

ASUS recomienda Windows Vista® Ultimate
WARNING!

IT MAY BE TOO REAL

ASUS G series
EMPOWERING YOUR GAMES



ASUS G50
ASUS G71



Los portátiles de la serie G de ASUS forman parte de la línea de productos especialmente diseñados para entusiastas de los juegos conocida como R.O.G.: Republic of Gamers.

Los nuevos modelos son el G71 de 17" y el G50 con una pantalla de 15.4" son las soluciones perfectas para aquellos gamers que quieren las prestaciones más punteras, el diseño más rompedor y disponer de un portátil que puedan llevarse a cualquier parte para disfrutar de sus juegos favoritos donde sea y cuando sea.

Entre las prestaciones de estos nuevos modelos destaca su pantalla adicional con datos concretos sobre el juego, la calidad de sus gráficos en 3D que aporta su tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 9700M GT y un grandioso disco duro Dual SATA que aporta espacio más que de sobra para guardar prácticamente todo. El nivel de brillo de la pantalla junto con la rapidez del tiempo de respuesta garantiza una

experiencia visual nunca vista... si además activamos el botón de overlocking estos portátiles multiplicarán su rendimiento y la diversión.

La nueva serie G se comercializa con un completo pack de accesorios especialmente diseñados para gamers como por ejemplo la mochila de transporte, el ratón óptico y la opción de adquirir unos auriculares Steel Series especialmente diseñados para ASUS.

Los nuevos ASUS G71 y G50 están basados en la tecnología de procesador Intel® Centrino® 2 y usan el sistema operativo Windows Vista® Ultimate Original para garantizar lo último en rendimiento para estar a la altura de los gamers más exigentes.

Los nuevos portátiles de la serie G hacen que cualquier lugar sea el mejor para competir.

Celebron, Calabrese Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiu, Intel offer, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiu Inside, offer Inside, Xeon, Xeon Inside son marcas registradas de Intel Corporation o de sus filiales en Estados Unidos y en otros países.

300017822

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.

PRINCE OF PERSIA®



UBISOFT

¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.



Únete a *Ubi.com*

**AYUDA, TRUCOS Y
SOPORTE GRATIS**

**ACCESO PRIVILEGIADO
A DEMOS Y BETAS**

**ACTUALIZACIONES
EXCLUSIVAS DE UBISOFT**

 <http://www.ubi.com>

¡No te lo pierdas!


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.

ÍNDICE

PUESTA EN MARCHA	2
CONTROLES DEL JUEGO	2
CÓMO JUGAR	3
LA GUERRA DE LOS CIELOS	3
PERSONAJES	4
LOS CORRUPTOS	6
MOVIMIENTOS	8
LOS PODERES DE ORMAZD	10
PANTALLA DEL MAPA	11
COMBATES	11
CONSEJOS	13
SERVICIO TÉCNICO	15
GARANTÍA	16

PUESTA EN MARCHA

INSTALACIÓN (WINDOWS)

Instalar Prince of Persia®

Para instalar el juego de Prince of Persia inserta el DVD en tu ordenador y sigue las instrucciones. Si el instalador no arranca automáticamente, abre el contenido del DVD y haz doble clic en el fichero llamado "Setup.exe".

Desinstalar Prince of Persia®

Para desinstalar, pulsa en el menú Inicio y busca Prince of Persia (por defecto estará en Todos los Programas, Ubisoft, Prince of Persia), y luego elige Desinstalar.

CONTROLES DEL JUEGO

<T> – Hablar con Elika	<Esc> – Menú de pausa
<Tab> – Pantalla del mapa/ Mover al Príncipe	<Clic derecho> – Descolgarse / Dejar caer / Bloquear / Rechazar
<W> – Arriba	<E> o <Ratón adelante> – Elika
<S> – Abajo	<R> o <Ratón atrás> – Usar / Ataque elevado
<A> – Izquierda	<Clic izquierdo> – Atacar
<D> – Derecha	<Espacio> – Saltar
<Ratón> – Mover cámara	

NOTA: LOS CONTROLES PREDETERMINADOS PUEDEN CAMBIARSE EN EL MENÚ DE OPCIONES.



CÓMO JUGAR

PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL



- **Partida nueva:** Inicia la aventura.
- **Cargar partida:** Carga una partida desde el último punto de control.
- **Opciones:** El menú de opciones te permite ajustar algunos parámetros del juego: pantalla, sonido, lista de combos, controles...
- **Extras:** Accedes a contenido especial desbloqueado durante el juego.



MENÚ DE PARTIDAS

- **Guardar partida:** Abre este menú para guardar el juego (lo puedes hacer en cualquier momento).
- **Cargar partida:** Elige esta opción en el menú principal para continuar una partida que hayas guardado anteriormente.

LA GUERRA DE LOS CIELOS

Hace un millar de años, el mundo vivía en equilibrio. Contra la Luz, existía la Oscuridad, y como había Oscuridad, había Luz. Pero Ahriman, el dios de la Oscuridad, estaba sediento de poder y ansiaba extender sus sombras por el mundo, de modo que envió a sus seguidores corruptos a conquistar para él todo lo que aún no poseyera.

Ormazd, dios de la Luz, no deseaba formar parte de esa destrucción y se retiró ante Ahriman, en la esperanza de calmarle y conseguir la paz. Pero la Corrupción siguió expandiéndose y llegó hasta la Ciudad de la Luz, forzando a Ormazd a actuar. El mundo estaba sumido en una guerra.

Superados en fuerzas, Ormazd y sus Ahura, los guerreros de la Luz, se enfrentaron a la destrucción hasta que por fin Ormazd consiguió engañar a Ahriman y atraerlo hasta el Árbol de la Vida, donde debía quedar confinado para siempre. Tras el fin de la Guerra Ormazd contempló la destrucción que ésta había llevado al pueblo y, apenado por las consecuencias de sus actos, el dios volvió la espalda al mundo y partió hacia las estrellas.

Durante mil años, el pueblo de los Ahura cuidó del Árbol y se aseguró de mantener prisionero a Ahriman. Pero nada dura eternamente. El tiempo transcurrió para todos, su fe y sus poderes se fueron desvaneciendo, la ciudad había quedado en ruinas y los

Ahura también se habían ido perdiendo en el tiempo, quedando solo unos pocos, los más fieles. La voz de Ahriman podía oírse, susurrando desde su prisión, y el equilibrio del mundo volvía a estar en peligro, una vez más.

El viento es libre, pero la arena va a donde la soplan...

Indiferente al mundo que la rodea. Arremolinándose bajo el aliento de los dioses, a merced de la tormenta que la engulle...

¿Qué es un grano de arena en el desierto?

¿Un grano frente a una tormenta?



PERSONAJES



EL PRÍNCIPE

El Príncipe es un buscavidas, un joven que deambula de una aventura a otra en busca de fortuna. Hijo de una familia normal, sin título ni nobleza, lo único que tiene de "Príncipe" es su apodo.

Cuando era un chiquillo perdió a su familia en una cruenta guerra y desde entonces viaja sin ataduras y sin nadie que le aguarde al final del camino. Para él, el pasado es solo pasado y el futuro... ya llegará. Lo único que cuenta es el presente, la aventura de este momento, la emoción de esta pelea, el desafío a la muerte que nos aguarda el próximo instante...

Aunque sus aventuras le han llevado por todo el antiguo reino y le han enfrentado a ladrones, reyes locos y cri-

turas fantásticas, el destino parece hacerle un guiño una y otra vez, y ha salido vivo de todos esos encuentros, con solo historias fantásticas que contar. Al regresar de su última aventura con las alforjas llenas de oro, el Príncipe cree que tal vez su suerte haya empezado a cambiar, que quizás la vida por fin le sonría... hasta que una tormenta de

arena le lleva hasta un cañón y cambia el curso de su vida una vez más. Solo que, esta vez, el destino le reserva algo más que aventuras. Esta vez, quizás la suerte traiga algo más que unas alforjas llenas de oro.



ELIKA

Nacida en el seno de una familia real, Elika ha vivido en una tierra aislada del mundo exterior. Generación tras generación, los Ahura han sido los guardianes del Árbol de la Vida y han mantenido cautivo a Ahriman para que no extendiera su maldad por el mundo. Prisionera de una leyenda y atada a un deber eterno, la vida de Elika no ha sido cómoda ni lujosa. Cuando su madre murió y su padre, el Rey, quedó consumido por la pena, Elika tuvo que ocuparse

de su pueblo.

Es una mujer práctica e inteligente en un mundo de hombres. Aunque Elika ha entregado su vida a ese deber, no ha renunciado a sus sueños. Pero hasta ahora nadie le había mostrado que hay algo más allá de su tierra y más allá de su deber.



EL REY DE LUTO

Rey de los Ahura y líder de una fe que muere poco a poco, el rey abandonó sus deberes y se sumió en la desesperación cuando su esposa murió. Encerrado en sí mismo para olvidarse del mundo, el "Rey de Luto", como le llaman, abandonó a su suerte a su gente y dejó que lo poco que quedaba de la Ciudad de la Luz cayera en ruinas. La ciudad, el propio reino y el deber sagrado de los Ahura caían así en el olvido.

El cielo es un desierto sin estrellas.

Las arenas son eternas.

No hay puntos cardinales en el vacío.

Cuéntale tus penas al cielo
y ruega que la sangre de tu corazón encienda
la chispa y que la estrella perdida
arda una vez más contra las tinieblas.

LOS CORRUPTOS

AHRIMAN – DIOS DE LA OSCURIDAD

Ahriman, aquel que abrazó la Oscuridad del espacio, aquel que fue en primero en sentir envidia y odio, no se conformaba con poseer y controlar la mitad del universo. Ansioso de poder, Ahriman quería arrebatarse el resto del mundo al Dios de la Luz, su propio hermano Ormazd. Cuando la oscuridad y la corrupción tendieron su enorme manto sobre el mundo, Ahriman saboreó la victoria, pero Ormazd consiguió engañarle y llevarle al Árbol de la Vida, donde quedó confinado durante mil años. Mil años de dolor. Mil años de paciencia. Pero Ahriman no se había debilitado. Solo había estado esperando.



EL CAZADOR

En su día un príncipe rodeado de riquezas y comodidades, el Cazador tuvo siempre todo lo que deseó y su pasatiempo favorito era la caza. Aprendió de los mejores maestros y con el tiempo, había dado caza a todos los tipos de criaturas del reino, de modo que... ¿qué nuevos desafíos podían quedar para él y quién podría ofrecérselos?



EL ALQUIMISTA

Un hombre culto y brillante, el Alquimista trabajaba y estudiaba en la Ciudad de la Luz. Había logrado varios éxitos y estaba a punto de desvelar los secretos del Universo. Con el tiempo su salud se había debilitado e iba decayendo más y más. Ansioso por continuar sus estudios, se dirigió a Ormazd para pedir ayuda, para pedir solo unos años de vida más, con los que esperaba descubrir por sí mismo el secreto de la inmortalidad. Pero Ormazd no le escuchó y el Alquimista buscó otro camino hacia la vida eterna, otro maestro al que servir.



LA CONCUBINA

Una mujer hermosa que se movía con ligereza en la política de la corte, la Concubina siempre supo que, a pesar de su inteligencia, el poder del reino nunca estaría en sus manos, si no en las manos de los hombres. Su única forma de influir en las decisiones era usar su belleza para manipular a los ricos y poderosos. Pero con la belleza llega la envidia y cuando se relacionó con un hombre de gran poder, otra mujer, ultrajada, ordenó azotar a la Concubina, dejándola herida y llena de cicatrices. Sin su belleza había perdido su única arma para manipular a los demás, de modo que se volvió hacia el único que podía devolverle de nuevo ese poder.



EL GUERRERO

El Guerrero fue el rey de un pueblo azotado por la violencia y atacado por varios frentes. Al enfrentarse a la destrucción, oyó la voz de Ahriman prometiendo la salvación de su pueblo a cambio del alma del rey, que aceptó la oferta y se convirtió en una criatura capaz de matar a aquellos que amenazaban la vida de su gente. Tras vencer a los atacantes, el rey se dio cuenta de que jamás podría volver con su pueblo, porque se había convertido en aquello contra lo que siempre lucharon. Así pues, abandonó su reino y a su gente y se dedicó a servir a Ahriman.

SOLDADOS DE AHRIMAN

Estos enemigos son hombres y mujeres a los que Ahriman ha convertido en monstruos. Sin alma, su única razón de existir es servir a Ahriman.



LA CORRUPCIÓN

Una manifestación horrenda y asfixiante del poder de Ahriman, la Corrupción convierte en Oscuridad todo lo que toca y mata todo aquello que no esté protegido por los poderes de Ormazd. Solo Elika puede resistir ante ella.

TRAMPAS DE CORRUPCIÓN

La Corrupción puede adoptar formas móviles y rezumantes, que sienten a los enemigos de Ahriman y los atacan. Liberadas por los corruptos, estas trampas son mortales para los incautos y convierten estas tierras en un lugar muy peligroso.

MOVIMIENTOS

MOVIMIENTOS BÁSICOS

- **Correr:** Las teclas <W / S / A / D> mueven al Príncipe.
- **Saltar:** Pulsa <ESPACIO> para saltar.
- **Correr por la pared:** Mueve al Príncipe y pulsa <ESPACIO> para saltar a una pared y correr por ella o subir por ella, dependiendo de en qué dirección mire el Príncipe. Para saltar fuera de la pared, pulsa <ESPACIO> mientras corre.



- **Correr por los tejados:** Cuando el Príncipe llegue a lo alto de una columna, pulsa <ESPACIO> para correr por el tejado de ese lugar.
- **Descolgarse:** Cuando estés colgado de un saliente o una liana, o cuando estés en una sección vertical de una pared, haz <CLICK DERECHO> para deslizarte hacia abajo. Usa <A> o <D> para moverte a derecha o izquierda mientras te descuelgas.



- **Dejarse caer:** Pulsa <CLICK DERECHO> para dejarte caer de lianas y mástiles.

ACROBACIAS



- **Bordes y grietas:** Usa las teclas <W / S / A / D> para mover al Príncipe en los salientes y en las grietas. Cuando no pueda avanzar más, el Príncipe se asomará para indicar que puede correr por la pared.
- **Mástil:** Cuando cuelgues de un mástil o poste, usa las teclas <W / S / A / D> para moverte y pulsa <ESPACIO> para balancearte.
- **Deslizarse:** El Príncipe hará este movimiento automáticamente cuando entre en una superficie en pendiente. Con las teclas <W / S / A / D> le giras y con el botón <ESPACIO> saltas fuera de esa pendiente.

- **Lianas:** Muchas de las paredes y precipicios tienen zonas con lianas a las que puedes subir. Usa las teclas <W / S / A / D> para moverte y, cuando el Príncipe llegue al final, podrás empezar a correr por la pared para ponerte a salvo. Pulsa las teclas <W / S / A / D> en la dirección a la que quieras ir (el Príncipe se inclina hacia esa dirección) y pulsa <ESPACIO> para correr por la pared.
- **Anillas e interruptores:** El Príncipe puede usar anillas para trepar, balancearse por encima de un precipicio o activar interruptores. Para balancearte o activar un mecanismo, pulsa <R> o <Ratón atrás> mientras sostienes la anilla.
- **Viga:** Usa las teclas <W / S / A / D> para mover al Príncipe en una viga y pulsa <ESPACIO> para saltar fuera.

LA MAGIA DE ELIKA

- **Brújula:** Si se ha elegido un destino en el mapa, Elika puede mostrar el camino. Pulsa <E> o <Ratón adelante> durante el juego para usar el poder de la brújula.
- **Curación:** Al llegar a un terreno fértil, Elika tiene el poder de concentrar la energía de la tierra y sanar el terreno para eliminar la Corrupción de Ahriman. Pulsa <E> o <Ratón adelante> para curar un terreno corrupto.
- **Salto:** Durante un salto, el Príncipe puede invocar la magia de Elika para saltar más lejos. Pulsa <E> o <Ratón adelante> para llamar a Elika.
- **Teletransporte:** Es posible llevar al Príncipe y a Elika al instante a cualquier terreno fértil sanado o al Templo. Abre la pantalla del mapa, elige tu destino usando <EL RATÓN> y pulsa <E> o <Ratón adelante> para teletransportarte. Ten en cuenta que este poder solo funciona si Elika y el Príncipe están en una tierra sanada, ya que la Corrupción impide entrar o salir de tierras corruptas.
- **Sálvame:** Si el Príncipe está a punto de morir, Elika puede salvarle de forma automática, en situaciones de lucha y en un movimiento acrobático.



LOS PODERES DE ORMAZD

La tierra de Ahura está protegida por las llamadas plataformas de poder, que solo pueden activarse cuando Elika ha conseguido los poderes de Ormazd. Las plataformas no se usan de forma inmediata, hay que esperar a que los poderes de Elika se desarrollen. Para ello hay que recoger semillas de luz; cuando tengan bastantes Elika indicará al Príncipe que deben regresar al Templo y conseguirá un nuevo poder.

Al activar las plataformas de poder se muestra cómo pueden usarse, teniendo en cuenta que cada poder solo se puede utilizar en la plataforma de poder correspondiente.

EL PASO DE ORMAZD (REBOTE)

Con este poder Elika y el Príncipe pueden dar grandes saltos, rebotando de una plataforma a otra. Cuando Elika tenga este poder, pulsa <E> o <Ratón adelante> en la plataforma correspondiente.

ALIENTO DE ORMAZD (RAYO)

Este poder permite al Príncipe y a Elika hacer una carrera por la pared desafiando la gravedad. Al estar en una plataforma de rayo, pulsa <E> o <Ratón adelante> para activar el poder y usa las teclas <Z / S / Q / D> para ir a izquierda o derecha mientras corres.

LAS ALAS DE ORMAZD (VOLAR)

Con este poder pueden volar de una plataforma a otra. Pulsa <E> o <Ratón adelante> para activarlo y usa las teclas <Z / S / Q / D> para girar.

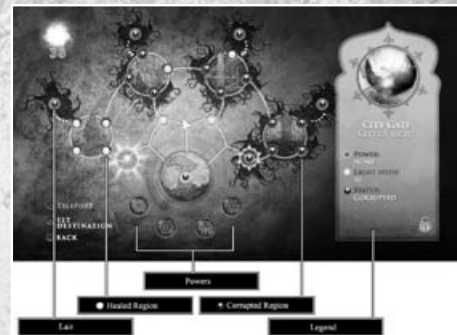
LA MANO DE ORMAZD (GANCHO)

Este poder actúa como un garfio, permitiendo al Príncipe y a Elika balancearse sobre obstáculos y entre las plataformas de poder. En la plataforma correcta, pulsa <E> o <Ratón adelante> para activar este poder.



PANTALLA DEL MAPA

Pulsa <TAB> para abrir el mapa y buscar tu camino, elegir destinos y teletransportarte.



- **Próximo destino:** Usa <EL RATÓN> para elegir un destino. Luego pulsa <ESPACIO> para fijarlo.
- **Tierras corruptas:** El Príncipe y Elika tienen que llegar al terreno fértil de cada una de las tierras para sanarlo.
- **Tierras sanadas:** Son lugares que el Príncipe y Elika han sanado. Las semillas de luz se liberan cuando el terreno es sanado.
- **Poderes:** Cuando tienen suficientes semillas de luz, el Príncipe y Elika pueden ir al Templo y activar los poderes de Ormazd que les darán acceso a nuevas tierras.
- **Ir a...:** Elika puede teletransportarse de un terreno sanado a otro. Marca un destino, pulsa <E> o <Ratón adelante> y ve allí.

COMBATIE

DEFENSA

- **Bloquear:** Mantén pulsado <Clic derecho> para adoptar una postura defensiva. El Príncipe puede bloquear los ataques normales.
- **Rechazar:** Pulsa <Clic derecho> justo antes de que alcancen al Príncipe y así se rechaza un ataque. Solo se pueden repeler los ataques normales.
- **Debilidad:** Si el jugador no puede bloquear un ataque, queda debilitado. Si el enemigo alcanza de nuevo al Príncipe, puede que le mate.

ATAQUE

- **Atacar:** Pulsa <Clic izquierdo>.
- **Ataques de Elika:** Pulsa <E> o <Ratón adelante> para llamar a Elika y que use su magia durante el combate.
- **Ataque de guantelete:** Pulsa <R> o <Ratón atrás> para hacer un ataque de guantelete, que eleva al enemigo en el aire. Pulsa <R> o <Ratón atrás> dos veces para hacer un lanzamiento y causar un mayor daño al enemigo.
- **Acrobacia:** Pulsa <ESPACIO> en un rango de ataque y el Príncipe saltará sobre un enemigo o realizará un ataque aéreo. Si estás lejos, usa las teclas <W / S / A / D> y pulsa <ESPACIO> para hacer un paso rápido y esquivar ataques de largo alcance.
- **Combos:** Pulsa de forma encadenada <Clic izquierdo>, <E> o <Ratón adelante>, <ESPACIO> y <R> o <Ratón atrás> para hacer combos. En la pantalla de opciones tienes la lista de combos disponibles.

ATAQUES ENEMIGOS

- **Ataque normal:** Los enemigos pueden hacer ataques normales y rápidos para hacer combos. El Príncipe puede bloquearlos. Mantén pulsado <Clic derecho> para bloquear los combos enemigos.
- **Ataques potentes:**
 - **Rompebloques:** Los enemigos intentarán usar este ataque para romper la posición de defensa del Príncipe.
 - **Empujón:** El enemigo empuja al Príncipe hacia atrás.
 - **Aturdimiento:** El enemigo usa este ataque para obligar al Príncipe a caer al suelo.
- **Esquivar y contraatacar:** Si el Príncipe ataca fuera de rango de alcance el enemigo tendrá automáticamente la oportunidad de esquivar y contraatacar. El Príncipe puede bloquear o repeler estos contraataques.



ATAQUES ESPECIALES DEL ENEMIGO

Se pueden encadenar con cualquier ataque normal y requieren que el Príncipe reaccione con rapidez en los momentos de cámara lenta.

- **Ataque de salto:** Si el enemigo salta, pulsa <ESPACIO> para esquivar el ataque.
- **Agarres:** Si el enemigo agarra al Príncipe, pulsa <R> o <Ratón atrás> para liberarlo.
- **Ataque de arma:** Pulsa <Clic izquierdo> de forma repetida para detener el ataque enemigo.
- **Ataque de corrupción:** Pulsa <E> o <Ratón adelante> para que Elika libere al Príncipe de la Corrupción.
- **Ataque letal:** Si el enemigo intenta matar al Príncipe cuando está en el suelo, pulsa <Clic derecho> para repeler el ataque.

ESTADO DEL ENEMIGO

- Los Corruptos pueden invocar a Ahriman para entrar en varios estados durante el combate, cada uno con diferentes poderes que hacen a los Corruptos muy peligrosos. El Príncipe puede acabar con esos estados iniciando combos con el ataque correcto.
- **Furia:** Solo la ESPADA del Príncipe puede detener este estado. Inicia el combo con <Clic izquierdo>.
 - **Guardia:** Solo el GUANTELETE del Príncipe es efectivo en este ataque. Inicia el combo con <R> o <Ratón atrás>.
 - **Corrupción:** Solo la MAGIA de Elika funciona aquí. Inicia el combo con <E> o <Ratón adelante>.
 - **Debilidad:** El enemigo está temporalmente debilitado y cualquier ataque funcionará en este estado.



MINIJUEGO DE FORCEJEO

Cuando el Príncipe o un enemigo quedan arrinconados en una pared o un saliente, se inicia un minijuego de forcejeo. Haz <Clic izquierdo> de forma repetida para luchar con el enemigo.



CONSEJOS

- Si te pierdes, Elika está aquí para ayudarte. Pulsa <E> o <Ratón adelante> para usar el poder de brújula de Elika.
- Pulsa <T> para hablar con Elika en el juego. Ayudará al Príncipe con puzzles, y le contará cosas sobre ella, sobre el reino y sobre los enemigos a los que se enfrentan.
- Cuando corras por la pared, espera al final de la pared antes de saltar.
- Al bloquear a un enemigo, el Príncipe también puede girar más rápido de lo normal. Úsalo para ayudar al Príncipe en el combate.
- No todos los enemigos son vulnerables a los ataques de espada o mágicos. Prepárate para usar tu entorno en las luchas.
- Caerse en un combate puede hacer que Elika se debilite. Cuida de ella cuidando de ti mismo.

- Cuidado, si Elika necesita salvar al Príncipe en un combate, el enemigo tendrá la ocasión de recuperar un poco de salud.
- No olvides visitar la página www.princeofpersiagame.com para conseguir ayuda, consejos y videos especiales del desarrollo del juego.

Y, sobre todo, ¡diviértete!

¿ESTÁS ATASCADO EN EL JUEGO?
¡PUES BUSCA AYUDA!

- Guía de vídeo de la campaña para un jugador

Visita: 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

SA7 (Servicio de Atención Técnica)

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte. Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguramos de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
 - I. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
 - II. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
 - I. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
 - II. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - III. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - IV. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - V. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - VI. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
- VII. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.