

Contenido

La aventura continúa	1
Introducción	1
En acción: Para empezar de forma rápida	3
Primeros pasos	5
Requisitos del sistema	5
Instalación del juego	5
Inicio del juego	6
Configuración de los controles del juego	7
Para guardar los juegos	8
En camino	9
El menú Inicio	9
El menú Juego	10
El menú Opciones	11
Superación de obstáculos	13
Control del Príncipe	13
Cómo encontrar tu camino	16
Cómo reconocer las trampas	17
Cómo identificar a los enemigos	19
Frente al enemigo	22
Movimiento en la Modalidad de combate	22
Uso de un arma de lucha	23
Uso del arco	28
Supervivencia	30
Consejo práctico	30
Salud y curación	32
Pociones mágicas	33
Muerte	34
Solución de problemas	35
Resumen de controles	41
Créditos	44

La aventura continúa

Introducción

A veces, te sigue pareciendo un sueño. Tú, un joven mendigo que viajó de polizón en un barco hacia lejanas tierras, te has convertido en el Príncipe de Persia.

Cuando pisaste por primera vez las costas arenosas de esa tierra mágica, tu única preocupación era sobrevivir. Pero en el momento en que viste a la hermosa hija del Sultán, tu corazón quedó atrapado. Muy pronto, te encontraste luchando por la libertad de la Princesa, y por la tuya propia, contra los numerosos enemigos de su padre. Gracias a tus esfuerzos y entrega, conseguiste casarte con ella. La boda fue magnífica, pues toda la gente a lo largo y ancho de Persia celebró la victoria sobre el malvado Jaffar y el regreso de la paz a la tierra del Sultán.

Sin embargo, no todos se unieron a las fiestas con corazón sincero. Con la mirada perdida en los ojos de tu amada, apenas te diste cuenta de que el rey Assan, el hermano pequeño

del Sultán, sonrió muy poco durante la ceremonia y se fue antes de que el festín de la boda hubiera terminado.

Terminadas las fiestas, te fuiste acostumbrado poco a poco a tu nuevo papel de esposo e hijo. Cuando llegó la noticia de que el rey Assan invitaba a la familia del Sultán a una visita, te sentiste intranquilo. Se decía que el rey Assan era un gobernante implacable y corrían vagos, pero inquietantes rumores acerca de su conducta y la de su hijo Rugnor. Además, los rumores sugerían que el Sultán y Assan no se llevaban muy bien. Acallando tus protestas, el Sultán insistió en que rechazar la invitación sería una descortesía. Si las relaciones entre los dos países tenían que mejorar, no se podía desaprovechar esa oportunidad diplomática.

Así, te encontraste acompañando al Sultán y a tu esposa en el viaje. Al principio disfrutaste del cambio de ambiente y pasaste muchas horas deambulando por aquellas impresionantes tierras con tu esposa. Una pausa en tus deberes resultaba agradable y el tiempo que pudiste estar a solas con la Princesa fue maravilloso. El Sultán y Assan parecían tranquilos, como si la visita hubiera iniciado una reconciliación entre ellos. No había indicios del misterioso Rugnor.

Todo parecía ir bien hasta que esta noche te invitaron a presenciar un espectáculo especial que se consideraba poco conveniente para los ojos de una mujer casada. Cuando se le pidió a la Princesa que se retirara a la cámara de los invitados, querías ir con ella, pero eso hubiera sido un insulto a la hospitalidad de Assan. Tuviste miedo de perjudicar la frágil armonía que había surgido entre los dos gobernantes, así que aceptaste separarte de ella. ¡Cómo habrías deseado ir con ella, olvidándote de la etiqueta y la diplomacia! Durante la «fiesta» te distrajiste pensando en tu amada, y quizás por eso el ataque te pilló totalmente desprevenido. Ahora has sido despojado de tus armas y de tus hermosas ropas, y te hallas encerrado en un húmedo calabozo. Estás a muchas leguas de casa, en una tierra desconocida y de pronto hostil, armado sólo con tu ingenio y tu valor.

Afortunadamente, no es la primera vez que te encuentras en una situación como ésta...

Salir

Selecciona esta opción para salir del juego y volver a tu escritorio de Windows.

El menú Juego

Puedes acceder al menú Juego en cualquier momento del juego presionando la tecla q. Con esa tecla también puedes volver de nuevo al juego. El menú Juego es similar al menú Inicio, pero tiene dos opciones adicionales:

Guardar juego

Puedes llegar al menú Guardar juego desde el menú Juego o presionando 2.

En un lado de la pantalla hay una lista con los juegos anteriormente guardados, si guardaste alguno. Los juegos guardados se muestran en orden cronológico, el más reciente ocupando la primera posición. Bajo el nombre aparece el nivel, la fecha y la hora en que se guardó el juego. Junto a la lista aparece una imagen reducida que representa el juego que se está guardando. Resalta un juego guardado para copiarlo, o selecciona Ranura vacía para crear un espacio donde guardar un nuevo juego. Se te pedirá que escribas un nombre y hagas clic en Guardar (tecla e) para guardar el juego, o que hagas clic en Cancelar (tecla q) para volver a la pantalla anterior. También puedes presionar 6

para escoger la opción Guardar rápido en cualquier momento de la partida. Además de lo anterior, el juego se guardará automáticamente siempre que completes con éxito un nivel.

Reiniciar nivel

Esta opción te lleva de nuevo al principio del nivel actual. Comienzas con la misma salud, armas e inventario con los que iniciaste el nivel.

El menú Opciones

Puedes llegar al menú Opciones desde el menú Inicio, el menú Juego o presionando 4. Hay varias categorías de opciones. Cuando hayas terminado de ajustarlas, presiona Aceptar para confirmar o Cancelar para rechazar tus cambios y volver a la pantalla anterior.

Gráficos

Resolución: Los gráficos de resolución superior requieren un procesador y/o una tarjeta aceleradora 3D más potente.

Brillo: Aclara el tono global de los gráficos para que el escenario sea más fácil de ver, o lo oscurece.

Contraste: Aumenta el contraste para que sobresalgan los detalles, o lo disminuye para tener una atmósfera más misteriosa.

Gama: Incrementa la intensidad del color si los gráficos aparecen grises, apagados o demasiado oscuros; la reduce si los colores son demasiado fuertes.

Nivel de detalle: Cuanto mayor sea el detalle de tus gráficos, más demandas estará haciendo el sistema a tu procesador y tarjeta aceleradora 3D.

Sonido

Música y volumen SFX: Controla los niveles de volumen relativos de la banda sonora y los efectos especiales.

Invertir estéreo: Si tus altavoces parece que reproducen los sonidos por el lado equivocado (por ejemplo, un bloque cae a tu izquierda pero escuchas el golpe en el altavoz derecho) corregirás el problema activando esta opción.

Prueba: Reproduce una muestra de sonidos para comprobar tu configuración.

Controles

Invertir controles al ir hacia atrás: Activa esta opción si al retroceder los controles parecen estar al revés.

Configurar controles: Abre otra pantalla desde la que puedes cambiar la configuración predeterminada de tu teclado y de otros controladores. Para obtener una información más detallada sobre cómo configurar tus controles, consulta la sección Reasignación del teclado y otros controladores, que empieza en la página 8.

Superación de obstáculos

El camino del verdadero amor nunca es fácil. En esta sección se dan instrucciones detalladas acerca de cómo moverte por Prince of Persia 3D, así como sobre los tipos de trampas, enemigos y otros obstáculos que puedas encontrar en tus viajes.

Control del Príncipe

Controles generales fuera de los combates

Tecl. aux. 8 Avanzar

s + Tecl. aux. 8 Caminar hacia adelante/Saltar sobre obstáculo

Tecl. aux. 2 Caminar hacia atrás

Tecl. aux. 7 Paso lateral a la izquierda

Tecl. aux. 9 Paso lateral a la derecha

Tecl. aux. 4 Giro a la izquierda

Tecl. aux. Pad 6 Giro a la derecha

Tecl. aux. 5 Giro rápido alrededor

a Salto recto hacia arriba/

Sumergirse bajo el agua

a + Dirección Salto en esa dirección

C Agacharse

Num e Mirar alrededor

(Cambio de perspectiva
de cámara)

c Recoger/Usar un objeto cercano

Correr: Éste es tu paso normal. Es algo ruidoso y no siempre tienes tiempo para identificar un terreno peligroso cuando estás corriendo.

Caminar: Presionando estas teclas leve y rápidamente te mueves un paso, si mantienes una presionada puedes adelantar o retroceder un paso hasta que la sueltes. Cuando estás caminando, tienes más posibilidades de evitar ciertos tipos de trampa y de avanzar sigilosamente entre los guardias sin que noten tu presencia.

Paso lateral: Puedes darlo a la izquierda o a la derecha.

Giro: Puedes utilizar estas teclas para dar un giro en el mismo lugar en que te encuentras, o puedes presionar una de las teclas mientras estés corriendo o caminando para virar en esa dirección.

Giro rápido: Si mientras estás de pie o caminando presionas la tecla de giro rápido, das un giro de 180 grados en el mismo lugar en que te encuentras. Si presionas esta tecla cuando estás corriendo, darás un giro completo mientras te vas deslizando.

Escalar: Los obstáculos pequeños los saltas automáticamente si presionas la tecla a. Si una barrera te detiene, ponte de cara a ella y presiona s y el número 8 del teclado numérico. Si puedes, escalarás el obstáculo más grande. Si te parece que el obstáculo es demasiado alto para escalarlo (más alto que el Príncipe), quizás sea necesario saltar sobre él.

Salto: Puedes saltar hacia arriba presionando la tecla a. También puedes saltar hacia adelante, hacia atrás o hacia cualquier lado presionando la tecla a y una tecla de dirección del teclado numérico. Para mayores distancias, puedes saltar hacia adelante mientras estás corriendo. Si presionas y mantienes presionada la tecla a, podrás intentar sujetarte a

cualquier repisa cercana mientras estés saltando. Mientras sigas presionando la tecla a, presiona el número 8 en el teclado numérico para subir a una repisa, o una tecla de dirección para moverte por la repisa en esa dirección. Si sueltas la tecla a, te caerás. Hay ocasiones en las que podrás saltar por encima de un objeto, pero no escalar a la parte superior, bien porque hay algo que se interpone en el camino o porque es demasiado estrecho para equilibrarte sobre él.

Postes y cuerdas de escalar: Hay tres tipos de postes y cuerdas que puedes encontrarte en tus viajes: cuerdas y postes verticales fijos (inamovibles) postes horizontales fijos y cuerdas oscilantes. Para subir por cualquier tipo de poste o cuerda fija, puedes saltar para agarrarla, como si fuera una repisa, o simplemente andas hacia ella y presionas s. De esta manera te subirás a la cuerda o al poste. Las teclas de dirección te permiten controlar tu movimiento en la cuerda, hacia arriba o hacia abajo, o a hacia la izquierda o la derecha. Es posible oscilar en algunas cuerdas horizontales fijas, presionando y manteniendo pulsada la tecla 8 del teclado numérico.

La tecla 5 del teclado numérico te hace girar sobre estos tipos de cuerdas. Soltando las teclas a o s te alejas de la cuerda, para caer, con suerte, sobre una repisa cercana o sobre un camino. Las cuerdas oscilantes actúan de manera distinta. Debes saltar hacia la cuerda, que empieza a oscilar en ese momento. Al soltar la tecla a te sueltas de la cuerda y volarás en la dirección hacia la que se dirigiera el impulso que llevabas.

Nadar: Puedes correr o caminar por las masas de agua de poca profundidad, dependiendo de su profundidad, pero en las zonas de agua más profunda comienzas automáticamente a nadar. Al nadar, utiliza las teclas de dirección para impulsarte normalmente; pero si el agua es suficientemente profunda, puedes utilizar la tecla a para bucear. Si te caes al agua, te sumerges automáticamente bajo la superficie.

Cuando estés bajo el agua, la forma de moverte será distinta. Presionando la tecla 8 del teclado numérico vas hacia abajo, con la 2, hacia arriba. La tecla 4 y la tecla 6 del teclado numérico te hacen girar en cualquier dirección. Presiona a para avanzar. Para salir a la superficie, necesitarás situarte mirando hacia arriba y nadar hacia la superficie. Tu resistencia se ha fortalecido con años de viajes y aventuras, pero no puedes mantener la respiración indefinidamente. Mientras estés bajo el agua, las botellas rojas normales de salud serán sustituidas por otras azules, que se vacían lentamente conforme vas perdiendo aire. Si sigues bajo el agua cuando se vacíe la última de las botellas, te ahogarás.

Agacharse y arrastrarse: Si presionas C, te agachas. Permaneces en esa posición mientras estés presionando C, y puedes presionar una tecla de dirección para comenzar a arrastrarte. Mientras estés agachado, no puedes escalar, saltar ni dar pasos laterales.

Mirar alrededor: Siempre que no estés en combate, podrás presionar y mantener presionada la tecla e del teclado numérico para mirar a tu alrededor (cambiando la perspectiva de la cámara). Utiliza las teclas de dirección para ajustar la perspectiva: La tecla 8 y la tecla 2 del teclado numérico cambian la perspectiva hacia arriba y hacia abajo, mientras que la 6 y la 4 hacen girar la perspectiva en el sentido de las agujas del reloj y en el sentido contrario de las agujas del reloj. No te puedes mover normalmente

mientras estás mirando a tu alrededor, pero puedes mirar a tu alrededor mientras cuelgas de una repisa siempre que sigas presionando las teclas o a.

Cómo encontrar tu camino

Mientras te estás moviendo, puedes encontrarte de pronto en una situación peligrosa. Hay puertas que se abren y otras que se cierran de golpe, lagos y escalofriantes precipicios en todos los rincones. A continuación encontrarás algunas características comunes, así como sugerencias acerca de lo que puedes hacer en esos casos.

Abrir puertas

Algunas puertas están ya desbloqueadas. Éstas se abren automáticamente cuando te acercas a ellas. Si una puerta no se abre, o se cierra de golpe, es probable que esté bloqueada o que se pueda abrir con un mando cercano. En los corredores adyacentes, busca placas en el suelo u otros mecanismos que puedan abrir la puerta. Mantén los ojos y los oídos bien abiertos y, si te encuentras atrapado, intenta observar las acciones de los guardias que patrullan la zona, para ver si puedes sacar alguna pista de cómo escapar.

Llaves y otros objetos

De vez en cuando te encontrarás con llaves, amuletos y otros objetos pequeños cuyo propósito no resultará inmediatamente evidente. Recógelos no obstante. Si examinas atentamente tu entorno, acabarás por descubrir la utilidad de cualquier objeto. Por ejemplo: puedes quitarle una llave a un guardia, y encontrar después una puerta bloqueada. Presiona la tecla c cuando te encuentres delante de la puerta y ésta se abrirá si tienes la llave correcta. Puedes recoger múltiples objetos a la vez. Ten en cuenta que no necesitarás llevarte objetos de un nivel a otro. Si encuentras una poción, debes saber que por el hecho de recogerla te verás obligado a beberla. Encontrarás más información acerca de las pociones en la sección Pociones mágicas, en la página 33, en el capítulo Supervivencia.

Además de los objetos que puedes recoger, te encontrarás palancas, interruptores y otros elementos que podrás utilizar presionando la tecla c.

Estos objetos suelen contener pistas para explorar los laberintos de los calabozos y palacios que estés recorriendo. Algunos objetos, como cajas y bloques de piedra, no los podrás recoger, pero sí puedes trasladarlos.

Podrás empujarlos hacia delante o tirar de ellos hacia detrás colocándote junto a ellos y presionando la tecla c más una tecla de dirección del teclado numérico. No tengas miedo de experimentar.

Salidas no convencionales

No siempre es una puerta el camino de salida. No habrías llegado tan lejos si hubieras tomado siempre el camino convencional. Mantén los ojos bien abiertos para descubrir tejas sueltas, trampillas, vías de agua y otros medios posibles de salir.

Cómo reconocer las trampas

Cuando haya algo que necesites, o algún lugar donde tengas que ir, puede que te encuentres en el camino algunas trampas mortales. Las tortuosas posibilidades parecen

estar sólo limitadas por la imaginación de sus dementes creadores, pero por fortuna también hay algunas características tradicionales de las que ningún calabozo parece carecer. He aquí la descripción de algunas de las trampas más comunes.

Terreno peligroso

El suelo en sí mismo puede constituir un peligro. Carbones ardientes, abrojos, trampillas y otros peligros aguardan al viajero imprudente. En su mayor parte, las trampas de este tipo no entrañan un peligro mortal, pero puede ser difícil verlas, sobre todo si vas corriendo. A menudo, la única forma de evitar resultar herido es saltar cuidadosamente por encima, o dar un rodeo. Ten en cuenta, sin embargo, que los fosos ocultos y trampas similares pueden ocultar una ruta alternativa si eres capaz de conseguir superar esas trampas sin que te hagan demasiado daño.

Cuchillas móviles

Hay casi tantas maneras de equipar una cuchilla movida por un resorte como aventureros que dejan la cabeza en estos diabólicos dispositivos. Algunas variaciones frecuentes incluyen las hoces montadas sobre pértigas rotatorias o cuchillas de afilado metal que se abren y se cierran como las mandíbulas de un animal salvaje. Sin embargo, casi todas estas aterradoras trampas pueden evitarse si te mueves con rapidez y piensas un poco. Algunas de ellas las puedes saltar o pasar por debajo, mientras que otras se mueven con una pauta que puede ser cronometrada. Por desgracia, el precio del fracaso suele ser la muerte.

Picas, dardos y otros proyectiles

Los dibujos de los agujeros del suelo o de la pared advierten de la existencia de una trampa de puntas o flechas. Se ven fácilmente si sabes lo que estás buscando, pero evitar estas trampas puede resultar difícil. Si hay pinchos que salen hacia fuera, sólo basta con que saltes sobre ellos o te pegues a una pared. Pero si se trata de dardos, sólo tener unos rápidos reflejos te salvará de que se te claven dolorosamente. Algunos de estos proyectiles están recubiertos de veneno.

Resortes del suelo

El ruido que produce un resorte del suelo hace estremecerse el corazón de cualquier aventurero, ¡pero la norma más importante que hay que recordar es que hay que seguir moviéndose! Las trampas de este tipo suelen salpicar llamas o dejar caer piedras sobre cualquiera que se encuentre ahí en ese momento. Sin embargo, suele producirse una breve pausa entre la puesta en marcha del mecanismo y sus efectos. Si corres o das un salto para apartarte, puede que superes totalmente la trampa, ¡y pobre de aquel que te estuviera siguiendo a corta distancia!

Cómo identificar a los enemigos

Vayas donde vayas, encontrarás oposición. A continuación describimos algunas de las figuras más comunes que se te enfrentarán e intentarán que no consigas tus objetivos.

Guardias

Encontrarás soldados de Assan guardando todas las puertas y pasadizos, desde las profundidades de los calabozos hasta las torres más altas de su palacio. Algunos se limitan a cumplir su trabajo y no son más crueles o violentos que cualquier mercenario, pero otros son tan implacables y crueles como su amo. Todos son absolutamente fieles a Assan, porque en el pasado cualquier sugerencia de deslealtad significó la muerte. No puedes esperar piedad cuando luches contra esos guerreros. Sin embargo, como sucede con todos los ejércitos, la habilidad de estos soldados varía mucho, desde los reclutas que apenas saben nada hasta los expertos espadachines y lanceros. La flor y nata de las fuerzas del rey Assan guardan los niveles superiores de su palacio.

Bandidos del mercado negro

Incluso en los bordes de las respetables sokas, o plazas del mercado, podrás encontrar traicioneros delincuentes que aguardan para atacar a los ricos e imprudentes. En las áreas en las que se comercia con bienes robados e ilícitos, esos ladrones y asesinos están ¡por todas partes! Las miradas amenazadoras y los cuerpos tatuados de esos bandidos ocupan un gran espacio de los callejones del mercado, y los sumisos habitantes de este submundo los consideran al mismo tiempo como un riesgo y una defensa. Patrullando su distrito con la tenacidad de cualquier guardia urbano, los bandidos del mercado negro son rápidos y diestros en el ataque con espada y bastón, eligiendo como blanco a cualquiera que no sea de ellos, que pueda atraer la atención de las autoridades o que parezca transportar algo de valor.

Diablos de los sedimentos

Siempre que la muerte se mezcla con la decadencia y la corrupción, pueden surgir bestias inmundas. Algunos dicen que los llamados Diablos de los sedimentos son la obra de malvados brujos, otros afirman que se crean a sí mismos, mutando a partir de ratas de alcantarilla y de peces que viven en las sórdidas profundidades. Casi todos esos monstruos poseen manos con las que sujetar sus espadas oxidadas y piernas para salir de los lóbregos canales en los que nacieron. Por su composición y por tratarse de seres amorfos, es difícil causarles daño a estos diablos, y quizás porque no sienten dolor, sólo dejan de luchar cuando han sido reducidos a pedazos.

Peones

Los dirigibles dominan los cielos de Persia, constituyendo un lujoso medio de viaje para la élite. Para dirigir esos mágicos aparatos, ha surgido por evolución una extraña especie de trabajadores que viven y mueren sin pisar jamás el suelo. Se dice que, aunque sus antepasados eran ordinarios trabajadores de los muelles, estos peones apenas se asemejan a ningún ser humano. Envuelven sus pies y manos prensiles en vendas que les protegen y evitan hacerse llagas en las cuerdas de cáñamo, mientras que unos harapos cubren sus rostros como protección frente al polvo y los desechos. Estas voluminosas figuras de aspecto simiesco son muy hábiles para subir y bajar por los cables o para tender trampas en las superficies azotadas por los vientos. Los peones tienen su hogar en las entrañas de los dirigibles, ocupándose de la maquinaria que mantiene las aeronaves en el aire. Defienden celosamente su territorio con cualquier arma que puedan tener a mano.

Demonios

Se llama así a cualquier espíritu misterioso y maligno que no tenga otro nombre. Tienen tantas descripciones y misteriosos poderes como relatos se puedan contar de ellos, pero una historia que se ha hecho muy popular últimamente resulta particularmente horripilante. Describe a una criatura maligna y retorcida, del doble de tamaño de un ser humano, pero de delgadez casi esquelética, cuya piel es tan áspera como una costra. Se dice que este demonio, así como otros de su especie, nacen del sufrimiento de los moribundos, y que deambulan por las ruinas de una ciudad perdida, buscando venganza con hachas chorreantes de sangre. Aunque probablemente esos relatos sean exagerados, el viajero prudente es precavido y se muestra a la defensiva cuando recorre las regiones prohibidas.

Asesinos del baluarte oscuro

Aunque rara vez abandonan su fortaleza en la montaña, se sabe que estos asesinos son carniceros implacables al servicio de un soberano misterioso. Las noticias sobre la habilidad de estos asesinos a sueldo se han extendido por las tierras vecinas, y las historias sobre sus tropelías se multiplican con los años. Con sólo oír mencionar su nombre, los campesinos hacen signos para apartar el mal y nadie se atreve a llevar ropas púrpuras y negras, pues éstos son los colores de la banda de asesinos. Aunque los asesinatos que se les atribuyan se hayan exagerado y multiplicado por diez, los asesinos siguen siendo una fuerza formidable.

Frente al enemigo

Acabarás descubriendo que a menudo los obstáculos más difíciles a los que tendrás que hacer frente en tus viajes son los aliados y secuaces de tu enemigo, que parecen bloquearte a cada paso. En Prince of Persia 3D, las batallas se ganan calculando el tiempo con precisión y conociendo perfectamente la capacidad de tus armas. Aunque algunos enemigos pueden ser derrotados simplemente con que les golpees implacablemente, la mayoría deben ser tomados mucho más en serio, teniendo muy presente sus puntos fuertes y sus debilidades.

Cuando sacas un arma, entras en una modalidad de combate, en la cual la perspectiva de la cámara cambia ligeramente, lo mismo que el control de movimientos. Te dirigirás de forma automática hacia el enemigo al que te estés enfrentando y todos los ataques y bloqueos sólo afectarán a ese enemigo. El nivel de salud de tu oponente actual se muestra en el lado derecho de la pantalla, representado por una fila de botellas azules. Cuando se agote la última de esas botellas, tu oponente habrá muerto.

Movimiento en la Modalidad de combate

Resumen de controles de movimientos de combate

Tecl. aux. 8	Paso adelante
Tecl. aux. 2	Paso atrás
Tecl. aux. 7	Paso a la izquierda
Tecl. aux. 9	Paso a la derecha
Tecl. aux. 5	Giro hacia el oponente siguiente
1	Seleccionar arma de lucha
2	Seleccionar Arco/Tipo de flecha
z o e	Sacar/Ocultar arma (Entrar/salir Modalidad de combate)

Paso: Con un rápido y leve toque das un paso; si mantienes presionadas estas teclas puedes ir adelantando o retrocediendo paso a paso hasta que sueltes la tecla. Evidentemente, durante la lucha, un paso será más pequeño y cuidadoso que cuando corras por un pasadizo.

Paso lateral: Puedes dar estos pasos a izquierda o a derecha, normalmente para evitar el golpe de un oponente. Cuando das un paso lateral, no te mueves de manera totalmente perpendicular a tu posición actual, sino que te mantienes a la misma distancia de tu oponente, caminando en círculo a su alrededor. Automáticamente te encontrarás de cara a tu oponente. ¡Pero ten cuidado! Con los pasos laterales se suelen evitar los ataques que proceden del centro o del lado opuesto, pero se corre el riesgo de recibir más daño de los ataques procedentes de ese mismo lado (puesto que es como si te dirigieras hacia ellos).

Paso rápido: Si pulsas dos veces una tecla de dirección, darás un paso grande y rápido, en lugar de uno pequeño y precavido.

Girar hacia el siguiente oponente: Si te enfrentas a numerosos oponentes, presionando la tecla 5 del teclado numérico te enfrentarás con el siguiente. Recuerda que sólo podrás herir al oponente con el que te enfrentas.

Seleccionar arma: Para cambiar de arma, primero tienes que salir de la Modalidad de combate. Presionando estas teclas podrás alternar entre tu arma de combate y tu arco, si está disponible. Si seleccionas el arco, será el arma que saques cuando entres en combate. Si seleccionas una tecla de selección repetidamente, elegirás entre distintos tipos de armas de lucha, o entre diversas flechas. El arma que tengas seleccionada aparecerá en forma de icono en la esquina inferior derecha de la pantalla cuando no estés en combate.

Guardar el arma: Al guardar el arma, vuelves a la modalidad normal. Sin embargo, si no tienes un arma en la mano (en modalidad normal), todo golpe puede poner en peligro tu vida. Esconder un arma y volverla a sacar toma preciosos segundos durante los cuales eres extremadamente vulnerable. Ten cuidado de no guardar tu arma a menos que estés seguro de que no estás al alcance de tu oponente y puedes recuperarla rápidamente.

Uso de un arma de lucha

Resumen de controles de armas de lucha

Q o c + Tecl. aux. 4	Ataque a la izquierda
W or c + Tecl. aux. 8	Ataque por arriba
E o c + Tecl. aux. 6	Ataque a la derecha
S o c + Tecl. aux. 2	Bloqueo
s + Q o Tecl. aux. 4	Finta a la izquierda
s + W o Tecl. aux. 8	Finta por arriba
s + E o Tecl. aux. 6	Finta a la derecha

Aunque empieces tu aventura desarmado, adquirirás en el camino diferentes armas de lucha. Para controlar cada arma se utilizan los mismos comandos de tecla, que realizan

una serie de movimientos similares, como golpear y bloquear. Estos movimientos básicos se describen a continuación, pero los detalles de los puntos fuertes y débiles de cada arma, junto con las estrategias específicas para usarlas y defenderlas, se encontrarán en las secciones siguientes.

Ataque a la izquierda: Desde una posición neutral, levantas tu arma por encima del hombro izquierdo y la llevas delante de ti formando un amplio arco.

Ataque a la derecha: Desde una posición normal, golpeas con tu arma, formando un arco, de derecha a izquierda. El golpe es más rápido que un ataque a la izquierda, pero hace menos daño.

Ataque por encima: Desde una posición neutral, levantas tu arma por encima de tu cabeza y la llevas hacia delante, (esperemos que sobre el cráneo de tu oponente). Suele ser el ataque más lento, pero es el que hace más daño.

Bloqueo: Si un oponente te ataca y haces clic en la tecla de bloqueo, bloqueas todo golpe procedente de la dirección en la que te ataca el oponente. Sin embargo, si sigues presionando la tecla de bloqueo después del ataque, seguirás bloqueando esa dirección, sin que se ajuste automáticamente tu bloqueo a los diversos ataques siguientes. Si presionas la tecla de bloqueo cuando tu oponente no está atacando, crearás un bloqueo en una dirección aleatoria. Cuando consigas bloquear un ataque, retrocederás un poco a menos que tengas la espalda apoyada en la pared.

Fintas: La tecla s más un ataque te permite iniciar el ataque, pero detenerlo rápidamente, con el objetivo de obligar a tu oponente a hacer un bloqueo [THERE SEEMS TO BE SOMETHING MISSING HERE. THE TEXT DOES NOT MAKE MUCH SENSE]. Por ejemplo, tras una finta a la izquierda con un golpe de la derecha puedes producir un daño considerable si consigues poner a tu oponente fuera de guardia.

Contraataques

Si un combatiente lanza un ataque y éste es bloqueado, necesita una pequeña fracción de tiempo para recuperarse y situarse de nuevo en una posición neutral. Durante ese período de tiempo, el combatiente que bloquea tiene la oportunidad de realizar un contraataque. Estos ataques son más rápidos que los normales, aunque también pueden ser bloqueados si tienes buenos reflejos. Los contraataques hacen menos daño que los ataques normales y, para ser ejecutados con éxito, deben intentarse inmediatamente después del bloqueo. Los ataques por arriba no pueden ser contrarrestados Si estás realizando un bloqueo por el lado izquierdo, intenta contraatacar por la derecha (y viceversa).

Los elementos básicos del combate

Quizás no te sorprenda saber que los elementos esenciales del combate son de sentido común.

® Utiliza los movimientos en tu beneficio; en la batalla, no suelen ser las manos más rápidas las que ganan, sino los pies más rápidos.

- ® Tienes que aprender a bloquear con eficacia, pues unos simples golpes de una espada pueden arruinarte el día. Ya sabes que los enemigos son más numerosos, por lo que debes ser paciente y matar con limpieza[????]. Si tienes que emplear varios golpes con cada uno de tus oponentes, no durarás demasiado.
- ® Procura no golpear con las mismas teclas una y otra vez. No sólo porque tus ataques se volverán predecibles, y se bloquearán con facilidad, sino también porque no estarás utilizando la gama completa de tus habilidades. No eres un golpeador hecho sólo de músculos, que golpea cualquier cosa que tiene delante. Has sido entrenado para ser preciso, rápido y exacto.
- ® Utilizando una combinación de fintas, ataques desde todos los ángulos, bloqueos y trabajo de pies, potencias tus ventajas. Aunque es fácil acabar con algunos enemigos, si no practicas las mejores técnicas, serás superado cuando te enfrentes a oponentes más diestros.
- ® Acuérdate de que no puedes escalar muros, saltar vacíos, ni escalar los obstáculos grandes si no has guardado primero tu arma.
- ® Experimenta con todas tus armas, pues cada una de ellas tiene sus movimientos especiales exclusivos.
- ® Puedes atacar el flanco desprotegido de un oponente dando un golpe lateral y atacando antes de que tenga la posibilidad de darse la vuelta para enfrentarse a ti.
- ® Ten en cuenta los puntos fuertes y débiles de cada una de tus armas. Descubrirás que te sientes más cómodo enfrentándote a un espadachín con un bastón, o a un oponente con cuchillo, con tu espada.
- ® Intenta una gama de estilos, siendo al mismo tiempo precavido y agresivo, con todas tus armas. No siempre funcionarán las mismas tácticas con todos los oponentes.

El arte de la espada

Al principio, sólo tenías tu ingenio y una espada robada. Aunque ya eres mayor, y tienes más experiencia con una variedad de armas, la cuchilla larga sigue siendo lo más versátil y cómodo en tus manos. La cimitarra común tiene un alcance decente y su filo curvado está sopesado para dar golpes en arco, poderosos y razonablemente rápidos. En una contienda contra un enemigo similarmente armado, debes aprovechar todas las ventajas de la movilidad de la espada y de tu propia capacidad de movimiento. Contra un oponente precavido, golpea con rapidez, variando la gama de tus golpes para encontrar aberturas en sus defensas. Un enemigo más agresivo requiere que te muevas, ataques desde los lados y opongas bloqueos cuando sea necesario hasta que el otro cometa un error del que te puedas aprovechar.

La paciencia resulta todavía más importante cuando te enfrentas a un enemigo armado con una lanza o bastón. Estas armas grandes suelen golpear con dureza por lo que los resultados son dolorosos. Al principio concéntrate en apartarte de su trayectoria, haciendo alguna finta ocasional y bloqueándolos. Golpea sólo cuando estés razonablemente seguro de triunfar y luego aprovecha la ventaja, acercándote más y lanzando un ataque inmediato si es posible. En el momento en que tus enemigos retrocedan ante tus golpes, no abandones. Pero si tu oponente tiene la posibilidad de recuperarse, vuelve a una posición más segura y aguarda tu próxima oportunidad.

Contra quien tenga un arma pequeña y rápida, utiliza tu mayor alcance. No tengas miedo de adelantar, golpear y volver a retroceder, manteniéndote siempre lo bastante lejos para

que ellos no puedan realizar un ataque efectivo. Procura hacer fintas y comprueba si puedes crear una abertura, sin olvidarte de contraatacar cuando bloques sus golpes.

Cómo manejar un bastón

Hay bastones de todas las formas y tamaños, pero una popular innovación es el telescópico, que se convierte en un palo de algo menos de un metro de longitud y que es fácil de transportar. Cuando es necesario, por medio de un resorte los extremos se amplían y se convierte en un bastón de casi dos metros. Este bastón metálico tiene un alcance superior al de la espada y su peso permite dar golpes impresionantes, aunque por desgracia también suele ser lento. Sin embargo, cuando el golpe de tu bastón es bloqueado puedes utilizar a veces el arma de tu enemigo como punto de apoyo y girar el bastón en la dirección opuesta, como ataque sorpresa. Un ataque a la izquierda bloqueado puede convertirse con facilidad en un ataque por el flanco derecho. Similarmente, un ataque por la derecha bloqueado puede convertirse en uno por la izquierda. El combate entre los bastones suele ser defensivo, una buena estrategia considerando los fuertes que pueden ser los golpes de un bastón. Trata de superar a tu oponente ocasionalmente por los lados, en lugar de intentar siempre bloquearlo, y haz fintas para obligar al enemigo a que ataque por el lado equivocado. Aguarda a que tu enemigo pierda la posición y aprovecha entonces para golpear.

En cambio, el trabajo de pies es la defensa principal de un combatiente con bastón que se enfrenta a oponentes con espada, cuchillos y otras armas rápidas y cortas. Por suerte, una vida entera dedicada a evitar trampas te ha dado gracia de movimiento y velocidad. Lo único que tienes que hacer es utilizarla. Como tu arma es más lenta, intenta evitar los golpes del oponente con pasos laterales y avances rápidos, en lugar de con bloqueos que te vuelven vulnerable a un segundo y rápido golpe. Esto, además, deja tu arma en libertad para que se aproveche de las oportunidades del contraataque, pues puedes detenerte a mitad de camino para golpear, pero no podrás cancelar un ataque que venga en otra dirección.

Dos filos pueden ser mejor que uno

Las espadas de doble filo del asesino son cuchillos cortos de tres puntas con los que se cubre cada mano. Pueden resultar mortales en manos de un guerrero diestro, pues son mucho más rápidas que las otras armas, y lógicamente una de sus ventajas principales es la capacidad de hacer dos cosas simultáneamente. Al bloquear sólo se necesita una mano, dejando el otro cuchillo en libertad para un contraataque veloz como el rayo. También puedes iniciar ataques a derecha e izquierda simultáneamente: al fin y al cabo, sólo se puede bloquear un arma en cada momento. Por desgracia, las armas de doble filo sacrifican la potencia en favor de la velocidad y la versatilidad, y su alcance no va mucho más allá del extremo de tu puño, lo que puede limitar la efectividad del arma.

Una lucha a cuchillo puede ser un desafío excitante en el que la vida de cada combatiente se basa totalmente en la velocidad y la estrategia. Todos los aspectos de la velocidad se ven implicados en ella, desde los juegos de pies caprichosos que convierten el combate casi en una danza, a cegadoras combinaciones de golpes que tratan de encontrar y explotar cualquier debilidad en la defensa del oponente. Los golpes más ligeros permiten más errores que los combates con armas grandes, y en última instancia la victoria es tuya

cuando eres capaz de leer las intenciones de tu oponente y sentir cuándo es el momento adecuado de golpear o retroceder.

Enfrentarte a una espada o bastón, sin embargo, es algo peligroso que te exige ser precavido y agresivo simultáneamente para triunfar. No olvides tu desventaja en cuanto a alcance y potencia. No te puedes permitir intercambiar golpe por golpe con un enemigo mejor armado. Sin embargo, a menos que valerosamente persigas a tu oponente, atreviéndote a acercarte lo más posible, eres vulnerable al ataque no teniendo capacidad de contraatacar. Por ello, una acción prudente es presionar a tu atacante de cerca, pero concentrándote en bloquear sus golpes, y aguardar las oportunidades de contraataque.

Uso del arco

Resumen de controles del arco y las flechas

- 2 Seleccionar arco/
 Alternar en todo el inventario
 de flechas
- z Sacar/guardar el arco
 (si el arco es el arma
 seleccionada)
- c + Dirección Apuntar flecha
- c + z Retirarse

El arco es una herramienta conveniente en aquellos momentos en los que es difícil o imprudente entrar en un combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el número de flechas no es infinito y quizás quieras reservar algunas para usos más interesantes que apuntar a guardias. Por ejemplo, algunos objetos, como los interruptores, paredes y ventanas, pueden ser golpeados con la misma facilidad que los objetivos vivos. Además, fiarte de las flechas contra armas de filo es un error. Hay rumores de encantamientos que conceden inmunidad frente a los proyectiles, y la armadura de muchos seres ofrece protección y hace que las flechas sean poco efectivas.

Cómo apuntar y disparar

Si has seleccionado el arco y estás en la Modalidad de combate, mantén pulsada la tecla c para armar el arco tirando hacia atrás de la cuerda y apuntando con la flecha. Esta acción alterna el ángulo de la cámara y una retícula situada en el centro del punto de visión muestra dónde apunta en esos momentos tu flecha. Puedes utilizar las teclas de dirección habituales del teclado numérico para ajustar tu puntería. Al soltar la tecla c la flecha sale disparada. Si cambias de opinión y deseas desmontar el arco, presiona la z mientras sigues manteniendo pulsada la tecla c para retirarte sin disparar la flecha. No puedes cambiar de flecha mientras estás apuntando; para ello primero tienes que retirarte y salir de la Modalidad de combate.

Cómo adquirir flechas

Las flechas normales se pueden encontrar cerca de los cuerpos de algunos guardias, y buscando en lugares en los que es probable haya una reserva de suministro, o donde se les pueda haber caído a los guardias que pasan. Aproxímate a un grupo de flechas y presiona c para recogerlas. Se rumorea que existen flechas especiales, con efectos diversos que van desde la explosión en una bola de fuego hasta la llamada a un enjambre

de avispas. A continuación encontrarás información sobre estos proyectiles, tanto mágicos como normales.

Tipos de flecha

Hay flechas de muchos tipos que podrás encontrar en tus viajes.

Cualquiera puede hacer las flechas normales. No tienen nada especial, son capaces de herir a los seres más normales e incluso destruir objetos delicados en manos de un arquero habilidoso. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las armaduras y el cuero grueso, así como algunas pociones mágicas, pueden conceder inmunidad parcial o completa al disparo de proyectiles. Si se necesitan varias flechas para derribar a un enemigo, es mejor guardarlas para otros usos.

A las flechas especiales se les infunde una variedad de poderes mágicos durante su creación. Como estas flechas son difíciles de hacer, se desarrollaron santuarios en los que pudieran concederse temporalmente bendiciones por parte de los dioses y otras figuras de poder veneradas en ellos. Estos lugares de poder pueden ser reconocidos por su brillo mágico. Para introducir un encantamiento en una flecha, aproxímate al santuario y presiona la tecla c. Con que tengas al menos una flecha normal, la esencia mágica del santuario se transferirá a esa flecha durante un período de tiempo limitado. La duración y naturaleza del encantamiento varía de un santuario a otro, y sólo se puede bendecir una flecha cada vez. Si disparas la flecha encantada, la esencia mágica vuelve al santuario, por lo que tendrás que buscar la bendición de otra. A continuación se describen algunas bendiciones conocidas, pero se dice que existen otras muchas.

Mensajero flamígero de Atar es el nombre dado al tipo más común de flecha especial, que ha sido imbuida por su creador con un fragmento de fuego sagrado. Cuando se lanza esta flecha, un arco de humo y llama azulada anuncia su vuelo. Las llamas mágicas queman a cualquiera golpeado por esta flecha, pero los objetos inanimados suelen ser inmunes al fuego sagrado. Sólo se pueden quemar los objetos más inflamables.

La bendición conocida como **Llamada del enjambre** hace que un enjambre de avispas salga de la flecha cuando ésta golpea un objetivo. Estos insectos crueles atacan implacablemente a cualquier ser vivo que esté cercano, ¡aunque seas tú mismo!

El encantamiento llamado **Luces hipnóticas de Mazarad** crea un torbellino de luces danzantes que distraen y confunden a los enemigos cercanos al objetivo. Las víctimas de este encantamiento no suelen darse cuenta de nada más, y se quedan allí observando las luces.

La casa del alma imprudente es un hechizo casi siniestro, pues roba el alma de quien sea golpeado por la flecha, por lo que podrá ser poseído por el arquero durante un período de tiempo limitado. Se desconoce lo que podría sucederle al arquero si su víctima muriera estando bajo su control.

Supervivencia

Mantenerte relativamente sano y salvo no es tarea fácil cuando todos, desde las serpientes hasta los sultanes, ansían tu sangre.

Consejo práctico

Para sobrevivir, vas a necesitar una dosis considerable de precaución y sentido común, además de valor.

Prestar atención

Lo más importante que te ha enseñado la vida en las calles ha sido a mantener los ojos abiertos y la mano en la espada. Cuando entres en un área desconocida, reduce tu velocidad y observa lo que te rodea. No olvides mirar a tu alrededor (presiona e y las teclas de dirección del teclado numérico para mover la cámara). Ir todo directo puede ser la manera más rápida de llegar a casa, pero también la de morir. Una vez que conoces un área, sabes a qué tipo de oponente te estás enfrentando y tienes un mapa general en tu cabeza, por lo que ya puedes acelerar el paso.

Evitar las confrontaciones

La manera más fácil de permanecer vivo es evitar las luchas innecesarias. Los guardias que forman la patrulla tienen oídos además de ojos, por lo que no puedes estar seguro de que no conocerán tu presencia sólo porque te ocultas en las sombras. Lógicamente, es más probable que te vean cuando no te escondes detrás de muros o de columnas, y es más fácil que te oigan si corres en lugar de caminar. Sé precavido y ten en cuenta que un enemigo es más fácil que piense que no te oyó si te mantienes inmóvil durante un rato. Sin embargo, cuando ven a un compañero de la guardia en problemas, o si les disparas flechas, irán a buscarte tanto si te ven y oyen como si no.

Escapar corriendo

El mejor momento de escapar es cuando ves a un enemigo desde lejos y puedes trazar un plan para evitarlo. Casi todos los enemigos pueden correr tanto como tú, o más todavía, y si te golpean cuando no tienes un arma a mano los resultados son brutales.

Múltiples oponentes

Luchar contra más de un enemigo al mismo tiempo suele ser un acto suicida. Tu mejor posibilidad de supervivencia es huir, arrojando tu arma y escapando. Pero si te ves obligado a luchar, concentra tus ataques en un enemigo cada vez, tratando de mover mucho los pies para evitar que los otros combatientes te puedan golpear libremente por los lados... ¡y manteniendo un muro a tu espalda!

Salud y curación

Al comenzar un juego en Prince of Persia 3D gozas de salud completa, representada por tres botellas rojas, situadas en la esquina inferior izquierda de la pantalla de la aventura. En el curso de tus viajes ocurrirán diferentes acontecimientos que reducirán tu salud, como una caída desde una distancia larga, el encuentro con una trampa o el combate con un enemigo. Las botellas de color rojo se van vaciando como representación de lo sucedido. Evidentemente, cuando te encuentras con una salud cero, mueres. La manera más común de restaurar tu fuerza es beber una poción curativa.

Pociones mágicas

Esparcidos por los calabozos y torres que recorras hay frascos preciosos de raros líquidos. A veces, esas pociones es lo único que se interpone entre tú y la muerte. Algunos prometen curación, otros un incremento de la fuerza o cualquier otro efecto mágico, aunque algunos de ellos han sido maliciosamente corrompidos. Desgraciadamente, todas las pociones son mezclas delicadas de raros aceites y alcoholes, que no soportan las sacudidas violentas en el bolsillo de un aventurero trotamundos. Debes consumir las pociones donde las encuentras o dejarlas para alguien que las necesite más. A continuación encontrarás descripciones de las pociones más comunes que hallarás en tus viajes.

La tisana de Soma

Esta mezcla de hierbas y extractos de plantas sagradas es relativamente fácil de encontrar y puede distinguirse por su agradable color azul. Es un restaurador general que concede una cantidad relativamente pequeña de alivio frente a las heridas, pero se dice que existen pociones curativas más poderosas.

Sangre de Dahaka

Es dudoso que este licor amarillento espeso haya sido extraído realmente de las venas de Dahaka, el dragón de tres cabezas que se liberará de su montaña prisión para anunciar el fin del mundo. Pero sea cual fuese su origen, un simple trago de este poderoso estimulante vigoriza los miembros de quien lo bebe y les da fuerza duradera, aumentando mucho su ferocidad en la batalla.

Lágrimas de Malak

El origen de esta rara poción de color violeta se pierde en la historia, pero su receta se vuelve a descubrir ocasionalmente en beneficio del afortunado aventurero que la bebe y para maldición de los arqueros enemigos. Se le ha dado el nombre del dios pavo real cuyas lágrimas derrotaron a los demonios. Rara, aunque se encuentra de vez en cuando, concede inmunidad ante los proyectiles durante un período de tiempo limitado. Se dice que su efecto es como si unas alas firmes, aunque invisibles, impidieran que las flechas golpearan con fuerza su objetivo.

Savia de Gaokerena

Sigue siendo objeto de especulación el que este licor potente se haya destilado de verdad de ese árbol legendario que concede la inmortalidad. Lo que sí se sabe es que una sola dosis de esta sustancia clara y verdosa te concede permanentemente vitalidad y resistencia.

Aceite de Ahriman

Llamado así por el alquimista que descubrió la curiosa mezcla de aceite de ámbar, ceniza de baniano y almizcle de camaleón, actualmente son muy pocos los que conocen la combinación adecuada que crea esa rala sustancia grisácea mágica y de sabor desagradable. Adecuadamente mezclada, un frasco de esta sustancia te permite ocultarte a plena vista, y caminar entre los guardias enemigos sin que te vean.

Unas palabras acerca de los venenos

Por desgracia, muchas personas deshonestas ponen veneno en las botellas de poción para castigar a aquellos que las utilizan. El aceite de aconito y el veneno de una cobra son sustancias comunes, pero puede utilizarse todo lo que produzca sufrimiento y dolor casi instantáneo. No suele haber manera alguna de averiguar si una determinada poción es tóxica o pura, por lo que debes ser precavido y dejarte llevar por la experiencia. El mejor momento de comprobar las botellas desconocidas es cuando estás sano. Los errores pueden ser nocivos, pero a menos que estés ya muy malherido, un veneno no suele poner en peligro tu vida.

Muerte

Hasta el aventurero más experto puede tener una racha de mala suerte, o encontrar una nueva y perversa forma de morir. Si tienes un accidente fatal, se te da la opción de restaurar tu último juego guardado. Si decides no hacerlo, comienzas en el principio del nivel con la misma salud, armas e inventario con los que empezaste el nivel.

Guardar juego

Evidentemente, la mejor manera de asegurarte de que no perderás tiempo valioso en rehacer tus pasos después de una aventura desafortunada es guardar a menudo. Tu juego se guarda automáticamente cada vez que consigues completar un nivel. Para guardar un juego en cualquier otro momento, presiona la tecla Escape y selecciona Guardar juego en el menú, o presiona 6 para guardar rápido.

Solución de problemas

Esta sección proporciona información que te ayudará a solucionar algunos problemas técnicos comunes.

Tarjetas de sonido y vídeo

Algunas tarjetas de sonido y/o vídeo no son compatibles con Windows y DirectX. Si no tienes algunas de las siguientes tarjetas de sonido o vídeo, es posible que el juego no funcione.

Tarjetas de sonido compatibles con DirectX: Aureal 2.0, Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS

Tarjetas de vídeo compatibles con DirectX:

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

Protección de copia

Para jugar con Prince of Persia 3D, el CD original del juego debe estar en la unidad de CD-ROM.

Cómo configurar un controlador del juego

Si tu controlador del juego no funciona con Prince of Persia 3D, puede ser que no esté configurado para Windows. Para comprobarlo, abre el Panel de control y haz clic en el icono Dispositivos de juegos. Si tu dispositivo no está incluido en la lista de Controladores, puedes intentar configurarlo para Windows:

1. Asegúrate de que tu controlador está bien conectado al puerto de juegos.
2. Haz clic en el botón Agregar bajo la lista de Controladores.

3. Selecciona el estilo y fabricante de tu dispositivo de juegos, si lo encuentras.
4. Si tu dispositivo de juegos no aparece en la lista, haz clic en Agregar otro y busca tu modelo en ella. Si tu dispositivo venía con los controladores o con el software de configuración, inserta ese disco y haz clic en Utilizar disco.
5. Cuando vuelvas a la lista Controladores, resalta tu dispositivo y haz clic en Propiedades. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para calibrar tu dispositivo. Si no puedes configurar tu dispositivo para que funcione adecuadamente con Windows, ponte en contacto con el fabricante para obtener asistencia técnica. Nota: Los joysticks no son compatibles con Prince of Persia 3D.

Problemas con gráficos

Si tienes dificultades con los gráficos del juego (texturas borrosas o pixeladas, sombras, colores, etc.), asegúrate primero de que tu tarjeta aceleradora de gráficos cumple los requisitos mínimos del sistema y de que es compatible con Direct X 6. Si tu tarjeta satisface todos los requisitos, pero persisten los fallos gráficos, quizás te falten los controladores más recientes de tu tarjeta. A menudo, se pueden descargar directamente desde la página Web del fabricante, o poniéndose en contacto con su servicio de asistencia técnica.

Si los gráficos y la reproducción del juego son lentos, pero en otros aspectos están bien, el problema se suele resolver reduciendo la configuración de Nivel de detalle, que también encontrarás en la parte de Gráficos del menú Opciones. Si sigues teniendo dificultades para ejecutar el juego satisfactoriamente, asegúrate de que tu sistema cumple los requisitos mínimos.

Instalación de DirectX 6

Este juego necesita DirectX 6 o una versión superior. Si no tienes DirectX 6, puedes instalarlo o reinstalarlo desde el CD. La instalación de DirectX 6 es una opción que tienes durante la instalación del juego. También se puede instalar explorando el CD del juego y abriendo la carpeta DirectX. Haz doble clic en Dxsetup.exe para iniciar la instalación de DirectX 6.

Utilizando el botón Instalar DirectX 6 desde el menú de ejecución automática o Dxsetup.exe, puedes instalar DirectX 6, reinstalarlo, comprobar la certificación de tus controladores o reinstalar tus controladores de video y de audio anteriores tal como se describe a continuación.

Licencia y renuncia de DirectX

Prince of Persia 3D utiliza controladores de vídeo y sonido DirectX de Microsoft.
DirectX es una herra [TEXT IS MISSING HERE]

[THE FOLLOWING SECTIONS OF TEXT ARE MISSING FROM THIS DOCUMENT
BUT ARE INCLUDED IN THE PDF]

Verificación de los controladores de la tarjeta de vídeo y sonido DirectX

xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxx

Reinstalación de los controladores de vídeo de Windows 95

XXXXXX

XXXXXX

Cómo ponerse en contacto con Asistencia Técnica

[FIRST PARAGRAPH REMAINS THE SAME]

[SECOND PARAGRAPH IS MODIFIED AS FOLLOWS]

El departamento de Asistencia Técnica está a tu disposición para ayudarte con cualquier problema relativo a Prince of Persia 3D. Por favor llama o envía un fax a la oficina de Mattel en tu país (o la oficina más cercana).

Argentina
Mattel Argentina, S.A.
Teléfono: 796-4440
Fax: 796-1305

Chile
Mattel Chile
Teléfono: 603-1000
Fax: 603-8628

Colombia
Mattel Colombia, S.A.
Teléfono: 620-1114
Fax: 620-0352

México
Mattel De México
Teléfono: 449-4100
Fax: 449-4198

Venezuela
Mattel de Venezuela

Teléfono: 256-1922

[The rest of the information on page 38 and 39 remain as is for now. I need to verify some details regarding the type of information available to Latin America on web site.]

[Page 40 to be removed completely]

TEXT PANEL PG 4

El relato del Príncipe de Persia no empezó, desde luego, cuando fue capturado en el palacio del rey Assan. No, ésta es sólo una de las muchas aventuras de la vida de este

héroe legendario, y su historia hunde sus raíces en un distante país cuya capital estaba siendo atacada por las hordas serviles de un enemigo desconocido...

Mientras el ejército atacante estaba a las puertas de la ciudad, la joven reina de este antiguo pueblo metió a su hijo, príncipe y heredero del trono, en una resistente cuna de madera. Tras rezar a todos los espíritus benéficos, abrió la compuerta y vio cómo la cuna pasaba desde el foso hasta el río y se alejaba hasta perderse de vista.

Con la suerte que acompañaría a ese niño durante toda su vida, la cuna llegó a salvo a una orilla, a muchas leguas de distancia, donde el agua dulce del río se encontraba con la sal del mar a la sombra de una gran ciudad. Allí creció con la gente pobre de la ciudad, aprendiendo a mendigar y a robar para ganarse la vida, aprovechándose de su encanto cuando el ingenio le fallaba. Los recuerdos del lujo y la seguridad se desvanecían en un distante y vago recuerdo.

A punto ya de convertirse en un hombre, el muchacho se

TEXT PANEL PG 6

había hecho famoso por su lengua rápida, sus manos veloces y sus todavía más veloces pies. Se había cansado de la ciudad de su infancia y, para ser sinceros, la ciudad también estaba harta de él. Soñando con aventuras, y escapando de los guardias de la ciudad, se metió de polizón en un barco que se dirigía a la misteriosa costa de Persia, cubierta de dunas. Iba armado sólo con una espada que había robado, pero su corazón estaba repleto de esperanzas juveniles.

Encontró una tierra sumida en la oscuridad. El Sultán de Persia estaba lejos, librando una guerra en suelo extranjero. Sus leales se esforzaban por pagar los fuertes impuestos a los que les sometía el regente del Sultán, el gran visir Jaffar.

Algunos cuentan que el muchacho consiguió entrar en palacio afirmando pertenecer a la realeza de otro país. Vestido con finas ropas que había pedido prestadas, cenó con el propio Jaffar. Más tarde, la curiosidad le hizo buscar a la hija del Sultán, que estaba oculta de la vista de los hombres. Una versión más sencilla del relato alega que escaló el alto muro del jardín prohibido por azar, (mientras escapaba de la ley). En lo que coinciden todas las historias, sin embargo, es en que

TEXT PANEL PG 8

cuando vio a la Princesa iluminada por la luna, de pie bajo las ramas extendidas de un árbol, se enamoró al instante. A su vez, la audacia, la sinceridad y el apuesto rostro del muchacho encantaron a la Princesa.

Pero llegó el desastre. El visir era un hombre ambicioso que conspiraba para usurpar el trono en ausencia de su señor, y trataba de obligar a la hermosa hija del Sultán a casarse con él. Cuando sorprendió a la pareja en el jardín, se enfureció, ordenó que arrojaran al muchacho a los calabozos y encerró a la princesa en su habitación de la torre. Dando la vuelta a un reloj de arena, Jaffar concedió a la joven una hora para que tomara su decisión: o se casaba con él, o moriría.

Abajo, el pretendiente mendigo de la princesa se encontraba en una calamitosa situación. Aunque escapó con facilidad de su celda, no tenía arma alguna. Necesitó suerte e ingenio para evitar a los guardias y eludir trampas hasta que pudo encontrar una espada; desde ese momento, apenas tuvo oportunidad de envainarla. Jaffar llevaba planeando su golpe desde

Text panel pg 10

hacía tiempo, y los soldados de palacio le eran absolutamente leales. Aún así, luchaba con fiereza, pues tenía la sensación de que no le quedaba demasiado tiempo.

Cuando consiguió salir de los calabozos, y vio que el único camino hasta la princesa estaba detrás de un espejo misterioso, se lanzó con valentía a través de él, suponiendo que el cristal le cortaría. Sin embargo, consiguió atravesarlo con una simple, aunque dolorosa torcedura. Mirando rápidamente hacia atrás vio una figura sombría que escapaba en la dirección opuesta. Sin tiempo para desentrañar lo que aquello significaba, se lanzó tras ella, aunque se sentía extrañamente débil. Combinando sigilo y velocidad, se abrió camino luchando hasta la torre.

Se encontraba sólo a unas puertas de su objetivo cuando volvió a encontrarse con el hombre de la sombra. Ambos sacaron las espadas y se atacaron. Sin embargo, cada golpe que le daba el muchacho era como si se estuviera golpeando a sí mismo, mientras que la silenciosa figura no mostraba dolor alguno. Finalmente, mitad por desesperación y mitad por inspiración, el joven envainó la espada, aguardó a que la sombra hiciera lo mismo y saltó sobre su oponente.

TEXT PANEL PG12

Con otro movimiento vertiginoso, la sombra desapareció como si hubiera sido absorbida por el muchacho, quien de pronto se sintió más fuerte que nunca.

Con su nuevo poder, derrotó con facilidad a Jaffar, combatiendo contra el malvado brujo hasta que lo mató. Fue corriendo al lado de la princesa y volvieron a estar juntos. Pero desde luego, una historia de un amor tan verdadero y permanente no podía ser tan simple...

La pareja se casó en una ceremonia que fue celebrada en toda Persia. Sin embargo, sólo transcurrieron unos días antes de que apareciera la siguiente amenaza a su felicidad. Un día como cualquier otro, el nuevo príncipe entró en el salón de audiencia principal del palacio y se dirigió a saludar a su esposa y al padre de ésta. ¡Pero no lo reconocieron! Mirándose a sí mismo, comprendió que estaba vestido como un mendigo, mientras que a su lado se erguía un hombre de apariencia idéntica a la del Príncipe. Mientras trataba de averiguar lo que estaba sucediendo, el impostor pidió a los guardias del Sultán que apresaran al Príncipe y éstos se apresuraron a obedecer sus órdenes.

Sin saber todavía lo que ocurría, pero sin intención alguna de volver a convertirse en cautivo, el Príncipe

TEXT PANEL PG15

pe saltó por una ventana cercana y corrió por las calles de la capital, con los guardias de palacio pisándole los talones. Como no veía ningún otro modo de escapar, se dirigió hacia los muelles y, con un salto prodigioso, se aferró a la barandilla de un barco que salía en ese momento. En cuestión de minutos, había regresado a sus humildes orígenes, un polizón en un barco hacia una tierra desconocida.

No terminaron allí sus infortunios, aunque quizás todo fuera parte de un plan divino. Envuelto en una tempestad, el barco en el que viajaba fue lanzado contra las rocas de una isla desértica. Allí, en la olvidada guarida de una banda de piratas, descubrió una alfombra mágica que le condujo hasta una lejana cadena montañosa.

Había tenido visiones en las que una voz femenina le advertía interiormente de que las cosas no iban bien en Persia y que algo le había sucedido a su esposa. Cuando la alfombra aterrizó en una fortaleza en ruinas, en la cumbre de una montaña, recordó esa voz y la urgencia con la que le pedía que acudiera. Nada más poner un paso en el interior del ruinoso palacio, tuvo una escalofriante sensación de familiaridad. Un extraño sello en forma de «S» estaba pin

TEXT PANEL PG17

tado sobre la puerta, mientras que horribles cabezas flotantes de demonios, animadas por alguna especie de necromancia perversa, habitaban el lugar.

El príncipe quedó al mismo tiempo entristecido y asombrado con lo que descubrió al explorar aquella ciudadela encantada. En un pasadizo polvoriento, encontró una espada resplandeciente. Al recogerla, tuvo una visión. Vio de pronto el salón tal como había sido en sus momentos de gloria y apareció ante él la mujer cuya voz había estado escuchando en su interior. La mujer le contó al príncipe que la fortaleza en ruinas fue en otro tiempo la capital de un país gobernado por su padre. Aquella mujer, la reina, era su madre, quien

le había confiado a la seguridad de las aguas del río hacía muchos años y regresó después para morir al lado de su esposo. Pidió a su hijo que vengara la muerte de aquel pueblo.

Al despertar de aquel sueño, meditó sobre él, inseguro de cómo podía satisfacer la petición de su madre, al tiempo que estaba decidido a regresar a Persia, junto a su esposa. Encontró una estatua maravillosa de un caballo que no había sido tocada por la decadencia que se extendía por el resto de la fortaleza. Cobró vida en cuanto él saltó a su lomo, conducién

TEXT PANEL PG19

dolo a un templo misterioso de sacerdotes hostiles. Incapaz de regresar, pues su corcel mágico se había vuelto a convertir en piedra, luchó hasta llegar a la torre central del templo, donde ardía una imponente llama azul.

Entonces, si es que podemos creer estas historias, fue atacado por un guardia que lo mató. En el momento de su muerte, su sombra se separó de su cuerpo y tocó la llama, absorbiéndola, tras lo cual retornó al cadáver del príncipe y volvió a entrar en él, dándole de nuevo la vida.

Lleno de ese fuego sagrado fue venerado inmediatamente por los sacerdotes de cabeza de águila que minutos antes habían intentado matarle (y lo habían conseguido). El Príncipe fue acompañado hasta el caballo mágico, quien consintió ahora en llevarlo a Persia. El caballo aterrizó en una alta torre y al entrar el príncipe descubrió que Jaffar lo estaba aguardando. No había nada que explicara el misterioso retorno del brujo desde el reino de la muerte; en realidad, no había tiempo para ningún tipo de explicaciones. El Príncipe comenzó a atacar, pero el perverso brujo le arrojó rápidamente un hechizo que lo atrapó en

TEXT PANEL PG21

un mundo de pesadillas. Sólo si se liberaba de la sombra que habitaba en su interior podría sobrevivir. En el momento en que el hombre de sombra llegó hasta el Jaffar del sueño y le prendió fuego con una bola de llamas azules, el príncipe despertó para ver a Jaffar ardiendo delante de él y convirtiéndose en un montón de cenizas malolientes.

Tras recoger cuidadosamente las cenizas, meterlas en un frasco y cerrarlo, el príncipe fue a despertar a su princesa, quien había recibido la maldición de quedar dormida para siempre cuando empezó a sospechar que el impostor no era su amado esposo. Ninguno de los dos podía saber que un maligno brujo, cuyo sello era conocido del príncipe, fue el responsable del retorno de Jaffar y del incremento de su poder. Ella había vivido engañada hasta ese momento, pero nuevas estratagemas se habían puesto en movimiento mientras el príncipe se ocupaba en enderezar los males que Jaffar había hecho en su nombre. La siguiente prueba a la que tendrían que enfrentarse el príncipe y la princesa

estaba relaciona con Assan, el hermano del Sultán, pues como ya sabéis el brujo no había abandonado su deseo de venganza personal... pero esa historia es para otro tiempo.

TEXT PANEL PG29

El arquero ocupa un lugar de honor en las historias del desierto. Está por ejemplo la historia de Ahmid Kales, quien, sin ayuda alguna, defendió un oasis frente a un grupo de cuarenta bandidos. Sólo podían aproximarse por un lugar rocoso que impedía que le atacaran muchos a la vez, pero se estaba quedando rápidamente sin flechas. Al final, sólo le quedaba un puñado de ellas, pero cada una de ellas llevaba una carga de desesperación. Cada vez que disparaba, un centelleo, de color tan azul como las aguas que protegía, salía de la flecha. Y cada vez que acertaba, un bandido caía muerto del caballo, hasta que el último de ellos se acobardó y escapó.

Más siniestra es la historia de Babas el asesino. Vestido con oscuras ropas, llevaba unas puntas especiales para los momentos en que era herido durante una misión. Tan cobardes como un susurro, estos asesinos de madera no golpeaban más fuerte ni profundizaban más que cualquier otra flecha, pero una magia perversa drenaba la esencia vital de la víctima y la enviaba a Babas, curándole y permitiéndole proseguir con su tarea.

Los dioses y otros espíritus favorecen al arquero, y las leyendas hablan de flechas bendecidas que hay que guardar para los momentos

TEXT PANEL PG31

decisivos. Cuando Parais y su esposa huían de un demonio que escupía fuego, Demavend, señor de las aguas, se apiadó de la pareja. Tocó la punta de una de las flechas del muchacho y le ordenó que la disparara contra un río enfurecido. Por un momento, la superficie se convirtió en hielo, permitiendo a la pareja cruzar el río, pero cuando el demonio intentó seguirles, el hielo se deshizo bajo sus pies y se ahogó.

En otra apasionante fuga, el mismo Parais quedó apresado en un callejón sin salida donde tres asesinos con cimitarras y cuchillos lo acechaban. Los desafió a que lucharan honrosamente, de uno en uno. Pero todos se precipitaron sobre él, por lo que les lanzó su última flecha, esperando deshacerse al menos de uno de ellos. En ese momento, Ahura, patrón de los guerreros honorables, prestó su ayuda al proyectil. Su furia hizo que la punta explotara, matando al bandido al que golpeó y a los otros dos, que estaban a su lado. Parais quedó asombrado ante ese giro de los acontecimientos, pero se recuperó a tiempo para saltar sobre los cuerpos de los atacantes caídos y escapar hasta su casa.

TEXT PANEL PG35

Muchas son las pociones creadas por el legendario alquimista Orastian, fundador de una escuela de esta poderosa ciencia. Sus estudiantes, y posteriores imitadores concentraron sus estudios en líquidos que afectaban exclusivamente al cuerpo, dándole fuerza, capacidad atlética, resistencia e incluso una limitada capacidad de vuelo, por nombrar sólo algunos de los cientos de efectos de estos brebajes. Sin embargo, Orastian se interesaba más por las sustancias que mejoraban la mente, como el famoso Filtro de los magos, que concedía poderes oraculares, o el Bálsamo del camaleón, que permitía a quien lo usaba pasar sin ser visto por cualquier terreno. Algunas de estas recetas clásicas se han conservado, aunque por desgracia son muchas más, incluyendo el fabuloso Elixir de la juventud, las que se han perdido con el paso del tiempo.

DIAGRAM PG42

Resumen de controles

Accionador 1

Control de dirección

Botón M

Botón X

Botón Y

Botón Z

Accionador 2

Botón A

Botón B

Botón C