
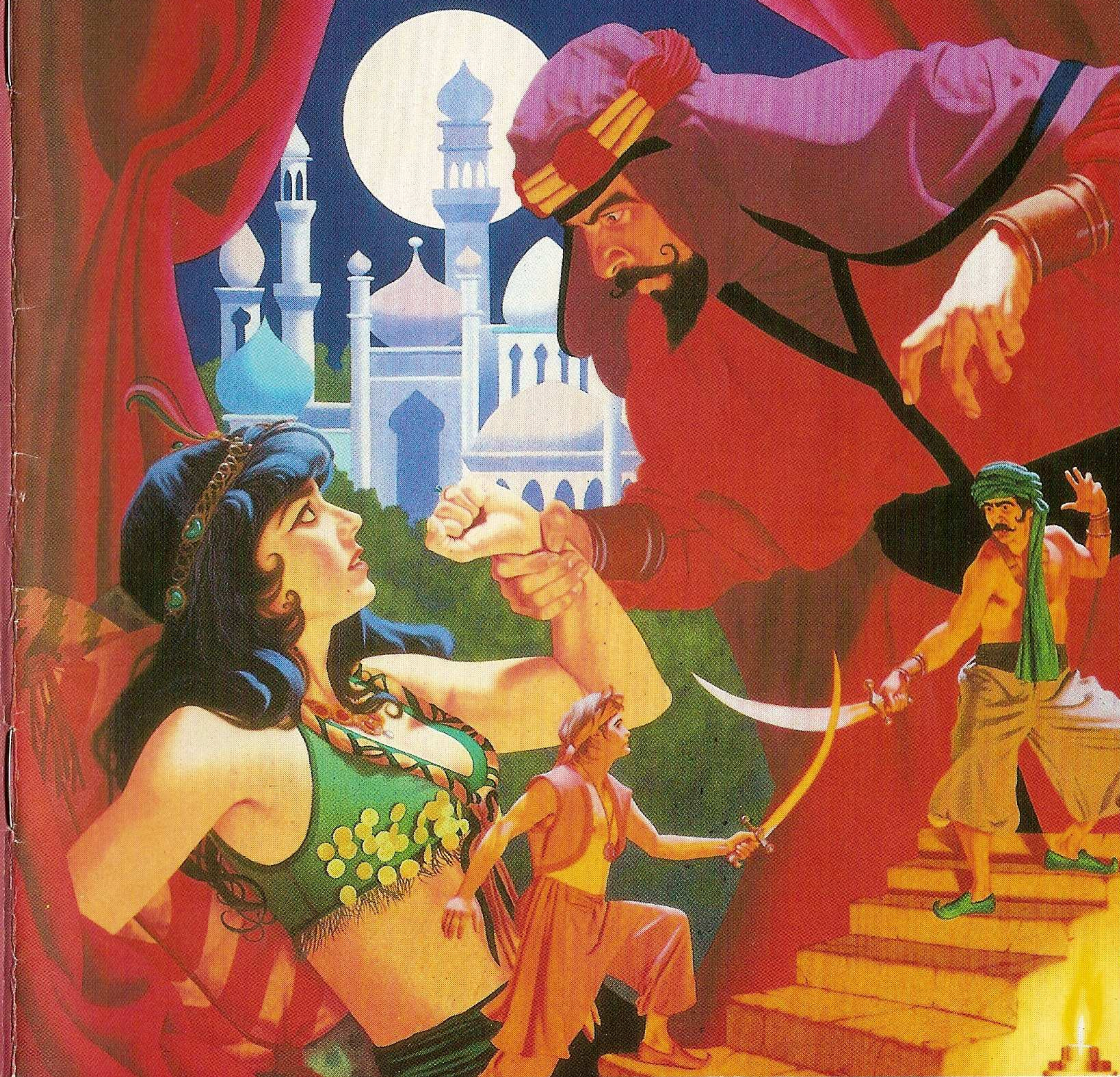


Copyright by

Broderbund

Veröffentlicht von
SOFTGOLD

PRINCE of PERSIA

Handbuch



Inhalt

Einleitung	2
Laden des Spiels	3
Laufen, Springen und Klettern	4
Schwertkampf	5
Übung	5
Tastatur-Steuerung	6
Hinweise und Tips	7
Leben und Tod	8
Das Abenteuer	8
Tod und Weiterspielen	9
Diskettenzugriff	9
Abspeichern des Spiels	10
Spezial-Tasten	10
Über den Autor	11
Über die Musik	11

Einleitung

Es ist eine Zeit der Dunkelheit. Während der Sultan in fernen Ländern Kriege führt, hat sein Gro wisir Jaffar alle Macht an sich gerissen. Überall im Land leiden die Menschen unter der eisernen Faust der Tyrannei und träumen von besseren Zeiten.

Sie sind das einzige Hindernis zwischen Jaffar und dem Thron. Ein Abenteurer aus fernen Weiten, unberührt von den Intrigen bei Hof, so haben Sie das Herz der wunderschönen jungen Tochter des Sultans gewonnen. Aber auch Jaffar haben Sie gewonnen... als ärgsten Feind! Denn auch er begehrt des Sultans Kind.

Auf Jaffars Anweisung werden Sie gefangen, Ihrer Waffen beraubt und in den dunkelsten Kerker des Palastes geworfen. Jaffar, nun seines Sieges sicher, hat der Prinzessin ein Ultimatum gestellt: Entweder sie entscheidet sich innerhalb einer Stunde, ihn zu heiraten, oder sie wird sterben.

Eingeschlossen in ihren Raum hoch oben im Palast ruhen alle Hoffnungen der Prinzessin auf Ihnen. Denn wenn der letzte Sand durch die Uhr geronnen ist, wird ihre Entscheidung nur eines bringen: Jaffar den Thron... dem Volk eine grausame Zeit des Terrors... und den Tod für den jungen Mann der dereinst Prinz von ganz Persien hätte sein können.

Laden des Spiels

IBM/Tandy

Prince of Persia kann entweder mit der Tastatur oder mit einem Joystick gespielt werden. Um Prince of Persia in den Modi EGA, CGA, Tandy oder Hercules zu spielen, benötigen Sie 512KB. Für den VGA Modus sind 640KB erforderlich.

Spielen von Diskette: Booten Sie Ihren Computer mit DOS 2.11 oder einer höheren Versions-Nummer. Legen Sie entweder die 3.5 Zoll Diskette oder Disk 1 der 5 1/4 Zoll Version ein und tippen Sie PRINCE, gefolgt von einem Druck auf die ENTER Taste. Sollten Sie die 5 1/4 Version spielen, werden Sie von Zeit zu Zeit aufgefordert, Diskette 2 einzulegen. Das Spiel lädt und startet automatisch.

Spielen von Festplatte: Booten Sie Ihren Computer mit DOS 2.11 oder einer höheren Versions-Nummer. Legen Sie entweder die 3.5 Zoll Diskette oder Disk 1 der 5 1/4 Zoll Version ein und tippen Sie INSTALL, gefolgt von einem Druck auf die ENTER Taste. Folgen Sie jetzt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Auf der Festplatte wird ein Verzeichnis mit dem Namen "Prince" angelegt, in das alle Files kopiert werden.

Um Prince of Persia von der Festplatte zu starten, gehen Sie bitte in das Verzeichnis "Prince" und tippen Sie dann PRINCE, gefolgt von einem Druck auf die ENTER Taste.

Wenn der Titelschirm erscheint, drücken Sie eine Taste oder den Feuerknopf des Joysticks, um das Spiel zu beginnen.

Amiga

Legen Sie die "Prince of Persia" Diskette in das interne Laufwerk ein. Das Spiel lädt und startet automatisch. Sollten Sie Besitzer eines A1000 sein, müssen Sie vorher Kickstart 1.2 oder höher booten. Wenn der "Workbench" Schriftzug erscheint, verfahren Sie wie vorher beschrieben.

Prince of Persia kann sowohl mit dem Joystick, als auch mit der Tastatur gespielt werden.

Laufen, Springen und Klettern

Umdrehen: Tippen Sie den Joystick nach Rechts oder Links an.

Laufen: Drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie laufen wollen. Lassen Sie den Joystick los, um zu stoppen.

Schleichen: Halten Sie den Joystickknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie gehen wollen. Benutzen Sie diese Funktion, um sich an Abgründe oder verdächtig wirkende Bodenteile heranzupirschen.

Springen: Drücken Sie den Joystick nach oben.

Vorwärtsspringen: Wenn Sie still stehen, drücken Sie den Joystick diagonal in die Richtung, in die Sie springen wollen.

Sie können mit Anlauf weiter springen. Um über einen Abgrund zu springen, sollten Sie mindestens zwei Schritte Anlauf nehmen. Drücken Sie den Joystick in die gewünschte Laufrichtung, dann nach oben, um zu springen. Keine Angst, die Spielfigur springt im letzten Moment!

Klettern: Um an einer Kante hochzuklettern, stellen Sie sich davor und drücken Sie den Joystick nach oben.

An einer Kante hängen: Drücken Sie den Joystick-Knopf und halten Sie ihn gedrückt. Lassen Sie den Knopf los, wenn Sie herunterfallen wollen. Drücken Sie den Joystick nach oben, um sich heraufzuziehen.

Sollten Sie an einer Kante vorbeifallen, drücken Sie den Knopf und die Spielfigur wird versuchen, die Kante zu greifen. Denken Sie daran, wenn Sie den Knopf loslassen, fallen Sie!!

Von einer Kante herunterklettern: Gehen Sie bis an den Rand, drehen Sie sich um und drücken Sie den Joystick nach unten. Um sich festzuhalten, drücken Sie den Knopf.

Ducken: Drücken Sie den Joystick nach unten.

Etwas nehmen: Stellen Sie sich vor den Gegenstand und drücken Sie den Feuerknopf.

Der Schwertkampf

Wenn Sie auf einen Gegner treffen, lassen Sie sofort den Joystick los. Der Spieler zieht dann automatisch sein Schwert – falls er eins besitzt – und geht in Angriffshaltung. In dieser Situation sind die Joystickfunktionen geändert:

Zustechen: Joystick-Knopf drücken.

Sich dem Gegner nähern: Den Joystick in Richtung des Gegners drücken.

Sich zurückziehen: Den Joystick in die entgegengesetzte Richtung drücken.

Abblocken: Drücken Sie den Joystick nach oben, wenn Ihr Gegner zuschlägt. Üben Sie dies ein bißchen – Beobachten Sie Ihren Gegner genau.

Abbrechen des Kampfes: Drücken Sie den Joystick nach unten. Nachdem Sie Ihr Schwert eingesteckt haben, sind alle normalen Bewegungen wieder möglich – aber Vorsicht: Ein einziger Hieb mit dem Schwert kann Sie jetzt niederstrecken.

Übung

Drücken Sie während des Spiels SHIFT-L um einen Level weiter zu kommen.

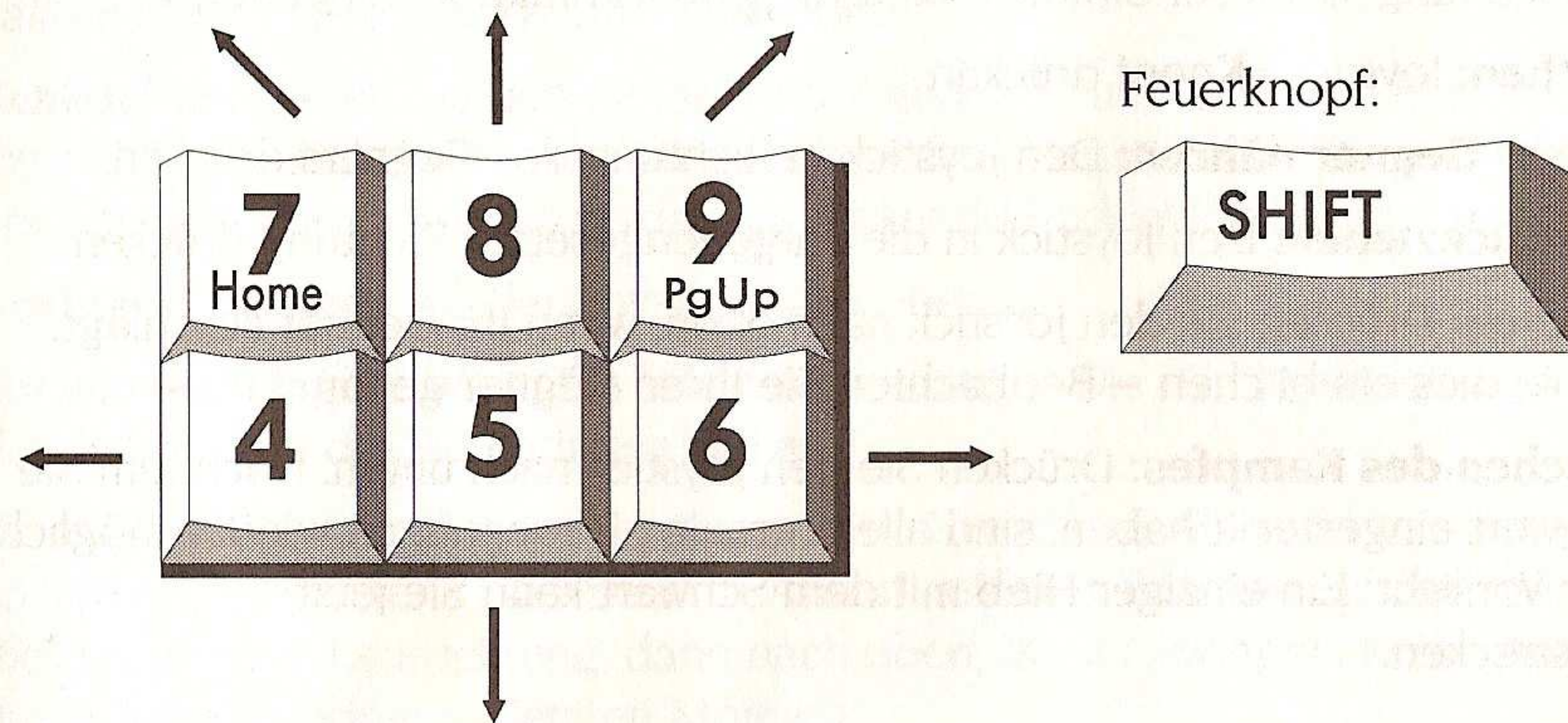
Diese Funktion erlaubt es Ihnen, Ihre Fähigkeiten in den Leveln 2 bis 4 zu verbessern. In diesem Modus haben Sie nur 15 Minuten Zeit. Es ist also unmöglich, das Spiel zu gewinnen.

Wenn Sie den Übungsmodus verlassen wollen, drücken Sie CONTROL-R um das Spiel neu zu starten.

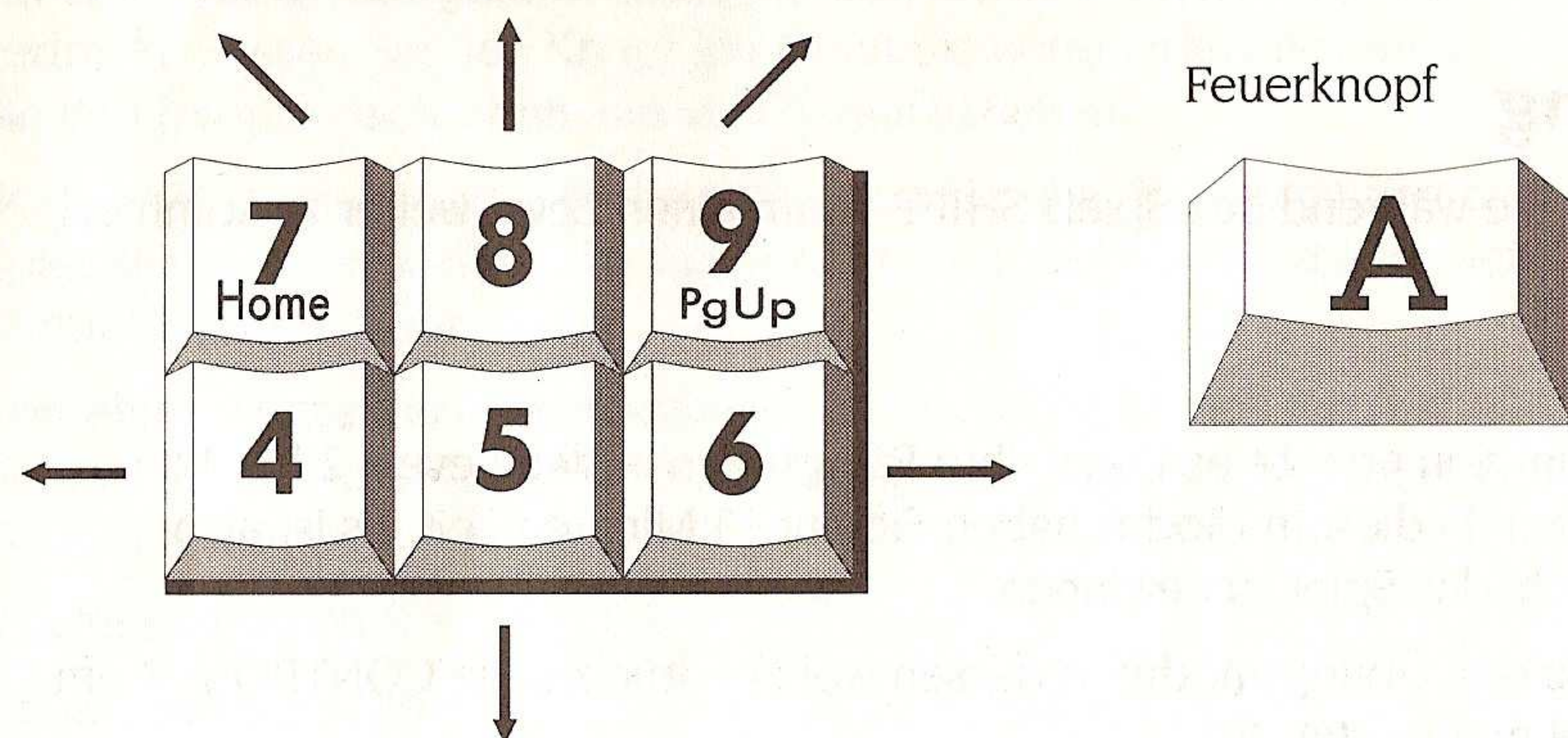
Tastatur – Steuerung

Im Tastatur-Modus benutzen Sie folgende Tasten anstelle des Joysticks:

IBM:



Amiga:



Hinweise und Tips

- Um bei einem Sprung ohne Anlauf möglichst weit zu kommen, sollten Sie sich mit der Schleich-Funktion bis ganz an den Rand des Abgrunds vortasten.
- Wenn Sie beim Sprung die andere Seite verfehlen sollten, können Sie sich vielleicht noch an der Kante festhalten. Drücken Sie während des Sprungs den Feuerknopf – und lassen Sie ihn gedrückt!!
- Jedesmal, wenn Sie einen Schlag eines Gegners abblocken, werden Sie ein Stück nach hinten geschoben. Sie sollten niemals eine reine Defensiv-Strategie wählen, da Sie von Ihrem Gegner an die Wand gedrängt werden.
- Durch auf- und abspringen können Sie lockere Bodenelemente entdecken.
- Es gibt mehrere Arten von Druck-Platten. Wenn Sie auf diese Platten treten, werden Mechanismen an Falltüren aktiviert.
- Lernen Sie, verschiedene magische Flaschen an Ihrem Aussehen zu erkennen.
- Sie können durch einen mit Spitzen gepflasterten Bereich hindurchschleichen.
- Ein zwei-Stockwerke Fall wird Sie verletzen, ein drei-Stockwerke Fall wird Sie töten.
- man weiß nie, was sich alles in einem Verließ befindet. Forschen und suchen Sie – Sie haben schließlich nichts zu verlieren... außer Ihrem Leben, der Prinzessin und dem ganzen Königreich.

Leben und Tod

Die Anzeige in der linken unteren Ecke zeigt Ihnen Ihre aktuelle Stärke. Jedesmal, wenn Sie sich verletzen oder verletzt werden, verlieren Sie einen oder mehrere dieser Stärkekpunkte. Wenn Sie keinen mehr übrig haben, werden Sie sterben.

Sie beginnen mit drei Punkten, können darüberhinaus aber noch mehrere im Verlauf des Spiels dazubekommen.

Die Stärkekpunkte Ihrer Gegner werden in der rechten unteren Ecke angezeigt.

Das Abenteuer

Obwohl dies Ihre erste Begegnung mit den Verließen des Palastes ist, haben Sie dennoch einige Hinweise:

- Die Prinzessin wird im höchsten Turm des Palastes gefangengehalten. Um Sie zu erreichen, müssen Sie aus dem Verließ herausfinden, durch das Hauptgebäude und auf den Turm.
- Die Stärke und das Kampfgeschick der Wachen nimmt im Verlauf des Spiels zu. Die tödlichsten Gegner bewachen die Prinzessin.
- Seitdem Sie in der Stadt angekommen sind, haben Sie viel über die Fähigkeiten Jaffars gehört. Er kann angeblich zaubern und beherrscht die Kunst der schwarzen Magie. Sie geben nicht viel auf diesen Hokuspokus – aber dennoch, ruhiger macht Sie dies auch nicht.

Tod und Weiterspielen

Wenn Sie sterben erscheint für ca. 20 Sekunden eine Meldung auf dem Bildschirm. Wenn Sie in dieser Zeit den Knopf drücken, spielen Sie von dem Level an weiter, in dem Sie gestorben sind.

Sollten sie nicht Weiterspielen wollen, kommen Sie wieder in die Titelsequenz nach Ablauf der 20 Sekunden zurück.

Sollten Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, drücken Sie CONTROL–A um das Spiel abubrechen.

Sie können das Spiel sooft Sie wollen fortsetzen, aber denken Sie daran. Der Sand rinnt weiter durch die Uhr!

Um zu sehen, wieviel Zeit noch übrig ist, drücken Sie die SPACE–Taste.

Diskettenzugriff

Da Prince of Persia von Zeit zu Zeit auf die Diskette zugreift, sollte die Spieldiskette immer im Laufwerk bleiben.

Abspeichern des Spiels

Wenn Sie Level 3 erreicht haben, können Sie von dort an Ihr Spiel abspeichern (In jedem Level). Drücken Sie CONTROL-G während des Spiels und Ihr aktueller Spielstand wird gespeichert.

Wenn Sie das nächste Mal Prince of Persia laden, drücken Sie im Titel CONTROL-L. Das vorher gespeicherte Spiel wird nun geladen und Sie können von dort aus weiterspielen.

Spezial-Tasten

Beachten Sie die Unterschiede zwischen IBM und Amiga!

- ESC** – Standbild. Drücken Sie wiederholt ESC um eine Einzelbildschaltung zu bekommen. Drücken Sie irgendeine Taste des Keyboards um weiterzuspielen.
- CONTROL-J** – Wählt die Joystick-Steuerung und dient beim IBM zum erneuten Kallibrieren des Joysticks. (Nur bei IBM-PC)
- CONTROL-K** – Wählt die Tastatur-Steuerung (Nur bei IBM-PC)
- CONTROL-R** – Beendet das Spiel und kehrt in die Titelsequenz zurück.
- CONTROL-A** – Startet erneut am Anfang des Levels.
- CONTROL-S** – Schaltet allen Sound ab. Erneutes Drücken schaltet ihn wieder an.
- CONTROL-G** – Speichert das Spiel auf Diskette.
- CONTROL-L** – Lädt das gespeicherte Spiel.
- CONTROL-Q** – Beendet das Spiel.
- CONTROL-E** – Löscht die High-Score-Liste, wenn im Titel gedrückt (nur bei Amiga)
- SPACE-Taste** – Zeigt beim Drücken die verbleibende Zeit an.

Über den Autor

Jordan Mechner, 25, ist Autor des berühmten Spiele-Klassikers KARATEKA. KARATEKA erschloß dem Computerspiel neue, unglaublich realistische Animationen und verband sie mit einer Kino-ähnlichen Handlung. KARATEKA verkaufte sich weltweit mehr als 400.000 mal.

Um die unerreichte und kaum noch besser zu verwirklichende Animation von PRINCE OF PERSIA zu zeichnen, sah sich Jordan dutzende von Filmen mit Schwertkämpfen und anderen Bewegungen an. Zwei Jahre in der Entwicklung, stellt PRINCE OF PERSIA den Gipfelpunkt einer lebenslangen Begeisterung für Animation und von zehn Jahren Computer-Hacking (in erster Linie auf dem Apple II) dar.

Jordan wurde in New York geboren, machte 1985 seinen Universitätsabschluß auf der Yale-University und lebt heute in San Francisco.

Dan Gorlin, Autor der Amiga Version, hat zwei der großen Klassiker der Spiele-Software geschrieben: CHOPLIFTER und TYPHOON THOMPSON. Auch er stammt vom Apple II, kam über den Atari ST zu seinem jetzt bevorzugten Computer, den Amiga.

Über die Musik

Die Musik von Prince of Persia arbeitet wie eine typische Filmmusik mit Leitmotiven für die einzelnen Charaktere und Situationen. Die Motive sind im einzelnen: Der Prinz, die Prinzessin, Jaffar, Gefahr!, das Schwert, Schatten, Tod!, Zeit und Magie.

Original Spieldesign, Programmierung und Grafiken von Jordan Mechner

Produziert von Brian Eheler

Musik komponiert von Francis Mechner

Animation von David Mechner, Michael Coffey, Tina La Deau und Robert Cook

Dank an Robert Cook, Tomi Pierce, Eric Deeds, Corey Kosak, Roland Gustafsson, Oliver Fellguth und an das Brøderbund Quality Assurance Department

IBM-Tandy Version

Programmiert von Lance Groody

Grafiken von Leila Bronstein, Avril Harrison und James St. Louis

Musik und Soundeffekte von Tom Rettig

Amiga Version

Programmiert von Dan Gorlin

Grafiken von Leila Bronstein, Avril Harrison und James St. Louis

Musik und Soundeffekte von Tom Rettig

Dank an Glenn Axworthy, Jeff Charvat und Chris Jochumson

Copyright 1989, 1990 Jordan Mechner

Deutsche Anleitung und Spieltexte übersetzt von Julian Eggebrecht

Handbuch-Gestaltung von Uwe Schaffmeister

Veröffentlicht 1990 von Softgold Computerspiele GmbH