesso tempo, ma le sue frecce fecero il vuoto tra le file dei banditi. Infine, rimase con una manciata di frecce soltanto, ma ognuna di esse era chiamata disperazione. Ogni volta che tendeva l'arco, un bagliore blu come le acque che proteggeva emanava dalla freccia. Ed ogni volta che scoccava il dardo, uno dei banditi cadeva, morto, dal suo cavallo, fino a che l'ultimo di essi, scoraggiato ed impaurito, fuggì.

U è quella di Babas l'Assassino. Questo uccisore vestito di panni scuri portava con sé dardi speciali, destinati ad essere usati durante le missioni in cui veniva ferito. Codardi quanto un sussuro, questi dardi di legno non colpivano né più forte né più a fondo di qualunque altra freccia, ma una magia malvagia risucchiava l'essenza vitale della vittima e la trasferiva a Babas, guarendolo e permettendogli di continuare il suo sporco compito.

Gli dei ed altri spiriti proteggono gli arcieri, e le leggende raccontano di frecce che venivano benedette in momenti cruciali. Quando Parais e la sua sposa erano in fuga da un

Ottenere le Freccie

Le frecce regolari possono essere trovate accanto ai corpi di alcune delle guardie, oppure cercando in posti dove è probabile trovare un baule di rifornimenti, o dove, passando, le guardie possono averle lasciate cadere. E' sufficiente avvicinarsi ad una pila di frecce e premere [Ctrl] per raccoglierle. Si mormora che esistano anche frecce speciali, con effetti che vanno dall'esplosione in una palla di fuoco a richiamare uno sciame di vespe. Maggiori informazioni su questi proiettili, sia magici che non, possono essere trovate qui di seguito.



Tipi di Freccie

Ci sono molti tipi di frecce che puoi trovare nel corso dei tuoi viaggi

Le Freccie Normali possono essere fatte da un qualunque artigiano. Di solito non hanno nulla di particolare e possono ferire la maggior parte delle creature normali ed anche rompere oggetti delicati se vengono usate da un bravo arciere. Comunque, è ben vero che l'armatura o il cuoio spesso, così come certe pozioni magiche, possono offrire un'immunità totale o parziale ai dardi. Se sono necessarie molte frecce per abbattere un singolo nemico, potrebbe essere meglio conservarle per altri usi futuri.

Le Freccie Lavorate sono ricoperte di una varietà di poteri magici nel corso della loro creazione. Dato che le frecce lavorate sono difficili da fare, vennero costruiti dei templi in cui delle benedizioni potevano essere temporaneamente offerte dagli dei e da altre figure potenti venerate nel tempio. Questi luoghi di potere si riconoscono dalla loro aura magica. Per incantare una freccia è sufficiente che ti avvicini al tempio e premi [Ctrl]. Se hai almeno una freccia normale, l'essenza magica del tempio verrà trasferita a quella freccia, per un limitato periodo di tempo. La lunghezza e la natura dell'incantesimo varia da tempio a tempio, e solo una freccia alla volta può portare la benedizione del tempio. Se scocchi la freccia incantata, l'essenza magica ritorna al tempio, cosicché un'altra freccia potrà essere incantata. Qui vengono descritte alcune delle benedizioni conosciute, ma si dice che ne esistano molte altre.

Messaggero di Fuoco di Atar è il nome che viene dato al tipo più comune di freccia lavorata, che viene imbevuta dall'artigiano che la costruisce con una scheggia di fuoco magico. Quando questa freccia viene scoccata, un arco di fiamma blu e di fumo segna il suo volo. Le fiamme magiche bruciano tutti coloro che vengono colpiti da questa freccia, ma la maggior parte degli oggetti inanimati sono immuni al fuoco sacro. Solo gli oggetti più infiammabili possono essere dati alle fiamme.

La benedizione nota come **Chiamata dello Sciame** fa sì che uno sciame di vespe infuriate esca dalla freccia quando essa colpisce l'obiettivo. Questi insetti malefici attaccano la creatura vivente più vicina senza lasciarle tregua, anche se quella creatura potresti essere tu!

L'incantesimo detto **Luci Mesmorizzanti di Mazarad** crea una spirale di luci danzanti, che distruggono e confondono i nemici vicini al bersaglio. Le vittime di questo incantesimo sono raramente cosce di qualunque altra cosa, se vengono lasciate indisturbate a rimirare le luci.

Trappola dell'Anima Malaccorta è un incantesimo quasi sinistro, perché ruba l'anima di chiunque venga colpito da questa freccia e lascia che, per un limitato periodo di tempo, il suo corpo sia posseduto dall'arciere. Non si sa cosa ne sarebbe dell'arciere se la vittima morisse mentre è sotto il suo controllo.

Sopravvivere

Mantenerti sano e salvo può non essere facile quando tutto intorno a te, dai serpenti ai sultani, sono assetati del tuo sangue.

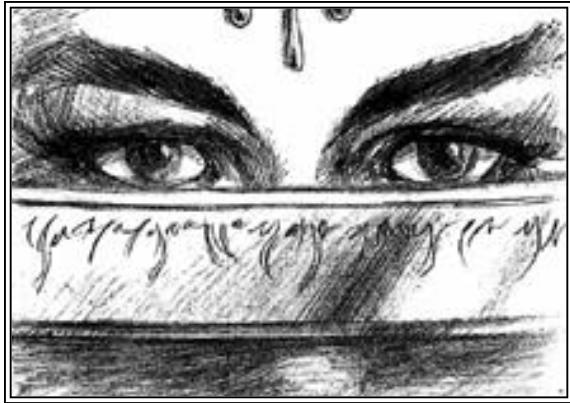
CONSIGLI PRATICI

Per poter sopravvivere avrai bisogno di una bella dose di senso pratico e di cautela, insieme al tuo coraggio.

demone sputafuoco, Demavend, il signore delle acque, ebbe pietà della coppia. Egli toccò la punta di una freccia che si trovava nella faretra del ragazzo e gli comandò di scoccarla in un fiume ribollente. Per un attimo la superficie si tramutò in ghiaccio, permettendo alla coppia di attraversarlo, ma quando il demone cercò di seguirli il ghiaccio si sciolse sotto i suoi piedi, ed annegò.



In un'altra emozionante fuga, questo Parais fu coinvolto in una rissa in un vicolo cieco, con tre tagliagole armati di scimitarre e coltelli che lo seguivano. Li sfidò a combatterlo con onore, uno alla volta; ma invece essi si precipitarono su di lui tutti insieme. Parais scoccò la sua ultima freccia, sperando di ferire uno ed alzare le sue probabilità di vittoria. Ma Ahura, patrono dei guerrieri che si battono con onore, prestò aiuto alla freccia. La sua furia fece esplodere il dardo, praticamente uccidendo il bandito che venne colpito e ferendo anche gli altri due. Parais, naturalmente, fu molto impressionato dalla piega che avevano preso gli eventi, ma si riprese abbastanza in fretta da saltare al di sopra dei corpi dei suoi ex attaccanti e correre a casa.



Fare Attenzione

La cosa più importante che ti ha insegnato la tua vita sulla strada è tenere gli occhi bene aperti e la mano sulla spada. Quando entri per la prima volta in un'area che non conosci, rallenta, inizia a camminare e osserva ciò che ti circonda. Non dimenticarti di guardarti attorno (premi **[Enter]** e le frecce del Tast.Num. per muovere la telecamera). Correre senza pensare a dove vai può anche essere il modo più veloce per arrivare a casa, ma è anche il modo più veloce per morire. Quando avrai tastato il polso alla zona e saprai quale tipo di avversario potresti incontrare, e hai una vaga idea della mappa di questa zona, puoi accelerare il passo.

Evitare i Combattimenti

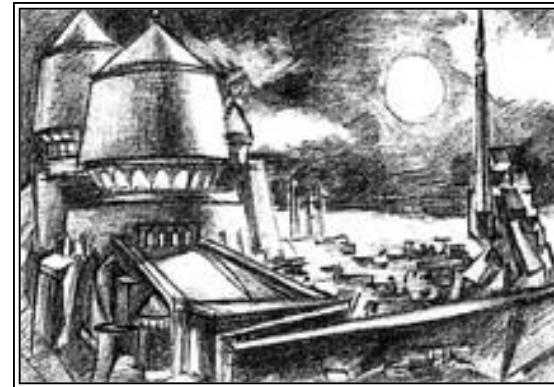
Il modo più semplice per restare vivo è evitare i combattimenti non necessari. Le guardie di pattuglia hanno le orecchie, oltre che gli occhi, quindi non essere troppo sicuro che non verrai notato solo perché ti stai nascondendo tra le ombre. Certamente le guardie avranno più probabilità di notarti quando non ti nascondi dietro a muri o colonne, e ti sentiranno più facilmente se corri piuttosto che camminare. Sii cauto, e ricordati che un nemico può essere indotto a pensare che non ha sentito niente se fai silenzio per un po'. Invece, se vedono un compagno in difficoltà, o se li riempi di frecce, possono venire a cercarti, sia che ti vedano e sentano o no.

Scappare

Il momento migliore per darsi alla fuga è quando vedi un nemico in lontananza e puoi pensare ad un piano per evitarlo. Molti dei tuoi nemici corrono veloci quanto te, e la cosa peggiore è che quando ricevi un colpo senza avere in mano un'arma soffrirai molto.

Avversari Multipli

Combattere più persone allo stesso tempo è solitamente un atto suicida. La tua maggiore possibilità di sopravvivenza sta nel ritirati, mettere via l'arma e scappare. Se sei costretto a combattere, concentra i tuoi attacchi su un nemico alla volta, ma cerca di usare il gioco di gambe per evitare di lasciare aperti dei varchi nella tua difesa, e cerca di tenerti un muro alle spalle!



SALUTE E GUARIGIONE

Tu inizi PRINCE OF PERSIA 3D in piena salute, rappresentata da tre bottiglie rosse in basso a sinistra sullo schermo dell'avventura. Accadranno diverse cose nel corso dei tuoi viaggi che potranno far diminuire la tua salute, come cadere giù da una grande altezza, cadere in una trappola o combattere un nemico. Le tre bottiglie rosse si vuotano per rappresentare questa perdita di salute. Ovviamente, quando la tua salute arriva a zero, muori. Il modo più comune per ripristinare la tua forza è bere una pozione guaritrice.

POZIONI MAGICHE

Sparses per le prigioni e le torri che attraverserai si trovano preziose fiale di liquidi rari. A volte queste pozioni saranno l'unica cosa che starà tra te e la morte. Alcune promettono la guarigione, altre una forza maggiore o altri effetti magici, mentre altre sono state malvagiamente corrotte. Sfortunatamente, tutte le pozioni sono misture delicate di oli e alcolici rari, che non possono tollerare scosse violente nelle tasche di un avventuriero dalla vita movimentata. Le pozioni nelle bottiglie devono essere consumate sul posto oppure lasciate lì per qualcuno che ne abbia maggiore bisogno. Di seguito troverai le descrizioni delle pozioni più comuni che potresti incontrare nei tuoi viaggi.



Tisana di Soma

Questa miscela di erbe ed estratti di piante sacre è relativamente facile da trovare, e si distingue per il suo piacevole colore celeste. È un ricostituente generico, che assicura un lieve sollievo dalle ferite, ma si dice che esistano pozioni di guarigione ben più potenti.

Sangue di Dahaka

Si dubita che questo denso colore giallo sia realmente estratto dalle vene di Dahaka, il drago a tre teste che si libererà dalla sua prigione tra le montagne per annunciare la fine del mondo. Ma, indipendentemente dalla sua origine, un semplice sorso di questo potente stimolante conferisce forza e vigore di lunga durata alle membra di chi lo beve, aumentandone grandemente la ferocia in battaglia.

Lacrime di Malak

Le origini di questa rara pozione viola si perdono nei meandri della storia, ma la ricetta viene ancora riscoperta di quando in quando, a beneficio degli avventurieri fortunati e per la disperazione degli arcieri nemici. Il suo nome viene dal dio pavone le cui lacrime sconfissero i demoni. Rara, anche se non impossibile da trovare, essa assicura immunità contro le armi da lancio per un limitato periodo di tempo. L'effetto viene descritto come se forti ma invisibili ali impedissero alle frecce di colpire il bersaglio e togliessero loro qualunque forza.

Midollo di Gaokerena

Se questo potente liquore sia realmente o meno distillato dal leggendario albero che conferisce l'immortalità è tuttora un argomento di discussione. Ciò che si sa è che un solo sorso di questa sostanza verde e limpida dona un aumento permanente di resistenza e vitalità.

Olio di Ahriman

Così chiamato dal nome dell'alchimista che per primo scoprì la curiosa miscela di olio d'ambra, ceneri dall'albero di bayan, e ghiandole di camaleonte, solo pochi conoscono le corrette proporzioni che creano un olio magico leggero, dal sapore disgustoso e di colore grigio. Quando queste sostanze sono mescolate correttamente, bere una fiala di questa sostanza permette di sfuggire alla vista altrui, passando inosservati oltre le guardie nemiche.

Note Sui Veleni

Sfortunatamente, molte persone sospettose e di poco onore mescolano le bottiglie delle pozioni con veleno per punire coloro che derubano i loro tesori. Sostanze comuni sono olio di aconito e veleno di cobra, ma si può usare qualsiasi cosa che causi dolori e sofferenze quasi istantanei. Spesso non c'è modo di distinguere se una data pozione sia tossica o pura, quindi fa che la prudenza e l'esperienza siano le tue guide. Il momento migliore per sperimentare bottiglie sconosciute è quando sei sano. Gli errori possono essere dannosi, ma a meno che tu non sia già gravemente ferito, il veleno è raramente letale.

MORTE

Anche l'avventuriero più esperto può avere una giornata storta, oppure scoprire un sistema nuovo e perverso di morire. Se hai un incidente fatale, ti viene data la possibilità di recuperare il tuo ultimo salvataggio. Se scegli di non recuperarlo, ripartirai dall'inizio del livello con la stessa salute, le stesse armi e lo stesso inventario con cui avevi iniziato il livello in questione.

Salvare le Partite

Naturalmente il sistema migliore per assicurarti di non perdere tempo prezioso ripercorrendo i tuoi passi dopo una disgrazia è salvare spesso. La tua partita viene salvata automaticamente quando completi con successo un livello. Per salvare una partita in qualsiasi altro momento, premi il tasto Esc e seleziona Salva Partita dal menù, oppure premi **[G]** per eseguire un Salvataggio Veloce.



Molte sono le pozioni create dal leggendario alchimista Orastian, fondatore di un'università per lo studio di questa scienza arcana. I suoi studenti ed in seguito i suoi imitatori in quest'arte si concentrarono sulla creazione di liquidi che avevano effetto soltanto sul corpo, dandogli forza, abilità atletiche, sopportazione o perfino una forma limitata di volo, solo per citare alcune delle pozioni. Eppure, Orastian era molto più interessato nelle sostanze che ampliavano la mente, come nel caso del famoso Filtro dei Magi che dava poteri di oracolo, oppure il Balsamo del Camaleonte, che concedeva a chi lo usava di passare non visto su qualunque terreno. Alcune di queste antiche ricette si sono tramandate ma, purtroppo, molte altre, come l'Elisir della Giovinezza di cui si favoleggia sono, ironicamente, andate perdute nel tempo.

Risoluzione dei problemi

Questa sezione fornisce informazioni che dovrebbero aiutarti a risolvere alcuni dei problemi tecnici più comuni.



SCHEDE AUDIO E VIDEO

Alcune schede audio e/o video non sono supportate da Windows e DirectX. Se non hai una delle seguenti schede Audio o Video, il gioco potrebbe non funzionare.

Schede Audio Compatibili con DirectX: Aureal 2.0, Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS

Schede Video Compatibili con DirectX:

ATI, Cirrus Logic, Matrox, S3, Creative Labs, Rendition, Nvidia, TNT, 3DFX, Diamond, Lanopus

PROTEZIONE DA COPIA

Per poter giocare a PRINCE OF PERSIA 3D, il CD originale del gioco deve essere nel lettore CD-ROM.



IMPOSTARE UNA PERIFERICA DI CONTROLLO

Se la tua periferica di controllo non funziona in PRINCE OF PERSIA 3D, potrebbe non essere configurata per Windows. Per controllare, apri il Pannello di Controllo e clicca l'icona Periferiche di Gioco. Se il tuo dispositivo non è elencato sotto Periferiche di Controllo, puoi tentare di configurarlo per Windows:

1. Assicurati che il tuo dispositivo sia connesso fermamente alla porta giochi.
 2. Clicca sul pulsante Aggiungi sotto all'elenco Periferiche.
 3. Seleziona il tipo e il costruttore della tua periferica di controllo, se disponibile.
 4. Se il tuo dispositivo non è sulla lista, clicca su Aggiungi Altre, e cerca il tuo modello nella lista. Se il tuo dispositivo viene fornito con driver o software di configurazione, inserisci quel disco e clicca su Disco.
 5. Quando torni alla lista Periferiche, evidenzia il tuo dispositivo, e clicca su Proprietà. Segui le istruzioni sullo schermo per calibrare il tuo dispositivo. Se non riesci a configurare il tuo dispositivo per funzionare correttamente con Windows, contatta il produttore della periferica.
- Nota:** i joystick non sono supportati da PRINCE OF PERSIA 3D.

PROBLEMI GRAFICI

Se hai qualche difficoltà con le grafiche del gioco (texture confuse o pixelate, ombre, colori, ecc.) prima di tutto assicurati che la tua scheda di accelerazione grafica soddisfi i requisiti minimi di sistema, e che sia compatibile con Direct X 6. Se la tua scheda soddisfa tutti i requisiti, ma i difetti grafici rimangono, potresti essere sprovvisto dei driver più aggiornati per la tua scheda. Di solito, questi si possono scaricare direttamente dal sito web del produttore, oppure contattando il supporto tecnico del produttore della scheda.

Se la grafica e il gioco sono lenti, ma per il resto funzionanti, solitamente ridurre le impostazioni del Livello di Dettaglio, anche nella parte Grafica del Menù delle Opzioni, risolve il problema. Se continui ad avere difficoltà nel far funzionare il gioco in maniera soddisfacente, controlla per sicurezza che il tuo sistema soddisfi i requisiti minimi.

SETUP DI DIRECTX 6

Questo gioco richiede DirectX versione 6 o superiore. Se non hai DirectX 6 puoi installarlo o reinstallarlo dal CD. Installare DirectX 6 è un'opzione che ti viene offerta durante l'installazione del gioco. Questi driver possono anche essere installati esplorando il CD del gioco, e aprendo la cartella DirectX. Clicca due volte su Dxsetup.exe per avviare l'installazione di DirectX 6.

Usando il pulsante **Installa DirectX 6** dal menù **Esecuzione Automatica** oppure Dxsetup.exe, puoi installare e reinstallare DirectX 6, verificare la certificazione dei tuoi driver, o recuperare i tuoi driver audio e video precedenti secondo la procedura descritta più avanti.

Licenza e Clausola Esonerativa di DirectX



PRINCE OF PERSIA 3D utilizza i driver audio e video DirectX di Microsoft. DirectX è uno strumento di programmazione creato da Microsoft, e l'installazione di DirectX può causare problemi al video o di risoluzione grafica e anomalie di sistema con i computer che usano driver video che non sono certificati DirectX. DirectX è un prodotto Microsoft, e come tale Red Orb non può essere responsabile per i cambiamenti che potrebbero verificarsi nel tuo computer in seguito all'installazione di questa piattaforma. Per la risoluzione di problemi collegati a DirectX che non possono essere risolti con l'aggiornamento del gruppo di driver per

Windows più recente, devo contattare o Microsoft oppure il produttore della scheda video per ottenere assistenza tecnica o servizi aggiuntivi.

Microsoft detiene tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi a DirectX. All'utente viene concessa una licenza limitata per l'uso di DirectX nei prodotti che usano sistemi operativi Windows.

Verificare i Driver DirectX delle Schede Audio/Video

Per verificare che i driver delle tue schede audio e video siano certificati DirectX, segui queste istruzioni.

Clicca sul pulsante **Avvio di Windows** (solitamente presente nell'angolo in basso a sinistra del tuo schermo). Clicca su **Esegui**. Inserisci nel campo vuoto il comando: C:\progra-1\directx\setup\dxinfo.exe quindi clicca su **OK**. Assicurati che tutti i driver abbiano la dizione **Certificato di fianco** al nome.

Se uno o più dei tuoi driver non sono certificati DirectX è necessario che contatti il produttore dell'hardware per sapere se hanno dei driver certificati DirectX 6.

Reinstallare i Driver Video di Windows

se riscontri dei problemi al monitor dopo l'installazione di DirectX 6 puoi reinstallare i driver video originali seguendo queste istruzioni.

Clicca il pulsante **Avvio di Windows** e clicca su **Esegui**. Nella finestra che apparirà digita il comando:

C:\Programmi \directx\setup\dxsetup.exe poi clicca su **OK**.

Clicca sul pulsante **Ripristina Driver Originari**. Questa operazione potrebbe richiedere il disco contenente quei driver.

CONTATTARE L'ASSISTENZA TECNICA

Se incontri qualche problema ti preghiamo di consultare la sezione **Risoluzione dei Problemi** prima di contattare l'Assistenza Tecnica di The Learning Company. In questa sezione abbiamo inserito molte delle soluzioni ai problemi più comuni. Se sei sicuro che il tuo sistema abbia i requisiti per installare PRINCE OF PERSIA 3D e non riesci comunque a far partire il gioco, assicurati di stare utilizzando i driver più recenti per il tuo sistema.

Il reparto di assistenza tecnica di The Learning Company è disponibile per aiutarti con qualunque problema riguardante il prodotto che hai acquistato. L'assistenza tecnica può essere contattata via e-mail, posta, fax o telefono. Il personale tecnico fornisce assistenza per tutta la linea di prodotti di The Learning Company, compresi i prodotti Red Orb, SSI, Mindscape e Brøderbund.

Quando contatti l'assistenza tecnica, assicurati di fornirci la maggior quantità possibile di informazioni sul tuo sistema e sul problema che hai incontrato. Ci servono le seguenti informazioni per poterti fornire l'assistenza tecnica di cui hai bisogno:

Il tuo nome e cognome.

Numero di telefono, numero di fax, indirizzo postale ed indirizzo e-mail.

Nome del prodotto, versione, piattaforma e formato.

Ad esempio: PRINCE OF PERSIA 3D/versione 1.0/Windows 95/98/CD-ROM

Una breve descrizione del problema che hai incontrato.

Tipo di computer, compreso il nome del produttore e la marca. (Mac o PC) Se non riesci a trovare il nome del computer, di PC clone IBM Clone.

Ad esempio: PC Pentium Dell 200 MHz

Quantità di memoria.

Ad esempio: 64 MB di RAM

Grandezza del disco fisso.

Ad esempio: disco fisso da 12 GB

Tipo di scheda video.

Ad esempio: Scheda video ATI Matrox Milenia 8 MB

Tipo e velocità del drive CD-ROM.

Ad esempio: Drive CD-ROM Panasonic 4x

Tipo di DVD-ROM.

Ad esempio: Drive Philips DVD-ROM di seconda generazione

Tipo di scheda audio.

Ad esempio: Scheda Audio Creative Labs 16 bit

Se stai usando una rete specifica che tipo di rete viene utilizzata.

Tipo e velocità del modem

Ad esempio: Modem interno US Robotics 56K Flex

Versione del sistema operativo Windows o Macintosh.

Se hai un problema di stampa, specifica il nome, produttore e modello della stampante che stai usando.

Ad esempio: HP Deskjet 870 CSI.

<http://www.learningco.com>

Visita il nostro sito web, <http://www.learningco.com>, per avere le risposte alle domande più comuni e per altre informazioni sull'assistenza tecnica. Vai alla sezione dedicata all' Assistenza per ricevere le risposte alle domande più comuni (FAQ), scaricare materiale, patch per il gioco ed altri file utili.

Call Center dell'Assistenza Tecnica

Numero Verde Automatizzato 24-ore: (800) 409- 1497

Con questo servizio i nostri clienti possono trovare gratuitamente le risposte alle domande più comuni sui prodotti.

Linea Fax 24-ore dell'Assistenza Tecnica: (319) 395-9600

Numero Telefonico Principale dell'Assistenza Tecnica: (319) 247-3333

Lo staff di assistenza tecnica è disponibile dalle 9:00 alle 21:00 ora standard, dal Lunedì al Venerdì (tranne durante le vacanze). Ti preghiamo di essere davanti al computer quando ci chiami.

Assistenza Tecnica Online

Indirizzo e-mail dell'Assistenza Tecnica: Help@tlcsupport.com

Biblioteca Tecnica Online: www.learningco.com/support

Il sito web di Prince of Persia 3D: www.pop3d.com

Se il gioco su cui ci chiedi informazioni è uscito da più di 90 giorni, visita il sito web per essere sicuro di avere la versione più recente del gioco prima di contattare l'Assistenza Tecnica.



Indirizzo Postale:

The Learning Company

1700 Progress Drive

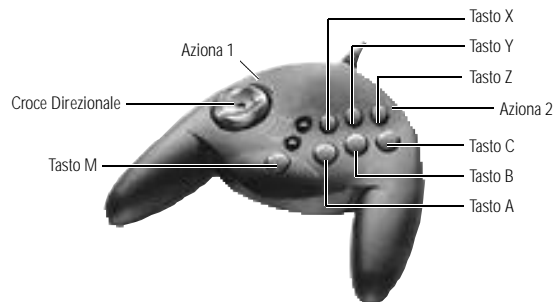
PO Box 100

Hiawatha, IA 52233-0100 USA

Attn: Prince of Persia 3D

Nota: nella corrispondenza postale ti preghiamo di includere le informazioni richieste.

Indice dei Controlli



Normale Movimento	Tastiera Assegnazione	GamePad Assegnazione
Corri in Avanti	Tast.Num. [8]	Croce Direzionale Su
Cammina in Avanti/ Arrampicati sull'Ostacolo	[Shift] + Tast.Num. [8]	Tasto A + Croce Direzionale Su
Cammina all'Indietro	Tast.Num. [2]	Croce Direzionale Giù
Passo Laterale a Sinistra	Tast.Num. [7]	Aziona 1
Passo Laterale a Destra	Tast.Num. [9]	Aziona 2
Gira a Sinistra	Tast.Num. [4]	Croce Direzionale Sinistra
Gira a Destra	Tast.Num. [6]	Croce Direzionale Destra
Girati Velocemente	Tast.Num. [5]	Tasto Y
Salta in Alto Dritto/ Tuffati Sott'Acqua	[Alt]	Tasto B
Salta/Nuota Dentro quella direzione	[Alt] + Direzione	Tasto B + Croce Direzionale in
Chinati	[C]	Tasto X
Strisciati Dentro direzione scelta	[C] + Direzione	Tasto X + Croce Direzionale
Raccogli/ Usa Oggetto Vicino	[Ctrl] o [Tab]	Tasto C

Guardare Attorno	Tastiera Assegnazione	GamePad Assegnazione
Guardati Attorno (Cambia Prospettiva Telecamera)	Num [Enter]	Tasto Z
Shift Prospettiva Su	Num [Enter] + Tast.Num. [8]	Tasto Z + Croce Direzionale
Shift Prospettiva Giù	Num [Enter] + Tast.Num. [2]	Tasto Z + Croce Direzionale
Ruota Prospettiva Senso Orario	Num [Enter] + Tast.Num. [6]	Tasto Z + Croce Direzionale Destra
Ruota Prospettiva Senso Antiorario	Num [Enter] + Tast.Num. [4]	Tasto Z + Croce Direzionale Sinistra
Combattimento Movimento	Tastiera Assegnazione	GamePad Assegnazione
Passo Avanti	Tast.Num. [8]	Croce Direzionale Su
Passo Indietro	Tast.Num. [2]	Croce Direzionale Giù
Passo Laterale a Sinistra	Tast.Num. [7]	Aziona 1
Passo Laterale a Destra	Tast.Num. [9]	Aziona 2
Affronta Prossimo Avversario	Tast.Num. [5]	---
Estrai/Riponi Arma (Entra/ Esci Modalità Combattimento)	[Spacebar] o [Enter]	Tasto M

Mischia Armi	Tastiera Assegnazione	GamePad Assegnazione
Selezione Mischia Arma/Scegli Tra le Armi	[1]	---
Attacca a Sinistra	[Q] o [Ctrl] + Tast.Num. [4]	Tasto X
Attaca Sopra la Testa	[W] o [Ctrl] + Tast.Num. [8]	Tasto Z
Attacca a Destra	[E] o [Ctrl] + Tast.Num. [6]	Tasto Y
Para	[S] o [Ctrl] + Tast.Num. [2]	Tasto B
Finta a Sinistra	[Shift] + [Q] o Tast.Num. [4]	Tasto A + Tasto X
Finta Sopra la Testa	[Shift] + [W] + Tast.Num. [8]	Tasto A + Tasto Z
Finta a Destra	[Shift] + [E] + Tast.Num. [6]	Tasto A + Tasto Y

Arco Freccia	Tastiera Assegnazione	GamePad Assegnazione
Selezione Arco/ Sfoggia l'Inventario delle Freccie	[2]	---
Estrai/Riponi Arco (se l'arco è l'arma selezionata)	[Spacebar]	Tasto M
Puntamento Freccia	[Ctrl] + Direzione	Tasto C + Croce Direzionale
Abbassati	[Ctrl] + [Spacebar]	Tasto C + Tasto M

Riconoscimenti

Produttore Esecutivo: Andrew Pedersen

Responsabile Progetto: Todd Kerpelman

Responsabile Programmazione: Peter Lipson

Progettazione Visiva: Chris Grun

Responsabile Animazione e Progettazione Livelli: Jeff Hunter

Consulente alla Progettazione: Jordan Mechner

Produttori Associati: Jonathan Dixon, Rick Marazzani, Keli Wong

Assistente di Produzione: David Yen

Programmatori: Bob Arient, Ben Ceschi, Scott Henderson, Dan Kelmenson, Randall Turner

Programmazione Aggiuntiva: Carey Clutts

Grafici 3D & Progettisti Livelli: Matt Christman, Ashley Huang, Michael Pearce, Erik Stone, Carson Utz

Grafico 3D e Animatore: Jason Felix

Grafico 3D: Paul Davies

Animatori: Roberta Browne, John Kim

Animazione Aggiuntiva: Kevin Doole

Modelli Aggiuntivi: Scott Fritts, Brad Herman

Grafico Texture: Nathaniel Johnson

Grafica Aggiuntiva Texture: Philip Bossant, Rob Chang, Bill Eral, Dave Saccheri

NetImmerse di: Numerical Design Ltd.

Mossi da: The Motion Factory

Animazione Filmati & Grafica 3D: BentAnimation

Effetti Speciali: Stormfront Studios

Autore del Manuale: Anatheia Lopez

Dialoghi dei Filmati: John Morgan

CAST

Principe: David Boat

Rugnor: Bob Johnson

Sultano & Assan: Roger L. Jackson

Principessa: Andrea Satin

Cast Voci: Jenean Pearce

Regia Voci, Musica & Progettazione Suono: Michael Barrett

Musica & Progettazione: Tom Rettig

Musica: Jonelle Adkisson, Greg Rahn

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

Effetti Sonori Aggiuntivi: Robert Johnson

DIREZIONE SVILUPPO

Vice Presidente Ricerca & Sviluppo: Jan Lindner

Direttore Artistico: Jacques Hennequet

Responsabile Tecnico: Russ Brown

Responsabile Marketing: Todd Sitrin

Responsabile Associato Marketing: Marc Hamel

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

...e tutti gli altri del Reparto Test della Mindscape Entertainment



Ringraziamenti Speciali a: Todd Arnold, Rick Pallaziol di Weapons of Choice, Sean Schoonmaker, David Kruse, Stuart Lowder, Scott Aronian, Ken Goldstein, Chuck Kroegel, Caryn Mical, Debbie Minardi, Mario Alves, KC Conroe, Michael Shelling, Bill Linn, Lance Groody, la squadra della Numerical Designs Ltd., la squadra della The Motion Factory, Tully's Coffee, Mr. X, Jennifer Mechner, Buck Film, May del Café Bangkok, Neena & Veena, Lacey Noelle, e tutte le nostre rispettive famiglie e amici.

HAI DOMANDE O PROBLEMI?

Se riscontri dei problemi relativi al disco o al sistema puoi raggiungerci in diversi modi. Telefono: (319) 247-3333 tra le 9:00. e le 21:00., Tempo Standard Orientale, da Lunedì a Venerdì tranne nei periodi di vacanza. Fax dell'Assistenza Tecnica: (319) 395-9600 Attn: Assistenza Tecnica. Chiamata ai nostri servizi automatizzati al numero: (800) 409-1497. Riempire il nostro modulo di assistenza online al sito web: http://store.learningco.com/dev/support_form.asp (oppure alla pagina web del gioco, che è citata nel manuale); per Email: Helpticsupport.com (ti preghiamo di mettere il nome del gioco come soggetto del messaggio) Puoi anche scriverci a questo indirizzo: The Learning Company, ATTN: Assistenza Tecnica, 1700 Progress Drive, PO Box 100, Hiawatha, IA 52233-0100 (accludi una busta indirizzata e affrancata per la risposta).

GARANZIA LIMITATA DELLA RED ORB ENTERTAINMENT

La Red Orb Entertainment e la sua compagnia madre e tutte le compagnie consociate garantiscono che il supporto magneto-ottico su cui il prodotto è memorizzato sarà esente da difetti di materiale e di fabbricazione. La garanzia è valida per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto. Se entro 90 giorni dalla data di acquisto il supporto magneto-ottico risulta in qualche modo difettoso, puoi rispedire il supporto a The Learning Company, Attn: Returns, 190 Parkway West, Duncan, SC 29334. Ti preghiamo di includere una copia della ricevuta fiscale, della prova di acquisto sulla confezione o della fattura, insieme ad una breve nota di spiegazione del motivo del reso del programma.

RED ORB ENTERTAINMENT SMENTISCE TUTTE LE GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, RIGUARDO A QUESTO PROGRAMMA SOFTWARE REGISTRATO SUL CD O DISCHETTO O AL GIOCO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE DELLE REGOLE, ALLA QUALITÀ, PRESTAZIONI, COMMERCIALITÀ O ADEGUATEZZA PER UNO SCOPO SPECIFICO. IL PROGRAMMA ED IL GIOCO VENGONO VENDUTI 'COSÌ COME SONO'. L'INTERO RISCHIO PER QUANTO RIGUARDA LA QUALITÀ E LE PRESTAZIONI È ASSUNTO DALL'ACQUIRENTE. IN NESSUNA CIRCOSTANZA LA RED ORB ENTERTAINMENT POTRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, INCIDENTALI O CONSEGUENTI DERIVANTI DA EVENTUALI DIFETTI NEL PROGRAMMA O NEL GIOCO, O PER LA PERDITA DI DATI RISULTANTE IN QUALUNQUE CASO DALL'USO DEL PROGRAMMA O DEL GIOCO, IN TUTTI I CASI, ANCHE SE LA RED ORB ENTERTAINMENT FOSSE STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI UNO QUALSIASI DI TALI DANNI. (ALCUNE GIURISDIZIONI NON PERMETTONO LA LIMITAZIONE OD ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O INDIRETTI, QUINDI LA LIMITAZIONE OD ESCLUSIONE DI CUI SOPRA PUÒ NON ESSERE APPLICABILE A VOI.) LA RED ORB ENTERTAINMENT INOLTRE ESCLUDE E NEGA, ED IL LICENZIATARIO CON IL PRESENTE ACCORDO ACCETTA, QUALUNQUE CLAUSOLA O ATTUALMENTE PRESENTE O INCLUSA IN QUEL CERTO TRATTATO INTERNAZIONALE SULLA VENDITA DI BENI DEL 1 GENNAIO, 1998, INCLUSE MA NON LIMITATAMENTE A QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, IVI CONTENUTA.

Il prodotto software incluso e questo manuale sono soggetti a copyright. Tutti i diritti sono riservati. Questo manuale non può essere copiato, fotografato, riprodotto, tradotto o ridotto in qualunque forma elettronica o forma leggibile da macchine, in tutto o in parte, senza previo consenso scritto della Red Orb Entertainment. Il programma che accompagna il presente manuale può essere copiato, solo dall'acquirente originale, nella misura in cui ciò è necessario per l'uso sul computer per il quale è stato acquistato. Chiunque riproduca parti di questo libro per qualsiasi motivo, con qualunque mezzo, sarà colpevole di violazione di copyright e soggetto all'azione civile o penale adeguata a discrezione di chi detiene il copyright.

©1999 The Learning Company, Inc. e le sue consociate, e Jordan Mechner. Tutti i diritti riservati. Prince of Persia è un marchio registrato e Red Orb Entertainment è un marchio di proprietà di Learning Company Properties, Inc. Windows è un marchio registrato o marchio di proprietà di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. QuickTime è il logo QuickTime sono marchi registrati usati con autorizzazione. QuickTime è registrato negli Stati Uniti ed in altre nazioni. Tutti gli altri marchi di proprietà e marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi detentori.