



*Entra nel mondo Ubi.com
Registrandoti potrai:*

**RICEVERE GRATUITAMENTE
INFORMAZIONI SUI GIOCHI
IN USCITA**

**AVERE UN ACCESSO
PRIVILEGIATO A DEMO,
BETA ED EVENTI ESCLUSIVI**

**PARTECIPARE A CONCORSI E
VINCERE FANTASTICI PREMI**



<http://www.ubi.com>

Ti aspettiamo!



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.

300017823

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

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, **SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.**

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzazione di un videogioco:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilascerete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

SOMMARIO

PER INIZIARE.....	2
COMANDI.....	2
COME GIOCARE.....	3
LA GUERRA CELESTE.....	3
PERSONAGGI.....	4
I CORROTTI.....	6
MOVIMENTO.....	8
IL POTERE DI ORMAZD.....	10
LA MAPPA.....	11
COMBATTIMENTI.....	11
CONSIGLI.....	13
SUPPORTO TECNICO.....	15
GARANZIA.....	16

PER INIZIARE

INSTALLAZIONE (WINDOWS)

Installare Prince of Persia®

Per installare The Prince of Persia, inserisci il DVD nell'unità DVD-ROM del computer e segui le istruzioni. Se il programma di installazione non viene avviato automaticamente, esplora il contenuto del DVD quindi clicca due volte sul file denominato "Setup.exe".

Rimuovere Prince of Persia®

Per rimuovere il gioco, clicca sul menu Start, seleziona Prince of Persia (percorso predefinito: Tutti i programmi, Ubisoft, Prince of Persia), quindi scegli Rimuovi.

COMANDI

<T> – Parla con Elika	<Esc> – Menu di pausa
<Tab> – Mappa/ Muovi il principe	<Clic destro> – Caduta controllata/Lascia Parata/Devia attacco
<W> – Su	<E> o <Mouse succ.> – Elika
<S> – Giù	<R> o <Mouse prec.> – Usa/Attacco ascensionale
<A> – Sinistra	<Clic sinistro> – Attacco
<D> – Destra	<Spazio> – Salto
<Mouse> – Muovi la visuale	

Nota: i comandi predefiniti possono essere riconfigurati nel menu delle opzioni.



COME GIOCARE

MENU PRINCIPALE



- **Extra:** accedi ai contenuti speciali sbloccati durante il gioco.

MENU FILE DI GIOCO



- **Nuova partita:** dai inizio all'avventura.
- **Carica partita:** carica una partita dall'ultimo punto di salvataggio.
- **Opzioni:** il menu delle opzioni ti permette di modificare le impostazioni di gioco: Video, Audio, Elenco combo e Comandi.
- **Salva partita:** apri questo menu per salvare la partita. Puoi farlo in qualsiasi momento.
- **Carica partita:** scegli questa opzione nel menu principale per continuare una partita precedentemente salvata.

LA GUERRA CELESTE

Migliaia di anni fa, tutto era in equilibrio nel mondo. Dove risplendeva la luce, l'oscurità era vicina. E dove l'oscurità ricopriva le terre, a un passo vi era la luce. Tuttavia, il dio dell'Oscurità Ahriman bramava nuovi territori e inviò i suoi corrotti seguaci alla conquista di tutto ciò che non era suo.

Poiché non voleva essere causa di distruzione, Ormazd, il dio della Luce, indietreggiò di fronte ad Ahriman, sperando nella pace; ma la Corruzione continuava a diffondersi e, dopo che la Città della Luce fu inghiottita, Ormazd fu costretto ad agire. E il mondo precipitò nell'abisso della guerra.

Sopraffatti numericamente, Ormazd e i suoi Ahura, i guerrieri della Luce, erano a un passo dall'annientamento. Ormazd, però, riuscì a ingannare Ahriman e a rinchiuderlo nell'Albero della Vita. Si pensava per sempre. Terminata la guerra, Ormazd si trovò di fronte la distruzione causata dalla sua riluttanza ad agire. Incapace di accettare le conseguenze delle proprie azioni, girò le spalle al mondo e si esiliò tra le stelle.

Nei millenni a seguire, gli Ahura hanno vegliato sull'Albero, bastioni della prigione di Ahriman. Col passare del tempo, la loro fede e i loro poteri sono svaniti. La loro città è caduta in rovina e ora solo un manipolo di Ahura resiste, forte del proprio credo. Ormai si odono i sussurri di Ahriman provenire dalla sua prigione e l'equilibrio del mondo si prepara a cambiare nuovamente.

Il vento è libero, ma la sabbia va dove viene sospinta.

Ignara del mondo che la circonda, turbinando al respiro degli dei,
alla mercé della tempesta che l'inghiotte.

Cos'è un granello di sabbia nel deserto?

Un granello in mezzo alla tempesta?



PERSONAGGI



IL PRINCIPE

Il Principe è un vagabondo, nato in una famiglia qualunque; un uomo senza un titolo, senza uno scopo nella vita. Principe solo nel nome, si getta di avventura in avventura alla ricerca di fortuna.

Quand'era solo un ragazzo, la sua famiglia rimase uccisa durante un conflitto. Da allora, non ha più stretto alcun rapporto umano. Per lui, il passato non esiste e il futuro non ha importanza. Tutto ciò che importa è il presente: l'emozione del momento attuale, il prossimo battito del cuore, il prossimo balzo in sfida alla morte.

Benché le sue avventure lo abbiano portato in antichi mondi e gli abbiano fatto incontrare briganti, sovrani

folli e fantastiche creature, ogni volta il fato lo ha privato di tutti i suoi tesori, lasciandolo solo con un pugno di storie. Di ritorno dall'ennesima avventura, stavolta

carico di oro, il Principe sente che la fortuna potrebbe essere cambiata e la vita abbia ripreso a sorridergli... finché, colpito da una tempesta di sabbia, precipita in un canyon e la sua esistenza imbuca una nuova, imprevedibile strada. Il fato però gli riserva altre sorprese... questa volta potrebbe trovare qualcosa di più prezioso dell'oro.



ELIKA

Principessa di un piccolo regno, Erika ha vissuto in una terra priva di qualsiasi contatto con il mondo esterno. Per generazioni, gli Ahura hanno vegliato sull'Albero della Vita per impedire ad Ahriman di liberarsi e tornare a flagellare ancora una volta l'universo. Cresciuta tra le leggende e gravata da un antico dovere, Erika non ha mai vissuto tra gli sfarzi che si addicono a una principessa. Dopo che sua

madre morì e suo padre, il re, si rinchiusse nel proprio dolore, su di lei ricadde il compito di occuparsi del suo popolo.

Pratica e intelligente, Erika ha votato la propria vita al dovere in una società patriarcale. Tuttavia non ha mai smesso di sognare: semplicemente nessuno le ha mai mostrato cosa ci sia al di là dei confini della sua terra, che esiste qualcos'altro oltre al dovere.



IL RE DOLENTE

Sovrano degli Ahura e capo di un credo ormai tramontato, il Re abbandonò i propri doveri e si rinchiusse nel dolore quando sua moglie morì. Chiudendo la porta in faccia al resto del mondo, il Re dolente iniziò a trascurare i sudditi, lasciando che ciò che restava della Città della Luce cadesse in rovina e gli ultimi Ahura lasciassero il regno e i propri compiti.

Il cielo non è che un deserto senza le stelle

Le sabbie eterne

Senza direzione perso nel vuoto

Rivolgì il tuo dolore alla volta celeste

Spera che il tuo cuore possa riaccendere la fiamma

E la stella un tempo perduta

torni a risplendere nell'oscurità.

I CORROTTI

AHRIMAN – DIO DELL'OSCURITÀ

Ahriman, colui che nacque dall'oscurità dello spazio, il primo a provare invidia a odio, non era soddisfatto di possedere solo metà dell'universo. Bramava di più e decise di eliminare tutto ciò che rimaneva del dio della Luce, suo fratello Ormazd. Mentre l'oscurità e la Corruzione si diffondevano, Ahriman iniziava ad assaporare la vittoria, finché Ormazd lo ingannò, imprigionandolo per migliaia di anni nell'Albero della Vita. Migliaia di anni di dolore. Migliaia di anni di complotti. Migliaia di anni di pazienza. Ahriman non si è indebolito, è rimasto semplicemente in attesa.



IL CACCIATORE

Il Cacciatore era un principe cresciuto tra sfarzi e condiscendenza. Poteva avere tutto ciò che voleva. E anche di più. Il suo passatempo preferito era la caccia, che gli era stata insegnata dai migliori precettori che l'oro potesse pagare. In breve tempo, aveva braccato e ucciso ogni tipo di creatura vivente del regno. Quali sfide potrà ancor trovare e chi gliene porrà?



L'ALCHIMISTA

Devoto e brillante, l'Alchimista lavorava e studiava nella Città della Luce. In seguito a numerosi successi, ritenne di essere ormai prossimo a svelare i misteri dell'universo. Tuttavia, col procedere delle sue ricerche, la salute iniziò a venire meno. Disperato dall'idea di non poter completare i suoi studi, chiese aiuto a Ormazd... in pochi anni sarebbe riuscito a comprendere il segreto della vita stessa e dell'immortalità. Ormazd non prestò orecchio alle sue richieste e così l'Alchimista si rivolse a qualcun altro per riuscire a vivere ancora: si rivolse a un nuovo padrone.



LA CONCUBINA

Bellissima e abile a destreggiarsi tra le politiche di corte la Concubina sapeva che, a dispetto della sua intelligenza, il potere di governare il regno era privilegio degli uomini. L'unico modo che possedeva per ottenere influenza e ricchezza era manipolare coloro che detenevano il potere che tanto agognava. La bellezza, però, è sorella dell'invidia e, quando la Concubina si legò a un uomo di grande potere, un'altra donna la fece picchiare e sfigurare. Privata del potere di cui andava così fiera, si rivolse all'unico che poteva restituirglielo.



IL GUERRIERO

Il Guerriero era il sovrano di un pacifico popolo circondato dalla violenza. Sopraffatto dai nemici e sull'orlo dell'annientamento, udì la voce di Ahriman, che gli prometteva salvezza in cambio della sua anima. Il sovrano accettò e venne corrotto. Dopo aver sconfitto tutti i nemici, però, non poté fare ritorno dalla sua gente, poiché si era trasformato in ciò che più odiavano. Così il re abbandonò i suoi sudditi, onorando il voto di servire Ahriman.

I SOLDATI DI AHRIMAN

Questi nemici un tempo erano uomini e donne tramutati in mostri corrotti da Ahriman. Privati dell'anima e senza pietà, esistono per un unico motivo: servire Ahriman.

LA CORRUZIONE

Una manifestazione del potere di Ahriman, che strisciando inghiotte tutto. Tramuta tutto ciò che tocca in oscurità. Mortale per coloro che non godono della protezione di Ormazd, Erika è l'unica che può resistergli.



LE TRAPPOLE DELLA CORRUZIONE

La Corruzione riesce ad avvertire la presenza dei nemici di Ahriman. Scatenate dai Corrotti, queste trappole attendono gli sprovveduti e rendono le terre corrotte estremamente pericolose.

MUOVERSI

MOVIMENTI BASE

- **Corsa:** <W / S / A / D> per muovere il Principe.
- **Salto:** premi <SPAZIO> per saltare.
- **Corsa sul muro:** muovi il Principe e premi <SPAZIO> per saltare su un muro. In base alla direzione in cui è rivolto il Principe correrai lungo il muro o verso il soffitto. Per saltare dal muro premi <SPAZIO> durante la corsa.



- **Corsa sul soffitto:** quando il Principe raggiunge l'estremità di una colonna, può correre sul soffitto. Premi <SPAZIO> per eseguire questa mossa.
- **Caduta controllata:** quando è appeso a una sporgenza, un rampicante o si trova sulla sezione verticale di un muro, clicca col <pulsante destro del mouse> per far scivolare il Principe lungo la parete. Usa <A / D> per spostarti lateralmente durante la caduta.



- **Lasciarsi cadere:** clicca col <pulsante destro del mouse> lasciarti cadere da travi o aste.

ACROBAZIE



- **Sporgenze e crepe:** usa <W / S / A / D> per far muovere il Principe lungo sporgenze o su e giù per le crepe. Quando non potrà spostarsi oltre, il Principe si sposterà, mostrando che è pronto per una corsa sul muro.
- **Aste:** quando è aggrappato a un'asta, usa <W / S / A / D> per muovere il Principe e <SPAZIO> per farlo saltare.
- **Scivolata:** il Principe eseguirà automaticamente una scivolata quando atterra su un pendio. Usa <A / D> per muoverlo e premi <SPAZIO> per saltare.
- **Rampicanti:** su molti muri e pareti di roccia crescono dei rampicanti su cui puoi arrampicarti. Saltaci sopra e usa <W / S / A / D> per muoverti. Quando il Principe raggiunge il bordo, potrà eseguire una corsa sul muro per mettersi al sicuro. Usa <W / S / A / D> nella direzione in cui vuoi spostarti (il Principe si sposterà in quella direzione) e premi <SPAZIO> per correre sul muro.
- **Anelli e interruttori:** il Principe può usare gli anelli per arrampicarsi, saltare baratri o attivare interruttori. Per saltare o attivare un interruttore, premi <R> o <Mouse prec.> mentre è aggrappato a un anello.
- **Travi:** usa <W / S / A / D> per muovere il Principe quando è su una trave. Premi <SPAZIO> per saltare.

LA MAGIA DI ELIKA

- **Orientamento:** se selezioni una destinazione sulla mappa, Elika può mostrarti il percorso per raggiungerla. Premi <E> o <Mouse succ.> durante la partita per attivare il potere di orientamento.
- **Bonifica:** quando raggiunge un Suolo Fertile, Elika ha il potere di concentrare la sua energia e bonificare la terra, liberandola così dalla Corruzione di Ahriman. Premi più volte <E> o <Mouse succ.> per bonificare un terreno corrotto.
- **Salto:** durante i salti, il Principe può chiedere a Elika di usare i suoi poteri per prolungarlo. Premi <E> o <Mouse succ.> per chiamare Elika.
- **Teletrasporto:** è possibile teletrasportare il Principe ed Elika in qualsiasi Suolo fertile bonificato o al tempio. Apri la mappa, seleziona la destinazione usando <il mouse> e premi <E> or <Mouse Next> per teletrasportarli. I poteri di teletrasporto di Elika, tuttavia, funzionano solo se lei e il Principe si trovano su un terreno bonificato, poiché la Corruzione di Ahriman le impedisce di usare questo incantesimo nelle terre corrotte.
- **Aiuto:** se il Principe sta per morire, Elika lo salverà. Questo avviene automaticamente e funziona sia durante le acrobazie sia durante i combattimenti.



I POTERI DI ORMAZD

La terra degli Ahura è protetta dalle lastre dei poteri che possono essere attivate solo dopo che Elika avrà acquisito i poteri di Ormazd. Per entrarne in possesso, il Principe ed Elika dovranno trovare i Semi di luce. Quando ne avranno raccolti abbastanza, Elika condurrà il Principe al Tempio e otterrà un nuovo potere.

Le lastre dei poteri attive si illumineranno, indicando che possono essere usate. Ogni potere può essere utilizzato solo sulle rispettive lastre.

IL PASSO DI ORMAZD (RIMBALZO)

Questo potere consentirà a Elika e al Principe di compiere enormi salti, rimbalzando sulle piastre dei poteri. Una volta che Elika ha acquisito questo potere, premi <E> o <Mouse succ.> quando si trova sulla relativa piastra per attivarlo.

IL RESPIRO DI ORMAZD (BALZO)

Questo potere consente al Principe e a Elika di sconfiggere la gravità correndo sui muri. Quando ti trovi su una lastra attiva, premi <E> o <Mouse succ.> per azionare il potere, quindi usa <W/S/A/D> per spostarti a destra e a sinistra mentre corri.

LE ALI DI ORMAZD (VOLO)

Questo potere consente al Principe e a Elika di spostarsi in volo tra le lastre. Premi <E> o <Mouse succ.> per attivarlo e usa <W/S/A/D> per virare.

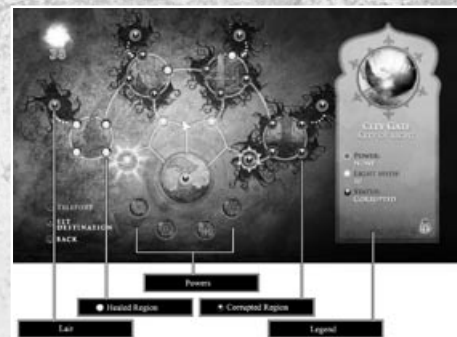
LA MANO DI ORMAZD (RAMPINO)

Questo potere funziona come un rampino, permettendo al Principe e a Elika di superare gli ostacoli tra le lastre. Quando ti trovi sulla lastra corretta, premi <R> per attivare il potere.



LA MAPPA

- Premi <Tab> per aprire la mappa e scoprire la tua posizione, decidere la destinazione e teletrasportarti.



- **Fissa destinazione:** usa <il mouse> per selezionare una destinazione e premi <SPAZIO> per fissarla.
- **Terra corrotta:** il Principe ed Elika devono raggiungere il Suolo Fertile in ognuna di queste terre per bonificarle.
- **Terra bonificata:** è una terra che il Principe ed Elika hanno bonificato. Le terre bonificate possono contenere Semi di luce che vengono rilasciati dopo la bonifica.
- **Poteri:** quando hanno trovato abbastanza Semi di luce, il Principe ed Elika possono recarsi al Tempio e attivare uno dei poteri di Ormazd per raggiungere nuove terre.
- **Teletrasporto:** Elika può teletrasportarsi da una terra bonificata all'altra. Seleziona una destinazione e premi <E> o <Mouse succ.> per teletrasportarti.

COMBATTIMENTI

DIFESA

- **Parare:** tieni premuto il <pulsante destro del mouse> per assumere una posizione difensiva. Il Principe può parare tutti gli attacchi standard.
- **Deviare:** clicca col <pulsante destro del mouse> un attimo prima che il Principe venga colpito per deviare un attacco. Solo gli attacchi standard possono essere deviati.
- **Indebolimento:** quando il Principe non riesce a parare un attacco, verrà indebolito. Se il nemico lo colpisce ancora, avrà la possibilità di ucciderlo!

ATTACCO

- **Attacco:** clicca col <pulsante sinistro del mouse>.
- **Attacchi di Elika:** premi <E> o <Mouse succ.> per far usare a Elika le sue magie durante il combattimento.
- **Attacco con guanto:** premi <R> o <Mouse prec.> per eseguire un attacco col guanto che scaglierà in aria il nemico. Premi <R> o <Mouse prec.> due volte per effettuare una proiezione e danneggiare l'avversario.
- **Attacco con guanto:** premi <R> o <Mouse prec.> per eseguire un attacco col guanto che scaglierà in aria il nemico. Premi <R> o <Mouse prec.> due volte per effettuare una proiezione e danneggiare l'avversario.
- **Combo:** combina il <pulsante sinistro del mouse>, <R>, <SPAZIO> ed <E> per eseguire una combo. Consulta l'elenco combo nelle Opzioni per scoprirle tutte.

ATTACCHI DEI NEMICI

- **Attacchi standard:** i nemici possono usare attacchi sia veloci sia lenti per eseguire delle combo. Il Principe è in grado di pararli tenendo premuto il <pulsante destro del mouse>.
- **Attacchi pesanti**
 - Spaccaguardia: i nemici useranno questo attacco per spezzare la posizione difensiva del Principe.
 - Spinta: i nemici useranno questo attacco per respingere il Principe.
 - Atterramento: i nemici useranno questo attacco per gettare a terra il Principe.
- **Schivate e contrattacchi:** se il Principe attacca da una distanza eccessiva, l'avversario sfrutterà automaticamente l'occasione per schivare e contrattaccare. Il Principe può parare per deviare il contrattacco.



ATTACCHI SPECIALI DEI NEMICI

Sono attacchi che possono essere combinati con quelli normali e costringeranno il Principe a reagire rapidamente nelle sezioni al rallentatore.

- **Attacco in salto:** quando un nemico balza in aria, premi <SPAZIO> per schivare l'attacco.
- **Attacco con presa:** quando un nemico afferra il Principe, premi <R> o <Mouse prec.> perché si liberi.
- **Attacco con le armi:** clicca col <pulsante sinistro del mouse> più volte per parare l'attacco del nemico.
- **Attacco con la Corruzione:** premi <E> o <Mouse prec.> in modo che Elika liberi il Principe dalla Corruzione.
- **Attacco fatale:** se il nemico tenta di uccidere il Principe mentre è a terra, clicca col <pulsante destro del mouse> per deviare l'attacco.

FORME DEI NEMICI

I Corrotti possono invocare Ahriman per cambiare forma durante il combattimento. Ogni forma conferisce loro poteri che li rendono ancora più pericolosi. Il Principe può farli tornare alla forma originaria iniziando una combo con l'attacco corretto.

- **Furia:** solo l'attacco con la SPADA è in grado di fermarla. Inizia una combo con il <pulsante sinistro del mouse>.
- **Guardia:** solo gli attacchi col GUANTO sono efficaci. Inizia una combo con <R> or <Mouse Prev>.
- **Corruzione:** solo l'attacco con la MAGIA di Elika funzionerà. Inizia una combo con <E> or <Mouse succ.>.
- **Indebolito:** il nemico è temporaneamente indebolito. Usa l'attacco che preferisci.



MINIGIOCO DI LOTTA

Quando il Principe o un nemico si trovano con le spalle al muro o sul bordo di una piattaforma, inizierà il minigioco di lotta. Premi ripetutamente il <pulsante sinistro del mouse> per lottare con il nemico.

CONSIGLI



- Se ti perdi, chiedi aiuto a Elika. Premi <E> o <Mouse prec> per usare il suo potere di orientamento.
- Premi <T> per parlare con Elika durante il gioco. Aiuterà il Principe a risolvere gli enigmi e rivelerà nuovi particolari sulla sua storia, sulla terra e sui nemici che deve affrontare.
- Durante una corsa sul muro, aspetta sempre all'ultimo momento prima di saltare.
- Quando para un attacco, il Principe può anche spostarsi più velocemente di lato. Usalo a tuo vantaggio.
- Non tutti i nemici sono vulnerabili agli attacchi con la spada o la magia. Sfrutta ciò che ti circonda per sconfiggerli.

- Se hai la peggio in combattimento, Elika potrebbe indebolirsi. Prenditi cura di lei prendendoti cura di te stesso.
- Attento: se Elika deve salvare il Principe durante un combattimento, il nemico avrà la possibilità di riacquistare parte della sua salute.
- Non dimenticare di visitare il sito www.princeofpersia.com per consigli, suggerimenti e speciali filmati degli sviluppatori.
- Buon divertimento!

SEI RIMASTO BLOCCATO NEL GIOCO?
ECCO QUALCHE SUGGERIMENTO !

- Guida video per la campagna per giocatore singolo

Visita il sito: 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

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione “Trova Risposte” del sito di Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento “Invio Domande” per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la “GUIDA” del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda “Come trovare il file dxdiag”).

Se non avete una casella di posta elettronica, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda “Soluzioni e trucchi per i giochi” per informazioni su siti correlati.

GARANZIA

Ubisoft offre servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto delle limitazioni di garanzia precedentemente menzionate, è possibile che queste non siano applicabili.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.