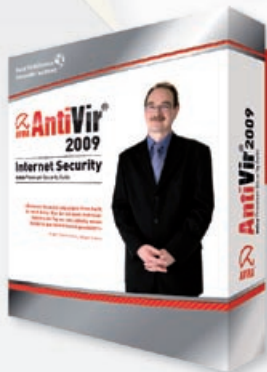


Die Avira Premium Security Suite

Extrem gut gegen extrem Böse.

Phishings, Spyware, Rootkits und anderes Teufelszeug lauert überall im Internet. Mit der **Avira Premium Security Suite** trittst du allen Gefahren furchtlos gegenüber. Dank GameMode auch während des Spielens ganz ohne Störungen!



Jetzt mit exklusiven
20%-Rabatt unter

www.avira.de/prince-of-persia

300017821



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®

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und

setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.



Werde Mitglied bei Ubi.com

**KOSTENLOSE TIPPS
UND SUPPORT**

**ZUGANG ZU BETATESTS
UND DEMOS**

**EXKLUSIVE UPDATES
VON UBISOFT**

 <http://www.ubi.com>

Nicht verpassen!


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.

Inhaltsverzeichnis

VOR DEM START	2
SPIELSTEUERUNG	2
DAS SPIEL SPIELEN	3
DER KRIEG DER GÖTTER	3
CHARAKTERE	4
DIE VERDAMMTEN	6
BEWEGUNG	8
DIE KRÄFTE VON ORMAZD	11
KARTEN-BILDSCHIRM	12
KAMPF	12
TIPS	15
UBISOFT KUNDENDIENST	17
GARANTIE	20

Vor dem Start

Prince of Persia® installieren

Um Prince of Persia zu installieren, legen Sie die DVD in Ihren Computer ein und befolgen Sie die Anweisungen. Falls das Installationsprogramm nicht automatisch startet, durchsuchen Sie den Inhalt der DVD und doppelklicken Sie auf die Datei namens 'Setup.exe'.

Prince of Persia® deinstallieren

Um das Spiel zu deinstallieren, öffnen Sie das Startmenü und dann den Ordner, der das Spiel Prince of Persia enthält (standardmäßig Alle Programme, Ubisoft, Prince of Persia). Wählen Sie dann die Option 'Deinstallieren'.

Spielsteuerung

<T> – Mit Elika sprechen	<Esc> – Pausenmenü
<Tab> – Karten-Bildschirm / Den Prinzen bewegen	<Rechte Maustaste> – Klauenfall / Fallen lassen /// Blocken / Ablenken
<W> – Oben	<R> oder <Maus Zurück> oder <Maus Weiter> – Elika
<S> – Unten	<E> – Benutzen / Hebe-Angriff
<A> – Links	<Linke Maustaste> – Angreifen
<D> – Rechts	<Leertaste> – Springen
<MAUS> – Kamera bewegen	

Hinweis: die Steuerung kann im Optionsmenü angepasst werden.



Das Spiel spielen

HAUPTMENÜ



- **Neues Spiel:** Ein neues Abenteuer beginnen.
- **Spiel laden:** Ein Spiel vom letzten Speicherpunkt aus weiterspielen.
- **Optionen:** Das Optionsmenü öffnen, um die folgenden Spieleinstellungen zu ändern – Anzeige, Sound, Kombo-Liste und Steuerung.

- **Extras:** Besondere Inhalte ansehen, die während des Spiels freigeschaltet wurden.



DATEIMENÜ

- **Spiel speichern:** Sie können dieses Menü jederzeit während des Spiels öffnen, um das Spiel zu speichern.
- **Spiel laden:** Wählen Sie 'Spiel laden' im Hauptmenü, um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Der Krieg der Götter

Vor Tausend Jahren befand sich die Welt im Gleichgewicht. Für das Licht gab es die Dunkelheit, für die Dunkelheit das Licht. Aber Ahriman, der Gott der Dunkelheit, war hungrig und breitete seinen Schatten aus. Er schickte seine verdammten Gefolgsleute los, um zu erobern, was er noch nicht besaß.

Da er sich nicht an der Zerstörung beteiligen wollte, zog Ormazd, der Gott des Lichts, sich zurück und hoffte auf Frieden. Doch als die Dunkelheit sich immer weiter ausbreitete und sogar die Stadt des Lichts bedrohte, musste Ormazd eingreifen. Die Welt stürzte in einen Krieg.

Zahlenmäßig unterlegen wurden Ormazd und die Ahura, die Wächter des Lichts, Zeuge der Zerstörung, bis Ormazd Ahriman schließlich in den Baum des Lebens locken und dort einsperren konnte. Für immer, so hoffte er. Als der Krieg vorüber war, betrachtete Ormazd das Ausmaß der Zerstörung, das nur durch sein Zögern möglich

gewesen war. Er konnte den Anblick der Konsequenzen seiner Entscheidung nicht ertragen und zog sich aus der Welt zurück zu den Sternen.

Seit Tausend Jahren haben nun die Ahura den Baum bewacht und Ahriman gefangen gehalten. Aber im Verlauf der Zeit schwanden sowohl ihr Glaube als auch ihre Kräfte. Ihre Stadt verfiel zu Ruinen und von den Ahura blieb nur eine Handvoll der Gläubigsten und Entschlossensten. Nun kann man Ahrimans Stimme wieder hören, der aus seinem Gefängnis heraus flüstert, und das Gleichgewicht der Welt ist wieder einmal in Gefahr.

Der Wind ist frei, doch der Sand geht, wohin er weht.

Nichtsahnend von der Welt, wirbelnd auf dem Atem der Götter, ausgeliefert der Gnade des Sturms, der ihn erfasst.

Was ist schon ein Sandkorn in der Wüste?

Ein Korn mitten im Sturm?



Charaktere

DER PRINZ

Der Prinz ist ein Wanderer, Sohn einer gewöhnlichen Familie. Er besitzt keinen Titel und keine Berufung. Ein Prinz ist er nur dem Spitznamen nach, er wandert von Abenteuer zu Abenteuer, auf der Suche nach dem Glück.

Als er ein kleiner Junge war, wurde seine Familie in einem Krieg getötet. Seitdem ist er keine längeren Beziehungen oder engeren Freundschaften mehr ein-



gegangen. Für ihn ist die Vergangenheit vergangen und die Zukunft kommt von allein. Alles was zählt, ist das Jetzt und Hier – der Nervenkitzel des Augenblicks, der nächste Herzschlag, der nächste todesverachtende Sprung ins Ungewisse.

Obwohl seine Abenteuer den Prinzen durch die ganze antike Welt geführt haben, obwohl er Räuber, verrückte Könige und fantastische Kreaturen traf, nahm ihm das Schicksal jedes Mal seine gewonnenen Schätze wieder ab und ihm blieb nichts, außer den fantastischen Geschichten, die er erzählen konnte. Auf der Rückkehr von einem weiteren Abenteuer, dieses Mal beladen mit einem Vermögen in Gold, glaubt er, dass sich sein Schicksal vielleicht endlich gewendet hat, dass das Leben ihm nun vielleicht ein kleines Stück vom Glück gönnt ... Aber nur, bis ein Sandsturm aufkommt, er in einen Canyon fällt und sein Leben wieder einmal eine dramatische Wendung nimmt. Nur: Dieses Mal hat das Schicksal mehr mit ihm vor ... dieses Mal könnte er mehr als nur Gold finden.

ELIKA



Erika wurde als Prinzessin eines kleinen Landes geboren und hat immer in diesem Land, das keinen Kontakt zur Außenwelt pflegt, gelebt. Generation für Generation haben die Ahura den Baum des Lebens bewacht, um zu verhindern, dass Ahriman entkommen und erneut versuchen kann, das Universum an sich zu reißen. Erzogen im Glauben an eine Legende und gebunden an eine ewige Pflicht, war Elikas Leben alles andere als luxuriös. Als ihre Mutter starb und ihr Vater, der König, sich der Trauer ergab, musste Erika sich plötzlich um ihr Volk kümmern.

Sie ist eine pragmatische und intelligente Frau in einer patriarchalischen Gesellschaft. Sie hat ihr Leben ihrer Pflicht geweiht, was sie aber nicht davon abhält, von mehr zu träumen. Leider traf sie nie jemanden, der ihr zeigen konnte, was hinter ihrem kleinen Land liegt, was es neben der Pflichterfüllung sonst noch gibt.

DER TRAUERENDE KÖNIG

Der König der Ahura und Anführer eines aussterbenden Glaubens hat sich von all seinen Pflichten zurückgezogen und der Trauer hingegeben, als seine Frau starb. Er zog sich aus der Welt zurück, ignorierte sein Volk und ließ die Überreste der Stadt des Lichts verfallen, als die wenigen übrigen Ahura das Königreich verließen und ihre Pflichten vergaßen.



Der Himmel wäre eine Wüste ohne Sterne

Ewiger Sand

Jede Orientierung verloren im Nichts

Ruft dann Eure Trauer gen Himmel

Betet, dass Euer Herzblut den Funken wieder entzündet

Und der verlorene Stern

wieder gegen das Dunkel anleuchtet.

Die Verdammten

AHRIMAN – GOTT DER DUNKELHEIT

Ahriman, Schöpfer der Dunkelheit des Weltraums, der Erste, der Neid und Hass verspürte, war nicht damit zufrieden, nur eine Hälfte des Universums zu besitzen. Er verlangte nach mehr und schickte sich an, sich die andere Hälfte gewaltsam von seinem Bruder Ormazd, dem Gott des Lichts, zu nehmen. Als sein Fluch und seine Dunkelheit sich ausbreiteten, kostete er bereits den Geschmack des Sieges, doch dann konnte sein Bruder Ormazd ihn in den Baum des Lebens locken und für Tausend Jahre darin bannen. Tausend Jahre voller Schmerz. Tausend Jahre der Planung. Tausend Jahre der Geduld. Ahriman war nicht schwächer geworden, er hat nur gewartet.



DER JÄGER

Der Jäger war einst ein Prinz, der in Reichtum und Überfluss aufwuchs. Alles, was er wollte, konnte er haben, und mehr. Von all seinen Zeitvertreibern war ihm die Jagd der liebste, und er lernte sein Handwerk von den besten Lehrern, die es gab. Bald schon hatte er jedes lebende Wesen in seinem Königreich erfolgreich gejagt und zur Strecke gebracht. Welche Herausforderungen blieben ihm noch und wer konnte sie ihm geben?



DER ALCHEMIST

Der Alchemist war ein engagierter und brillanter Mann, der in der Stadt des Lichts lebte und forschte. Nach vielen Erfolgen dachte er, er sei der Entschlüsselung der letzten Geheimnisse des Universums nah. Doch während seine Studien vorankamen, wurde er immer älter und kränker. Mit dem verzweifelden Wunsch, seine Studien fortsetzen zu dürfen, wandte er sich an Ormazd und bat um Hilfe ... nur ein paar zusätzliche Jahre und er würde sicher das Rätsel des Lebens lösen und die Unsterblichkeit entdecken können. Ormazd aber antwortete ihm nicht und so fand der Alchemist einen anderen Weg, sein Leben zu verlängern, einen anderen Meister, dem er sich verdingen konnte.

DIE KONKUBINE

Diese einst wunderschöne Frau steuerte geschickt die Politik des Hofes, aber sie wusste, dass es trotz ihres Verstandes die Männer waren, die die wahre Macht im Land innehatten. Sie konnte nur Reichtum und Einfluss gewinnen, indem sie die Besitzer der Macht, nach der sie sich sehnte, mit ihrer Schönheit blendete und manipulierte. Mit der Schönheit kommt aber auch die Eifersucht und als die Konkubine sich einem neuen Mann mit großer Macht näherte, ließ eine andere Frau sie verprügeln und entstellen. Ihrer üblichen Möglichkeiten, Macht und Einfluss zu erreichen, beraubt, wandte sich die Konkubine an den Einzigen, der ihr diese Macht nun noch geben konnte.



DER KRIEGER

Der Krieger war einst König eines friedlichen Volkes, das von allen Seiten von kriegerischen Feinden belagert wurde. Als der König die bevorstehende Vernichtung erkannte, hörte er Ahrimans Stimme, die ihm die Rettung seines Volkes im Austausch für seine Seele anbot. Der König akzeptierte Ahrimans Angebot und wurde zu einer Kreatur, die alle Feinde seines Volkes zerstören konnte. Nachdem er die Angreifer allerdings vernichtet hatte, erkannte der König, dass er nicht zu seinem Volk zurückkehren konnte, da er nun all das verkörperte, was seine friedliebenden Untertanen verachteten. Also verließ der König sein Volk und erfüllte seinen Schwur, Ahriman zu dienen.





AHRIMANS SOLDATEN

Diese Soldaten sind Männer und Frauen, die von Ahriman in verfluchte Monster verwandelt wurden. Sie sind seelenlos, gnadenlos und existieren nur aus einem Grund ... um Ahriman zu dienen.

DIE DUNKELHEIT

Eine schleichende, alles umschlingende Manifestation von Ahrimans Macht. Die Dunkelheit verwandelt alles, was sie berührt, in Dunkelheit. Sie ist tödlich für alle, die nicht durch Ormazds Kräfte geschützt sind. Nur Elika kann ihr widerstehen.

VERFLUCHTE FALLEN

Bewegliche, sickernde, sich ausbreitende Dunkelheit, die Ahrimans Feinde spüren und gegen sie vorgehen kann. Diese Fallen wurden von den Verdammten aufgestellt und warten auf die Unachtsamen. Sie machen das verfluchte Land zu einem höchst gefährlichen Ort.

Bewegung

GRUNDLEGENDE BEWEGUNGEN

- **Rennen:** Mit <W>, <S>, <A>, <D> wird der Prinz bewegt.
- **Springen:** Drücken Sie auf die <Leertaste>, um zu springen.
- **Mauerlauf:** Bewegen Sie den Prinzen und drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um an eine Wand zu springen und an ihr entlang oder an ihr hoch zu laufen, je nachdem, in welche Richtung der Prinz blickt. Drücken Sie während des Mauerlaufs auf die <LEERTASTE>, um von der Wand abzuspringen.



- **Deckenlauf:** Wenn der Prinz das obere Ende einer Säule erreicht, kann er an der Decke entlang laufen. Drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um an der Decke entlang zu laufen.
- **Klauenfall:** Wenn Sie an einer Kante, an Reben oder an einem vertikalen Mauerabschnitt hängen, betätigen Sie die <Rechte Maustaste>, um an der Wand nach unten zu rutschen. Benutzen Sie <A> und <D>, um sich während des Klauenfalls nach links oder rechts zu bewegen.



- **Fallen lassen:** Betätigen Sie die <Rechte Maustaste>, um sich von Balken oder Masten fallen zu lassen.

AKROBATIK



- **Vorsprünge und Spalten:** Benutzen Sie <W>, <S>, <A>, <D>, um den Prinzen an einem Vorsprung entlang oder in einer Spalte nach oben und unten zu bewegen. Wenn er nicht weiter kann, lehnt sich der Prinz zur Seite und zeigt so an, dass er bereit ist für einen Mauerlauf.
- **Masten:** Wenn der Prinz an einem Mast hängt, können Sie <W>, <S>, <A>, <D> benutzen, um ihn zu bewegen, und auf die <LEERTASTE> drücken, damit er sich vom Mast abstößt.
- **Gleiten:** Der Prinz gleitet automatisch, wenn er auf einer geeigneten, geneigten Fläche landet. Benutzen Sie <A> und <D>, um ihn während der Rutschpartie zu steuern und drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um abzuspringen.
- **Reben:** Viele Mauern und Felswände sind von Reben bewachsen, die der Prinz erklimmen kann. Springen Sie an die Reben und benutzen Sie <W>, <S>, <A>, <D>, um sich zu bewegen. Wenn der Prinz eine Kante erreicht, kann er sich mit einem Mauerlauf in Sicherheit bringen. Steuern Sie einfach mit <W>, <S>, <A>, <D> in die gewünschte Richtung (die Richtung, in die der Prinz sich lehnt) und drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um den Mauerlauf zu starten.

- **Ringe und Ring-Schalter:** Der Prinz kann Ringe benutzen, um zu klettern, sich über Abgründe zu schwingen oder Schalter zu aktivieren. Um zu schwingen oder einen Schalter zu aktivieren, drücken sie auf <R> oder <Maus Zurück>, während Sie sich am Ring festhalten.
- **Balken:** Benutzen Sie einfach <W>, <S>, <A>, <D>, um sich auf einem Balken zu bewegen. Drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um abzuspringen.

ELIKAS MAGIE

- **Kompass:** Wenn auf der Karte ein Ziel gewählt wurde, kann Elika den Weg zu diesem Ziel anzeigen. Drücken Sie während des Spiels auf <E> oder <Maus Weiter>, um diese Fähigkeit zu aktivieren.
- **Heilen:** Wenn Elika ein fruchtbares Gebiet erreicht, kann sie die Energie des Landes konzentrieren, um es zu heilen und von Ahrimans Fluch zu befreien. Drücken Sie dazu einfach in einem verfluchten fruchtbaren Gebiet wiederholt auf <E> oder <Maus Weiter>.
- **Springen:** Während eines Sprungs kann der Prinz Elika zu Hilfe rufen, um den Sprung mithilfe ihrer Magie zu verlängern. Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um Elika zu rufen.
- **Teleport:** Es besteht die Möglichkeit, mit dem Prinzen und Elika direkt zu jedem geheilten fruchtbaren Gebiet oder zum Tempel zu teleportieren. Öffnen Sie den Kartenbildschirm, wählen Sie Ihr Ziel mit der <MAUS> und drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um zu teleportieren. Bedenken Sie aber, dass Elikas Teleport-Kraft nur dann funktioniert, wenn sich der Prinz und Elika in einem geheilten Land aufhalten. Ahrimans Dunkelheit verhindert, dass sich die beiden in verfluchte Gebiete hinein oder aus ihnen heraus teleportieren können.
- **Rette Mich:** Wenn der Prinz kurz davor ist, zu sterben, wird Elika ihn retten. Das geschieht automatisch und funktioniert sowohl bei der Akrobatik als auch in Kämpfen.



Die Kräfte von Ormazd

Das Land der Ahura wird von Kraftplatten geschützt, die erst aktiviert werden können, wenn Elika die Kräfte von Ormazd erhalten hat. Diese Platten können nicht sofort benutzt werden, da Elikas Kräfte erst stärker werden müssen. Um eine Kraft zu erhalten, müssen Elika und der Prinz Lichtkeime sammeln. Wenn Elika genug Lichtkeime gesammelt hat, führt sie den Prinzen zurück zum Tempel und erhält eine neue Kraft.

Aktive Kraftplatten leuchten, um anzuzeigen, dass sie benutzt werden können. Jede Kraftplatte kann nur in Verbindung mit der jeweils passenden Kraft benutzt werden.

DER SCHRITT VON ORMAZD (RÜCKPRALL)

Mit dieser Kraft können Elika und der Prinz gewaltige Sprünge ausführen und zwischen verschiedenen Kraftplatten hin und her springen. Wenn Elika diese Kraft erhalten hat, drücken Sie auf der entsprechenden Kraftplatte auf <E> oder <Maus Weiter>, um diese Kraft zu nutzen.

DER ATEM VON ORMAZD (SPRINT)

Diese Kraft erlaubt dem Prinzen und Elika, einen allen Gesetzen der Schwerkraft trotzens Mauerlauf auszuführen. Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, wenn Sie sich auf einer Sprint-Kraftplatte befinden, und benutzen Sie <W>, <S>, <A>, <D>, um sich während des Mauerlaufs nach links oder rechts zu bewegen.

DIE FLÜGEL VON ORMAZD (FLUG)

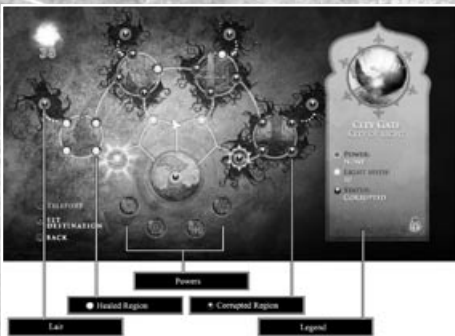
Diese Kraft ermöglicht dem Prinzen und Elika, zwischen einzelnen Kraftplatten zu fliegen. Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um diese Kraft zu aktivieren, und benutzen Sie <W>, <S>, <A>, <D>, um zu steuern.

DIE HAND VON ORMAZD (GRIFF)

Diese Kraft funktioniert wie ein Greifhaken und ermöglicht dem Prinzen und Elika, sich zwischen zwei Kraftplatten über und um Hindernisse herum zu schwingen. Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, wenn Sie sich auf einer entsprechenden Kraftplatte befinden, um diese Kraft zu nutzen.



Karten-Bildschirm



Drücken Sie auf <TAB>, um die Karte zu öffnen und einen Weg zu finden, Ziele festzulegen oder zu teleportieren.

- **Nächstes Ziel festlegen:** Benutzen Sie die <MAUS>, um ein Ziel auszuwählen, und drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um es als Ziel festzulegen.
- **Verfluchtes Gebiet:** Der Prinz und Elika müssen die fruchtbaren Gebiete in jeder dieser Regionen erreichen und heilen.
- **Geheiltes Gebiet:** Dieses Gebiet wurde bereits vom Prinzen und von Elika geheilt. Geheilte Gebiete enthalten Lichtkeime, die nach der Heilung freigesetzt werden.
- **Kräfte:** Wenn der Prinz und Elika genug Lichtkeime gesammelt haben, können sie zum Tempel gehen und eine neue von Ormazds Kräften aktivieren, mit deren Hilfe sie ein neues Gebiet erreichen können.
- **Teleport:** Elika kann von einem geheilten Gebiet zum nächsten teleportieren. Markieren Sie ein Ziel und drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um dorthin zu teleportieren.

Kampf

VERTEIDIGUNG

- **Blocken:** Halten Sie die <Rechte Maustaste> gedrückt, um eine defensive Haltung einzunehmen. Der Prinz kann alle Standardangriffe blocken.
- **Ablenken:** Betätigen Sie die <Rechte Maustaste> kurz bevor der Prinz getroffen wird, um einen Angriff abzulenken. Der Prinz kann nur Standardangriffe ablenken.

- **Geschwächter Zustand:** Wenn der Spieler einen Angriff nicht abwehrt, wird er geschwächt. Wenn der Gegner den Prinzen dann erneut trifft, hat er die Möglichkeit, ihn zu töten!

ANGRIFF

- **Angriff:** Betätigen Sie die <Linke Maustaste>.
- **Elikas Angriffe:** Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um Elika zu rufen und im Kampf ihre Magie zu nutzen.
- **Handschuh-Angriff:** Drücken Sie auf <R> oder <Maus Zurück>, um einen Handschuh-Angriff auszuführen, der den Gegner in die Luft hebt. Drücken Sie zwei Mal auf <R> oder <Maus Zurück>, um den Gegner zu werfen und ihm Schaden zuzufügen.
- **Akrobatik-Aktion:** Drücken Sie in Angriffsreichweite auf die <LEERTASTE>, damit der Prinz über den Gegner springt oder einen Sprung-Angriff durchführt. Außerhalb der Angriffsreichweite benutzen Sie <W>, <S>, <A>, <D> und drücken auf die <LEERTASTE>, um Angriffen auf große Distanz schnell auszuweichen.
- **Kombos:** Kombinieren Sie die <Linke Maustaste>, <R>, die <LEERTASTE> und <E>, um Kombos auszuführen. Auf der Kombo-Liste im Optionsmenü können Sie alle verschiedenen Kombo-Variationen sehen.

GEGNERISCHE ANGRIFFE

- **Standardangriff:** Gegner führen sowohl langsame als auch schnelle Angriffe aus, um sie zu Kombos zu verbinden. Der Prinz kann diese Angriffe abwehren. Halten Sie die <Rechte Maustaste>, um diese gegnerischen Kombos abzublocken
- **Schwere Angriffe**
 - **Blockbrecher:** Die Gegner setzen diesen Angriff ein, um die Defensivhaltung des Prinzen zu durchbrechen.
 - **Rückstoß:** Die Gegner setzen diesen Angriff ein, um den Prinzen zurückzustößen.
 - **Niederschlag:** Die Gegner setzen diesen Angriff ein, um den Prinzen zu Boden zu werfen.
- **Ausweichen und Konterangriffe:** Wenn der Prinz angreift, so lange er sich außerhalb der Angriffsreichweite befindet, wird der Gegner diese Gelegenheit automatisch nutzen, um auszuweichen und einen Gegenangriff zu starten. Der Prinz kann diese Konterangriffe blocken oder ablenken.



SPEZIALANGRIFFE DER GEGNER

Diese können mit jedem Standardangriff verbunden sein und der Prinz muss in den Zeitlupen-Sequenzen schnell reagieren.

- **Sprungangriffe:** Wenn der Gegner in die Luft springt, drücken Sie auf die <LEERTASTE>, um dem Angriff auszuweichen.
- **Greifangriffe:** Wenn der Gegner nach dem Prinzen greift, drücken Sie auf <R> oder <Maus Zurück>, um sich loszureißen.
- **Waffenangriff:** Betätigen Sie wiederholt die <Linke Maustaste>, um diesen gegnerischen Angriff zu parieren.
- **Dunkelheitsangriff:** Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, damit Elika den Prinzen von der Dunkelheit befreien kann.
- **Tödlicher Angriff:** Wenn er Gegner versucht, den Prinzen zu töten während dieser am Boden liegt, betätigen Sie die <Rechte Maustaste>, um den Angriff abzulenken.

ZUSTÄNDE DER GEGNER

Die Verdammten können Ahriman anrufen, um sich während des Kampfs in verschiedene Zustände zu versetzen. Jeder Zustand verleiht den Verdammten Kräfte, die sie noch gefährlicher machen. Der Prinz kann diese Zustände beenden, indem er Kombos mit dem richtigen Angriff beginnt.

- **Wut:** Nur der SCHWERTANGRIFF des Prinzen kann diesen Zustand beenden. Beginnen Sie Kombos mit der <Linken Maustaste>.
- **Wache:** Nur der HANDSCHUH-ANGRIFF des Prinzen zeigt hier Wirkung. Beginnen Sie Kombos mit <R> oder <Maus Zurück>.
- **Dunkelheit:** Nur Elikas MAGIE-ANGRIFF funktioniert hier. Beginnen Sie Kombos mit <E> oder <Maus Weiter>.
- **Schwach:** Der Gegner ist zeitweise geschwächt. In diesem Zustand zeigt jeder Angriff Wirkung.

RINGKAMPF-MINI-SPIEL

Jedes Mal, wenn der Prinz von einem Gegner an die Wand oder eine Kante gepresst wird, beginnt das Ringkampf-Mini-Spiel. Tippen Sie wiederholt auf die <Linke Maustaste>, um gegen den Gegner anzukämpfen.



TIPS

- Wenn Sie sich verlaufen, kann Elika Ihnen helfen. Drücken Sie auf <E> oder <Maus Weiter>, um Elikas Kompass-Kraft zu nutzen.
- Drücken Sie auf <T>, um während des Spiels mit Elika zu sprechen. Sie hilft dem Prinzen bei Puzzles und erzählt auch ein bisschen über sich selbst, das Gebiet, in dem sie sich befinden, oder den aktuellen Gegner.
- Warten Sie beim Mauerlauf immer auf das Ende der Mauerlauf-Sequenz, bevor sie von der Wand abspringen.
- Wenn Sie einen Gegner blocken, kann der Prinz schneller als sonst ausweichen. Setzen Sie diese Fähigkeit im Kampf ein.
- Nicht alle Gegner sind durch das Schwert oder magische Angriffe verwundbar. Setzen Sie auch die Umgebung ein, um einen Kampf zu gewinnen.
- In einem Kampf zu scheitern, kann dazu führen, dass Elika geschwächt wird. Passen Sie auf Elika auf, indem Sie auf sich selbst aufpassen.
- Achtung: Wenn Elika den Prinzen im Kampf retten muss, hat auch der Gegner Zeit, sich zu erholen.
- Denken Sie daran, www.princeofpersiagame.com zu besuchen, um Tipps, Tricks und besondere Videos von hinter den Kulissen zu finden.
- Haben Sie Spaß!



SIE KOMMEN IM SPIEL NICHT WEITER ?

HOLEN SIE HILFE!

- Videoanleitung für die Einzelspielerkampagne
- Liste der Trophäen

Besuchen Sie uns
unter 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](http://www.princeofpersiagame.com)

Ubisoft-Kundendienst

KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

Besuchen Sie uns im Internet

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen, auf die meistgestellten Fragen. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Kundendienst-Mitarbeiter via Telefon gegeben hätten!

Bevor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm (Tool) „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.

(Das Tool finden Sie unter: <http://support.ubisoft.de/>)

Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist!

Besuchen Sie unsere Technik-Foren

In unseren Technik-Foren können Sie Teil einer großen und hilfsbereiten Spieler-Gemeinschaft (Community) werden. Hier haben Sie ebenfalls die Möglichkeit schnell und direkt Hilfe zu bekommen. Besuchen Sie unsere Foren unter:

<http://forums-de.ubi.com>

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie, wider Erwarten, keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) und im Forum für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

KOSTENPFLICHTIGER KUNDENSERVICE

Anruf beim technischen Kundendienst

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Bitte beachten Sie, dass unsere Servicemitarbeiter bei Ihrem ersten Anruf der Ubisoft Hotline eine Registrierung vornehmen werden. Diese können Sie allerdings auch vor Ihrem Anruf selbst durchführen, indem Sie sich auf unserer Webseite anmelden. So können Sie die Anrufzeit reduzieren und Telefonkosten einsparen. Mit der Registrierung (<http://reg.ubi.com>) sind zahlreiche Vorteile verbunden:

- Sie erhalten eine persönliche Betreuung durch das Ubisoft Support Team
- Sie bekommen Zugang zu allen ubi.com-Bereichen: Onlinespiele, Foren, Teilnahme an Gewinnspielen, Sonderaktionen etc.

Ihre Daten werden selbstverständlich streng vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie erhalten auch keine Werbung oder ähnliches. Ubisoft nutzt diesen Account nur, um mit Ihnen zu kommunizieren. Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung!

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden: Eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte schon vor dem Anruf das Programm DxDiag auf, denn diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf: Klicken Sie auf „START“-> „AUSFÜHREN“-> Tippen Sie hier „dxdiag“ ein und klicken Sie auf „OK“.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Dazu sind die Möglichkeiten der Hard- und Softwarekonfiguration auf dem PC-Markt einfach zu vielfältig.

Wir empfehlen Ihnen daher - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft Solution Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr System zu analysieren und Ihnen adäquate Lösungsvorschläge anzubieten.

TIPPS UND TRICKS

Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 – 1824847

(1,86 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom. Diese Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist.)

Sie können alternativ auch unsere Tipps und Tricks Online-Plattform besuchen:

<http://tips.ubi.com>

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: 0900 060860 (für 0,27 /min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar!)

Tipps und Tricks: 0900 510995 (für 2,17 /min. aus allen Netzen.)

Garantie

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.