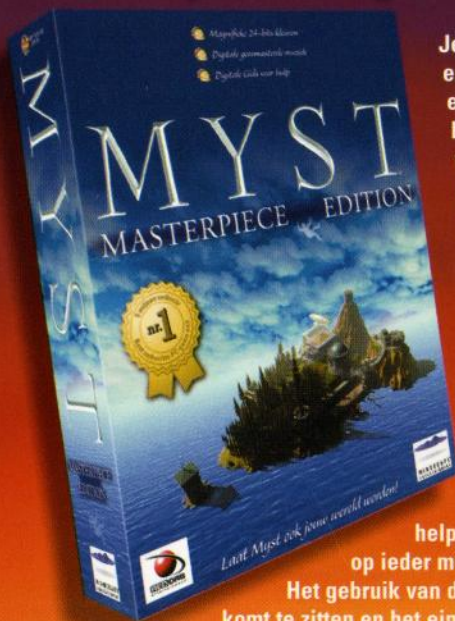


Laat Myst ook jouw wereld worden!



Je hebt geen enkel idee hoe je eraan komt en hoe oud het is, maar ineens sta je met een boek in je handen. Het mysterieuze boek moedigt je aan het te lezen en voordat je het weet ben je bij de laatste pagina aangekomen. Tijdens het lezen van de laatste pagina wordt de wereld om je heen zwart en kom je erachter dat je op het eiland staat waarover je gelezen hebt, waar dat ook mag zijn.

Myst Masterpiece Edition voldoet aan alle huidige game-eisen. Magnifieke kleuren, digitaal geremasterde muziek en nieuwe geluidseffecten creëren een schitterende sfeer. De toegevoegde Digital Guide, die jou kan helpen moeilijke mysteries op te lossen, kan op ieder moment en op ieder niveau worden ingezet. Het gebruik van de gids biedt de garantie dat je niet vast komt te zitten en het eindresultaat is een uitstekende en verslavende gameplay.

Nieuwe Features

- Elk grafisch element is verbeterd naar magnifieke 24-bits kleuren
- Nieuwe geluidseffecten en een originele soundtrack versterken het gevoel van realisme meer dan ooit
- Muziek is digitaal geremasterd en versterkt de gameplay naar een nog hoger niveau
- Langere films en animaties van de hoogste kwaliteit
- Digital Guide™ assisteert spelers van ieder niveau



Postbus 94054
1090 GB Amsterdam

Distributie België:
ABC Soft sa
Neerstalsesteenweg 42
1190 Brussel, België

www.pop3D.com

POP8AT-MAN

Prince of Persia 3D

Handleiding



Inhoudsopgave

Avontuur voortzetten	1
<i>Inleiding</i>	1
<i>In het avontuur duiken: Snel van start</i>	3
Om te beginnen	5
<i>Systeemvereisten</i>	5
<i>Spel installeren</i>	5
<i>Spel beginnen</i>	6
<i>Besturingsknoppen configureren</i>	7
<i>Spelsessies opslaan</i>	8
Wegwijs worden	9
<i>Het menu Start</i>	9
<i>Het menu In-Game</i>	10
<i>Het menu Options</i>	11
Obstakels overwinnen	13
<i>De Prins besturen</i>	13
<i>De weg vinden</i>	16
<i>Vallen herkennen</i>	17
<i>Vijanden herkennen</i>	19
Vijanden aanpakken	22
<i>Bewegingen in gevechtsmodus</i>	22
<i>Mêleewapen gebruiken</i>	23
<i>Boog gebruiken</i>	28
In leven blijven	30
<i>Praktische tips</i>	30
<i>Gezondheid en genezing</i>	32
<i>Magische drankjes</i>	33
<i>Dood</i>	34
Problemen oplossen	35
Samenvatting besturingstoetsen	41
Credits	44
Ondersteuning	46



INLEIDING

Soms is het nog net een droom. Jij was een schooier die als verstekeling op een schip meeging naar verre landen, en prins van Perzië werd.

Toen je voor het eerst voet zette op de stranden van dat magische land, dacht je alleen maar hoe je in leven kon blijven. Maar op het moment dat je de bevallige dochter van de Sultan zag, was je hart veroverd. Al snel vocht je voor de vrijheid van de Prinses en van jezelf, tegen de vele vijanden van haar vader. Dankzij je inspanningen en je toewijding won je haar vaders toestemming haar te huwen. De bruiloft was een schitterend feest, waarbij de gehele bevolking van Perzië de overwinning op de boosaardige Jaffar vierde, en de terugkeer van de vrede in het land van de Sultan.

Niet iedereen echter vierde dit heuglijke feit van ganser harte. Omdat je diep in de ogen van je lief keek, had je niet in de gaten dat Koning Assan, de jongere broer van de Sultan, nauwelijks glimlachte tijdens de ceremonie, en vertrok voordat het huwelijksfeest voorbij was.

Na afloop van de feestelijkheden vond je geleidelijk je draai als echtgenoot en schoonzoon. Toen jou ter ore kwam dat Koning Assan de familie van de Sultan voor een bezoek had uitgenodigd, was je er niet gerust op. Koning Assan was volgens sommigen een wreed despoot, en er gingen vage en nare geruchten over het doen en laten van hem en zijn zoon, Rugnor. Bovendien werd er gefluisterd dat de Sultan en Assan niet bepaald op goede voet met elkaar stonden. De Sultan wilde niets van je bedenkingen weten en hield vol dat het onbeleefd zou zijn de uitnodiging af te slaan. Wanneer de betrekkingen tussen de twee landen zo konden worden verbeterd, was het niet juist om een dergelijke diplomatieke gelegenheid voorbij te laten gaan.

Dus vergezelde je de Sultan en je echtgenote op de reis. Aanvankelijk genoot je van de andere omgeving, en bracht je vele uren al wandelend met je bruid in de tuinen door. De vakantie was prettig en de tijd die je alleen met de Prinses doorbracht had je voor geen goud willen missen. De Sultan en Assan leken meer ontspannen, alsof het bezoek een verzoening tussen hen tot stand had gebracht. Van de mysterieuze Rugnor was geen spoor te bekennen.

Alles leek voorspoedig te verlopen, tot vanavond, toen je voor een vermakelijk schouwspel werd uitgenodigd dat echter ongeschikt werd geacht voor een gehuwde vrouw. Toen de Prinses naar haar vertrekken werd gestuurd, had je eigenlijk met haar mee willen gaan, maar het zou een belediging geweest zijn om zo te reageren op Assans gastvrijheid. Je was bang dat je daarmee de prille toenadering tussen de twee leiders zou verstoren, dus stemde je maar toe. Nu wilde je dat je met haar was meegegaan, en verwens je etiquette en diplomatieke betrekkingen!

Tijdens het 'vermaak' was je in gedachten vaak bij je bruid, waardoor je waarschijnlijk niet op je hoede was toen je aangevallen werd. Nu zit je, beroofd van je wapens en ontdaan van je mooie gewaden, opgesloten in een koude, vochtige kerker. Alleen in een vreemd en opeens vijandig land, mijlenver van huis, en het enige wat je hebt is je vernuft en je moed.

Gelukkig heb je eerder met dit bijltje gehakt ...



IN HET AVONTUUR DUIKEN: SNEL VAN START

Je kunt PRINCE OF PERSIA 3D installeren door de CD ROM in het CD-ROM-station te plaatsen en de aanwijzingen op het scherm op te volgen. Raadpleeg bij problemen bij de installatie of voor meer uitvoerige instructies het hoofdstuk *Om te beginnen* op pagina 5. Dubbelklik na installatie op het pictogram PRINCE OF PERSIA 3D om te beginnen. (Je kunt ook beginnen vanuit het menu Programma's.) Na de inleiding verschijnt het menu Start. Selecteer New game en bereid je voor op het avontuur!

Beweging

Basisbesturingstoetsen voor beweging

Numeriek toetsenbord [8] Naar voren rennen

[Shift] + Numeriek toetsenbord [8] ... Naar voren lopen/Over een obstakel klimmen

Numeriek toetsenbord [2] Stap achteruit

Numeriek toetsenbord [7] Stap opzij naar links

Numeriek toetsenbord [9] Stap opzij naar rechts

Numeriek toetsenbord [4] Linksom keren

Numeriek toetsenbord [6] Rechtsom keren

Numeriek toetsenbord [5] Snel omkeren

[Alt] Recht omhoog springen

[C] Hurken

Om naar een hoge richel te klimmen moet je op de toets [Alt] drukken en deze *ingedrukt houden*. Je springt dan omhoog en grijpt vanzelf de richel. Terwijl je [Alt] ingedrukt houdt, druk je op [8] op het Numeriek toetsenbord om op de richel te klimmen, of op een richtingstoets om jezelf langs een richel te trekken in die richting. Als je de toets [Alt] loslaat, val je. Zie voor meer informatie over beweging het hoofdstuk *De Prins besturen* vanaf pagina 13.

Rondkijken

Zo lang je niet in een gevecht verwickeld bent, kun je rondkijken door [Enter] op het Numeriek toetsenbord in te drukken en deze toets *ingedrukt te houden* (het perspectief van de camera verandert). Je kunt de richtingstoetsen gebruiken voor verandering van je uitzicht. Je kunt niet van plaats veranderen als je rondkijkt, maar je kunt wel rondkijken als je aan een richel hangt, door de toets [Shift] of [Alt] ingedrukt te houden.

Gevecht

Basisbesturingstoetsen voor gevecht

[Q] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [4] Aanval van links

[W] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [8] Aanval over het hoofd

[E] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [6] Aanval van rechts

[S] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [2] Afweren

[Shift] + [Q] of Numeriek toetsenbord [4] Schijnaanval van links

[Shift] + [W] of Numeriek toetsenbord [8] Schijnaanval over het hoofd

[Shift] + [E] of Numeriek toetsenbord [6] Schijnaanval van rechts

Numeriek toetsenbord [5] Volgende tegenstander

[1] Mëleewapen selecteren

[2] Type boog/pijl selecteren

[Spacebar] or [Enter] Wapen trekken/opbergen

Gevechtsmodus starten/
afsluiten

Wanneer je de Gevechtsmodus start (je wapen trekt), sta je automatisch tegenover de dichtstbijzijnde tegenstander, en ben je minder kwetsbaar voor aanvallen. Je kunt in Gevechtsmodus niet rennen, springen, klimmen of voorwerpen gebruiken. Dat kun je allemaal pas weer doen nadat je je wapen weggedaan hebt. Als je van wapen wilt veranderen, moet je ook eerst de Gevechtsmodus verlaten. Gebruik de toetsen [1] en [2] om je mëleewapen of je boog te kiezen. Druk steeds snel op de toets Select om de types mëleewapens te zien, of verschillende pijlen. Wanneer je de toets Select loslaat, wordt het gemarkeerde wapen geselecteerd. Het geselecteerde wapen wordt door een pictogram weergegeven rechts onder in het scherm. De Gevechtsmodus wordt uitgebreid beschreven in *Vijanden aanpakken* vanaf pagina 22.

Voorwerpen gebruiken

Als je vlak bij een voorwerp bent dat je kunt oppakken of gebruiken, zoals een sleutel of een hendel, druk je op de toets [Ctrl]. Dit is echter niet mogelijk wanneer andere toetsen al zijn ingedrukt. Je kunt bijvoorbeeld niet rennen en tegelijk iets drinken. Als je een drankje oppakt, betekent dat automatisch dat je het ook drinkt.



Het verhaal van de Prince of Persia begon natuurlijk niet pas bij zijn gevangenneming in het paleis van Koning Assan. Dit is maar een van de vele avonturen in het leven van deze legendarische held, en zijn verhaal begint in een ver land, waar de hoofdstad belegerd werd door de horden van een onbekende vijand...

Terwijl het vijandelijke leger aan de poorten van de stad stond, bond de jonge koningin van dit oude volk haar zoon, de Prins en troonopvolger, vast in een stevige houten wieg. Ze bad tot alle goede geesten en opende toen de sluis, en keek toe hoe de wieg vanuit de slotgracht de rivier op dreef, uit het gezicht.

Omdat dit kind het geluk zijn leven lang op zijn pad had, kwam zijn wieg veilig terecht, ettelijke mijlen verderop, waar het zoete water van de rivier zich vermengde met het zeewater van een grote havenstad. Hij groeide op met andere arme sloebers, leerde bedelen en stelen om in leven te blijven, en te vertrouwen op zijn natuurlijke charme als hij geen oplossing meer zag voor een penibele situatie. De herinneringen aan een veilig en vertroeteld leven vervaagden al snel.

Om te beginnen

In dit hoofdstuk vind je alles wat je moet weten om PRINCE OF PERSIA 3D te installeren en het spel te beginnen. Als je op technische problemen stuit, lees dan *Problemen oplossen* vanaf pagina 35.

SYSTEEMVEREISTEN

Je kunt PRINCE OF PERSIA 3D alleen spelen wanneer je computersysteem aan de minimumeisen voldoet die op de doos van het spel vermeld staan. Je beleeft het meeste plezier aan het spel wanneer je systeem over de volgende aanbevolen hardware/software beschikt:

Aanbevolen hardware/software:

- ♦ Pentium 266 MHz IBM PC of compatibel
- ♦ 64 Mb RAM
- ♦ Windows® 95 of 98
- ♦ 4 x CD-ROM-station
- ♦ Een PCI of AGP 3D accelerator met 8 Mb RAM
- ♦ Een muis die 100% compatibel is met Microsoft (of Logitech)
- ♦ Microsoft-muisdriver versie 9.00 of hoger of Logitech-muisdriver versie 6.24 of hoger

N.B.: Dit spel wordt niet ondersteund door Windows® NT. Multitasking wordt niet aangeraden bij het spelen van PRINCE OF PERSIA 3D

Bovendien moeten voor het spel DirectX 6 en QuickTime 4 op de harde schijf zijn geïnstalleerd. Tijdens de installatie van het spel verschijnt een optie voor het installeren van deze programma's.

SPEL INSTALLEREN

De spelbestanden van PRINCE OF PERSIA 3D moeten op de vaste schijf zijn geïnstalleerd en de CD PRINCE OF PERSIA 3D moet in het CD ROM-station zijn geplaatst om dit spel te kunnen spelen.

Plaats de CD in het CD ROM-station. Het pop-up-venster verschijnt. Klik op de optie Install. Als de optie Windows Autorun uitgeschakeld is, of wanneer deze niet werkt, **verken** dan de CD en dubbelklik op het pictogram Setup. Volg alle aanwijzingen to op het scherm om de installatie te voltooien.

Uninstall

Selecteer de optie Installatie ongedaan maken uit het menu Autorun of selecteer Instellingen uit het menu Start in Windows en selecteer Configuratiescherm. Selecteer vervolgens in het Configuratiescherm Programma's toevoegen/verwijderen, klik op PRINCE OF PERSIA 3D en klik hierna op de knop Toevoegen/verwijderen. Het spel en alle onderdelen worden van de vaste schijf gewist, behalve de opgeslagen spelsessies en de voorkeursinstellingen.

SPEL BEGINNEN

Telkens wanneer het CD ROM-station wordt gesloten met de CD in de lade, brengt het programma Autorun van PRINCE OF PERSIA 3D een menu in beeld met de opties voor het spel, voor installatie van DirectX 6, installatie van QuickTime 4, voor het ongedaan maken van de installatie of voor het lezen van het bestand README.TXT. PRINCE OF PERSIA 3D kan ook worden gestart door het menu Start te openen, Programma's te selecteren, de map te kiezen waarin het spel is geïnstalleerd en op het programma-item van PRINCE OF PERSIA 3D te klikken.

N.B.: Eventuele schermbeveiligingen dienen te worden uitgeschakeld voordat PRINCE OF PERSIA 3D wordt gestart.

Zie voor complete en specifieke informatie over "hoe het spel gespeeld wordt" de rest van de handleiding. Er kunnen op het allerlaatste moment nog wijzigingen in de software zijn aangebracht die helaas niet meer in deze handleiding konden worden beschreven. Lees daarom het bestand README.TXT in uw spelmap voor de meest recente informatie.

Toen hij tot de jaren des onderscheids kwam, was de jongen inmiddels algemeen bekend om zijn vlotte tong, snelle handen en rappe voeten. Hij was uitgekeken op de stad van zijn jeugd, en eerlijk gezegd, had de stad ook genoeg van hem. Dromend van avontuur en op de vlucht voor een stadswacht verborg hij zich aan boord van een schip op weg naar de mysterieuze duinkust van Perzië. Zijn enige wapen was een gestolen zwaard, maar hij was vol jeugdige hoop.

Hij trof een land dat in duisternis was gehuld. De Sultan van Perzië was in het buitenland en vocht een oorlog uit. Zijn loyale onderdanen zuchtten onder het juk van de belasting die zij de regent, de grootvizier Jaffar moesten betalen.

Sommige tongen beweren dat de jongen zich toegang tot het paleis verschaftte door zich uit te geven voor een lid van een koninklijke familie dat op staatsbezoek was. Gehuld in geleende gewaden zat hij aan bij Jaffar tijdens het diner. Door nieuwsgierigheid gedreven zocht hij daarna de dochter van de Sultan, die mannenogen niet mochten zien. In een wat simpelere variant van het verhaal zou hij bij toeval de hoge muur van de verboden tuin beklommen hebben toen het gezag weer eens achter hem aan zat. In alle versies is echter duidelijk dat toen hij de Prinses in het maanlicht

BESTURINGSKNOPPEN CONFIGUREREN

Andere game controller gebruiken



Als je een gamepad of een andere game controller gebruiken wilt voor PRINCE OF PERSIA 3D, moet deze zo geconfigureerd worden dat deze onder Windows kan werken. Open hiertoe het Configuratiescherm en klik op het pictogram Game Controllers. Als het gewenste device in de lijst onder Controllers staat, moet deze geschikt zijn voor PRINCE OF PERSIA 3D. Zie anders *Game controller instellen*, op pagina 36 in het hoofdstuk *Problemen oplossen*. Joysticks worden niet ondersteund door PRINCE OF PERSIA 3D.

De standaard toetsenbordopdrachten worden in deze handleiding gebruikt. Zie voor informatie over de standaard toetstoewijzingen voor andere game controllers *Samenvatting besturingstoetsen* vanaf pagina 41.

Door de menu's lopen

Je kunt door de menu's in dit spel lopen m.b.v. de muis of m.b.v. het toetsenbord. In deze handleiding betekent de term 'klikken' de muiscursor naar het gewenste gebied op het scherm brengen en op de linker muisknop drukken. Met de rechter muisknop klikken betekent de muiscursor naar het gewenste gebied op het scherm brengen en op de rechter muisknop drukken. Dubbelklikken betekent snel twee keer achtereen klikken. Je kunt ook verschillende menu-items via het toetsenbord selecteren. Druk op de toets [Tab] of de richtingstoetsen van het Numeriek toetsenbord om de selectie te accentueren en daarna op [Enter] om deze te activeren. Met [Esc] verlaat je de meeste schermen.

Toetsenbord en andere controllers opnieuw definiëren

De besturingstoetsen kunnen opnieuw gedefinieerd worden door Options te kiezen uit het menu Start of In-Game, of met [F4]. Kies Controls uit het menu Options en klik op Configure Controls.

Bovenaan het scherm zit een toggle (wisselknop) voor het kiezen van de Controller die je wilt configureren. Daaronder zit een lijst Commands. Ieder commando kan aan twee verschillende toetsen worden toegewezen. Klik op Primary of Secondary naast een opdracht en druk op een nieuwe knop of toets om de functie daarvan te wijzigen. Wanneer aan die toets of knop al een opdracht is toegewezen en deze dus al is gedefinieerd, wordt de oorspronkelijke definitie gewist. Druk op [Esc] om die definitie ongemoeid te laten. De toets [Esc] en de functietoetsen kunnen niet opnieuw worden gedefinieerd.

Wanneer je klaar bent met de configuratie van de besturingstoetsen, selecteer je OK om de wijzigingen op te slaan, of Cancel om de wijzigingen te annuleren en terug te keren naar het menu Options. Klik op Restore Defaults om alle oorspronkelijke toetsdefinities te herstellen. Je kunt dit scherm niet verlaten wanneer er nog opdrachten zijn die niet zijn toegewezen.

SPELSESSIES OPSLAAN

PRINCE OF PERSIA 3D heeft ruimte op de vaste schijf nodig voor opgeslagen spelsessies en tijdelijke bestanden. Iedere opgeslagen sessie neemt 30 Kb in beslag. **N. B.:** Sla regelmatig op

Onder het spelen van PRINCE OF PERSIA 3D worden de resultaten automatisch opgeslagen wanneer je een niveau hebt voltooid. Wanneer je tussentijds wilt opslaan, druk je op [Esc] en selecteer je Save Game uit het menu In-Game. Je kunt op [F6] drukken om op ieder willekeurig moment snel op te slaan met Quick Save. Druk op [F9] om het meest recente Quick Save-bestand te laden. Iedere keer wanneer je Quick Save selecteert, wordt de vorige Quick Save overschreven.

onder de takken van een grote boom zag staan, hij op slag op haar verliefd werd. Zij was op haar beurt bekoord door zijn lef, oprechtheid en knappe gelaatstreken.



Onheil trof echter het paar. De Vizier was een ambitieus man, die de troon wilde innemen in de afwezigheid van zijn heer, en de prachtige dochter van de Sultan tot een huwelijk met hem wilde dwingen. Toen hij het stel in de tuin zag staan, ontstak hij in woede, gooide de jongen in de kerker en sleurde de Prinses naar haar torenkamer. Jaffar haalde een zandloper te voorschijn en gaf haar een uur de tijd om een beslissing te nemen: hem huwen of sterven.

Diep onder haar voeten zat de minnaar van de Prinses in een lastig parket. Hoewel hij betrekkelijk eenvoudig uit zijn cel had weten te ontsnappen, had hij geen wapen. Met geluk en vindingrijkheid glipte hij langs wachters en ontweek hij vallen tot hij een zwaard vond, maar vanaf dat moment had hij amper een kans om het in de schede te steken. Jaffar had zijn coup al een tijd geleden gepland, en zijn troepen in het paleis waren hem zeer trouw. Hij vocht

Wegwijs worden

Wanneer het spel begint, wordt er een inleidend filmpje afgespeeld. Druk op een willekeurige toets om dit filmpje te omzeilen. Na afloop van het filmpje verschijnt het menu Start.

HET MENU START

Het menu Start verschijnt alleen wanneer je PRINCE OF PERSIA 3D voor het eerst start. Hier vind je opties waarmee je een spel kunt laden of starten of waarmee je het systeem kunt configureren.

New Game (nieuw spel)

Met deze optie begin je een nieuwe spelsessie. Je start in een van Assans gevangenissen en je hebt alleen maar je vernuft en vindingrijkheid. Veel succes!

Load Game (spel laden)

Het menu Load Game is te bereiken via het menu Start, het menu In-Game of door op **[F3]** te drukken.

Aan een zijde van het scherm zie je een lijst met opgeslagen spelsessies. Opgeslagen sessies worden in omgekeerde chronologische volgorde weergegeven, dus de meest recente eerst. Accentueer een sessie, en er wordt een mini-schermafbeelding weergegeven van de spelsituatie op het moment van opslaan. Dubbelklik om dit bestand te laden, of klik op de knop Load (druk op **[Enter]**) om de geaccentueerde spelsessie te laden. Door op Cancel te klikken (of door op **[Esc]** te drukken) keer je terug naar het vorige scherm.

Options

Het menu Options is te bereiken via het menu Start, het menu In-Game, of door op **[F4]** te drukken. Er zijn verscheidene rubrieken voor de opties, elk met een apart submenu: Graphics, Sound en Controls. Deze schermen worden nader toegelicht in het hoofdstuk *Het menu Options* vanaf pagina 11.



Play Cinematics (inleidend filmpje afspelen)

Als er geen opgeslagen spelsessies zijn, wordt het inleidende filmpje automatisch gestart zodra Play Cinematics geselecteerd wordt. Anders leidt de keuze van deze optie naar het menu Show Movies, waar je naar je favoriete filmpjes kunt kijken en naar scenes die je wellicht eerder overgeslagen hebt door op de toets **[Spacebar]** te drukken.

Aan een zijde van het scherm zie je een lijst met beschikbare films. Er staan alleen films in die eerder in het spel zijn afgespeeld. Accentueer een scene en er verschijnt een foto die de film voorstelt. Dubbelklik om de film te zien of klik op de knop Play (druk op **[Enter]**) om de geaccentueerde scene te bekijken. Als de film afgelopen is, verschijnt het menu Show Movie weer. Door op Cancel te klikken (of op **[Esc]** te drukken) keert u terug naar het vorige scherm.

Credits (aftiteling)

Met deze optie komen de credits voor PRINCE OF PERSIA 3D in beeld. Druk op een willekeurige toets om de credits af te sluiten en terug te keren naar het menu Start.

Quit (afsluiten)

Met deze optie sluit je het spel af en keer je terug naar het bureaublad van Windows.

HET MENU IN-GAME

Het menu In-Game is op ieder moment tijdens een spelsessie bereikbaar via de toets **[Esc]**. Met de toets **[Esc]** keer je ook terug naar het spel. Het menu In-Game heeft vergeleken met het menu Start twee extra opties:

Save Game (spel opslaan)

Het menu Save Game wordt bereikt via het menu In-Game Menu of door op **[F2]** te drukken.

Aan een zijde van het scherm zie je een lijst met opgeslagen spelsessies, indien van toepassing. Opgeslagen sessies worden in omgekeerde chronologische

echter hevig, omdat hij aanvoelde dat er geen tijd te verliezen was.

Toen hij zich een weg uit de kerkers gevochten had en de enige weg naar de Prinses achter een mysterieuze spiegel lag, sprong hij hier onbevreesd doorheen, in de verwachting snijwonden van het glas op te lopen. In plaats daarvan voelde hij een pijnlijke, misselijkmakende scheut. Achteromkijkend zag hij een schaduw die in de tegenovergestelde richting verdween. Omdat hij geen tijd had na te denken over dit raadsel, ploeterde hij verder, want hij voelde zich vreemd zwak. Heimelijk en meedogenloos vocht hij zich naar de toren.

Hij was nog maar een paar deuren van zijn doel verwijderd, toen hij de schaduwman weer tegenkwam. Ze trokken allebei hun zwaard en vielen aan. Iedere klap die de jongen uitdeelde voelde aan alsof hij zichzelf verwondde, terwijl de zwijgzame figuur geen klap gaf. Uiteindelijk stak de jongen wanhopig en intuïtief zijn zwaard in de schede, wachtte totdat de schaduw hetzelfde deed en sprong toen bovenop hem. Met weer zo'n pijnlijke ruk waar hij duizelig van werd, was de schaduw verdwenen, alsof hij volledig opgegaan was in de jongen, die plotseling sterker was dan ooit!

Met zijn toegenomen kracht versloeg hij zonder moeite de

volgorde weergegeven, dus de meest recente eerst. Het niveau, de datum en tijd van de sessie worden onder de naam vermeld. Naast de lijst wordt een minischermafbeelding weergegeven van de spelsituatie die is opgeslagen. Accentueer een opgeslagen sessie om deze sessie te kopiëren, of selecteer Empty Slot om een nieuwe sessie op te slaan. Je wordt gevraagd een naam in te voeren en op Save te klikken (druk op **Enter**) om de sessie op te slaan of klik op Cancel (druk op **Esc**) om terug te keren naar het vorige scherm. Je kunt ook op elk moment tijdens de sessie op **F6** drukken voor een Quick Save. Bovendien wordt het spel na iedere voltooiing van een niveau automatisch opgeslagen.

Restart Level (niveau opnieuw starten)

Met deze optie keert u terug naar het begin van het huidige niveau. Je start met dezelfde gezondheid, wapens en inventaris waarmee je het niveau begon.



HET MENU OPTIONS (OPTIES)

Het menu Options wordt bereikt via het Menu Start, via het menu In-Game of door op **F4** te drukken. Er zijn verscheidene rubrieken met instellingen voor opties. Nadat je de opties aangepast hebt, druk je op Accept om de wijzigingen te bevestigen of op Cancel om de wijzigingen te verwerpen en terug te keren naar het vorige scherm.

Graphics (beelden)

Resolution: Voor een hogere resolutie is een sterkere processor en/of 3D accelerator nodig.

Brightness: Maak de afbeeldingen helderder om de omgeving beter te kunnen zien, of maak deze donkerder voor een sombere vertoning.

Contrast: Verhoog het contrast om details er uit te laten springen, of verlaag het juist voor een zachtere, meer mysterieuze indruk.

Gamma: Verhoog de intensiteit van de kleuren, als de afbeeldingen grijs, saai of te donker zijn; verlaag deze juist als de kleuren te fel zijn.

Level of Detail: Hoe gedetailleerder je afbeeldingen zijn, hoe meer er van je processor en 3D accelerator gevergd wordt.

Sound (geluid)

Music en SFX Volume: Regelen de relatieve volumeniveaus van de soundtrack en speciale effecten.

Reverse Stereo: Als je speakers geluiden uit de verkeerde hoek laten komen (er valt bijvoorbeeld een blok aan de linkerkant, maar de dreun komt uit je rechter speaker), kun je met deze optie het probleem verhelpen.

Test: Luister naar een testgeluiden om je instellingen te controleren.

Controls (besturingstoetsen)

Reverse Controls When Backing Up: Schakel deze optie in wanneer de besturingstoetsen het tegenovergestelde lijken te doen van wat ze horen te doen wanneer je achteruit beweegt.

Configure Controls: Brengt je naar een ander scherm, waarin je de standaard configuratie van je toetsenbord en andere controllers kunt veranderen. Zie voor meer informatie over de configuratie van controls *Toetsenbord en andere controllers definiëren* vanaf pagina 8.

duivelse tovenaars Jaffar, die in het nauw gedrongen achterover van de toren stortte. Hij snelde naar de Prinses en het paar was weer verenigd. Uiteraard houdt geen enkel verhaal over ware en duurzame liefde echter daarmee op...

Het huwelijk van het paar was een ceremonie die door heel Perzië gevierd werd. Er waren echter nog maar enkele dagen verstreken voordat hun geluk al weer bedreigd werd. Op een dag liep de nieuwe Prins de hoofdzaal van het paleis in om de bruid en haar vader te groeten. Zij herkenden hem echter niet! Hij keek naar zichzelf en daar stond hij in de lorren van een armoedzaaiër, terwijl naast hen een man stond die er net zo uitzag als de Prins. Toen hij vroeg wat er gaande was, eiste de bedrieger dat de wachtsters hem grepen en zij kwamen onmiddellijk in actie.

Ofschoon de Prins niet begreep wat er aan de hand was, voelde hij er weinig voor weer gevangen genomen te worden, dus sprong hij uit het raam en holde door de straten van de hoofdstad terwijl de paleiswachten hem achter zijn voden zaten. Hij wist alleen maar te ontkomen door de havens in te rennen, en met een vertwijfelde maar wonderbaarlijke sprong greep hij de railing van een wegvarend schip. Binnen enkele minuten was hij terug bij af: van nederige afkomst, een verstekeling op een schip naar een onbekend oord.

Obstakels overwinnen

Ware liefde wordt op de proef gesteld. In dit hoofdstuk staan uitgebreide instructies hoe je je staande houdt in de wereld van PRINCE OF PERSIA 3D, en ook informatie over de soorten valkuilen, vijanden, en andere hindernissen die je moet nemen onderweg naar je geliefde.

DE PRINS BESTUREN

Volledig overzicht besturingstoetsen (wanneer er niet wordt gevochten)

Numeriek toetsenbord [8] Naar voren rennen

[Shift] + Numeriek toetsenbord [8] . Naar voren lopen/Over een obstakel klimmen

Numeriek toetsenbord [2] .. Achteruit lopen

Numeriek toetsenbord [7] .. Stap opzij naar links

Numeriek toetsenbord [9] .. Stap opzij naar rechts

Numeriek toetsenbord [4] .. Naar links keren

Numeriek toetsenbord [6] .. Naar rechts keren

Numeriek toetsenbord [5] .. Snel omkeren

[Alt] Recht omhoog springen/

Onder water duiken

[Alt] + richtingtoets Sprong in die richting

[C] Hurken

Num [Enter] Rondkijken
(cameraperspectief
veranderen)

[Ctrl] Oppakken/
Een voorwerp in de
buurt gebruiken



Rennen: Dit is je normale tempo. Het maakt wel wat lawaai, en als je rent, zie je niet zo snel of een terrein gevaarlijk is.

Lopen: Met een snelle tik op deze toetsen zet je een pas. Wanneer je een dergelijke toets ingedrukt houdt, kun je stap voor stap vooruit of achteruit lopen totdat je de toets weer loslaat. Je hebt meer kans dat je bepaalde vallen omzeilt of onopgemerkt langs bewakers glipt als je loopt.

Stap opzij: Je kunt een pas naar links of naar rechts doen.

Keren: Met deze toetsen kun je omkeren op een plaats (in stilstand) of je kunt erop drukken terwijl je loopt of rent, om in die richting verder te gaan.

Snel omkeren: Of je nu loopt of stilstaat, met deze toets keer je je snel om. Wanneer je tijdens het rennen op deze toets drukt, keer je in een glijpartij snel om.

Klimmen: Kleine obstakels neem je automatisch. Als je bij een barrière komt, draai je dan om zo dat je deze kunt zien en druk op [Shift] en op [8] van het Numeriek toetsenbord. Als je het kunt, dan klim je zo over het grote obstakel. Wanneer het obstakel te hoog lijkt om erover heen te klimmen (groter dan de Prins), moet je misschien springen.

Springen: Je kunt recht omhoog springen door op [Alt] te drukken. Je kunt naar voren, achteren of opzij springen door op [Alt] te drukken en een richtingtoets op het Numeriek toetsenbord. Je springt verder als je al naar voren rent. Als je op [Alt] drukt en deze toets ingedrukt houdt, probeer je de eerste de beste richel vast te pakken terwijl je springt. Terwijl je [Alt] ingedrukt houdt, druk je op [8] van het Numeriek toetsenbord om op die richel te klimmen, of een richtingtoets om jezelf langs die richel te trekken in die richting. Als je de toets [Alt] loslaat, val je. Het kan gebeuren dat je naar een voorwerp toe kunt springen, maar er niet op kunt klimmen, omdat er iets in de weg staat of omdat het voorwerp te smal is en je je evenwicht er niet op kunt bewaren.

Touw- en paalklimmen: Er zijn drie soorten touwen en palen die je kunt tegenkomen op je reizen: *verankerde* (niet-bewegende) *verticale* touwen en palen, *verankerde horizontale* palen, en *slingerende* touwen. Je kunt naar een *verankerde* paal of een *verankerd* touw springen om het vast te pakken zoals je dat ook bij een richel doet, of er gewoon ernaar toe lopen en op [Shift] drukken. Je klimt in het touw of op de paal. Met de richtingtoetsen kun je je verplaatsing over het touw regelen, of omhoog en omlaag, of naar links en naar rechts. Het is mogelijk om bij sommige *verankerde horizontale* touwen te slingeren door [8] op het Numeriek toetsenbord in te drukken en ingedrukt te houden.

Zijn pech hield daarmee nog niet op, maar misschien was het allemaal wel een onderdeel van een goddelijk plan. Het schip kwam in een storm terecht en werd tegen de rotskust van een onbewoond eiland geslagen. Daar ontdekte hij in een piratengrot een vliegend tapijt waarmee hij naar een vergebergte vloog.

Hij had visioenen gehad, en een vrouwenstem in zijn hoofd gehoord die hem waarschuwde dat het niet goed ging in Perzië, en dat zijn bruid iets overkomen was. Toen het tapijt bij een halfvervalen fort hoog op een berg landde, herinnerde hij zich die stem en hoe deze hem aangespoord had hier naar toe te komen. Vanaf het moment dat hij het vervallen paleis inliep, had hij een vreemd gevoel dat hij hier eerder was geweest. Een bizarre zegel in de vorm van een 'S' was boven de deur geschilderd, en er zweefden afzichtelijke demonenkoppen rond die door duivelskunstenaar tot leven leken te zijn gebracht.

Wat de Prins ontdekte toen hij deze naargeestige citadel verkende, bedroefde en verbaasde hem. In een stoffige gang vond hij een glinsterend zwaard. Hij kreeg een visioen toen hij het oppraapte. Hij zag de hal in al zijn oude glorie, en de vrouw wier stem hij al die tijd had gehoord stond plotseling voor hem. Ze deelde hem mee dat deze ruïne ooit de

Met **[5]** op het Numeriek toetsenbord draai je om bij dit type touw. Als je **[Alt]** of **[Shift]** loslaat, schiet je weg van het touw, en hopelijk land je op een richel of pad in de buurt. *Slingerende* touwen zijn net iets anders. Je moet het touw opspringen, dat vervolgens begint te slingeren. Als je **[Alt]** loslaat, laat je daarmee het touw los, en je wordt gelanceerd in de richting waarin het touw op dat moment bewoog.

Zwemmen: Je kunt door ondiepe plassen rennen of lopen, maar in diep water begin je automatisch te watertrappelen. Als je aan het watertrappelen bent, kun je met de richtingtoetsen van plaats veranderen, en als het water diep genoeg is kun je duiken met **[Alt]**. Als je in het water valt, ga je automatisch kopje onder.

Onder water is de verplaatsing anders. Met **[8]** op het Numeriek toetsenbord ga je met je hoofd naar beneden, met **[2]** op het Numeriek toetsenbord kom je met je hoofd omhoog. Met **[4]** en **[6]** op het Numeriek toetsenbord draai je in die bewuste richting. Druk op **[Alt]** om vooruit te zwemmen. Om weer boven water te komen moet je jezelf oprichten en naar de oppervlakte zwemmen. Door jaren van reizen en avontuur heb je een groot uithoudingsvermogen, maar je kunt niet onbeperkt je adem inhouden. Als je onder water bent, zijn je normale rode flessen die je gezondheid aanduiden, veranderd in blauwe, en die lopen langzaam leeg naarmate je lucht opraakt. Wanneer je nog steeds onder water bent als de laatste fles leeg is, verdrink je.

Hurken en kruipen: Als je op **[C]** drukt, hurk je. In die positie blijf je zitten zolang je op **[C]** drukt. Je kunt op een richtingtoets drukken om te gaan kruipen. Je kunt niet springen, klimmen of een stap opzij doen zolang je hurkt.

Rondkijken: Wanneer je niet vecht, kun je door op Num **[Enter]** te drukken en *ingedrukt te houden* om je heen kijken (het cameraperspectief veranderen). Met de richtingtoetsen verander je het uitzicht: Met **[8]** en **[2]** op het Numeriek toetsenbord gaat het beeld omhoog en omlaag, terwijl met **[6]** en **[4]** op het Numeriek toetsenbord het perspectief linksom respectievelijk rechtsom draait. Je kunt niet bewegen terwijl je rondkijkt, maar je kunt wel rondkijken terwijl je aan een richel hangt, zolang je **[Shift]** of **[Alt]** ingedrukt houdt.



DE WEG VINDEN



Zodra je begint te lopen, kun je al snel in een nare situatie verzeild raken. Deuren gaan open en poorten sluiten zich achter je, om iedere hoek kun je in een plas zinken of in een diepe kuil vallen zodat je adem stokt. Hieronder worden enkele veelvoorkomende situaties beschreven en wat je in die gevallen zoal zou kunnen doen.

Deuren openen

Sommige poorten en deuren zijn al ontgrendeld. Deze gaan automatisch open als je ze nadert. Als een deur niet open gaat, of dicht valt, is deze waarschijnlijk of vergrendeld of te bedienen met een schakelaar in de buurt. Zoek in de aangrenzende gangen naar vloerpanelen of knoppen waarmee je die deur kunt openen. Kijk en luister goed, en als je er niet uit komt, kun je kijken wat de patrouillerende bewakers doen, dat levert misschien een aanwijzing op om te ontsnappen.

hoofdstad was geweest van een land dat door zijn vader geregeerd werd. Deze vrouw, de koningin, was zijn moeder, die hem vele jaren geleden in veiligheid gebracht had in een wieg op de rivier, en daarna aan de zijde van haar echtgenoot was gestorven. Ze verlangde van haar zoon dat hij de dood van zijn volk zou wreken.

Nadat hij uit deze droom was ontwaakt, vervolgde hij zijn weg. Hij wist hij niet hoe hij aan het verzoek van zijn moeder moest voldoen, en tegelijkertijd was hij vastberaden terug te keren naar Perzië en zijn bruid. Hij vond een prachtig standbeeld van een paard, dat in tegenstelling tot de rest van het fort de tand des tijds had doorstaan. Toen hij op de rug van het paard sprong, kwam het opeens tot leven, en bracht het hem naar een mysterieuze tempel van vijfandiggezinde priesters. Hij kon niet meer terug, want het magische ros was weer in steen veranderd. Hij vocht zich vervolgens een weg naar de middelste toren van de tempel, waar een grote blauwe vlam te zien was.



Als we de verhalen mogen geloven, werd hij geveld door een wachter en stierf.

Sleutels en andere voorwerpen

Zo nu en dan vind je misschien sleutels, amuletten en andere kleine dingen waarvan je niet meteen het nut inziet. Raap ze toch maar op. Door je omgeving goed te bekijken kom je er later wel achter wat je met dat voorwerp kunt doen. Je kunt bijvoorbeeld een wachter een sleutel ontfutselen, en later voor een gesloten deur komen te staan. Druk op **[Ctrl]** terwijl je voor de deur staat, en als je de juiste sleutel in je handen hebt, gaat de deur open. Je kunt een aantal dingen tegelijk vasthouden. Onthoud dat je niet items van een vorig niveau hoeft mee te nemen naar een ander. Bedenk dat als je *eendrankje* oppakt, je dit daarmee ook opdrinkt. Zie voor meer informatie over drankjes *Magische drankjes* op pagina 33, in het hoofdstuk *In leven blijven*.

Behalve voorwerpen vind je misschien ook hendels, schakelaars en andere bruikbare zaken, door op **[Ctrl]** te drukken. Deze voorwerpen bevatten aanwijzingen waarmee je de weg kunt vinden in de doolhof van kerkers en paleizen waarin je loopt. Sommige voorwerpen, zoals dozen en rotsblokken, zijn te zwaar om mee te nemen, maar ze kunnen wel verplaatst worden. Je kunt ze naar voren duwen of naar achteren trekken, door er naar toe te gaan en op **[Ctrl]** te drukken in combinatie met een richtingtoets op het Numeriek toetsenbord. Experimenteer gerust.

Ongebruikelijke uitgangen

De deur is niet altijd de uitgang. Als je altijd de voor de hand liggende route had genomen, was je nooit zo ver gekomen. Let goed op en kijk of je losse plafondtegels, valluiken, plassen water en andere mogelijke uitgangen ziet.

Vallen herkennen

Als je iets wilt hebben of ergens naar toe moet, zul je zien dat er altijd levensgevaarlijke vallen zijn. De enige beperking van deze geniepige mogelijkheden lijkt vaak alleen de fantasie van de gestoorde bedenkers ervan, maar gelukkig zijn er een paar respectabele tradities waar geen spelletje met kerkers buiten kan. Hieronder beschrijven we enkele van de meestvoorkomende valstrikken.

Gevaarlijk terrein

De grond zelf kan een gevaar betekenen. Brandende kolen, voetangels en klemmen, valluiken, en andere gevaren liggen op de loer voor de argeloze reiziger. De meeste hiervan zijn je niet meteen fataal, maar ze zijn moeilijk te zien, zeker als je rent. De enige manier om je niet te bezeren is vaak alleen voorzichtig eroverheen te springen of eromheen te klimmen. Onthoud ook dat verborgen kuilen en dergelijke een andere, geheime route aan het gezicht kunnen onttrekken, als je deze tenminste zonder al te veel kleerscheuren kunt volgen.

Bewegende messen

Er zijn bijna net zo veel manieren om aan een veerbelast mes te ontkomen als er avonturiers zijn die door deze helse apparaten een kopje kleiner worden gemaakt. Sikkels op draaiende palen of messcherpe metalen platen die open en dicht gaan als de kaken van een beest zijn bekende variaties. De meeste van deze verschrikkingen kunnen vermeden worden door hen die snel zijn en nadenken. Je kunt over sommige ervan heenspringen of er onder door duiken, en andere bewegen in een regelmatig patroon met een bepaalde snelheid maken. Helaas betekent een verkeerde inschatting meestal de dood.

Spiezen, pijlen en andere projectielen

Aan een patroon van gaten in de grond of muur kun je vaak zien dat je met een val met spiezen of pijlen te maken hebt. Ze zijn eenvoudig te herkennen, als je ten minste weet waar je op moet letten, maar deze omzeilen is vaak andere koek. Wanneer er ergens spiezen uitsteken, is het vaak voldoende om voorzichtig erover heen te springen of vlak langs de tegenoverliggende muur te lopen. Als er echter pijlen op je afgevuurd worden, kun je alleen met snelle reflexen aan een pijnlijke doorboring ontkomen. Bovendien zijn sommige van deze projectielen voorzien van gif.

Vallen

Bij de klik van een val lopen zelfs de meest geharde avonturier de rillingen over de rug, maar het belangrijkste is altijd te onthouden dat je moet blijven bewegen! In dit soort vallen wordt degene die zich daar op dat moment bevindt verrast op lekkende vlammen of naar beneden donderende rotsblokken, maar doorgaans is er een korte tijd tussen de activering van de val en de kennismaking met de aard van de verrassing. Als je rent of wegspringt, kun je misschien het vege lijf redden, maar degene die jou op de hielen zit is nog niet jarig!

Zijn schaduw-ik verliet toen zijn lichaam en raakte de vlam aan, absorbeerde het vuur en keerde terug naar het ontzielde lichaam van de Prins, die vervolgens uit de dood opstond.

Vervuld van het heilige vuur was hij plotseling het middelpunt van aanbidding door de priesters met adelaarskoppen die hem een paar minuten daarvoor nog hadden proberen te doden (en daar bijna in waren geslaagd). De Prins werd naar het magische paard begeleid, dat hem nu terugbracht naar Perzië. Hij landde op een hoge toren waarin Jaffar op hem wachtte! Er was geen verklaring voor de mysterieuze terugkeer van de tovenaars uit het dodenrijk, er was geen tijd voor enige uitleg. De Prins viel aan, maar de verdorven verrader sprak vlug een bezwering uit die de Prins in een nachtmerrieachtige staat van hallucinatie bracht. Slechts door de schaduw in zichzelf te bevrijden wist hij te overleven. Op het moment dat de schaduwman de droom-Jaffar te pakken kreeg en verkoold met een blauwe vuurbol, ontwaakte de Prins en zag hoe Jaffar voor zijn ogen verbrandde tot een hoopje kwalijkriekende as.

Voorzichtig verzamelde de Prins de as in een urn, verzegelde deze en wakte de Prinses, die met een vloek in een diepe slaap gebracht was toen ze begon te vermoeden

VIJANDEN HERKENNEN

Waar je ook gaat, je zult altijd tegenstand ondervinden. Hieronder volgt een beschrijving van enkele lieden die je de voet dwars zullen zetten.

Wachters

Deuren en gangen in het paleis, van de diepste kerkers tot de hoogste torens, worden door Assans soldaten bewaakt. Er zijn er bij die ook maar hun werk doen, en niet gemener of gewelddadiger zijn dan de eerste de beste huurling, maar er zitten fielen tussen die net zo meedogenloos en sadistisch zijn als hun leider. Ze zijn allemaal trouw aan Assan, want ieder teken van ontrouw bekopen ze met de dood. Genade kennen deze krijgers niet. Maar net als in andere legers varieert de kwaliteit van de troepen nogal: onervaren nieuwelingen en doorgewinterde zwaardvechters en lanseniers. De elitetroepen van Koning Assan bewaken de bovenste niveaus van zijn paleis.



Bandieten op de zwarte markt



Zelfs aan de rand van respectabele *souks* of markten kom je adderengebroed tegen dat onnozele rijkelui van hun geld afhelpt. In die buurten waar gehandeld wordt in gestolen of illegale goederen wemelt het van de dieven en moordenaars! De dreigende blikken en de talrijke tatoeages van deze heerschappen zorgen dat ze zeeën van ruimte krijgen in de stalletjes en steegjes van de markt, en voor de wat zachtmoedigere lieden in de onderwereld vormen ze zowel een bedreiging als een bescherming. De bandieten van de zwarte markt patrouilleren net zo vastberaden door hun gebied als stadswachters, en trekken bij het minste of geringste hun zwaard of staaf, en pikken iedereen eruit die daar niets te zoeken heeft, die de aandacht zou kunnen trekken van de overheid of die iets van waarde bij zich lijkt te hebben.

Drekduivels



Waar de dood hand in hand gaat met verval en corruptie, kunnen ake-
lige monsters de kop opsteken. Volgens sommigen zijn deze zogenaamde Drekduivels de schepping van boosaardige tovenaars, maar anderen geloven dat ze mutaties zijn

van rioolratten en vissen die in de smerigste diepten van het riool leven. De meeste van deze monsters hebben handen waarmee ze hun roestige zwaarden zwaaien, en benen waarmee ze uit hun drabbige en van vuil vergeven waterige geboorteplaats weg kunnen lopen. Met hun vormeloze verschijning zijn Drekduivels moeilijk te verwonden, en aangezien ze geen pijn voelen ben je pas klaar met ze als je ze in mootjes hebt gehakt.



Luchtrotten

Luchtschepen bepalen het beeld in het luchtruim boven Perzië, zij zijn een luxueus vervoermiddel voor de rijken. Een vreemd soort wezens vormt de bemanning van deze magische luchtschepen; ze leven en sterven zonder ooit voet aan land te zetten. Er wordt beweerd dat deze Luchtrotten nauwelijks op mensen lijken, alhoewel hun voorouders gewone havenarbeiders waren. Ze wikkelen hun handen en grijpvoeten in zwachtels om blaren te voorkomen van al het geklauter in het hennepouw, en lorren bedekken hun gezicht ter bescherming tegen stof en vuil. Deze opgeschoten aapachtige wezens sjezen langs kabels op en neer, maar ze lopen net zo gemakkelijk over aan harde rukwinden blootgestelde dekken. Luchtrotten nestelen zich in het diepste van de luchtschepen,

dat haar echtgenoot niet haar geliefde was, maar een bedrieger. Ze konden niet weten dat een boze heks, wier zegel de Prins zeker zou hebben herkend, verantwoordelijk was voor de terugkeer van Jaffar en zijn toegenomen macht. Haar snode plannen waren nu dan wel verijdeld, maar ze was al weer nieuwe listen aan het beramen terwijl de Prins probeerde het onrecht te verhelpen dat Jaffar het volk in zijn naam had aangedaan. Hoewel de volgende beproeving van de Prins en Prinses de schuld was van Assan, de broer van de Sultan, zoals je al weet, had de heks haar vendetta nog lang niet gestaakt... maar dat is een apart verhaal voor een volgende keer.

en onderhouden de machines die de luchtschepen in de lucht houden. Zij bewaken hun territorium fel met de wapens die ze op dat moment binnen handbereik hebben.

Demonen

Elke boosaardige en mysterieuze geest die niet duidelijk tot een andere bekende categorie behoort heet een Demoon. Ze hebben evenveel beschrijvingen en duistere krachten als er verhalen zijn, maar een verhaal dat de laatste tijd steeds meer de ronde doet is wel heel gruwelijk. Het zou gaan om een gestoord en kwaadwillend schepsel dat twee keer zo groot is als een man, maar er uitziet als Magere Hein, met een ruwe huid die aanvoelt als dode grijze boomschors. Deze Demonen zijn naar wordt beweerd het nageslacht van een uitstervend ras dat zwaar te lijden heeft gehad, en ze dolen dan ook op wraak belust door de ruïnes van een spookstad, terwijl het bloed van hun bijlen druipt. Dit zijn waarschijnlijk sterke verhalen, maar de verstandige reiziger doet er goed aan op zijn hoede te zijn op zijn tocht door dergelijke ongestuvige oorden.



Duistere moordenaars

Hoewel ze zelden hun fort in de bergen verlaten, staan de Duistere moordenaars bekend als harteloze slagers die in dienst genomen zijn door een mysterieuze vorst. Iedereen in de omringende streken fluistert over de doeltreffendheid van deze huurmoordenaars, en de verhalen over hun misdaden nemen met de jaren toe. De plattelinders maken het teken om het kwaad te weren wanneer er over de moordenaars gesproken wordt, en niemand durft paarse en zwarte kleren te dragen, omdat dit de kleuren zijn van dit doods-eskader. Zelfs als deze lieden in werkelijkheid maar tien procent van de moorden gepleegd hebben die aan hen worden toegeschreven, dan nog zijn ze formidabele tegenstanders.



Vijanden aanpakken

Natuurlijk merk je dat de grootste problemen op je reis vaak de handlangers en bondgenoten van je vijand zijn die je overal de weg versperren. Gevechten in PRINCE OF PERSIA 3D worden beslecht met een juiste timing en kennis van de mogelijkheden die je wapens bieden. Hoewel je sommige vijanden kunt verslaan door er gewoon woest op in te hakken, moet je de meeste tegenstanders toch serieuzer nemen en rekening houden met hun sterke en zwakke punten.

Als je een wapen trekt, kom je in een aparte gevechtsmodus. Het cameraperspectief verandert enigszins, en de besturing van je bewegingen verandert ook. Je richt je zelf automatisch op de vijand die jij bestrijdt, en alle aanvallen en afweermanoeuvres hebben alleen betrekking op die tegenstander. De gezondheid van je tegenstander wordt rechts op het scherm weergegeven in de vorm van een rij blauwe flessen. Als de laatste fles leeg is, is je tegenstander er geweest.

BEWEGINGEN IN GEVECHTSMODUS

Besturing voor bewegingen in gevechtsmodus

Numeriek toetsenbord [8]	Stap vooruit
Numeriek toetsenbord [2]	Stap achteruit
Numeriek toetsenbord [7]	Stap naar links
Numeriek toetsenbord [9]	Stap naar rechts
Numeriek toetsenbord [5]	Naar volgende tegenstander
[1]	Mêleewapen selecteren
[2]	Boog/pijltype selecteren
Spacebar of Enter	Wapen trekken/opbergen (gevechtsmodus starten/beëindigen)

Stap: Met een snelle tik op deze toetsen zet je een stap; wanneer je deze toetsen ingedrukt houdt, kun je stap voor stap vooruit of achteruit lopen totdat je de toets weer loslaat. Een stap in een mêlee is natuurlijk kleiner en voorzichtiger dan een stap die je neemt wanneer je door een gang rent.

Stap opzij: Je kunt een stap naar links of naar rechts doen, meestal om een klap van een tegenstander te ontwijken. Je gaat in dat geval niet helemaal naar een plaats evenwijdig aan je oorspronkelijke plaats, maar je bewaart dezelfde afstand tot je tegenstander en loopt in een cirkel om hem heen. Je kijkt automatisch je tegenstander aan. Wees voorzichtig! Wanneer je opzij stapt, ontwijk je wel een aanval vanuit het midden, maar je loopt forse klappen op wanneer er een aanval komt van de zijde waar je net naar uitgeweken bent (je loopt als het ware tegen de klap op).

Snelle grote stap: Als je dubbelklikt op een richtingtoets, zet je een snelle, grote stap in plaats van een kleine en voorzichtige.

Naar volgende tegenstander: Als je met meer dan een tegenstander te maken hebt, kun je met [5] op het Numeriek toetsenbord naar de volgende tegenstander gaan. Onthoud wel dat je alleen de tegenstander kunt uitschakelen die tegenover je staat.

Wapen selecteren: Je kunt van wapen veranderen, maar dan moet je eerst de gevechtsmodus verlaten. Met deze toetsen kun je wisselen tussen je mëleewapen en je boog, indien beschikbaar. Als je de boog selecteert, is de boog het wapen dat je trekt wanneer je de gevechtsmodus weer start. Als je herhaalde malen op de toets Select drukt, kun je uit verschillende wapens kiezen, of uit verschillende pijlen. Het huidige geselecteerde wapen verschijnt als pictogram rechts onder in het scherm als je niet in gevechtsmodus bent.

Wapen opbergen: Wanneer je je wapen opbergt, keer je terug naar de normale bewegingsmodus. Zonder een wapen in je hand kan elke klap echter levensgevaarlijk zijn, en er gaan kostbare seconden verloren wanneer je eerst een wapen opbergt en dat daarna weer moet trekken. In die tijd bent je bijzonder kwetsbaar. Berg je wapen pas op als je zeker weet dat je tegenstander uitgeschakeld is of je niet kan bereiken, en als je er snel vandoor kunt.

MÉELEEWAPEN GEBRUIKEN

Samenvatting besturingstoetsen mëleewapen

- [Q] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [4] **Aanval van links**
- [W] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [8] **Aanval over het hoofd**
- [E] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [6] **Aanval van rechts**
- [S] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [2] **Afweermanoeuvre**
- [Shift] + [Q] of Numeriek toetsenbord [4] **Schijnaanval van links**
- [Shift] + [W] of Numeriek toetsenbord [8] **Schijnaanval over het hoofd**
- [Shift] + [E] of Numeriek toetsenbord [6] **Schijnaanval van rechts**

Hoewel je het avontuur zonder wapen begint, vergaar je in de loop van het spel verschillende wapens. Ieder wapen wordt met dezelfde toetsen bediend, en je kunt er dezelfde dingen mee doen zoals aanvallen en afweren. Die basishandelingen worden verderop beschreven, maar de details van het wapen, de voor- en nadelen ervan, plus speciale strategieën voor het gebruik van dat wapen zijn te vinden in de volgende hoofdstukken.

Aanval van links: Vanuit een neutrale positie hef je je wapen op boven je linker schouder en brengt het in een wijde boog voor je.

Aanval van rechts: Vanuit een neutrale positie val je aan met je wapen in een boog van rechts naar links. De klap is sneller dan een aanval van links, maar minder hard.

Aanval over het hoofd: Vanuit een neutrale positie hef je je wapen boven je hoofd en laat het voor je neer komen, hopelijk op de schedel van je tegenstander. Het is meestal de langzaamste, maar ook de meest effectieve aanval.

Afweer: Als een tegenstander je aanvalt en je drukt op de knop Afweer, is je afweermanoeuvre in dezelfde richting als de aanval van je tegenstander. Als je de knop voor afweer echter ingedrukt houdt na de aanval, gaat de afweermanoeuvre in dezelfde richting verder; je past niet automatisch je afweermanoeuvre aan voor verschillende aanvallen. Als je op de afweerknop drukt zonder dat je tegenstander jou aanvalt, weer je af in een willekeurige richting. Als je een aanval met succes afslaat, wordt je gewoonlijk een stukje teruggedrongen tenzij je al met je rug tegen de muur staat.

Schijnaanvallen: Met de combinatie van de toets [Shift] met een aanval kun je een aanval beginnen en snel stoppen, en dat is ideaal om je tegenstander te verleiden tot een afweermanoeuvre. Als je bijvoorbeeld een schijnaanval van links laat volgen door een klap van rechts, kun je je tegenstander zwaar verwonden als die daar niet op bedacht was.

Tegenaanvallen

Als een strijder een aanval lanceert en die aanval wordt afgeweerd, duurt het even voor de aanvaller zich kan herstellen en weer in een neutrale positie terugkeert. In die tijd kan degene die de aanval net heeft afgeweerd een *tegenaanval* opzetten. Deze aanvallen zijn sneller dan normale aanvallen, ofschoon ze nog steeds afgeweerd kunnen worden als je alert bent. Tegenaanvallen zijn minder schadelijk dan normale aanvallen en hebben alleen succes wanneer ze direct na de afgeweerde aanval uitgevoerd worden. Aanvallen over het hoofd kunnen niet worden beantwoord met een tegenaanval. Als je een aanval van links afweert, is het de moeite waard de tegenaanval van rechts in te zetten (en omgekeerd).

De beginselen van het gevecht

Je kijkt er waarschijnlijk niet vreemd van op dat de essentie van een gevecht berust op gezond verstand.

- ◆ Doe je voordeel met kiene bewegingen; in een gevecht is de winnaar vaak niet degene met de snelste armen, maar met de snelste voeten!
- ◆ Je moet leren hoe je met succes aanvallen afweert, omdat je het na een paar klappen van een zwaard wel kunt schudden. Je weet dat je in de minderheid bent, dus wees geduldig en spaar je krachten als je een tegenstander om zeep helpt. En als je van iedereen met wie je vecht een paar flinke opdooffers krijgt, houd je het niet lang vol.
- ◆ Gebruik niet steeds dezelfde toetsen, want je aanvallen worden daardoor voorspelbaar, en dus op een gegeven moment makkelijk af te slaan, en bovendien benut je niet al je vaardigheden. Je bent geen dommekracht die maar blind op alles wat hij ziet, inhakt. Je hebt hard getraind om accuraat, snel en precies te werk te gaan.
- ◆ Met een mengeling van schijnaanvallen, aanvallen vanuit iedere hoek, afweermanoeuvres en vlug voetenwerk benut je je voordelen ten volle. Hoewel sommige vijanden snel afgemaakt zijn, delf je het onderspit tegen bekwaame tegenstanders als je je techniek verwaarloost.
- ◆ Vergeet niet dat je geen muren kunt beklimmen, over afgronden kunt springen of over grote obstakels klimmen zolang je je wapen in je handen hebt. Berg het eerst op!
- ◆ Experimenteer met je wapens – elk wapen heeft zijn eigen speciale bewegingen.
- ◆ Je kunt een tegenstander aanvallen in zijn onbeschermd flank door een stap opzij te doen en een aanval te ontwijken en zelf aan te vallen voordat hij de kans heeft zich te draaien en weer tegenover je te gaan staan.
- ◆ Onthoud de voor- en nadelen van je wapens. Je ontdekt misschien dat je beter uit de voeten kunt met een lange stok tegenover een zwaardvechter, of met een zwaard in het geval van een messentrekker.
- ◆ Probeer verschillende gevechtsstijlen uit met je wapens, voorzichtig en agressief. Dezelfde tactiek werkt niet bij iedere tegenstander.

De kunst van het zwaardvechten

In het begin had je alleen je gezond verstand en een gestolen zwaard. Nu ben je dan wel ouder en meer ervaren in het gebruik van andere wapens, maar het zwaard is nog steeds het veelzijdigste en prettigste wapen in je handen. Het bekende kromzwaard heeft een redelijk bereik en met de verzwaarde rand kun je redelijk snelle, harde klappen uitdelen. Wanneer je te maken hebt met een vijand met een vergelijkbaar wapen, moet je je voordeel doen met je wendbaarheid en die van het zwaard. Sla snel bij een voorzichtige tegenstander, en wissel het type slagen af om een opening in zijn afweer te vinden. Bij een agressieve vijand moet je veel en snel bewegen, aanvallen ontwijken en indien nodig afweren, tot hij een fout maakt die je snel kunt uitbuiten.

Geduld is nog belangrijker als je vecht tegen een vijand die een speer of lange stok heeft. Dergelijke grote wapens kunnen hard aankomen, dus een blunder kan pijnlijke gevolgen hebben. Ontwijk om te beginnen deze wapens en probeer af en toe een schijnaanval om de vijand tot een afweermanoeuvre te verlokken. Sla alleen toe wanneer je een redelijke kans van slagen hebt en buit je voordeel uit, stap dichterbij en lanceer indien mogelijk een vervolgaanval. Hou niet op zodra hij gaat wankelen. Als je tegenstander zich desondanks weet te herstellen, neem dan een veilige positie en houding in en wacht op je volgende kans.

Benut tegen iemand met een klein snel wapen je grotere bereik met je zwaard. Stap gerust achteruit voordat je aanvalt, en trek jezelf weer terug, ver genoeg dat hij geen effectieve aanval kan lanceren. Doe een schijnaanval en kijk of je een opening kunt forceren, en vergeet niet de tegenaanval als je de aanval hebt afgeweerd.

Staven

Stokken zijn er in alle vormen en maten, maar een nieuwe en populaire uitvinding is de uitschuifbare staaf, die in elkaar geschoven een gemakkelijk mee te nemen paal van een meter vormt. De veerbelaste uiteinden kunnen indien gewenst uitgeschoven worden tot een totale lengte van 2 meter. Deze metalen paal reikt verder dan een zwaard, en door het gewicht komt een klap heel hard aan. Het wapen is alleen traag in het gebruik. Wanneer jouw aanval met dit wapen door de tegenstander wordt afgeslagen, kun je soms het wapen van je vijand als scharnierpunt gebruiken en je staaf in de tegenovergestelde richting draaien voor een verrassingsaanval. Een afgeweerde aanval van links kan zo gemakkelijk veranderd worden in een aanval van rechts (of omgekeerd). Een gevecht met deze wapens is een defensieve aangelegenheid waarvoor een goede tactiek vereist is, aangezien een rake klap goed hard aankomt! Stap af en toe opzij in plaats van steeds afweermanoeuvres uit te voeren, en trek met schijnaanvallen je vijand uit positie, om daarna toe te slaan.

Voetenwerk is daarentegen de eerste verdedigingsmethode voor een staafvechter tegen tegenstanders met zwaarden, messen en andere korte snelle wapens. Gelukkig heb jij zoveel vallen moeten zien te ontwijken in je leven dat je het voordeel hebt van souplesse en lenigheid. Gebruik die gaven. Jouw wapen is trager, dus probeer de klappen van je tegenstanders te ontwijken door achteruit of opzij te stappen, want als je ze probeert af te weren ben je kwetsbaar voor een snelle tweede mep. Zo heb je ook je wapen gereed wanneer de gelegenheid van een tegenaanval zich voordoet, omdat jij plotseling in een beweging kunt stoppen om toe te slaan, maar niet midden in een aanval kunt uitwijken.

Twée messen zijn beter dan een

De dubbele messen van de moordenaar zijn korte, driepuntige messen die om de pols gedragen worden. Ze kunnen dodelijk zijn in de hand van een ervaren krijger, ze zijn namelijk veel sneller dan andere wapens, en een van hun grootste voordelen is dat je er twee dingen tegelijk mee kunt doen. Bij een afweer is maar een hand nodig, zodat het andere mes voor een bliksemsnelle tegenaanval gebruikt kan worden. Je kunt ook een aanval van links en rechts tegelijk inzetten – er kan immers maar een wapen tegelijk afgeweerd worden. Helaas lever je voor de snelheid van de dubbele messen kracht in en het bereik houdt min of meer bij je vuist op, en dat maakt dit wapen wat minder effectief.

Een gevecht met messen kan een spannende uitdaging zijn waar overleven afhangt van snelheid en tactiek. Ieder aspect van snelheid komt er bij kijken, van subtiel voetenwerk waardoor het gevecht eerder op een dans lijkt, tot gave combinaties van aanvallen om de zwakke plekken van de tegenstander te vinden en deze genadeloos uit te buiten. Een lichte treffer heeft minder verstreckende gevolgen dan in een gevecht met grotere wapens, en uiteindelijk win jij wanneer je de tegenstander beter doorziet, en aanvoelt wanneer je moet aanvallen en wanneer je een stap terug moet doen.

Heb je met een zwaard- of staafvechter te doen, dan praten we over een gevaarlijke situatie, waarin je voorzichtig en agressief moet zijn. Onthoud dat je het aflegt wat betreft bereik en kracht. Je kunt een zwaarder bewapende vijand niet op voet van gelijkheid bestrijden. Tenzij je dapper je tegenstander op zijn huid zit, en zo dicht mogelijk bij hem komt met uitwijkmogelijkheden, ben je een makkelijk doelwit voor aanvallen zonder dat je tot een tegenaanval kunt overgaan. Zoek daarom je aanvaller op, maar zorg vooral dat je de klappen afweert, en wacht op de gelegenheid voor een tegenaanval.

BOOG GEBRUIKEN

Samenvatting pijl en boog

[2] Boog selecteren/
Door de lijst met pijlen lopen

[Spacebar] Boog trekken/opbergen
(als de boog geselecteerd is)

[Ctrl] + richtingtoets Pijl richten

[Ctrl] + [Spacebar] ... Boog neerzetten

De boog is een geschikt wapen wanneer het niet verstandig is om een gevecht van man tot man te beginnen. Er is echter maar een beperkt aantal pijlen en het is aan te raden enkele pijlen achter de hand te houden voor andere doeleinden dan het afschieten van wachters. Voorwerpen zoals schakelaars, muren en ramen kunnen net zo gemakkelijk geraakt worden als levende doelen. Bovendien is het niet verstandig te vertrouwen op pijlen in plaats van messen en zwaarden. Er gaan geruchten dat er toverspreuken zijn die mensen onkwetsbaar maken voor projectielen, bovendien biedt het pantser van veel wezens voldoende bescherming, zodat de pijl minder effectief is.

Richten en afvuren

Als de boog geselecteerd is en je bent in gevechtsmodus, dan span je de boog door [Ctrl] ingedrukt te houden door de boogpees terug te trekken en de pijl te richten. Hierdoor verandert de camerahoek en een dradenkruis in het midden van het beeld toont waarop de pijl nu gericht is. Met de richtingtoetsen van het Numeriek toetsenbord kun je de richting aanpassen. Door [Ctrl] los te laten, wordt de pijl afgevuurd. Wanneer je van gedachten verandert en de pijl uit de boog wilt halen, druk je op [Spacebar] terwijl je [Ctrl] ingedrukt houdt. Je zet de boog dan neer zonder de pijl af te schieten. Je kunt niet van pijl verwisselen terwijl je richt, daarvoor moet je eerst de boog neerzetten en de gevechtsmodus verlaten.

De boogschutter neemt een respectabele plaats in de verhalen uit de woestijn in. Zo is er de geschiedenis van Achmed Kalless, die in zijn eenfje een oase verdedigde tegen een bende van veertig bandieten. De toegangsweg tot de oase was bezaaid met rotsen, en er konden slechts een paar bandieten tegelijk aanvallen, maar Achmed raakte snel door zijn pijlen heen. Op een zeker moment had hij nog maar een handvol pijlen over, maar ze heetten allemaal *wanhooop*. Elke keer dat hij de boog spande, wervelde er een gloed zo blauw als het water dat hij verdedigde rondom de pijl. En telkens als hij schoot viel een bandiet dood van zijn paard, totdat de laatste ervandoor ging, omdat de moed hem in zijn schoenen zank.

Een sinister verhaal betreft Babas de moordenaar. Deze schurk in donkere kleren had speciale korte, stompe pijlen bij zich, voor het geval hij gewond raakte bij een missie. Deze houten *dieven* die laf want onopgemerkt hun doel bereikten, drongen niet dieper door dan andere pijlen, maar door een verderfelijke toverspreuk stalen zij de levenskracht van het slachtoffer en gaven deze aan Babas, die daardoor genas en zijn noodlottige missie kon voortzetten.

De goden en geesten zijn op de hand van de boogschutter, en de legenden verhalen van pijlen die op een cruciaal moment gezegend werden. Toen Parais en zijn bruid vluchtten voor een vuurspuwende geest, kreeg Demavend, heer van het

Aan pijlen komen

Gewone pijlen vind je naast de lijken van sommige wachters, en in plaatsen waar waarschijnlijk voorraden liggen opgeslagen, of daar waar passerende wachters ze hebben verloren. Ga gewoon naar een hoop met pijlen en druk op **[Ctrl]** om ze op te rapen. Er gaan geruchten dat er ook speciale pijlen bestaan die in een vuurbal kunnen ontploffen of een zwerm agressieve wespen te voorschijn brengen. Informatie over zowel magische als alledaagse pijlen vind je hieronder.



Pijlsoorten

Op je reizen kun je heel wat soorten pijlen vinden.

Normale pijlen worden door elke pijlenmaker vervaardigd. Ze zijn doorgaans niets bijzonders, je kunt er de meeste normale schepsels mee bezeren en ervaren boogschutters kunnen er zelfs breekbare voorwerpen mee kapotschieten. Een pantser en een dikke huid, en bepaalde magische drankjes kunnen voor gedeeltelijke of volledige bescherming tegen pijlen zorgen. Als je een heel stel pijlen nodig hebt om één vijand neer te schieten, kun je ze beter voor andere doeleinden bewaren.

Bewerkte pijlen zijn toen ze gemaakt werden voorzien van magische krachten. Aangezien het moeilijk is om dergelijke pijlen te maken, zijn heilighdommen ontstaan waar de pijl tijdelijk *betoverd* kan worden door de goden en andere machtige wezens die in het heiligdom worden aanbeden. Deze plaatsen zijn te herkennen aan hun magische gloed. Betover een pijl door naar het heiligdom toe te lopen en op **[Ctrl]** te drukken. Zolang je minimaal een *normale* pijl hebt, wordt de magische kracht van het heiligdom voor een bepaalde periode overgebracht op die pijl. De duur en de aard van de betovering varieert van heiligdom tot heiligdom, en er kan slechts een pijl per keer in dat heiligdom betoverd worden. Als je de betoverde pijl afschiet, keert de magische kracht terug naar het heiligdom, zodat een andere pijl betoverd kan worden. Hieronder beschrijven we een paar bekende betoveringen, maar het zijn lang niet de enige, zo wordt alom beweerd.

Atars vurige boodschapper is de naam voor de meest voorkomende *bewerkte* pijl, die door de maker doordrongen is van het heilige vuur. Vuur deze pijl af, en een boog van blauwe vlammen en rook begeleidt hem op zijn vlucht. De magische vlammen verbranden iedereen die door deze pijl getroffen wordt, maar de meeste levenloze voorwerpen zijn bestand tegen het heilige vuur. Alleen zeer brandbare voorwerpen kunnen erdoor ontbranden.

De *betovering* die bekend staat als **Zwart van de zwerm** brengt een grote zwerm razende wespen tevoorschijn zodra de pijl doel treft. Deze geniepige insecten vallen het dichtstbijzijnde levende wezen onverbiddelijk aan, zelfs als jij dat bent!

Bij de betovering **Mazarads hypnotiserende lichten** ontstaat een werveling van dansende lichtjes, die vijanden in de nabijheid van het doel verwart en afleidt. De slachtoffers van deze betovering hebben bijna nergens anders oog voor, als ze de lichtjes ongestoord kunnen bekijken.

Vanger van de argeloze ziel is een sinistere betovering, omdat de ziel van de getroffene wordt gestolen, en voor enige tijd in het bezit komt van de boogschutter. Wat er gebeurt met de schutter als de getroffene overlijdt terwijl hij diens ziel nog in zijn macht heeft, is niet bekend.

In leven blijven

Het valt niet mee om je vege lijf te redden als alles en iedereen je bloed wilt zien, van slangen tot sultans.

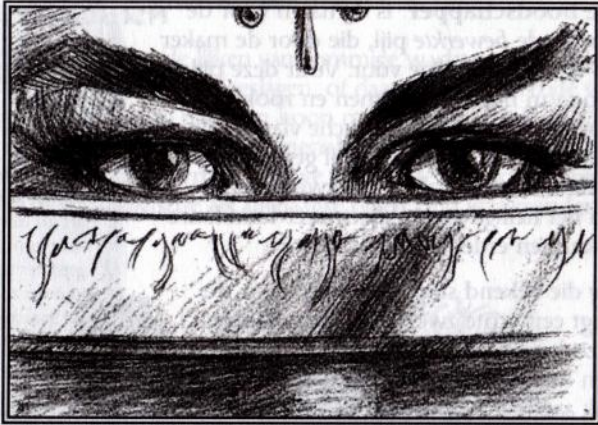
PRAKTISCHE TIPS

Je overleeft alleen met een behoorlijke dosis gezond verstand en voorzichtigheid in combinatie met je moed.

water, medelijden met het stel. Hij raakte de punt van een pijl aan in de pijlkoker van de jongeman en verzocht hem de pijl in een kolkende rivier te schieten. Het water veranderde even in ijs, zodat het stel erover kon rennen, maar toen de vuurspuwende geest hen naging, smolt het ijs onder zijn voeten en verdrinkt hij.



In een andere spannende ontsnapping bevond dezelfde Parais zich in een doodlopend steegje waarin drie moordenaars met getrokken messen en kromzwaarden op hem afkwamen. Hij daagde ze uit eerlijk te vechten, een tegen een. Ze drongen echter tegelijk op hem aan en hij schoot zijn laatste pijl af in de hoop dat hij er een zo zou uitschakelen, zodat zijn kansen beter kwamen te liggen. Maar Ahura, de beschermer van eerlijke krijgers, gaf het projectiel iets extra's mee. Zijn *razemij* liet de pijl exploderen, zodat de bandiet dodelijk verwond raakte, net als de andere twee naast hem. Parais stond vanzelfsprekend perplex van deze gang van zaken, maar herstelde zich en sprong over de kreunende lichamen van de onverlaten en rende naar huis.



Opletten

Het belangrijkste dat je geleerd hebt toen je op straat opgroeide is dat je altijd uit moet kijken en je hand op je zwaard moet hebben. Wanneer je een onbekende buurt inloopt, vertraag je je pas en let je op de omgeving. Kijk om je heen (druk op **Enter**) en de richtingtoetsen van het Numeriek toetsenbord om de camera te bewegen). Met hard een vreemde buurt inrennen kom je misschien het snelst thuis, maar of dat levend is is nog maar de vraag. Heb je eenmaal een indruk van de buurt, en je weet wat voor vlees je in de kuip hebt, en je kent de weg een beetje, dan kun je je pas versnellen.

Confrontaties vermijden

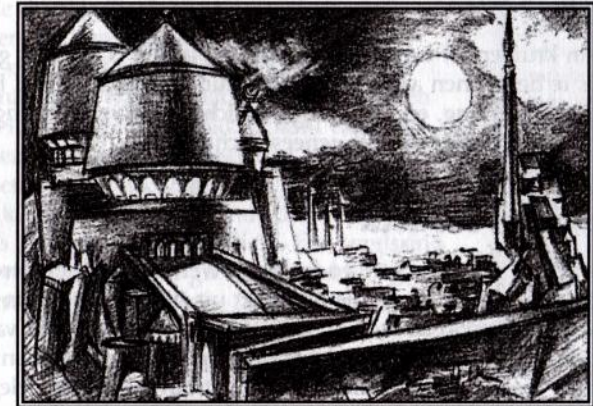
De makkelijkste manier om in leven te blijven is om onnodige gevechten te vermijden. Wachters die patrouilleren hebben oren en ogen, dus denk maar niet dat je ze niet zien omdat je je verbergt in de schaduw. Uiteraard zullen wachters je eerder zien als je je niet achter muren en zuilen verbergt, en als je rent horen ze je eerder. Wees voorzichtig, en onthoud dat een vijand als hij iets gehoord denkt te hebben vanzelf wel denkt dat hij zich vergist heeft als jij je een poosje koest houdt. Als ze evenwel een collega in nood zien of als jij hem doorboord hebt met pijlen, gaan ze je zoeken, of ze kunnen horen en zien of niet.

Wegrennen

Je kunt het best wegrennen als je een vijand van een afstand ziet, en een plan kunt bedenken om hem te ontlopen. Je meeste vijanden rennen net zo hard als jij, en als je geraakt wordt als je geen wapen in je hand hebt, is dat heel slecht.

Meer dan een tegenstander

Je kunt net zo goed zelfmoord plegen als je het wilt opnemen tegen meer dan een tegenstander tegelijk. Je beste overlevingskans is achteruitlopen, je wapen opbergen, en maken dat je wegkomt. Als je dan toch moet vechten, concentreer je dan op de aanvallen van een vijand tegelijk, maar zorg met goed voetenwerk dat andere strijders je niet ongehinderd in de flank kunnen aanvallen en houd je rug tegen een muur!



GEZONDHEID EN GENEZING

Je was gezond toen je PRINCE OF PERSIA 3D begon. Dit wordt aangeduid door de drie rode flessen links onderaan het scherm. Door verschillende gebeurtenissen zoals een diepe val, gevechten met een vijand enzovoort is je gezondheid daarna achteruit gegaan. De rode flessen raken leeg! Als ze alle drie leeg zijn, ga je dood. Je herstelt gewoonlijk met een genezend drankje.

MAGISCHE DRANKJES

Verspreid over de kerkers en torens liggen kostbare flessen met zeldzame drankjes. Soms kunnen alleen deze drankjes je nog redden van een wisse dood. Met het ene drankje word je beter, andere geven je meer kracht of hebben een of ander magisch effect, terwijl andere vergiftigd of onbruikbaar gemaakt zijn door schurken. Alle drankjes zijn mengsels van zeldzame oliën en destillaten die helaas niet bestand zijn tegen schudden, dus kunnen ze niet in de zak van een erop los rennende en vechtende wilde avonturier meegenomen worden. De flessen moeten dan ook ter plaatse leeggedronken worden of achtergelaten worden voor iemand die ze harder nodig heeft. Hieronder behandelen we de meest voorkomende drankjes die je op je reizen kunt tegenkomen.



Tisane van Soma

Dit mengsel van kruiden en extracten van heilige planten is tamelijk gemakkelijk te vinden, en is te herkennen aan zijn mooie kleur, azuurblauw. Het heeft een algemene heilzame werking, en biedt enige verlichting bij verwondingen; maar men beweert dat er drankjes zijn die geneeskrachtiger zijn.

Het bloed van Dahaka

Het is twijfelachtig of dit dikke gele godenbloed werkelijk uit de aderen komt van Dahaka, de driekoppige draak die uitbreekt uit zijn gevangenis in de bergen om het einde van de wereld aan te kondigen. Waar het goedje ook vandaan mag komen, een klein slokje van deze krachtige oppepper geeft permanente kracht aan de ledematen van de drinker, waardoor zijn strijdvaardigheid vele malen vergroot wordt.

De tranen van Malak

De oorsprong van dit bijzondere paarse drankje is verloren gegaan, maar zo nu en dan wordt het recept herontdekt, gelukkig voor de avonturier maar tot ergernis van vijandelijke boogschutters. Het is genoemd naar de pauwegod wiens tranen demonen versloeg. Het wordt zelden gevonden, maar er zijn gevallen bekend waarin de drinker voor beperkte tijd onkwetsbaar werd voor pijlen. Het is alsof stevige, maar onzichtbare wiken verhinderen dat de pijlen hun doel doorboren.

Het sap van Gaokerena

Het is niet zeker of deze krachtige likeur die onsterfelijkheid verleent nu uit deze legendarische boom gedestilleerd is of niet. Bekend is wel dat een enkel teugje van deze heldere groene vloeistof de drinker permanent extra uithoudings-

vermogen en vitaliteit verleent.

Olie van Ahriman

Genoemd naar de alchemist die als eerste de merkwaardige mengeling ontdekte van barnsteenolie, as van de banyan, en muskus van de kameleon. Slechts enkelen weten nu de juiste verhouding voor dit dunne, smerige, grijze magische drankje. Als het goed gemengd is, en je drinkt een flesje van dit bocht op, kun je ongezien langs wachters lopen.

Omtrent vergif

Helaas zijn er veel dubieuze en verwerpelijke lieden die de drankjes aanlengen met gif als straf voor degenen die hun voorraadkamers leegroven. Akonietolie en het gif van een cobra worden veel toegepast, maar alles wat onmiddellijk pijn en lijden veroorzaakt kan worden gebruikt. Je kunt vaak niet zien of ruiken welk drankje aangelengd is en welk puur, dus betracht voorzichtigheid en ga af op je ervaring. Je kunt het best onbekende drankjes uitproberen als je blaakt van gezondheid. Een vergissing kan dan vervelend zijn, maar gif is zelden dodelijk, tenzij je al zwaar gewond bent.

Dood

Zelfs een door de wol geverfde avonturier kan pech hebben en op een nare en onverwachte manier aan zijn einde komen. Bij een dodelijk ongeval heb je de keus om je laatst opgeslagen sessie te herstellen. Als je deze sessie niet herstelt, keer je weer terug naar het begin van dit niveau met de gezondheid, wapens en uitrusting die je toen had.

Spelsessies opslaan

De beste manier om te voorkomen dat je kostbare tijd verspilt met het opnieuw volgen van een al eerder afgelegde route na een ongeval is vaak opslaan. Je sessie wordt automatisch opgeslagen als je een niveau succesvol hebt doorlopen. Sla een sessie tussentijds op door op Escape te drukken en Save Game uit het menu te selecteren, of druk op **F6** voor een Quick Save (snel opslaan).



Talrijk zijn de drankjes die gebrouwen zijn door de legendarische alchemist Orastian, de stichter van een college voor deze esoterische wetenschap. Zijn studenten en navolgers hielden zich voornamelijk bezig met vloeistoffen die alleen het lichaam beïnvloeden, en de drinker kracht, atletisch vermogen, uithoudingsvermogen en zelfs enig vliegend vermogen geven, om maar enkele van de honderden brouwsels te noemen. Orastian was echter meer geïnteresseerd in geestverruimende stoffen, zoals het bekende *Filtraat der Wijzen* dat de drinker profetische gaven verleent en in een orakel verandert, of de *Balsem van de Kameleon*, waarmee de persoon die zich daarmee heeft ingesmeerd ongezien door een ruimte kan lopen. Enkele van deze klassieke recepten zijn bewaard gebleven, maar helaas zijn de meeste, inclusief het legendarische *Levenselixir* in de loop der tijd verloren gegaan.

Problemen oplossen

In dit hoofdstuk staat informatie waarmee je een aantal vaak voorkomende technische problemen kunt oplossen.



GELUIDS- EN VIDEOKAARTEN

Sommige geluids- en/of videokaarten worden niet ondersteund door Windows en DirectX. Als je niet over een van de volgende geluids- en/of videokaarten beschikt, werkt het spel misschien niet.

DirectX Compatible Sound Cards: Aureal 2.0, Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS

DirectX Compatible Video Cards:

ATI, Cirrus Logic, Matrox, S3, Creative Labs, Rendition, nvidia, TNT, 3dfx, Diamond, Canopus

BESCHERMING TEGEN ONGEOORLOOFDE KOPIEËN

Je kunt PRINCE OF PERSIA 3D alleen spelen wanneer de originele spel-CD in het CD ROM-station zit.



GAME CONTROLLER INSTELLEN

Als je game controller niet werkt in PRINCE OF PERSIA 3D, is deze misschien nog niet geconfigureerd voor Windows. Controleer dat door Configuratiescherm te openen en klik vervolgens op het pictogram Game Controllers. Als jouw apparaat niet op de lijst Controllers voorkomt, kun je proberen deze voor Windows te configureren:

1. De controller moet goed op de spelpoort zijn aangesloten.
2. Klik op de knop Toevoegen onder de lijst Controllers.
3. Selecteer de stijl en fabrikant van je game controller, indien beschikbaar.
4. Als je controller niet op de lijst staat, klik je op Add Other (andere toevoegen) en zoek je in de lijst naar jouw model. Als je bij je controller drivers of configuratiesoftware hebt gekregen, plaats je de diskette en klik je op Have Disk/Diskette.
5. Als je terugkeert naar de lijst Controller, accentueer je je apparaat, en klik je op Properties (eigenschappen). Volg de instructies op het scherm om je controller te kalibreren.

Als je je controller niet op deze manier weet te configureren voor Windows, neem dan contact op met de fabrikant voor technische ondersteuning.

N. B.: Joysticks worden niet ondersteund in PRINCE OF PERSIA 3D.

GRAFISCHE PROBLEMEN

Als je problemen hebt met de graphics in het spel (wazig, korrelige textuur, schaduwen, kleuren, etc.), kijk dan eerst of je graphics accelerator card aan de minimum systeemvereisten voldoet, en of deze DirectX 6 compatibel is. Voldoet je kaart aan alle vereisten, maar de grafische problemen zijn niet verholpen, kan het zijn dat je niet over de nieuwste drivers voor je kaart beschikt. Je kunt deze vaak direct downloaden van de website van de fabrikant of bestellen bij hun afdeling Technische ondersteuning.

Als je graphics en spel in orde zijn, maar je vindt je systeem traag, is dit probleem vaak te verhelpen door de instelling van Level of Detail in het gedeelte Graphics van het menu Options aan te passen. Als dat niet werkt en je kunt het spel niet naar behoren spelen, moet je controleren of je systeem aan de minimumvereisten voldoet.

DIRECTX 6 INSTALLEREN

Voor dit spel heb je DirectX 6 of hoger nodig. Als je DirectX 6 niet hebt, kun je het installeren of opnieuw installeren vanaf de CD. Wanneer je het spel installeert is er namelijk een optie Installing DirectX 6. Het kan ook worden geïnstalleerd door in Verkenner op de map voor de spel-CD te klikken, en de map DirectX te openen. Dubbelklik op Dxsetup.exe om de installatie van DirectX 6 te starten.

Met de knop Install DirectX 6 in het menu Autorun of via Dxsetup.exe kun je DirectX 6 installeren, DirectX 6 opnieuw installeren, je driverscertificering testen, of je vorige geluid- en videodriver herstellen zoals hieronder beschreven.

DirectX-disclaimer en licentie



PRINCE OF PERSIA 3D gebruikt DirectX geluid- en video drivers van Microsoft. DirectX is een programmeerhulpmiddel ontwikkeld door Microsoft, en de installatie van DirectX kan leiden tot videoproblemen en systeemstoringen op computers die gebruik maken van video drivers die niet compatibel zijn met DirectX. DirectX is een Microsoft product, en Red Orb is diens gevolg niet verantwoordelijk voor wijzigingen in je computersysteem ten gevolge van de installatie van DirectX. Voor problemen die samenhangen met DirectX en die niet verholpen worden door de Windows drivers

voor je videokaart te updaten, moet je contact opnemen met Microsoft of de fabrikant van je videokaart voor nadere technische ondersteuning of hulp.

Microsoft behoudt alle rechten op intellectuele eigendom voor DirectX. De gebruiker is een beperkte licentie verstrekt voor het gebruik van DirectX bij Microsoft besturingsystemen.

DirectX video/geluidskaartdrivers controleren

Controleer of je geluid- en videodivers gecertificeerd zijn voor DirectX 6 door onderstaande instructies uit te voeren.

Klik op de Windows knop Start (meestal links onderaan het scherm). Klik op Uitvoeren. Typ in het lege veld de opdracht: C:\progra~1\directx\setup\dxinfo.exe en klik vervolgens op OK. Bij alle drivers moet Certified staan.

Als een driver niet gecertificeerd is voor DirectX 6, moet je contact opnemen met de fabrikant van de hardware en zien of zij de juiste gecertificeerde DirectX 6 drivers hebben.

Windows 95 videodivers opnieuw installeren

Als blijkt dat er weergaveproblemen zijn na installatie van DirectX 6, kun je de oude videodivers herstellen door onderstaande instructies uit te voeren.

Klik op de Windows knop Start en daarna op Uitvoeren. Typ in het lege veld de opdracht:

C:\program files\directx\setup\dxsetup.exe en klik op OK.

Klik op de knop Restore Display Drivers. Hiervoor is wellicht de diskette met de originele drivers nodig.

CONTACT OPNEMEN MET DE AFDELING SUPPORT

Lees bij problemen a.u.b. eerst de rest van dit hoofdstuk Problemen oplossen voordat je contact opneemt met de afdeling Technical Support van Mindscape. In dit hoofdstuk staan namelijk oplossingen voor veel gesignaleerde problemen. Als je zeker weet dat aan de systeemvereisten van PRINCE OF PERSIA 3D is voldaan, maar het spel werkt niet, zorg dan dat je de meest recente drivers voor het systeem gebruikt.

De afdeling Technical Support van Mindscape helpt je bij kwesties betreffende het aangeschafte product. Technical Support is via e-mail, post of telefoon te bereiken.

Geef wanneer je contact opneemt met de afdeling Technical Support zo veel mogelijk informatie over je computersysteem en het probleem dat je ondervindt. Zij hebben de volgende informatie nodig om je te kunnen helpen:

- ◆ Voornaam en achternaam.
- ◆ Telefoonnummer, faxnummer, adres en E-mailadres.
- ◆ Naam van het product, versie, platform en medium.
Voorbeeld: PRINCE OF PERSIA 3D/versie 1.0/Windows 95/98/CD-ROM
- ◆ Een korte beschrijving van het probleem.
- ◆ Type computer inclusief merknaam (Mac of PC). Als je de naam van je computer niet kunt vinden, zeg je IBM PC kloon.
Voorbeeld: Dell PC Pentium 200 MHz

- ♦ Geheugen
Voorbeeld: 64 Mb RAM
- ♦ Grootte van harde schijf.
Voorbeeld: 12 Gb harde schijf
- ♦ Type videokaart.
Voorbeeld: ATI Matrox Milenia 8 MB videokaart
- ♦ Type en snelheid CD ROM-station.
Voorbeeld: 4x Panasonic CD ROM-station
- ♦ Type DVD-ROM.
Voorbeeld: 2e generatie Philips DVD-ROM-station
- ♦ Type geluidskaart.
Voorbeeld: Creative Labs 16 bit geluidskaart
- ♦ Bij gebruik van een netwerk het type netwerk noemen.
- ♦ Modemtype en -snelheid.
Voorbeeld: US Robotics 56K Flex internal modem
- ♦ Versie van Windows- of Macintosh-besturingssysteem.
- ♦ Als je een printerprobleem hebt, geef je de naam op, het merk, en het model van de printer die je gebruikt.
Voorbeeld: HP Deskjet 870 CSI.

<http://www.mindscape.nl>

Bekijk ook onze weblocatie, <http://www.mindscape.nl>, voor informatie over dit programma en andere programma's

Helpdesk Technische ondersteuning

Nummer Support-afdeling: 0900 85 24 357

Medewerkers van de afdeling Support zijn aanwezig van 10.00 uur tot 15.00 uur, van maandag tot en met vrijdag (behalve op feestdagen). Zorg dat je bij je computer zit als je belt.

Online Technical Support

E-mailadres Technical Support: nsupport@learningco.com

PRINCE OF PERSIA 3D Weblocatie: www.pop3d.com

Als het spel waarover je een vraag hebt meer dan 90 dagen geleden uitgebracht is, ga dan naar de weblocatie om te controleren of je de laatste versie van het spel hebt voordat je contact opneemt met de afdeling Technische ondersteuning.

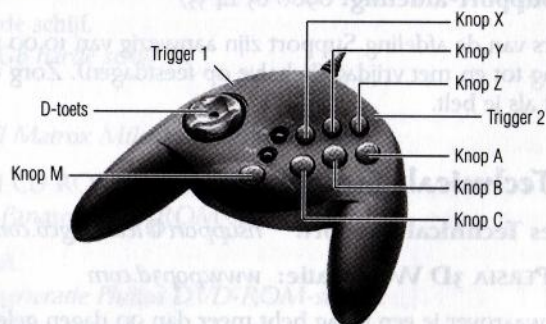


Postadres

Mindscape,
afdeling Support,
Postbus 94054,
1090 GB Amsterdam

N.B.: Wanneer je via de gewone post om informatie verzoekt s.v.p. de informatie verschaffen waarom hierboven gevraagd wordt.

Samenvatting besturingstoetsen



Normale beweging	Toetsenbord-toewijzing	GamePad-toewijzing
Naar voren rennen	Numeriek toetsenbord [8]	D-toets omhoog
Naar voren lopen /	[Shift] + Numeriek toetsenbord [8]	Knop A + D-toets omhoog
Over obstakel klimmen		
Achteruit lopen	Numeriek toetsenbord [2]	D-toets omlaag
Stap naar links	Numeriek toetsenbord [7]	Trigger 1
Stap naar rechts	Numeriek toetsenbord [9]	Trigger 2
Naar links draaien	Numeriek toetsenbord [4]	D-toets links
Naar rechts draaien	Numeriek toetsenbord [6]	D-toets rechts
Snel omkeren	Numeriek toetsenbord [5]	Knop Y
Recht omhoog springen/ Onder water duiken	[Alt]	Knop B
Springen/Zwemmen in die richting	[Alt] + richting	Knop B + D-toets
Hurken	[C]	Knop X
Kruipen in die richting	[C] + richting	Knop X + D-toets
Oprapen/ Voorwerp gebruiken	[Ctrl] of [Tab]	Knop C

Rond kijken	Toetsenbord-toewijzing	GamePad-toewijzing
Om je heen kijken (Cameraperspectief veranderen)	Num [Enter]	Knop Z
Perspectief naar boven toe	Num [Enter] + Numeriek toetsenbord [8]	Knop Z + D-toets omhoog
Perspectief naar beneden toe	Num [Enter] + Numeriek toetsenbord [2]	Knop Z + D-toets omlaag
Perspectief rechtsom verdraaien	Num [Enter] + Numeriek toetsenbord [6]	Knop Z + D-toets rechts
Perspectief linksom verdraaien	Num [Enter] + Numeriek toetsenbord [4]	Knop Z + D-toets links
Gevechts- bewegingen	Toetsenbord- toewijzing	GamePad- toewijzing
Stap vooruit	Numeriek toetsenbord [8]	D-toets omhoog
Stap achteruit	Numeriek toetsenbord [2]	D-toets omlaag
Stap naar links	Numeriek toetsenbord [7]	Trigger 1
Stap naar rechts	Numeriek toetsenbord [9]	Trigger 2
Naar volgende tegenstander	Numeriek toetsenbord [5]	---
Trekken/opbergen wapen (starten/ afsluiten gevechtsmodus)	[Spacebar] or [Enter]	Knop M

Mêlée- wapens	Toetsenbord- toewijzing	GamePad- toewijzing
Mêleewapen selecteren/door lijst met wapens lopen	[1]	---
Aanval links	[Q] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [4]	Knop X
Aanval over het hoofd	[W] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [8]	Knop Z
Aanval rechts	[E] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [6]	Knop Y
Afweermanoeuvre	[S] of [Ctrl] + Numeriek toetsenbord [2]	Knop B
Schijnaanval links	[Shift] + [Q] of Numeriek toetsenbord [4]	Knop A + Knop X
Schijnaanval over het hoofd	[Shift] + [W] + Numeriek toetsenbord [8]	Knop A + Knop Z
Schijnaanval rechts	[Shift] + [E] + Numeriek toetsenbord [6]	Knop A + Knop Y
Pijl en boog	Toetsenbord- toewijzing	GamePad- toewijzing
Boog selecteren/ Door lijst met pijlen lopen	[2]	---
Trekken/opbergen boog (als boog is geselecteerd)	[Spacebar]	Knop M
Pijl richten	[Ctrl] + richting	Knop C + D-toets
Boog neerzetten	[Ctrl] + [Spacebar]	Knop C + Knop M

Credits

Executive Producer:	Andrew Pedersen
Lead Designer:	Todd Kerpelman
Lead Programmer:	Peter Lipson
Visual Designer:	Chris Grun
Lead Animator and Level Design:	Jeff Hunter
Design Consultant:	Jordan Mechner
Associate Producers:	Jonathan Dixon, Rick Marazzani, Keli Wong
Production Assistant:	David Yen
Programmers:	Bob Arient, Ben Ceschi, Scott Henderson, Dan Kelmenson, Randall Turner
Additional Programming:	Carey Clutts
3D Artists & Level Designers:	Matt Christman, Ashley Huang, Michael Pearce, Erik Stone, Carson Utz
3D Artist and Animator:	Jason Felix
3D Artist:	Paul Davies
Animators:	Roberta Browne, John Kim
Additional Animation:	Kevin Dooley
Additional Modeling:	Scott Fritts, Brad Herman
Texture Artist:	Nathaniel Johnson
Additional Texture Art:	Philip Bossant, Rob Chang, Bill Eral, Dave Saccheri
NetImmerse by:	Numerical Design Ltd.
Motivate by:	The Motion Factory
Cutscene Animation & 3D Art:	BentAnimation
Special Effects:	Stormfront Studios
Manual Author:	Anathea Lopez
Cutscene Dialogue:	John Morgan

CAST

Prince: *David Boat*

Rugnor: *Bob Johnson*

Sultan & Assan: *Roger L. Jackson*

Prinses: *Andrea Satin*

Voice Casting: *Jenean Pearce*

Voice Direction, Music & Sound Design:
Michael Barrett

Music & Design: *Tom Rettig*

Music: *Jonelle Adkisson, Greg Rahn*

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

Additional Sound Effects: *Robert Johnson*



DEVELOPMENT MANAGEMENT

Vice President of Research & Development: *Jan Lindner*

Art Director: *Jacques Hennequet*

Technical Director: *Russ Brown*

Director of Marketing: *Todd Sitrin*

Associate Marketing Manager: *Marc Hamel*

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

...en de rest van de Mindscape Entertainment Test Department

En een speciaal bedankje aan: *Todd Arnold, Rick Pallaziol of 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, the team at Numerical Designs
Ltd., the team at The Motion Factory, Tully's Coffee, Mr. X, Jennifer Mechner,
Buck Film, May at Café Bangkok, Neena & Veena, Lacey Noelle, en al onze
families en partners.*

Ondersteuning

Een Mindscape product wordt met de grootste zorg gemaakt en verpakt. Door gebruik te maken van geavanceerde testmethoden, zijn wij in staat een hoge mate van kwaliteit van onze producten te waarborgen.

Toch willen wij u er op wijzen dat wij niet kunnen garanderen dat het door u aangeschafte product 100% foutloos zal functioneren op uw computer. De reden hiervoor is, dat er op de huidige computermarkt dermate veel verschillende systeemconfiguraties te koop zijn dat deze onmogelijk allemaal te testen zijn.

Pas wanneer er problemen met een specifieke configuratie bekend zijn, kunnen wij onze tests aanpassen. Tevens kunnen wij er dan door middel van gepaste programmawijzigingen voor zorgen, dat het programma ook op deze configuratie zonder problemen werkt.

Productinformatie die nadat de handleiding in druk ging, beschikbaar is gekomen kunt u terug vinden in het bestand met de naam LEESMIJ.TXT dat op uw CD-Rom staat.

Raadpleeg bij een probleem als eerste het helpbestand via de menu-optie Help indien het door u gekochte programma over deze functie beschikt. Op de meeste vragen kunt u ook in onze handleiding een antwoord vinden.

Uiteraard kunt u bij verdere vragen of voor ondersteuning contact opnemen met onze helpdesk. Zij kunnen u echter alleen dan ondersteuning aanbieden wanneer zij de bijgevoegde Ondersteuningskaart ingevuld hebben ontvangen. U kunt uw vragen schriftelijk richten aan:

Mindscape

Afd. Support

Postbus 94054

1090 GB

Amsterdam

Email: support-nl@learningco.com

Mocht het door u gerapporteerde probleem niet veroorzaakt zijn door een Mindscape product, dan kan een kleine vergoeding voor de afhandeling in rekening worden gebracht.

VRAGEN OF PROBLEMEN?

Bij vragen of problemen met je diskette of systeem kun je ons als volgt bereiken: Telefoon: 0900-8524357 tussen 9.00A.M. en 9.00P.M., Eastern Standard Time, maandag t/m vrijdag, behalve op feestdagen. Attn: Technical Support, Bel onze automatische dienst: 0900-8524357. Vul een online supportformulier in bij: http://store.learningco.com/dev/support_form.asp (of de web page van het spel, genoemd in de handleiding), E-mail: support-nl@learningco.com (vermeld de naam van het spel als het onderwerp van het bericht), Schrijf naar: Mindscape, ATTN: afdeling Support, Postbus 94054 1090 GB Amsterdam (sluit een gefrankeerde envelop met daarop je adres bij voor ons antwoord).

RED ORB ENTERTAINMENT BEPERKTE GARANTIE

Red Orb Entertainment en haar moederonderneming en andere aangesloten bedrijven garanderen dat de media waarop het bijgesloten programma is opgenomen vrij van defecten zijn in materialen en afwerking in de eerste 90 dagen na aankoop. Indien de media binnen 90 dagen na aankoop enigerlei gebreken vertonen, dan kunt u de media terugsturen naar: The Learning Company, Att. Returns, 190 Parkway West, Duncan, SC 29334. A.u.b. een kopie van uw aankoopbon, vrachtbrief of factuur bijsluiten, plus een korte begeleidende brief waarin u uitlegt waarom u het programma retourneert.

RED ORB ENTERTAINMENT VERSTREKT GEEN GARANTIES, EXPLICIET DANWEL IMPLICIET, MET BETREKKING TOT HET SOFTWAREPROGRAMMA OP DE CD OF DISKETTE OF HET SPEL BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT, PRESTATIE, VERKOOPBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR ENIG DOEL. HET PROGRAMMA EN HET SPEL WORDEN VERKOCHT IN DE STAAT WAARIN ZIJ NU VERKEREN. HET RISICO MET BETREKKING TOT KWALITEIT EN PRESTATIE LIGT VOLLEDIG BIJ DE KOPER. RED ORB ENTERTAINMENT IS IN GEEN GEVAL AANSPRAKELIJK VOOR DIRECTE, INDIRECTE OF INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT ENIG DEFECT IN HET PROGRAMMA OF SPEL, OF VOOR HET VERLIES VAN GEGEVENS TEN GEVOLGE VAN HET GEBRUIK VAN HET PROGRAMMA OF SPEL, ZELFS INDIEN RED ORB ENTERTAINMENT OP DE HOOGTE IS GEBRACHT VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. (IN SOMMIGE STATEN IS DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN IMPLICIETE GARANTIES OF AANSPRAKELIJKHEID VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET TOEGESTAAN, ZODAT DE BOVENSTAANDE BEPERKING OF UITSLUITING MISSCHIEN NIET VOOR U VAN TOEPASSING IS). RED ORB ENTERTAINMENT SLUIT VERDER UIT, EN DE LICENTIEHOUDER DOET HIERBIJ AFSTAND VAN RECHTEN VOORTVLOEIENDE UIT, ALLE BEPALINGEN DIE OP DIT MOMENT VAN KRACHT ZIJN OF DIE AANGEPAST ZIJN IN HET INTERNATIONALE VERDRAG OVER DE VERKOOP VAN GOEDEREN VAN 1 JANUARI 1988, INCLUSIEF MAAR NIET BEPERKT TOT GARANTIES, EXPLICIET DANWEL IMPLICIET, DAARIN.

Op het bijgesloten softwareprogramma en deze handleiding rusten auteursrechten. Alle rechten zijn voorbehouden. Deze handleiding mag niet gekopieerd, gefotografeerd, gereproduceerd, of vertaald of overgezet worden naar een elektronisch medium of enig door machines leesbaar formaat, geheel dan wel gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Red Orb Entertainment. Het programma bij deze handleiding mag alleen door de oorspronkelijke aankoper gekopieerd worden indien dit nodig is voor gebruik op de computer waarvoor het programma werd aangeschaft. Degenen die om enige reden enig deel van dit boek op enige media reproduceren, schenden daarmee de auteursrechten en zullen verwikkeld raken in een civiele dan wel strafrechtelijke zaak, dit naar goedddunken van de rechthebbenden.

©1999 The Learning Company, Inc. en dochterondernemingen, en Jordan Mechner. Alle rechten voorbehouden. Prince of Persia is een gedeponeerd handelsmerk en Red Orb Entertainment is een handelsmerk van Learning Company Properties, Inc. Windows is een gedeponeerd handelsmerk of handelsmerk van Microsoft Corporation in de VS en/of andere landen. QuickTime en het QuickTime logo zijn handelsmerken die onder licentie worden gebruikt. QuickTime is gedeponeerd in de VS en andere landen. Alle andere handelsmerken en gedeponeerde handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve houders.