

PRINCE OF PERSIA®

The Shadow and The Flame™



Handbuch

PRINCE OF PERSIA®

THE SHADOW AND THE FLAME™

Ein kinematografisches Action-Spiel von Jordan Mechner

Benutzerhandbuch

Für IBM®/Tandy® und
100% compatible Computer

PRODUKTMANAGEMENT: BRIAN EHELER
PROGRAMMIERUNG: JEFF CHARVAT
LEITUNG DES PROGRAMMIERUNGSPROJEKTS: LANCE GROODY
KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG: LEILA JOSLYN
ASSISTENZ BEI DER KÜNSTLERISCHEN GESTALTUNG: SCOTT HAILE
GRAPHIKEN & ANIMATION: NICOLE TOSTEVIN, STEPHEN PETERSON,
MICHAEL BAISUCK UND DANIEL GOODWIN
TONGESTALTUNG: TOM RETTIG
MUSIK: JONELLE ADKISSON
TONBEARBEITUNG: MICHAEL BARRETT UND RALPH MARSH
ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG: LANCE GROODY, BOB ARIENT, MICHAEL COLLINS UND
DIANE CERRETA
ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN: JULIE GLAVIN, LYDIA HAGGERTY UND
MAUREEN GILHOOLY
STORY-BERATUNG: TOMI PIERCE
SPIELDESIGN-BERATUNG: MARK ABRAMS UND ROBERT COOK
KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG DES STORYBOARD: CARL SHEFELMAN
VERÖFFENTLICHUNGSLEITUNG: KEN GOLDSTEIN
LEITUNG DES MARKETING-MANAGEMENTS: BRUCE FRIEDRICKS
KOORDINATION DES MARKETING: MAIA STANGELAND
QUALITÄTSGARANTIE: WARREN YAMASHITA, MARCUS DUEROD, ASHLEY
RICHARDSON UND DAS BRÖDERBUND QUALITY ASSURANCE
DEPARTMENT
BENUTZERHANDBUCH: BRIAN EHELER UND JORDAN MECHNER
HANDBUCH-DESIGN: ELSA KENDALL
VERPACKUNGSDESIGN: THE DESIGN OFFICE OF WONG & YEO,
SAN FRANCISCO

MIT BESONDEREM DANK AN FRANCIS UND VICKI MECHNER, DAVID MECHNER, DOUG CARLSTON, STEWART APELZIN,
TODD ARNOLD, EDWARD BADASOV, JOHN BAKER, KEVIN BURGET, SUZANNE D'MELLO, ERIC UND ALEXIS KURLAND
DEEDS, GEORGE HICKENLOOPER, PATRICK LADISLAV, DAVID MAGLIOCCO, MICKEY MANTLE, DELIA MCINERNEY, MARK
NETTER, ELIZABETH SHURA, GINNY WALTERS, ALAN WEISS, HARRY WILKER UND PETER YOUNG.

DER ERINNERUNG AN PERRY STILING BABB GEWIDMET.

Prince of Persia und Bröderbund sind eingetragene Warenzeichen von Bröderbund Software, Inc. The Shadow and the Flame ist ein Warenzeichen
von Bröderbund Software, Inc. © Copyright 1993 Jordan Mechner, Bröderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. IBM und Tandy sind
eingetragene Warenzeichen von International Business Machines, Corp., bzw. Tandy Corporation.

BITTE MACHEN SIE KEINE ILLEGALEN KOPIEN DIESER SOFTWARE!

Diese Software wurde durch die vereinten Anstrengungen von Designern, Künstlern, Produzenten, Programmierern, Distributoren, Einzelhändlern und vielen mehr hergestellt. Die Entwicklungskosten für dieses und andere Software-Programme werden durch die Verkäufe der Software wettgemacht. Die unerlaubte Vervielfältigung von PC-Software erhöht die Kosten für alle legalen Benutzer.

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame ist urheberrechtlich geschützt. Das Kopieren der Software zu irgendeinem anderen Zweck als zur Anfertigung einer Sicherungskopie ist eine Übertretung des Gesetzes. Privatpersonen, die unerlaubte Kopien der Software anfertigen, machen sich strafbar.

Bröderbund Software, Inc. unterstützt als Mitglied der Software Publishers' Association (SPA) die Bemühungen des Gewerbes, das illegale Kopieren von PC-Software zu unterbinden.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	1
Los geht's	2
Installation auf der Festplatte	2
Betreiben unter Windows	3
Optionen und spezielle Tasten	4
Erzählungssequenzen	4
Bewegungssteuerung	5
Tastatur	5
Joystick	10
Tips	14
Leben und Tod	15
Tod und "Wiedergeburt"	15
Zeitgrenze	16
Das Spiel speichern	16
Zum Verfasser	17



ALS DU DICH ALS BLINDER PASSAGIER AUF EINEM SCHIFF NACH PERSIEN AUFMACHTEST, hättest Du Dir wohl kaum träumen lassen, daß Du Dich in die schöne, junge Tochter des Sultans verlieben würdest. Und ganz bestimmt hättest Du jeden ausgelacht, der Dir vorausgesagt hätte, daß Du, ein unbekannter Abenteurer ohne Geld oder Titel, die Hand der Prinzessin gewinnen und von der begeisterten Menge Deiner Untertanen als der neue **Prinz von Persien** begrüßt wer' würdest.

Tatsächlich hatte der Sultan beabsichtigt, seine Tochter mit einem König oder doch wenigstens mit einem Prinzen zu verheiraten, dessen Reichtum und Ansehen seine Position vorteilhaft ergänzen würden. Der Gedanke daran, sie an einen so unbedeutenden Freier wie Dich zu verlieren, betrückte den Sultan so sehr, daß er Dir beinahe auf der Stelle den Kopf abschlagen ließ.

Dein Leben wurde nur durch das rasche Eingreifen der Prinzessin gerettet. Durch wortreiche Bitten (und reichliche Tränen) gelang es ihr, ihren Vater zur Einwilligung in Dein Begehren zu bewegen. So geschah es, daß Persien einen neuen Prinzen erhielt.

So wenigstens stellt es sich in Deiner Erinnerung dar.

Bis Du eines Morgens den Thronsaal betrittst und Deinen Platz an der Seite der Prinzessin bereits besetzt findest - von einem Kerl, der Dir beunruhigend ähnlich sieht. Und was noch schlimmer ist: selbst die Prinzessin erkennt Dich nicht wieder.

Auf einen Befehl des "Prinzen" hin packen Dich die Wachen des Sultans. Dies ist nicht der Moment für lange Reden. Du reißt Dich los und springst durch das farbige Glasfenster aufs Dach des Palastes. Obschon jede Wache in ganz Persien hinter Dir her ist, gelingt es Dir, Dein Leben durch einen Sprung auf ein Handelsschiff zu retten.

Wäl das Schiff vom Wind immer weiter von Persien weggetragen wird und die Entfernung zwischen Dir und der Prinzessin sowie dem Glück, das Du für allzu kurze Zeit Dein eigen nennen durftest, mit jede. unde wächst, gelobst Du, daß Dein Leben von nun an einem einzigen Ziel gewidmet sein soll: der Rückkehr. Du kennst weder die Identität Deines Feindes, noch weißt Du, wie Du ihn besiegen sollst... doch zwischen Dir und der Lösung dieses Rätsels liegt Dein bisher größtes Abenteuer.



LOS GEHT'S

Zum Spielen von Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame benötigen Sie:

- 10MHz 286er oder einen schnelleren Computer
- 640K RAM
- 2MB RAM für Digisound (Stimmen, Soundeffekte)
- Festplatte mit 7MB freiem Platz
- VGA-Karte, VGA-Monitor
- 1,44MB 3,5" Diskettenlaufwerk

Vor der Installation von Prince of Persia 2 sollten Sie unbedingt eine Sicherungskopie anfertigen. Im Zweifelsfall sehen Sie im MS/PC DOS-Handbuch nach. Nachdem Sie die Sicherungskopien gemacht haben, sollten Sie diese an einem sicheren Ort aufbewahren, falls Sie sie später je wieder brauchen sollten.

Prince of Persia 2 kann von der Tastatur aus oder mit dem Joystick gespielt werden. Wenn Sie einen Joystick besitzen, sollten Sie sich vergewissern, daß er richtig installiert ist.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Zur Installation des Programms benötigen Sie 7 MB freien Platz auf der Festplatte. Wenn der Inhalt aller vier Disketten installiert ist, nimmt das Programm ungefähr 6,5 MB der Festplattenkapazität in Anspruch.

Zur Installation von Prince of Persia 2 auf der Festplatte müssen Sie Ihren Computer mit DOS 3.1 oder höher starten. Legen sie Diskette 1 in das gewünschte Laufwerk ein, schalten Sie am DOS-Prompt auf das betreffende Laufwerk, und drücken Sie die EINGABETASTE.

Beim DOS-Prompt tippen Sie INSTALL und drücken die EINGABETASTE. Dann befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Installationsprogramm erstellt automatisch ein Verzeichnis mit dem Namen PRINCE2 im Stammverzeichnis. Wenn Sie Prince of Persia 2 in einem anderen Verzeichnis speichern möchten, müssen Sie während des Installationsverfahrens den gewünschten Pfadnamen eingeben.

Nach Beendigung der Installation erscheint ein Menü, mit dem Sie die Hardware-Konfiguration Ihres Computers einstellen können. Markieren Sie die Komponente, die Sie konfigurieren möchten, mit den Aufwärts- und Abwärts-Pfeiltasten, und drücken Sie die EINGABETASTE. Eine Liste mit Optionen wird eingeblendet. Wählen Sie die gewünschte Option aus, und drücken Sie die EINGABETASTE. Zusätzliche Informationen zu den einzelnen Optionen finden Sie unten am Bildschirm.



Wenn Sie fertig sind und das Programm unter DOS betreiben möchten, wählen Sie Save the Configuration (Die Konfiguration speichern) und Exit (Beenden). Dadurch kehren Sie im Verzeichnis PRINCE2 oder dem Verzeichnis, das Sie während des Installationsverfahrens gewählt haben, zu DOS zurück. Wenn Sie das Programm unter Windows betreiben möchten, befolgen sie die zusätzlichen Anleitungen weiter unten im Kapitel "Betreiben unter Windows".

Beim DOS-Prompt und im Verzeichnis PRINCE2 oder dem Verzeichnis, das Sie gewählt haben, tippen Sie PRINCE und drücken die EINGABETASTE, um zu beginnen. Daraufhin erscheint die eröffnende Titelsequenz, gefolgt von einer selbst ablaufenden Demonstration des Programms. Wenn Sie zum Spielbeginn bereit sind, drücken Sie die ESC-Taste, die Leertaste oder eine Joystick-Taste.

Wenn Sie später die SETUP- (Konfigurations-) Informationen verändern möchten, tippen Sie im Verzeichnis, in dem sich Prince of Persia 2 befindet, SETUP, nehmen die erforderlichen Änderungen vor und beenden.

Hinweis: Wenn Sie eine Soundkarte wie zum Beispiel Sound Blaster benutzen, und Bildstockungen oder Tonfehler auftreten, könnte dies auf einen IRQ-Konflikt (Unterbrechungsaufforderung) zurückzuführen sein. Anleitungen zur Behebung von IRQ-Konflikten finden Sie im Handbuch zur Soundkarte. Wenn auch dies nicht weiterhilft, setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung.

BETREIBEN UNTER WINDOWS

Um Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame als Nicht-Windows-Programm unter Windows betreiben zu können, muß Windows auf Ihrem Computer installiert sein (die Anleitung dazu finden Sie in Ihrem Windows-Handbuch).

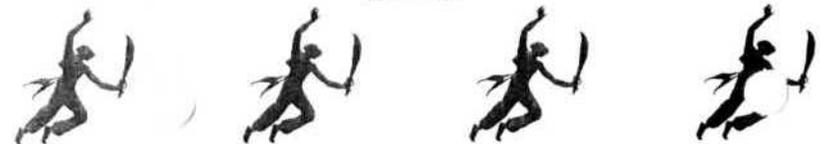
Hinweis: Wenn Sie nach dem Starten von Prince of Persia 2 unter Windows, eine starke Verschlechterung der Spielqualität feststellen, starten Sie das Programm bitte unter DOS und gehen dann wie folgt vor.

Nach der Installation von Prince of Persia 2 unter DOS (siehe "Installation auf der Festplatte" weiter oben) erscheint ein SETUP- (Konfigurations-) Menü, das unter anderem die Option "Make Program Accessible under Windows" (Das Programm unter Windows zugänglich machen) enthält. Markieren Sie diese Option mit den Aufwärts- und Abwärts-Pfeiltasten, und drücken Sie die EINGABETASTE. Das SETUP-Programm sucht dann auf der Festplatte nach Windows.

Da Änderungen an den Dateien WIN.INI und SYSTEM.INI in Ihrem Windows-Verzeichnis vorgenommen werden müssen, werden Sie gefragt, ob Sie das selbst übernehmen oder es dem Programm überlassen möchten. Wenn Sie keine Erfahrung damit haben, überlassen Sie es am besten dem SETUP-Programm.

Nach Beendigung der Änderungen wählen Sie "Save Configuration and Exit" (Konfiguration speichern und beenden), wodurch Sie zum DOS-Prompt zurückkehren. Nun müssen Sie Windows starten, damit ein Bröderbund Software Programmgruppe mit dem Programmelement Prince of Persia 2 angelegt werden kann.

Nachdem Sie Windows gestartet haben, werden Sie gefragt, ob Sie die Program Group (Programmgruppe) für "Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame" anlegen möchten. Wählen Sie "Yes" (ja), und das Symbol Prince of Persia 2 wird in einer Programmgruppe mit der Bezeichnung "Bröderbund Software" installiert.



OPTIONEN UND SPEZIELLE TASTEN

Drücken Sie die Tasten Alt und O (Alt-O), um während des Spiels auf den Options- (Optionen-) Bildschirm zuzugreifen. Auf diesem Bildschirm können Sie mit der TAB-Taste oder den Cursorstasten eine Option markieren, sie durch Drücken der EINGABETASTE ändern und schließlich mit der ESC-Taste zum Spiel zurückkehren.

Zusätzlich zum Optionenbildschirm sind während des Spiels die folgenden speziellen Tasten verfügbar:

- ESC** Das Spiel unterbrechen. Es kann durch Drücken einer beliebigen Taste wiederaufgenommen werden.
- Alt-S** Den Ton ein-/ausschalten.
- Alt-M** Umgebungsmusik ein-/ausschalten.
- Alt-K** Steuerung mit der Tastatur auswählen.
- Alt-J** Steuerung mit dem Joystick auswählen. Paßt gleichzeitig die Konfiguration des Programms Ihrem Joystick an. Vergewissern Sie sich, daß der Joystick beim Drücken dieser Taste in der Mitte (losgelassen) ist.
- Alt-R** Das Spiel beenden und zur Eröffnungs-Titelsequenz zurückkehren.
- Alt-A** Spiel am Anfang der aktuellen Ebene oder dem letzten Wiedergeburtspunkt neu beginnen.
- Alt-G** Aktuelles Spiel speichern.
- Alt-L** Gespeichertes Spiel laden.
- Alt-O** Auf den Optionenbildschirm zugreifen.
- Alt-Q** Das Spiel verlassen und zu DOS/Windows zurückkehren.
- Ctrl-Q** Das Spiel verlassen und zu DOS/Windows zurückkehren.
- Alt-H** Sich die Rangliste ansehen.

ERZÄHLUNGSSEQUENZEN

An gewissen Stellen im Spiel erscheinen kurze, nicht interaktive Sequenzen, in denen die Geschichte weitergeht, ohne daß Sie etwas dazu tun müssen. Wenn sie eine dieser Sequenzen überspringen möchten, drücken Sie einfach die ESC- oder die Leertaste.



BEWEGUNGSSTEUERUNG

TASTATUR

In den folgenden Anleitungen wird angenommen, daß Sie den Ziffernblock verwenden. Wenn Sie eine andere Tastengruppe verwenden möchten, sehen Sie bitte auf den Darstellungen weiter unten nach. Für den Joystick lesen Sie bitte das Kapitel "Joystick".



LAUFEN, HOCHSPRINGEN, KLETTERN UND KRIECHEN

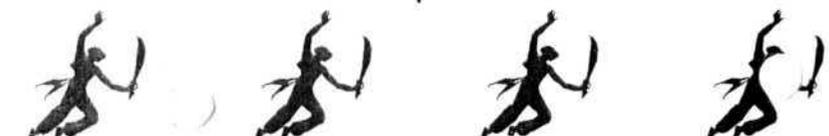
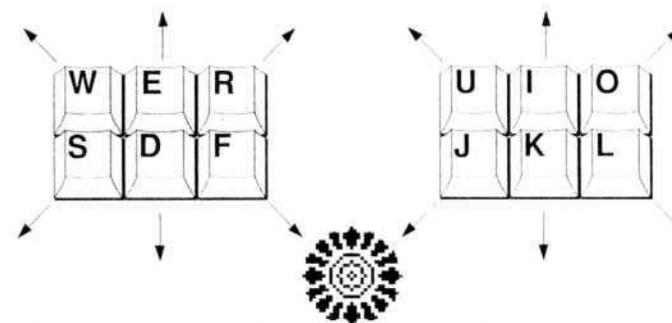
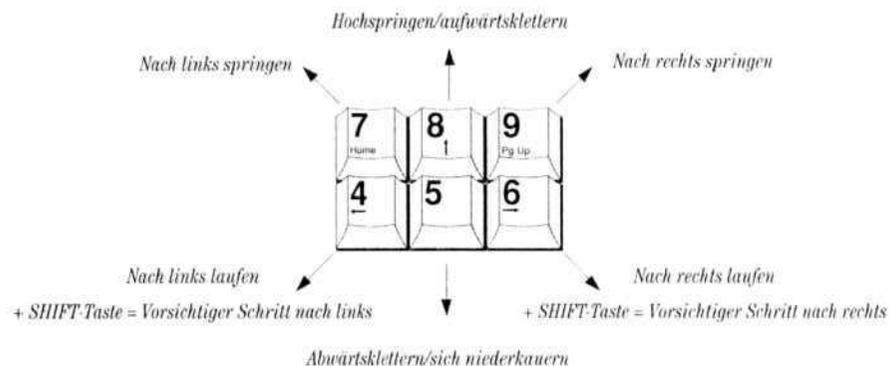
Mit den folgenden Tasten können Sie Ihre Bewegungen steuern. Beachten Sie, daß sich die Funktion gewisser Tasten bei gleichzeitigem Drücken der SHIFT- (Umschalt-) Taste verändert.

Die Funktion der Taste  wechselt zum Beispiel durch Drücken der SHIFT-Taste von "nach links laufen" zu "vorsichtiger Schritt nach links".

SI oder **DEL** = Gegenstände aufheben oder an einem Vorsprung hängen

zusammen mit  oder  = vorsichtige Schritte machen.

CTRL oder **(0)** = das Schwert ziehen.



SICH UMDREHEN

Schnell die  - oder die  -Taste drücken, je nach gewünschter Drehrichtung.

LAUFEN

Die  - oder die  -Taste drücken und gedrückt halten. Die Taste loslassen, um anzuhalten.

VORSICHTIGE SCHRITTE MACHEN

Die  - oder die  -Taste drücken und gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt halten. Mit vorsichtigen Schritten können Sie sich ganz nah an den Rand eines Abgrunds oder an eine verdächtig aussehende Stelle im Boden herabbewegen.

HOCHSPRINGEN

Die  -Taste drücken.

VORWÄRTSSPRINGEN

Aus dem Stillstand die  - oder die  -Taste drücken.

LAUFEN UND VORWÄRTSSPRINGEN

Aus dem Laufen können Sie weiter springen. Um aus dem Laufen über einen Abgrund zu springen, müssen Sie mindestens zwei volle Schritte vom Rand wegtreten. Drücken Sie eine Taste, um nach links oder nach rechts zu laufen, dann drücken Sie, während Sie die "Laufaste" gedrückt halten,

die  -Taste, um abzuspringen. Sie brauchen keine Angst zu haben, die  -Taste zu früh zu drücken; der Prinz springt immer erst im letztmöglichen Moment ab.

AUF EINEM VORSPRUNG KLETTERN

Stellen Sie sich dem Vorsprung gegenüber hin, drücken Sie die  -Taste, und halten Sie sie gedrückt. Wenn nötig, stellen Sie sich mit vorsichtigen Schritten genau unter den Vorsprung.

VON EINEM VORSPRUNG HERUNTERKLETTERN

An den Vorsprung herangehen, sich umdrehen und dann die  -Taste drücken.



AN EINEM VORSPRUNG HÄNGEN

Die SHIFT-Taste drücken und sie während des Herabkletterns gedrückt halten. Um sich fallenzulassen, die SHIFT-Taste loslassen. Um sich auf den Vorsprung heraufzuziehen, die  -Taste drücken. Denken Sie daran, daß nach einiger Zeit des Hängens an einem Vorsprung Ihre Arme müde werden und Sie sich nicht mehr halten können und herunterfallen.

Immer, wenn Sie in Reichweite von einem Vorsprung hochspringen oder herunterfallen, können Sie sich durch Drücken der SHIFT-Taste daran festhalten. Denken Sie jedoch daran, daß Sie beim Loslassen der SHIFT-Taste auch den Vorsprung loslassen.

SICH NIEDERKAUERN

Die  -Taste drücken. Um aufzustehen, die Taste loslassen.

KRIECHEN

In gewissen Situationen können Sie sich durch Drücken der  -Taste, gefolgt von der  - oder der  -Taste flach auf den Boden werfen. Wenn dies geschieht, drücken Sie die  - oder die  -Taste, um in die gewünschte Richtung zu kriechen (nach links oder nach rechts). Um rückwärts zu kriechen, drücken Sie eine der Tasten, mit denen Sie sich in die Gegenrichtung bewegen können.

Um während des Kriechens aufzustehen, drücken Sie die  -Taste.

Hinweis: Während des Kriechens können Sie Ihr Schwert nicht ziehen.

ETWAS AUFHEBEN

Sich vor den betreffenden Gegenstand stellen und die SHIFT-Taste drücken.

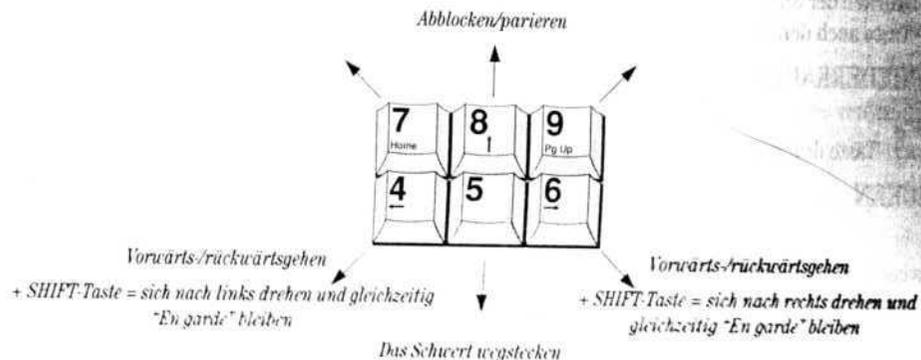


FECHTEN

DAS SCHWERT ZIEHEN

Zum Ziehen des Schwertes (falls Sie eines haben) und Einnehmen der "En garde"-Position die STRG-Taste (oder 0 auf dem Ziffernblock) drücken.

Wenn Sie "En garde" sind, ist die Wirkung der Tasten etwas anders:



SHIFT oder DEL (zusammen mit oder) = sich umdrehen.

CTRL oder (0) = mit dem Schwert zuschlagen.

ZUSCHLAGEN

Die CTRL- (STRG-) Taste (oder 0 auf dem Ziffernblock) drücken. Bei jedem Drücken einer Taste wird ein Schwerthieb ausgeführt.

VORWÄRTS- ODER RÜCKWÄRTSGEHEN

Die - oder die -Taste drücken.

ABBLOCKEN EINES GEGNERISCHEN HIEBES

Während Sie Ihrem Gegner gegenüberstehen, genau wenn er zuschlägt, die -Taste drücken. Vielleicht müssen Sie etwas üben, bis Sie den richtigen Zeitpunkt erwischen. Sehen Sie Ihrem Gegner genau zu, und warten Sie, bis er zuschlägt.



SICH UMDREHEN

Gewöhnlich drehen Sie sich automatisch um, wenn Sie von hinten angegriffen werden. In gewissen Situationen kann es jedoch sein, daß Sie einem Gegner absichtlich den Rücken zukehren wollen - zum Beispiel, wenn Sie zwischen zwei Gegnern eingeklemmt sind oder auch, wenn Sie ganz einfach

davonlaufen möchten. Um sich aus der "En garde"-Position umzudrehen, drücken Sie oder und halten gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt.

DAS SCHWERT WEGSTECKEN

Die -Taste drücken. Sobald Sie das Schwert weggesteckt haben, können Sie nach Belieben laufen, hochspringen und klettern. Um das Schwert wieder zu ziehen, drücken Sie die CTRL-Taste (oder 0 auf dem Ziffernblock).

MAGISCHE KRÄFTE

Während des Spiels kann sich der Prinz gewisse magische Kräfte erwerben.

ZUM SCHATTENMENSCHEN WERDEN

Als Ergebnis einer Erfahrung mit einem magischen Spiegel in den Kerkern von Jaffar hat der Prinz die Fähigkeit erhalten (obschon er es selbst noch nicht weiß), sich von seinem irdischen Körper zu lösen und die Welt als Schatten zu bereisen.

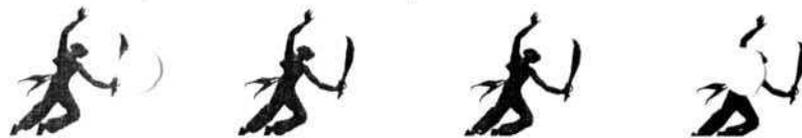
Dazu müssen Sie abwechslungsweise und schnell hintereinander die - und die -Taste drücken und sich immer wieder drehen, bis sich Ihr Schatten von Ihrem Körper zu lösen beginnt. Um diese Verwandlung zu überleben, benötigen Sie mindestens acht Stärkeeinheiten.

Wenn sie sich in den Schattenmenschen verwandeln, sackt Ihr Körper am Boden zusammen und bleibt bewegungslos liegen, während Sie die Umgebung in Schattenform durchstreifen. Alle anderen halten Sie

dabei für tot. Um in Ihren Körper zurückzukehren, stellen Sie sich daneben hin und drücken , um sich niederzukauern. Dadurch werden Sie wieder mit Ihrem Körper vereint.

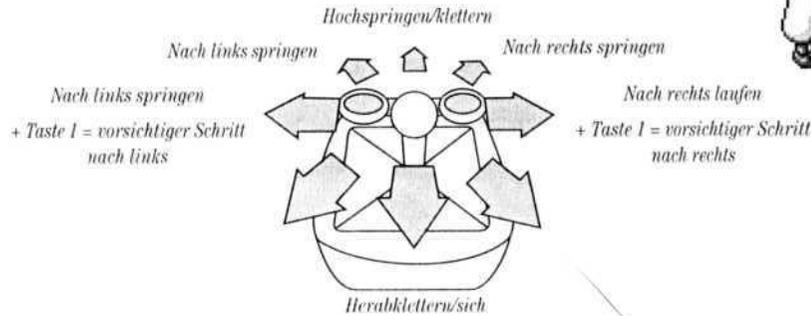
DIE FEUERKUGEL WERFEN

Idwann gelangen Sie vielleicht in den Besitz eines magischen Feuers. Dies können Sie daran erkennen, daß Sie bei Ihren Bewegungen von einem bläulichen Leuchten umgeben sind. Um das Feuer nach einem Feind zu werfen, wenden Sie sich in seine Richtung und drücken die STRG-Taste (oder 0 auf dem Ziffernblock).



JOYSTICK

LAUFEN, HOCHSPRINGEN, KLETTERN UND KRIECHEN



Taste 1 = Gegenstände aufheben oder an einem Vorsprung hängen zusammen mit einer Bewegung des Joysticks nach links oder rechts = vorsichtige Schritte machen

Taste 2 = das Schwert ziehen oder an einem Vorsprung hängen.

SICH UMDREHEN

Den Joystickgriff nach links oder rechts anklopfen.

LAUFEN

Den Joystickgriff in die gewünschte Richtung bewegen (links oder rechts). Um anzuhalten, den Joystick loslassen.

VORSICHTIGE SCHRITTE MACHEN

Taste 1 gedrückt halten und gleichzeitig den Joystickgriff in die gewünschte Richtung bewegen (links oder rechts). Mit vorsichtigen Schritten können Sie sich ganz nah an den Rand eines Abgrunds oder an eine verdächtig aussehende Stelle im Boden heranbewegen.

HOCHSPRINGEN

Den Joystick in gerader Linie nach vorn drücken.

VORWÄRTSSPRINGEN

Den Joystick aus dem Stillstand diagonal in die gewünschte Sprungrichtung nach vorn drücken.

LAUFEN UND VORWÄRTSSPRINGEN

Aus dem Laufen können Sie weiter springen. Um aus dem Laufen über einen Abgrund zu springen, müssen Sie mindestens zwei volle Schritte vom Rand wegtreten. Drücken Sie den Joystickgriff nach links oder rechts, um loszulaufen, und dann nach vorn, um abzuspringen. Sie brauchen sich nicht davor zu fürchten, den Joystick zu früh nach vorn zu drücken; der Prinz springt immer erst im letztmöglichen Moment ab.

AUF EINEN VORSPRUNG KLETTERN

Stellen Sie sich dem Vorsprung gegenüber hin und drücken Sie den Joystick in gerader Linie nach vorn. Wenn nötig, stellen Sie sich mit vorsichtigen Schritten genau unter den Vorsprung.

VON EINEM VORSPRUNG HERUNTERKLETTERN

An den Vorsprung herangehen, sich umdrehen und dann den Joystick nach hinten ziehen.

AN EINEM VORSPRUNG HÄNGEN

Eine Joysticktaste drücken und sie während des Herabkletterns gedrückt halten. Um sich fallenzulassen die Taste loslassen. Um sich auf den Vorsprung hinaufzuziehen, den Joystick nach vorn drücken. Denken Sie daran, daß nach einiger Zeit des Hängens an einem Vorsprung Ihre Arme müde werden und Sie sich nicht mehr halten können und herunterfallen.

Immer, wenn Sie in Reichweite von einem Vorsprung hochspringen oder herunterfallen, können Sie sich durch Drücken einer Taste daran festhalten. Denken Sie jedoch daran, daß Sie beim Loslassen der Taste auch den Vorsprung loslassen.

SICH NIEDERKAUERN

Den Joystickgriff in gerader Linie nach hinten ziehen. Um aufzustehen, den Griff loslassen.

KRIECHEN

In gewissen Situationen können Sie sich flach auf den Boden werfen, indem Sie den Joystickgriff zuerst nach hinten und dann in Ihre Blickrichtung ziehen. Wenn dies geschieht, drücken Sie den Joystick auf die gewünschte Seite, um in die entsprechende Richtung zu kriechen (nach links oder nach rechts). Um rückwärts zu kriechen, drücken Sie den Joystick in die Gegenrichtung. Um während des Kriechens aufzustehen, drücken Sie den Joystick nach vorn.

Hinweis: Während des Kriechens können Sie Ihr Schwert nicht ziehen.

ETWAS AUFHEBEN

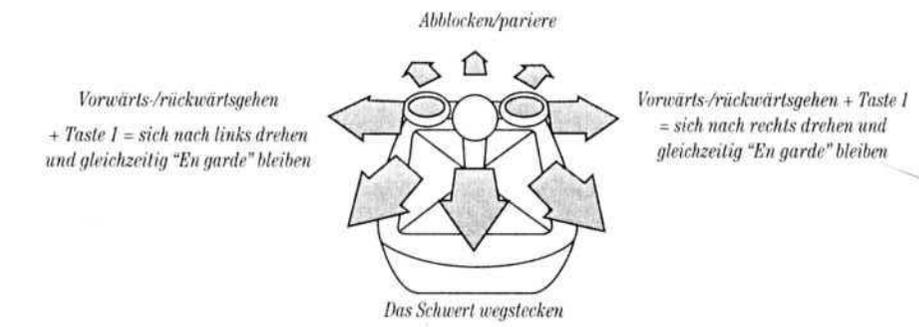
Sich vor den betreffenden Gegenstand stellen und Taste 1 drücken.



FECHTEN

DAS SCHWERT ZIEHEN

Zum Ziehen des Schwertes (falls Sie eines haben) und Einnehmen der "En garde"-Position Taste 2 drücken.
Wenn Sie "En garde" sind (das Schwert gezogen haben), sind die Steuerfunktionen etwas anders:



Taste 1 (zusammen mit dem Joystick) = sich umdrehen.

Taste 2 = mit dem Schwert zuschlagen.

ZUSCHLAGEN

Taste 2 drücken. Bei jedem Drücken der Taste wird ein Schwerthieb ausgeführt.

VORWÄRTS- ODER RÜCKWÄRTSGEHEN

Den Joystickgriff nach links oder nach rechts drücken.

ABBLOCKEN EINES GEGNERISCHEN HIEBES

Genau dann, wenn Ihr Gegner zuschlägt, den Joystick nach vorn drücken. Vielleicht müssen Sie etwas üben, bis Sie den richtigen Zeitpunkt erwischen. Sehen Sie Ihrem Gegner genau zu, und warten Sie, bis er zuschlägt.

SICH UMDREHEN

Gewöhnlich drehen Sie sich automatisch um, wenn Sie von hinten angegriffen werden. In gewissen Situationen kann es jedoch sein, daß Sie einem Gegner absichtlich den Rücken zukehren wollen - zum Beispiel, wenn Sie zwischen zwei Gegnern eingeklemmt sind oder auch, wenn Sie ganz einfach davonlaufen möchten. Um sich aus der "En garde"-Position umzudrehen, drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie schauen möchten, und halten gleichzeitig Taste 1 gedrückt.



DAS SCHWERT WEGSTECKEN

Den Joystick nach hinten ziehen. Sobald Sie das Schwert weggesteckt haben, können Sie nach Belieben laufen, hochspringen und klettern. Um das Schwert wieder zu ziehen, drücken Sie Taste 2.

MAGISCHE KRÄFTE

Während des Spiels kann sich der Prinz gewisse magische Kräfte erwerben.

ZUM SCHATTENMENSCHEN WERDEN

Als Ergebnis einer Erfahrung mit einem magischen Spiegel in den Kerkern von Jaffar hat der Prinz die Fähigkeit erhalten (obschon er es selbst noch nicht weiß), sich von seinem irdischen Körper zu lösen die Welt als Schatten zu bereisen.

Dazu müssen Sie den Joystick rasch hintereinander von einer Seite zur anderen drücken und sich immer wieder drehen, bis sich Ihr Schatten von Ihrem Körper zu lösen beginnt. Um diese Verwandlung zu überleben, benötigen Sie mindestens acht Stärkeeinheiten.

Wenn sie sich in den Schattenmenschen verwandeln, sackt Ihr Körper am Boden zusammen und bleibt bewegungslos liegen, während Sie die Umgebung in Schattenform durchstreifen. Alle anderen halten Sie dabei für tot. Um in Ihren Körper zurückzukehren, stellen Sie sich daneben hin und ziehen den Joystick nach hinten, um sich niederzukauern. Dadurch werden Sie wieder mit Ihrem Körper vereint.

DIE FEUERKUGEL WERFEN

Irgendwann gelangen Sie vielleicht in den Besitz eines magischen Feuers. Dies können Sie daran erkennen, daß Sie bei Ihren Bewegungen von einem bläulichen Leuchten umgeben sind. Um das Feuer nach einem Feind zu werfen, wenden Sie sich in seine Richtung und drücken Taste 2.



TIPS

- Um beim Überspringen eines Abgrunds aus dem Stillstand so weit wie möglich zu kommen, bewegen Sie sich am besten vor dem Absprung mit vorsichtigen Schritten so nah wie möglich an den Rand des Abgrunds.
- Wenn Ihr Sprung über einen Abgrund zu kurz ausfällt, gelingt es Ihnen vielleicht, sich am gegenüberliegenden Rand durch Drücken der SHIFT-Taste (im Tastaturmodus) oder einer Joysticktaste (im Joystickmodus) festzuhalten. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß Sie beim loslassen der entsprechenden Taste auch den Rand des Abgrunds loslassen.
- Bei jedem Abblocken eines gegnerischen Schwerthiebes werden Sie von der Kraft des Hiebes etwas zurückgeschoben. Wenn Sie sich also einer defensiven Strategie bedienen, werden Sie bald feststellen, daß Sie zunehmends an Boden verlieren. Versuchen Sie daher, nach einem erfolgreichen Abblocken selbst zuzuschlagen.
- Lose Stellen im Boden finden Sie durch Auf- und Abspringen. Wenn eine Stelle im Boden wackelt, ist sie ganz bestimmt lose. Sie können lose Stellen im Boden auch ganz öffnen, indem Sie sich daneben hinstellen und sie durch wiederholtes Auf- und Abspringen zum Abbröckeln bringen.
- Sie können eine lose Stelle im Boden herausschlagen, indem Sie sich direkt darunter hinstellen und hochspringen. Dabei ist es Ihrer Gesundheit zuträglicher, wenn Sie bei der Landung des Bodenstücks bereits woanders sind.
- Wenn ein loses Bodenstück droht, Ihnen auf den Kopf zu fallen, können Sie sich schützen, indem Sie niederkauern. Das Bodenstück fällt Ihnen dann bloß auf den Rücken, was viel weniger schmerzhaft ist.
- Halten Sie Ausschau nach den druckbetriebenen Bodenplatten, die Tore öffnen und schließen. Es gibt drei Arten von Platten: eine Art schließt Tore, die zweite öffnet sie und die dritte tut beides. Mit etwas Erfahrung werden Sie lernen, die verschiedenen Arten von Druckplatten zu erkennen, ohne darauf treten zu müssen.
- Nehmen Sie sich vor Druckplatten in acht, durch deren Aktivierung aus dem Hinterhalt Pfeile auf Sie abgeschossen werden.
- Im Laufe Ihrer Abenteuer stoßen Sie auf verschiedene Zaubertänke. Manche sind Heiltänke, durch die Sie Ihre volle Stärke wiedererlangen; die Wirkungen anderer Tänke sind unterschiedlich. Mit der Zeit werden Sie lernen, die Tänke voneinander zu unterscheiden. Versuchen Sie, alle lebensstärkenden Tänke ausfindig zu machen, denn Sie brauchen sie.
- Nehmen Sie sich vor aus den Wänden schießenden Stacheln in acht. Wenn Sie an einer Wand hochklettern möchten, in der Stacheln verborgen sind, lösen Sie ihr Herausschießen zuerst mit einem vorsichtigen Schritt aus. Sobald die Stacheln aus der Wand ragen, sind sie harmlos, und Sie können an der Wand hochklettern, ohne sich zu verletzen.
- Toutes les épées ne sont pas identiques. Certaines ont plus de qualités que d'autres.



- Ein Sturz über zwei Stockwerke ist schmerzhaft; über drei ist er tödlich. Vermeiden Sie es daher nach Möglichkeit, einfach über einen hohen Vorsprung hinauszuschlendern. Versuchen Sie lieber, die Höhe des Sturzes zu verringern, indem Sie dem Vorsprung den Rücken zukehren, soweit herunterklettern, bis Sie am Vorsprung hängen, und sich erst dann fallenlassen.
- Wenn Sie sich von einem Vorsprung herunterfallen lassen, können Sie Ihre Sturzrichtung meistens durch den Augenblick beeinflussen, in dem Sie den Vorsprung loslassen. Wenn Sie beim Schwung nach vorn loslassen, fallen Sie vorwärts. Wenn Sie beim Schwung nach hinten loslassen, fallen Sie rückwärts.
- Nicht alle Schwerter sind gleich. Manche sind "gleicher" als andere.
- Wenn Sie einen scheinbar unbesiegbaren Gegner antreffen, ist das vielleicht darauf zurückzuführen, daß Sie die falsche Waffe benutzen. Möglicherweise gibt es auch einen Weg, den Kampf ganz zu vermeiden ...

LEBEN UND TOD

Die rote Fläschchenreihe unten links am Bildschirm zeigt Ihre aktuelle Stärke an. Jedesmal, wenn Sie **st**zt werden, verlieren Sie eine Stärkeeinheit. Wenn das letzte Fläschchen verschwunden ist, sind Sie tot. Beim Spielbeginn haben Sie drei Stärkeeinheiten. Später können Sie sich noch weitere dazu erwerben. Zu den Dingen, die Sie eine Stärkeeinheit kosten, gehören ein Schwerthieb von einer Wache, Stürze über zwei Stockwerke und das Zusammenbrechen eines Bodenstücks auf Ihren Kopf. In anderen, schwerwiegenderen Unfällen können Sie auch sogleich getötet werden.

Die Stärke eines Feindes ist an einer blauen Fläschchenreihe unten rechts am Bildschirm ersichtlich. Um einen Feind zu töten, müssen Sie ihm entweder alle seine Stärkeeinheiten wegnehmen oder ihm auf eine andere Weise den Garaus machen.

TOD UND "WIEDERGEURT"

Nachdem Sie gestorben sind, erscheint die Mitteilung "PRESS KEY TO CONTINUE" auf dem Bildschirm. Drücken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur oder eine der Joysticktasten, um an den Anfang der aktuellen Ebene oder zum letzten Wiedergeburtspunkt zurückzukehren.

Wenn Sie keine Taste drücken, beginnt die Mitteilung zur Warnung zu blinken und ein glockenähnlicher Ton erklingt. Nach zehn Tönen wird das Spiel automatisch beendet, und sie kehren zur Titelsequenz am **A**nfang zurück.

Wenn Sie sich in eine ausweglose Situation manövriert haben, können Sie durch Drücken von Alt-A an **A**nfang der aktuellen Ebene oder den letzten Wiedergeburtspunkt zurückkehren.



ZEITGRENZE

In den ersten paar Ebenen gibt es keine Zeitgrenze, und Sie können ungestraft so oft sterben und wiedergeboren werden, wie Sie möchten.

Eine Weile nach Beendigung der dritten Ebene, findet in Persien ein gewisses Ereignis statt, das die Uhr in Bewegung setzt. Wenn das geschieht, werden Sie es merken. Von diesem Augenblick an können Sie zwar noch immer beliebig oft sterben und das Spiel fortsetzen, doch die Uhr tickt im Hintergrund. Nach Ablauf der erlaubten Zeit ist das Spiel beendet.

Um zu einem beliebigen Zeitpunkt, nachdem die Uhr zu ticken anfängt, zu erfahren, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, drücken Sie die Leertaste.

DAS SPIEL SPEICHERN

Ein laufendes Spiel kann jederzeit durch Drücken von Alt-G gespeichert werden. Dadurch gelangen Sie auf den Bildschirm mit den gespeicherten Spielen. Wählen Sie mit der TAB-Taste ein leeres Feld aus, dann geben Sie einen neuen Namen für das Spiel, das Sie speichern möchten, ein. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die EINGABETASTE, um zur Spielhandlung zurückzukehren.

Es können bis zu zehn Spiele gleichzeitig gespeichert werden. Wenn Sie ein Spiel speichern möchten, aber alle Felder mit gespeicherten Spielen bereits voll sind, müssen Sie ein altes Spiel überschreiben. Dazu wählen Sie das betreffende Feld, löschen den Namen des alten Spiels und ersetzen ihn durch den neuen Namen.

Wenn Sie beim nächsten Mal ein gespeichertes Spiel wiederaufnehmen möchten, drücken Sie nicht eine beliebige Tastatur- oder Joysticktaste zum Beginn eines neuen Spiels, sondern Alt-L, um auf den Bildschirm zur Wiederaufnahme eines gespeicherten Spiels zu gelangen. Wählen Sie mit der TAB-Taste das gewünschte Spiel aus, und drücken Sie die EINGABETASTE. Das Spiel beginnt entweder wieder am Anfang der Ebene oder beim Wiedergeburtspunkt, wo Sie sich zum Zeitpunkt des Speicherns befanden.

ZUM VERFASSER

Jordan Mechner wurde in New York City geboren und schloß sein Studium an der Yale University im Jahre 1985 ab. Zu den anderen bisher von ihm verfaßten Computerspielen gehören **Karateka** und **Prince of Persia**. **Prince of Persia** wurde mehrfach ausgezeichnet, unter anderem 1992 mit dem Tilt D'Or und dem MacUser Eddy. Es wurde in sechs Sprachen übersetzt, und ist weltweit in über 20 Formaten erhältlich. Jordan ist gleichzeitig Drehbuchautor und freischaffender Filmemacher. In dieser Kapazität produzierte und verfaßte er den Dokumentarfilm "Waiting for Dark" (Warten auf die Dunkelheit), bei dem auch er die Regie führte.



HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

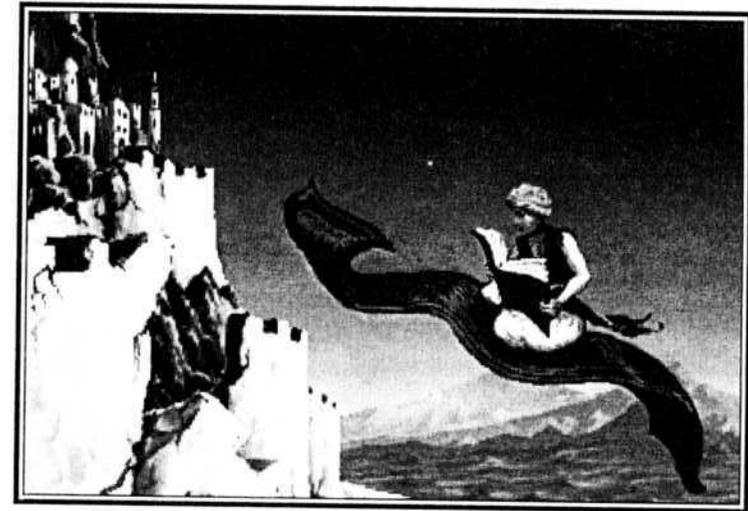
Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders an Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die "in der vorliegenden Form" geliefert werden. Sie gilt auch nicht für Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

ERSATZ VON MEDIEN

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn das Originalmedium mit einem auf Electronic Arts Ltd. ausgestellten Eurocheck über \$ 5,75 eingeschendet wird.

NOTIZEN MACHEN





ELECTRONIC ARTS®

P.O. Box 835
Slough
Berkshire
SL3 8XU

B58101GM