

PRINCE OF PERSIA®



Rejoins Ubi.com

EXCLUS, ASTUCES ET
SUPPORT GRATUITS

ACCÈS EN AVANT PREMIÈRE
AUX DÉMOS ET BÉTAS

MISES À JOUR UBISOFT
EXCLUSIVES

 <http://www.ubi.com>

Ne pas vous inscrire
serait une erreur !

Meld je aan voor Ubi.com

GRATIS HINTS,
TIPS & SUPPORT

ALS EERSTE TOEGANG
TOT DEMO'S EN BETA'S

EXCLUSIEVE UPDATES
VAN UBISOFT

Mis het niet!



UBISOFT®

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

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

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

300017824



UBISOFT®

WAARSCHUWING

Bij sommige mensen kunnen flinkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van PC en videospellen. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen. Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flinkerende lichten. Wanneer bij jou tijdens het spelen van een pc of videospel één van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts voordat je verder speelt.

INFORMATIONS SUR LA SECURITE

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

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

II. - Avertissement sur l'épilepsie

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

Inhoudsopgave

INSTALLATIE	2
BESTURING	2
AAN DE SLAG	3
DE GODEN IN OORLOG	3
PERSONAGES.....	4
DE ONTAARDEN	6
BEWEGEN.....	8
ORMAZD'S KRACHTEN	10
KAARTSCHERM	11
VECHTEN	11
TIPS.....	13
TECHNISCHE ONDERSTEUNING	15
GARANTIE	17

Installatie

Prince of Persia® installeren

Plaats de Prince of Persia DVD in je DVD-ROM speler en volg de instructies. Als het Installatiemenu niet automatisch verschijnt, dubbelklik je op Mijn Computer. Dubbelklik vervolgens op je DVD-ROM speler. Dubbelklik op het setup.exe bestand.

Prince of Persia® verwijderen

Om de game te verwijderen, klik je op het Windows Start menu en ga je naar de Prince of Persia game. Standaard is dit Alle Programma's -> Ubisoft -> Prince of Persia. Kies vervolgens Verwijderen.

Besturing

<T> - Met Elika praten	<Esc> - Pauzemen
<Tab> - Kaartscherm / De Prins bewegen	<Rechts klikken> - Gecontroleerde val / Laten vallen / Blokkeren / Afweren
<W> - Omhoog	<E> of <Muis Next> - Elika
<S> - Omlaag	<R> of <Muis Prev> - Gebruiken / Til-aanval
<A> - Links	<Links klikken> - Aanvallen
<D> - Rechts	<Spatiebalk> - Springen
<Muis> - Camera bewegen	

NB.: in het opties-menu kun je de configuratie aanpassen



Aan de slag

HOOFDMENU



- **Nieuw spel:** Het avontuur begint hier!
- **Spel laden:** Laad een game vanaf het laatste opslagpunt.
- **Opties:** Hier kun je aanpassingen doen aan de game: beeld, geluid, combolijst en besturing.
- **Extra's:** Geeft toegang tot de speciale content die je hebt vrijgespeeld in de game.

GAMEBESTANDEN MENU



- **Game opslaan:** Open dit menu om de game op te slaan. Dit kan te allen tijde gedaan worden tijdens het spelen.
- **Game laden:** Om verder te gaan met een opgeslagen game, kies je Spel laden in het hoofdmenu.

De goden in oorlog

Duizend jaar geleden was de wereld in balans. Voor licht was er duisternis en voor duisternis licht. Maar Ahriman, de god van de duisternis, wilde meer en hij liet zijn schaduw neerdalen op de wereld. Hij stuurde zijn ontaarde volgelingen erop uit om alles te veroveren wat hij nog niet in zijn bezit had.

Ormazd, de god van het licht, wilde hier geen deel van uitmaken en hij keerde zich van Ahriman af. Maar in plaats van de door hem gehoopte vrede, verspreidde de Ontaarding zich en wist zelfs de Stad van Licht in te nemen. Ormazd moest nu wel ingrijpen. De wereld raakte verwickeld in een oorlog.

Ormazd en zijn Ahura, de Krijgers van het Licht, waren in de minderheid en aan de verliezende hand, maar het lukte ze om Ahriman naar de Levensboom te lokken en hem daar - naar men dacht - voorgoed in op te sluiten. Nu de oorlog voorbij was en Ormazd zag wat voor vernietiging zijn terughoudendheid teweeg had gebracht, besloot hij de wereld de rug toe te keren en naar de sterren te gaan.

Duizend jaar lang hebben de Ahura de Boom verzorgd en erop toegezien dat Ahriman gevangen bleef. Maar naarmate de tijd verstreek, namen niet alleen hun krachten af maar werd ook hun geloof in Ormazd minder. De stad lag in puin en het aantal gelovige Ahura nam in rap tempo af. Ahriman's fluisterende stem kan inmiddels gehoord worden vanuit de krochten van de gevangenis en de balans waarin de wereld verkeert, staat wederom op het punt verstoord te worden.

De wind is gratis, maar het zand waait waar het heen geblazen wordt.

Onwetend over de wereld eromheen, stuivend op de ademtocht van de goden, in de macht van de storm die het verzwelgt.

Wat is één zandkorrel in de woestijn?

Één korrel in de storm?



Personges

DE PRINS



De Prins is een lanterfanter. Van gewone komaf en een man zonder titel of roeping. "De Prins" is dan ook slechts een bijnaam. Hij zwerft van avontuur naar avontuur, op zoek naar het grote fortuin.

Toen hij nog een kind was, stierf zijn familie in een oorlog. Sindsdien houdt hij er een eenzaam bestaan op na en bindt hij zich aan niemand. Voor hem is het verleden een gepasseerd station en zorgt de toekomst voor zichzelf. Het enige dat ertoe doet is het heden, de kick van het moment, de volgende hartslag, de volgende levensgevaarlijke sprong.

Zijn vele omzwervingen door de oude wereld brachten hem in contact met rovers, krankzinnige koningen en

de meest bijzondere wezens. Maar telkens weer wist het lot hem van zijn fortuin te beroven en was zijn enige buit een spannend verhaal.

Als hij op een dag weer eens terugkeert van een avontuur, maar deze keer beladen met goud, denkt hij het geluk eindelijk aan zijn zijde te hebben... totdat hij door een zandstorm wordt getroffen, in een ravijn belandt en zijn leven wederom een nieuwe wending krijgt. Alleen heeft het lot ditmaal meer voor hem in petto... en vindt hij deze keer wellicht meer dan alleen maar goud...

ELIKA



Erika is geboren als de prinses van een klein land dat lange tijd van de buitenwereld afgesloten is geweest. Generatie na generatie hebben de Ahura de Levensboom bewaakt zodat Ahriman de wereld niet voor een tweede maal aan zich zou onderwerpen. Opgegroeid met de legendes van weleer, kent Erika al op jonge leeftijd haar taak. Haar leven als prinses was verre van luxueus; nadat haar moeder stierf en haar vader, de koning, zich in rouw terugtrok, viel haar de taak ten deel voor haar volk te zorgen.

Als pragmatische en intelligente vrouw in een patriarchale maatschappij staat Erika's leven in het teken van haar taak, maar dat weerhoudt haar er niet van te dromen over andere zaken. Maar tot op heden is er nog niemand geweest die haar kon tonen wat er buiten haar land te beleven viel, en wat het leven nog meer te bieden heeft anders dan haar taak.

DE ROUWENDE KONING



De Koning van de Ahura en leider van een kwijnende religie verviel in rouw toen zijn vrouw stierf. De Rouwende Koning sloot zich niet alleen af van de wereld, maar ook van zijn taken en liet zijn volk aan haar lot over. De Stad van Licht verviel en de enkele Ahura die nog overbleven, verlieten uiteindelijk ook het koninkrijk en verzaakten hun taak.

De hemel is een woestijn zonder sterren
Het eeuwige zand

Het kompas, verloren in het niets

Spreek je verdriet uit naar de hemel

Bid dat het bloed in je hart wederom ontbrandt

En dat de verloren ster

Nog eenmaal kan branden in de duisternis

De ontgarden

AHRIMAN – GOD VAN DE DUISTERNIS

Ahriman, hij die ruimte met duisternis kon vullen, hij die als eerste haat en afgunst voelde, was niet tevreden dat hij slechts de helft van het universum in zijn macht had. Hij wilde meer. Ahriman trok erop uit om zijn broer Ormazd, de god van het Licht, zijn deel af te nemen. Zijn duisternis en Ontaarding verspreidden zich en Ahriman proefde de overwinning al. Totdat Ormazd hem in de val wist te lokken en hem opsloot in de Levensboom. Hier zat hij duizend jaar lang opgesloten. Duizend jaren vol pijn. Duizend jaar broeden op een plan. Duizend jaar geduld. Ahriman is niet verzwakt, hij wacht...



DE JAGER

Ooit was de Jager een prins, opgegroeid in rijkdom en overdaad. Hij kreeg alles wat hij wilde... en meer. Van al zijn decadente bezigheden was de jacht zijn favoriet, hij leerde van de beste jagers. Al snel had hij op elke diersoort gejaagd die in het koninkrijk te vinden was. Welke uitdaging resteert en welke prooi kan hem die bieden?



DE ALCHEMIST

De Alchemist was een briljante en toegewijde geleerde die jarenlang werkte en studeerde in de Stad van Licht. Na vele jaren van succes dacht de Alchemist op het punt te staan de geheimen van het universum te ontsluiten. Maar naarmate hij voortgang boekte in zijn studie, liep zijn gezondheid steeds verder terug. In een wanhoopswaard om zijn studie kunnen volbrengen, keerde hij zich tot Ormazd voor hulp... Met een paar jaar extra zou hij het antwoord op het leven ontdekken en daarmee het eeuwige leven kunnen bereiken. Maar Ormazd gaf geen gehoor aan het verzoek van de Alchemist en dus ging deze op zoek naar een andere manier om zijn leven nog een paar jaar te rekken... en een andere meester om te dienen.



DE CONCUBINE

Deze betoverend schone vrouw die precies doorhad hoe ze het hof naar haar hand moest zetten, wist dat ondanks al haar intelligentie de macht van het land altijd bij de mannen zou liggen. Haar enige manier om macht en rijkdom te vergaren was door haar schoonheid te gebruiken om degenen die de macht hadden te manipuleren. Maar met schoonheid komt jaloezie, dus toen ze zich inliet met een machtig man, liet een andere vrouw haar in elkaar slaan en verminken. Nu ze datgene niet meer bezat waarmee ze elke man kon manipuleren, zocht de Concubine haar toevlucht bij de enige die haar wel macht kon schenken.



DE KRIJGER

Ooit was de Krijger koning van een vredelievend volk, dat van alle kanten door het kwaad werd bedreigd. Toen de koning de nederlaag in de ogen keek, hoorde hij Ahriman's stem. Deze beloofde zijn volk bescherming in ruil voor de ziel van de koning. De koning accepteerde het aanbod en werd in ruil een machtig wezen dat in staat was zijn volk te beschermen tegen elk kwaad dat het bedreigde. Nadat hij de vijand versloeg, realiseerde hij zich dat hij zelf precies geworden was waar zijn volk altijd tegen had gestreden. En dus verliet de koning zijn volk om Ahriman te dienen.

SOLDATEN VAN AHRIMAN

Door Ahriman ontgaarde mannen en vrouwen, zielloos en meedogenloos. Ze hebben slechts één doel... Ahriman dienen.

DE ONTAARDING

Een voortsliuipende en alles verzwellende manifestatie van Ahriman's krachten. De Ontaarding verandert alles dat het aanraakt in duisternis. Dodelijk voor eenieder die niet beschermd wordt door Ormazd's kracht. Alleen Elika kan de Ontaarding weerstaan.



ONTAARDE VALLEN

De drassige Ontaarding kan Ahriman's vijanden waarnemen en ze aanvallen. Ontkennend door de Ontaarding, wachten deze valstrikken op onoplettende voorbijgangers en maken daardoor de Ontaarde Landen zeer gevaarlijk.

Bewegen

BASISBEWEGINGEN

- **Rennen:** Met <W>, <S>, <A>, <D> beweeg je de Prins.
- **Springen:** Druk op <SPATIEBALK> om te springen.
- **Over muren rennen:** Beweeg de Prins en druk op de <SPATIEBALK> om tegen de muur te springen en over de muur of tegen de muur op te rennen, afhankelijk van naar welke kant de Prins kijkt. Om van de muur af te springen, druk je op de <SPATIEBALK> terwijl je over de muur rent.



- **Over het plafond rennen:** Als de Prins de top van een pilaar bereikt, kun je over het plafond rennen door op de <SPATIEBALK> te drukken.
- **Gecontroleerde val:** Terwijl je aan een richel hangt, een rank of een vertikaal gedeelte op de muur, klik je rechts om langs de muur te glijden. Gebruik <A>, <D> om naar links of rechts te bewegen terwijl je gecontroleerd valt.



- **Je laten vallen:** Klik rechts om van een balk of paal te springen.

ACROBATIEK



- **Richels en ravijnen:** Met <W>, <S>, <A>, <D> kun je de Prins langs richels of ravijnen laten bewegen. Als hij niet meer verder kan, buigt de Prins zich, wat aangeeft dat hij over de muur kan rennen.
 - **Paal:** Als je aan een paal hangt, gebruik je <W>, <S>, <A>, <D> om te bewegen en druk je op de <SPATIEBALK> om van de paal af te slingeren.
 - **Hellingen:** De Prins gaat automatisch glijden als hij op een helling komt. Met <A> en <D> stuur je hem tijdens het glijden. Druk op de <SPATIEBALK> om van de helling af te springen.
 - **Ranken:** Op veel muren en steile rotswanden vind je ranken, waarin je omhoog kunt klimmen. Spring op een rank en beweeg met <W>, <S>, <A>, <D>. Als de Prins de rand bereikt heeft, kan hij zich langs de muur in veiligheid brengen. Druk op de bij een richting horende toets (<W>, <S>, <A>, <D>) voor de richting waarheen je wilt gaan (de Prins leunt dan in die richting) en druk op de <SPATIEBALK> om over de muur te rennen.
 - **Ring en ringschakelaars:** De Prins kan ringen gebruiken om te klimmen, over openingen te springen of om schakelaars te activeren. Om te slingeren of activeren, druk je op <R> of <Muis Prev> terwijl je de ring vasthoudt.
 - **Balken:** Gebruik <W>, <S>, <A>, <D> om over balken te lopen. Om ervan af te springen druk je op de <SPATIEBALK>.
- ### ELIKA'S MAGIC
- **Kompas:** Als er een bestemming is gekozen op de kaart, kan Elika je daar naartoe brengen. Druk op <E> of <Muis Next> om het kompas te activeren.
 - **Helen:** Wanneer ze een Vruchtbare Grond bereikt, kan Elika het land helen en het daarmee bevrijden van Ahriman's Ontaarding. Druk op <E> of <Muis Next> om Ontaard land te helen.
 - **Springen:** De Prins kan tijdens een sprong Elika's magie gebruiken om nóg verder te springen. Druk op <E> of <Muis Next> om Elika om hulp te vragen.
 - **Teleporteren:** Het is mogelijk om de Prins en Elika naar elke gehele Vruchtbare Grond of de Tempel te laten teleporteren. Open het kaartscherm, kies je bestemming met de muis en druk op <E> of <Muis Next> om te teleporteren. Let op: Elika's krachten werken alleen als zij en de Prins in geheel land zijn. Ahriman's Ontaarding staat niet toe dat je uit of in Ontaard Land teleporteert.
 - **Red mij:** Als de Prins op het punt staat te sterven, dan zal Elika hem redden. Dit gebeurt automatisch en werkt in zowel acrobatische als gevechtssituaties.



Ormazd's Krachten

Het land van de Ahura wordt beschermd door platen die alleen geactiveerd kunnen worden als Elika in het bezit is van Ormazd's krachten. De platen zijn niet direct toegankelijk omdat Elika's krachten eerst moeten groeien. Om in het bezit te komen van deze krachten, moeten de Prins en Elika op zoek naar Lichtkorrels. Als ze voldoende Lichtkorrels heeft verzameld, zal Elika er bij de Prins op aandringen om terug te keren naar de Tempel om een nieuwe kracht te ontsluiten.

Platen die geactiveerd kunnen worden, lichten op om aan te geven dat ze gebruikt kunnen worden. Krachten kunnen alleen gebruikt worden op de bijbehorende plaat.

ORMAZD'S VOETSTAP (STUITEREN)

Met deze kracht kunnen Elika en de Prins grote sprongen maken, waarbij ze tussen twee platen kunnen stuiten. Als Elika deze kracht heeft, druk dan op <E> of <Muis Next> als je op zo'n plaat staat om deze kracht te gebruiken.



ORMAZD'S ADEM (SPRINTEN)

Met deze kracht kunnen Elika en de Prins een zwaarte-kracht overwinnende sprint afleggen over een muur. Druk op <E> of <Muis Next> om deze kracht te gebruiken als je op een bijbehorende plaat staat en gebruik <W>, <S>, <A>, <D> om te sturen.

ORMAZD'S VLEUGELS (VLIEGEN)

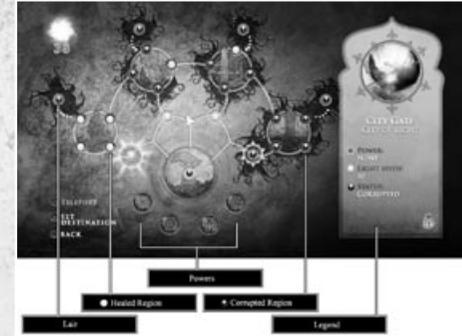
Met deze kracht kunnen Elika en de Prins tussen platen vliegen. Druk op <E> of <Muis Next> om deze kracht te gebruiken als je op een bijbehorende plaat staat en gebruik <W>, <S>, <A>, <D> om te sturen.

ORMAZD'S HAND (ENTERHAAK)

Deze kracht werkt als een enterhaak en hiermee kunnen de Prins en Elika over en rond obstakels slingeren tussen platen. Druk op <E> of <Muis Next> om deze kracht te gebruiken als je op een bijbehorende plaat staat.

Kaartscherm

Druk op <TAB> om de kaart te openen, zodat je je kunt oriënteren, bestemmingen kunt aangeven en erheen kunt teleporteren.



- **Stel volgende bestemming in:** Kies met de muis een bestemming en druk op de <SPATIEBALK> om deze in te stellen.
- **Ontaard gebied:** De Prins en Elika moeten in elk Ontaard gebied de Vruchtbare Grond zien te bereiken om het te kunnen helen.
- **Geheeld gebied:** Dit is een gebied dat de Prins en Elika hebben geheeld. Geheelde gebieden bevatten na de heling Lichtkorrels.
- **Krachten:** Als ze genoeg Lichtkorrels hebben, kunnen de Prins en Elika naar de Tempel gaan om daar een van Ormazd's krachten te activeren, waarmee ze toegang krijgen tot een nieuw gebied.
- **Teleporter:** Elika kan van een geheeld gebied naar een ander geheeld gebied teleporteren. Kies een bestemming en druk op <E> of <Muis Next> om er heen te gaan.

Vechten

VERDEDIGING

- **Blokkeren:** Klik rechts om een defensieve houding aan te nemen. In deze houding kan de Prins alle standaardaanvallen blokkeren.
- **Afweren:** Klik rechts vlak voordat de Prins geraakt wordt om een aanval af te weren. De Prins kan alleen standaardaanvallen afweren.
- **Verzwakte toestand:** Als de speler een aanval niet blokkeert, dan raakt hij verzwakt. Als de vijand de Prins in verzwakte toestand raakt, is er een kans dat hij sterft!

AANVAL

- **Aanvallen:** Klik links.
- **Elika's aanvallen:** Druk op <E> of <Muis Next> om gebruik te maken van Elika's magie.
- **Handschoenaanval:** Druk op <R> of <Muis Prev> om een handschoenaanval in te zetten waarmee je de vijand optilt. Druk tweemaal op <R> of <Muis Prev> om de vijand te werpen en hem op die wijze schade toe te brengen.
- **Acrobatische actie:** Druk op de <SPATIEBALK> als de vijand binnen aanvalsbereik is om over hem heen te springen, of om hem aan te vallen vanuit de lucht. Als je niet binnen aanvalsbereik bent, gebruik je <W>, <S>, <A>, <D> in combinatie met de <SPATIEBALK> om lange afstands aanvallen te ontwijken.
- **Combo's:** Klik links en druk achter elkaar op <R>, <SPATIEBALK> en <E> om een combo uit te voeren. Zie de combolijst in het Opties-menu voor een volledig overzicht van alle combo's.

VIJANDELIJKE AANVALLEN

- **Standaard aanval:** Vijanden voeren zowel langzame als snelle aanvallen uit om combo's op te bouwen. De Prins kan deze aanvallen blokkeren. Houd de rechter muisknop ingedrukt om deze aanvallen te blokkeren.
- **Zware aanvallen**
 - **Blokbreker:** Vijanden doen deze aanval om de defensieve houding van de Prins te doorbreken.
 - **Terugdringen:** Vijanden gebruiken deze aanval om de Prins terug te dringen.
 - **Knockdown:** Vijanden gebruiken dit om de Prins op de grond te dwingen.
- **Ontwijken en tegenaanvallen:** Als de Prins aanvalt als hij buiten aanvalsbereik is, zal de tegenstander het moment aangrijpen om te ontwijken of een tegenaanval te doen. De Prins kan deze tegenaanvallen blokkeren of afweren.



SPECIALE VIJANDELIJKE AANVALLEN

Deze kunnen worden gekoppeld aan elke normale aanval en vereisen dat de Prins snel reageert gedurende deze periodes in slow motion.

- **Springende aanval:** Als een vijand in de lucht springt, druk je op de <SPATIEBALK> om de aanval te ontwijken.
- **Grijpende aanval:** Als de vijand de Prins vastgrijpt, druk je op <R> of <Muis Prev> om los te breken.
- **Aanval met wapen:** Klik snel en herhaaldelijk links om een vijandelijke aanval te pareren.

- **Ontaarde aanval:** Druk op <E> of <Muis Next> zodat Elika de Prins kan bevrijden van de Ontaarding.
- **Fatale aanval:** Als de vijand probeert de Prins te doden terwijl hij op de grond ligt, klik dan rechts om de aanval af te weren.

GEMOEDSTOESTAND VAN DE VIJAND

De Ontaarden kunnen Ahriman aanroepen om in een bepaalde gemoedstoestand te geraken. Elke gemoedstoestand geeft de vijand Ontaarde krachten waardoor hij nog gevaarlijker wordt. De Prins kan een degelijke gemoedstoestand beëindigen met een bijbehorende combo tegenaanval.

- **Furie:** Alleen een tegenaanval met het ZWAARD van de Prins kan deze aanval stoppen. Begin de bijbehorende combo's door links te klikken.
- **Dekking:** Alleen een tegenaanval met de HANDSCHOEN kan deze aanval stoppen. Begin de bijbehorende combo's door op <R> of <Muis Prev> te drukken.
- **Ontaarding:** Alleen Elika's MAGIE kan deze aanval stoppen. Begin de bijbehorende combo's door op <E> of <Muis Next> te drukken.
- **Zwak:** De vijand is tijdelijk verzwakt. Elke tegenaanval werkt.



WORSTELING MINI GAME

Als de Prins of de vijand met zijn rug tegen een muur of aan de rand van een afgrond staat, start de Worsteling mini game. Klik herhaaldelijk links om tegen de vijand te strijden.



Tips

- Als je verdwaalt, dan kan Elika je helpen. Druk op <E> of <Muis Next> om Elika's Kompas te gebruiken.
- Druk op <T> om met Elika te praten. Ze kan je helpen bij het oplossen van puzzels en daarnaast vertelt ze ook over zichzelf, het gebied waar je bent en de vijanden waarmee je oog-in-oog komt te staan.
- Als je over de muur rent, loop dan altijd door naar het einde van de muur voordat je er vanaf springt.

- Als je een vijand blokkeert, dan kan de Prins sneller zijwaarts lopen dan normaal. Dit kan je helpen in het gevecht.
- Niet alle vijanden zijn kwetsbaar voor een zwaard of magische aanvallen. Maak goed gebruik van de omgeving om gevechten te winnen.
- Als je niet kunt winnen in gevechten, dan zal Elika's kracht langzaam afnemen. Je kunt haar helpen door goed voor jezelf te zorgen.
- Let op: Als Elika de Prins in een gevecht moet redden, dan geeft dit je vijand tijd om op krachten te komen.
- Vergeet niet om op www.princeofpersiagame.com te kijken voor hints, tips en speciale 'behind the scenes'-video's.

Veel plezier!

ZIT JE VAST IN HET SPEL? ZOEK HULP!

-Video loopdoor voor de single-player champagne

Ga naar www.princeofpersiagame.com/help

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



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

WWW.PRINCEOFPSIAGAME.COM

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen.

Update regelmatig Windows en de drivers van de geïnstalleerde hardware.

Verouderde drivers kunnen ervoor zorgen dat het product niet naar behoren functioneert. Raadpleeg de website van de fabrikant voor de laatste drivers.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler.

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Ligt de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

Het product start niet automatisch op als deze in de CD-Rom/DVD speler geplaatst wordt.

- Indien de game niet automatisch opstart, kun je via Windows Verkenner naar de CD-Rom/DVD speler gaan en op setup.exe dubbelklikken.
- Controleer of je PC voldoet aan de minimum systeemeisen van het product. PC's moeten voldoen aan een bepaalde minimale hardwarespecificatie om de game naar behoren te kunnen laten functioneren. Bij twijfel kan het winkelpersoneel je adviseren. De minimale systeemeisen staan altijd vermeld op de achterkant van de verpakking.

Wat voor PC heb ik?

Om precies uit te vinden welke onderdelen en drivers je in je PC hebt, kun je gebruik maken van DxDiag. DxDiag is het standaard diagnostisch programma van Windows. Klik op Start om het Windows Start menu te openen. Klik vervolgens op Uitvoeren en voer dan de text "Dxdiag" (zonder aanhalingstekens) in. Er verschijnt een scherm met de gegevens van je PC.

Mijn disc is beschadigd tijdens het afspelen.

- Verplaats of beweeg nooit de PC terwijl deze aanstaat, hierdoor kan je game disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende PC's niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact Ubisoft technische ondersteuning

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website:

support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur

Garantie

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediaproduct dat de compacte disk (CD) inbegrepen bij dit multimediaproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediaproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediaproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediaproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediaproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediaproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.

De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediaproduct.

Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediaproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE.....	20
COMMANDES DU JEU	20
COMMENT JOUER.....	21
LA GUERRE CÉLESTE	21
PERSONNAGES.....	22
LES CORROMPUS.....	24
DÉPLACEMENTS	26
LES POUVOIRS D'ORMAZD	28
LA CARTE.....	29
COMBAT	29
ASTUCES.....	31
SUPPORT TECHNIQUE	33
GARANTIE	34

DEMARRAGE

INSTALLATION (WINDOWS)

Installation de Prince of Persia®

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

Désinstallation de Prince of Persia®

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

COMMANDES DU JEU

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

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



COMMENT JOUER

LE MENU PRINCIPAL



Nouvelle partie : Permet de commencer l'aventure.
Charger : Charger une partie à partir du dernier point de sauvegarde.
Options : Le menu des Options vous permet de modifier différents paramètres – Affichage, Son, Liste combos et Commandes.
Extras : Permet d'accéder au contenu spécial débloqué au cours de la partie.

MENU DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT



Sauvegarder : Ouvrez ce menu à tout moment en cours de jeu pour sauvegarder votre partie.
Charger : Pour reprendre une partie que vous avez préalablement sauvegardée, choisissez Charger dans le Menu principal.

LA GUERRE CELESTE

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

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

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

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

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

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

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

Un grain de sable dans la tempête ?



PERSONNAGES



LE PRINCE

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

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

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

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

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



ELIKA

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

soin de s'occuper seule de son peuple.

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



LE ROI ENDEUILLÉ

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

Le paradis est un désert sans étoiles

Le sable est éternel

Quand tu ne sais plus où aller

Confie ton chagrin aux cieux

Prie pour que ton cœur puisse rallumer l'étincelle

Et l'étoile qui s'était perdue

Brillera de nouveau dans les Ténèbres.

LES CORROMPUS

AHRIMAN – LE DIEU DES TÉNÈBRES

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



LE CHASSEUR

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



L'ALCHIMISTE

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



LA CONCUBINE

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



LE GUERRIER

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

SOLDATS D'AHIRIMAN

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



CORRUPTION

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

PIÈGES DE CORRUPTION

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

DÉPLACEMENTS

DÉPLACEMENTS DE BASE

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



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



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

ACROBATIES



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

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

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

POUVOIRS MAGIQUES D'ELIKA

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

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

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

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

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



LES POUVOIRS D'ORMAZD

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

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

LE PAS D'ORMAZD (REBOND)

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

LE SOUFFLE D'ORMAZD (ACCÉLÉRATION)

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

LES AILES D'ORMAZD (VOL)

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

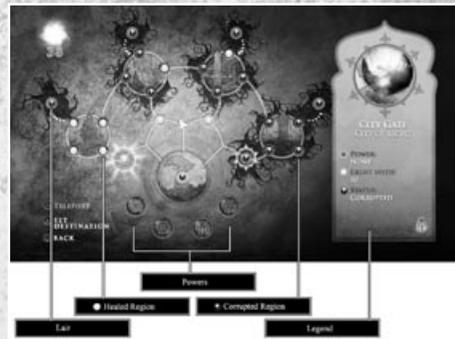
MAIN D'ORMAZD (GRAPPIN)

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



LA CARTE

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



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

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

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

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

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

COMBAT

DÉFENSE

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

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

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

ATTAQUE

Attaquer : Faites un <Clic gauche>.

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

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

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

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

ATTAQUES ENNEMIES

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

Attaques puissantes

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

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

ATTAQUES SPÉCIALES DE L'ENNEMI

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

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

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

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

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

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



ÉTAT DE L'ENNEMI

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

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

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

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

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



MINI-JEU AFFRONTEMENT

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

ASTUCES



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

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

Amusez-vous bien !

BLOQUÉ DANS LE JEU ?

DE L'AIDE EST DISPONIBLE.

- Solution du mode solo en vidéo

Rendez-vous sur www.princeofpersiagame.com/help

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



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

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

LE SERVICE CLIENTS :

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

Une seule adresse : www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

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

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

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

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

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

Vous y trouverez :

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

