

Содержание

НАЧАЛО ИГРЫ

УПРАВЛЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВОЙНА В НЕБЕСАХ

ТЬМА

УПРАВЛЕНИЕ

СИЛЫ ОРМУЗДА

ЭКРАН КАРТЫ

БОЙ

СОВЕТЫ

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



Начало игры

УСТАНОВКА (WINDOWS)

Установка игры "Принц Персии".

Для установки игры "Принц Персии" вставьте диск с игрой в привод DVD и следуйте инструкциям на экране. Если программа установки не запускается автоматически, откройте папку привода DVD и дважды щелкните по файлу Setup.exe.

Удаление игры "Принц Персии".

Для удаления игры "Принц Персии" откройте программную группу игры в меню Пуск и выберите "Удалить игру".

Управление

<T> - Поговорить с Эликой	<ESC> – Меню паузы
<Tab> - Экран карты / перемещение Принца	<Правая кнопка мыши> – Скольжение/отпустить/блок/отражение
<W> – Вверх	<E> или <Далее (мышь)> – Элика
<S> – Вниз	<R> или <Назад (мышь)> – Использовать/атака с подъемом
<A> – Влево	<Левая кнопка мыши> – атака
<D> – Вправо	<Пробел> – прыжок
<Мышь> – Перемещение камеры	

Примечание: настройки управления по умолчанию можно поменять в меню настроек.



Игровой процесс

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Новая игра: Начать новое приключение.

Загрузить игру: Загрузить последнее сохранение.

Настройки: Меню настроек, позволяющее установить параметры графики, звука, комбо и управления.

Дополнительно: Особые бонусы, открытые во время игры.

МЕНЮ ФАЙЛОВ



Сохранить игру: Откройте это меню для сохранения игры. ВЫ можете делать это в любой момент.

Загрузить игру: Чтобы продолжить сохраненную игру, откройте меню загрузки из главного меню.

Война в небесах

Тысячу лет назад в мире была гармония. Свет уравнивался Тьмой, а Тьма - Светом. Но Ахриман, бог Тьмы, взбалтывал власти, и тень его простерлась над миром, а его слуги устремились в бой, чтобы подчинить Ахриману то, чем он не владел доселе.

Не желая умножать разрушения, Ормузд, бог Света, уступал Ахриману, надеясь на то, что так воцарится мир. Но Тьма распространялась и подступила к самому Городу Света. Ормузд был вынужден действовать. Разразилась великая война.

Однако силы были слишком неравны, и Ормузду и его ахурам, воинам Света, грозило полное уничтожение. Тогда Ормузд обманул Ахримана, обманом пленив того внутри Древа Жизни - как тогда казалось, навеки. Когда война закончилась, Ормузд увидел, к каким разрушительным результатам привело его нежелание решительно действовать. Не в силах взирая на последствия своих ошибок, он покинул этот мир и отправился к звездам.

Тысячи лет ахуры охраняли Древо, не давая Ахриману освободиться. Но шло время, и их вера угасала, а их силы утекали. Город Света давно лежал в руинах, и от некогда могучего народа осталась лишь горста наиболее преданных ахуров. И наконец, из Древа послышался голос Ахримана, и равновесие мира вновь оказалось под угрозой.

Ветер свободен, но песок следует за ним.

Он не знает окружающего мира. Он - на милости дыхания богов, порывов ветра, могучих бурь.

Что значит одна песчинка в пустыне?

Одна пылинки среди бури?

Персонажи

ПРИНЦ



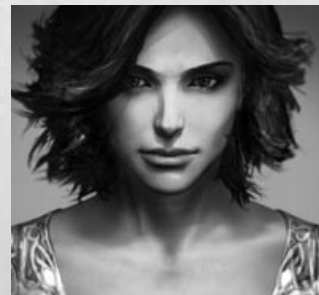
Принц родился в самой обычной семье, и сейчас он бродяжничает. У него нет титулов, у него нет никаких постоянных занятий. "Принц" - это всего лишь его кличка, он просто ищет свою удачу, попадая из одного приключения в другое.

Вся его семья погибла во время войны, когда он был еще ребенком. С тех пор у него не было близких людей. Прошлое для него умерло, а будущее... в будущем уж как-нибудь все устроится. Значение имеет только текущий момент: нервная дрожь, новый удар сердца, еще один смертельный прыжок.

В ходе своих приключений Принц прошел через весь древний мир, и судьба сводила его с разбойниками, безумными королями и невероятными созданиями, но вместо несметных сокровищ оставила ему только множество историй. Сейчас он возвращается из очередного путешествия и на этот раз он везет с собой много золота. Ему кажется, что фортуна наконец-то повернулась к нему лицом... пока не начинается песчаная буря и он не падает в глубокий каньон. На жизненном пути его поджидает очередной поворот. Но в этот раз судьба приготовила для него сюрприз, потому что он найдет куда больше, чем золото.

ЭЛИКА

Элика родилась принцессой небольшого государства и всю жизнь была отрезана от внешнего мира. В течение многих поколений ахуры охраняли Древо Жизни, чтобы не дать Ахриману освободиться и вновь захватить Вселенную. Элика росла, окруженная легендами и связанная вечным долгом, и ее жизнь была далека от роскошной. Когда ее мать умерла, а отец замкнулся в своей скорби, заботиться о народе пришлось именно ей.



Элика, практичная и умная женщина в патриархальном обществе, всю свою жизнь посвятила служению. Это не мешало ей мечтать о большем, но рядом не было никого, кто мог бы показать ей, что лежит за пределами ее страны, что на свете есть не только долг и служение

СКОРБЯЩИЙ КОРОЛЬ



Король ахуров и глава церкви умирающей веры после смерти жены впал в скорбь и отошел от дел. Отгородившись от мира, Скорбящий Король забыл о своем народе, и тогда Город Света превратился в руины, а немногие оставшиеся ахуры покинули свое королевство и оставили свое служение.

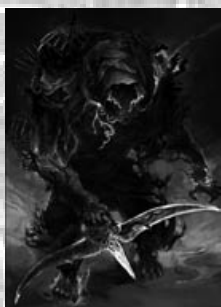
*Небеса пустыньны без звезд
Пески вечны
Границы пропали в пустоте
Расскажи о своей скорби небесам
Молись, чтобы кровь сердца вновь разожгла искру
И пропавшая звезда
Вновь загорится, разгоняя тьму.*

Темные

АХРИМАН – БОГ ТЬМЫ

Злой и завистливый Ахриман, распространяющий тьму, был недоволен тем, что владеет лишь половиной Вселенной. Желая большего, Ахриман решил отобрать вторую половину у бога Света, своего брата Ормузда. Распространяя вокруг себя тьму, Ахриман почти почувствовал вкус победы. Однако Ормузд обманул его и на тысячу лет заточил внутри Древа Жизни. Тысяча лет боли. Тысяча лет планов. Тысяча лет терпения. Ахриман не ослаб, он просто ждал.

ОХОТНИК



Охотник когда-то был принцем, воспитанным в роскоши. У него было все, что он хотел, и даже больше. Из всех занятий больше всего ему нравилась охота, и он обучался тайнам этой науки у лучших учителей, которых только удавалось найти. Через некоторое время ему удалось убить по одному животному каждого вида из тех, что встречаются в его королевстве. Так где же ему найти новых достойных соперников?

АЛХИМИК

Алхимик, преданный своему делу выдающийся человек, работал и учился в Городе Света. Он добился очень многого и почувствовал, что очень близко подошел к раскрытию тайн Вселенной. Исследования продвигались, но его начало подводить здоровье. Отчаявшись продолжить свои начинания, он обратился к Ормузду и попросил у него помощи. Алхимик был уверен, что всего через несколько лет сумеет разгадать секрет самой жизни и найти способ жить вечно... Но Ормузд остался глух к его мольбам, поэтому он нашел другого повелителя и другой способ продлить свою жизнь.



НАЛОЖНИЦА



Наложница, прекрасная женщина, прекрасно разбирающаяся в тонкостях придворных интриг, знала, что несмотря на ее интеллект, реальная власть в стране принадлежит мужчинам. Единственный путь к влиянию и богатствам лежал через использование собственной красоты для манипуляции теми, кто стоял у власти, получить которую она так страстно желала. Но с красотой приходит и ревность, и когда наложница сошлась с мужчиной великой власти, другая женщина избила ее и изрезала ей лицо. Потеряв одну возможность добиться влияния, наложница обратилась к тому, кто мог дать ей власть.

ВОИН



Когда-то Воин был королем мирного народа, на который со всех сторон нападали враги. Когда перед его королевством встала угроза полного уничтожения, он услышал голос Ахримана, предлагающий Воину свободу его народа в обмен на его душу. Воин принял предложение и стал существом, способным убивать тех, кто пытался уничтожить его народ. Он одолел своих врагов, но понял, что никогда не сможет вернуться к своим людям, поскольку он стал всем тем, что отвергали его соплеменники. Тогда Воин оставил свой народ, чтобы выполнить свою клятву и служить Ахриману.

СОЛДАТЫ АХРИМАНА

Эти воины - мужчины и женщины, превращенные Ахриманом в ужасных монстров. Цель существования этих бездушных и беспощадных существ лишь в одном - служить Ахриману.

ТЬМА

Тьма - всепроникающее и всепоглощающее олицетворение силы зла. Она смертельна для всех, кого не защищает сила Ормузда. Только Элика может противостоять ей.



ЛОВУШКИ ТЬМЫ

Подвижная текучая Тьма чувствует врагов Ахримана и нападет на них. Неосторожных путников поджидают ее многочисленные ловушки, из-за которых Темные земли становятся очень опасным местом.

Управление

ОСНОВЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

- Бег: перемещайте Принца, нажимая <W>, <S>, <A> и <D>.
- Прыжок: нажимайте <Пробел> для прыжка.



- Бег по стенам: перемещайте Принца и нажимайте <Пробел>, чтобы запрыгнуть на стену и пробежать по ней вдоль или вверх, в зависимости от того, куда направлен Принц. Чтобы спрыгнуть со стены, нажмите <Пробел>.
- Бег по крышам: когда Принц добегаёт до вершины колонны, он может побежать по крыше. Нажимайте <Пробел>, чтобы бежать вдоль потолка.

- Скольжение: повиснув на уступе, лиане или вертикальной секции стены, вы можете нажать ПКМ, чтобы соскользнуть по стене. Во время скольжения используйте <A> / <D> для перемещения влево и вправо.



- Отпустить: нажимайте ПКМ чтобы отпустить шест или перекладину.

АКРОБАТИКА



- Уступы и расселины: используйте <W>, <S>, <A> и <D> для перемещения вдоль уступов или вверх и вниз по расселинам. Когда больше перемещаться некуда, Принц выдвинется, показывая, что готов бежать по стене.
- Шесты: когда вы висите на шесте, используйте <W>, <S>, <A> и <D> для перемещения и <Пробел> для того чтобы спрыгнуть с шеста.
- Спуск по наклонной: когда Принц оказывается на наклонной поверхности, он автоматически съезжает по ней вниз. Используйте <A>, <D> для перемещения влево и вправо и <Пробел> для того чтобы спрыгнуть.
- Лианы: Многие стены и скалы покрыты лианами, по которым можно лазать. Запрыгните на такую стену, а затем используйте <W>, <S>, <A> и <D> для перемещения. Когда Принц достигнет края лиан, он может использовать бег по стене. Нажмите <W>, <S>, <A> или <D>, в зависимости от направления, куда вы хотите направить Принца (тот отклонится в выбранном направлении), а затем нажмите <Пробел>, чтобы начать бег.
- Кольца и переключатели: Принц может использовать кольца для того чтобы карабкаться, перелетать через пропасти и активировать переключатели. Для перелета через препятствие или активации переключателя нажимайте <R> / <Назад (мышь)>, взяв кольцо.
- Балка: используйте <W>, <S>, <A> и <D> для перемещения Принца по балке. Нажмите <Пробел> для того чтобы спрыгнуть.

МАГИЯ ЭЛИКИ

- Компас: если на карте выбрана какая-либо точка, Элика сможет показать вам к этой точке путь. Нажмите <E> или <Далее (мышь)>, чтобы активировать заклинание компаса.
- Исцеление: достигнув Плодородной Земли, Элика может сконцентрировать свои силы и исцелить регион, очистив его от Тьмы. Часто нажимайте <E> / <Далее (мышь)>, чтобы исцелить землю.
- Прыжок: прыгнув, Принц может призвать на помощь магию Элики чтобы продлить дальность прыжка. Для этого нажимайте <E> / <Далее (мышь)>.
- Телепорт: вы можете перенести Принца и Элику к любой исцеленной Плодородной Земле или к Храму. Для этого откройте карту, мышью укажите точку назначения и нажмите <E> / <Далее (мышь)>.

(мышь)>. Имейте в виду, что Элика может использовать телепорт, только находясь на исцеленной земле - Тьма Ахримана не позволяет ей применять эту возможность.

- Спасение: если Принц вот-вот должен умереть, Элика спасает его. Это применяется автоматически и работает как в боевых, так и в акробатических ситуациях.



Силы Ормузда

Землю ахуров хранят волшебные плиты. Воспользоваться ими можно не раньше, чем Элика обретет Силы Ормузда. Сейчас же эти плиты бесполезны. Элика еще слишком слаба и многому должна научиться. Чтобы обрести могущество, Принц и Элика должны собирать семена света. Когда семян будет достаточно, Элика направится вместе с Принцем в Храм, дабы обрести новую силу.

Если плита засияет светом, значит силы ее вам подвластны. Каждую силу можно использовать лишь на тех плитах, что неразрывно связаны с ней.



Шаг Ормузда (Скачок)

Эта сила отталкивает Принца и Элику от земли. Герои могут далеко прыгать и скакать между плитами. Сила прыжка доступна Элике. Чтобы воззвать к этой силе, встаньте на плиту, нажмите <E> или <Кнопку мыши>.

Дыхание Ормузда (Рывок)

Эта сила позволит Принцу и Элике отринуть само тяготение и бегать по стенам. Ступив на верную плиту, нажмите <E> или <Кнопку мыши>. Когда сила отзовется, бегите! Клавиши <W>, <S>, <A>, <D> помогут вам выбрать путь.

Крылья Ормузда (Полет)

Эта сила позволит Принцу и Элике летать! Чтобы перелететь между плитами крыльев, нажмите <E> или <Кнопку мыши>. Воспарив в небесах, помните о клавишах <W>, <S>, <A>, <D>!

Рука Ормузда (Захват)

Эта сила цепко держит свое. Усмирив ее, Принц и Элика обретут крюк, которым можно цепляться за выступы, перемахивать через препятствия и путешествовать между плитами. Ступив на плиту руки, нажмите <E> или <Кнопку мыши>. Так вы пробудите силу.

Экран карты

Чтобы развернуть свиток карты, нажмите <Tab>. Карта поведает вам, где вы находитесь, куда стоит идти, а куда можно и перенестись.

- Указать новое назначение: выберите мышью новую точку назначения. Нажмите клавишу <Пробел>, чтобы подтвердить выбор.
- Порченная земля: чтобы вернуть стране былой облик, в каждом краю Принц и Элика должны добраться до Плодородной Земли. Так они смогут побороть Тьму.
- Исцеленная земля: именно так выглядит край, который возродили Принц и Элика. В исцеленных землях прорастают семена, которые можно собрать после очищения почвы от Тьмы.
- Силы: набрав достаточно семян, Принц и Элика смогут получить одну из Сил Ормузда. Обладая подобным могуществом, они попадут в новые края.
- Телепорт: Элика может переноситься от одной исцеленной земли к другой. Укажите ей место прибытия и нажмите <E> или <Далее (мышь)>. Вместе с Принцем она окажется там.

Бой

ЗАЩИТА

- Блок: чтобы встать в защитную стойку, зажмите правую кнопку мыши. Принцу по плечу отбивать все обычные удары.
- Отражение: прежде, чем Принца успеют ударить, щелкните правой кнопкой мыши. Так вы отразите атаку. Помните, что Принц может отражать только обычные удары.
- Слабость: если Принц пропустит удар, он ослабнет. Это опасно! Если враг ударит ослабшего Принца, ваш герой может погибнуть!

НАПАДЕНИЕ

- Удар: чтобы ударить врага, щелкните левой кнопкой мыши.
- Магия Элики: чтобы воззвать к волшебным силам Элики во время боя, нажмите <E> или <Далее (мышь)>.
- Удар перчаткой: чтобы ударить врага перчаткой, нажмите <R> или <Назад (мышь)>. Удар поднимет врага в воздух. Можно нажать <R> или <Кнопку мыши> дважды – тогда врага можно будет не только поднять, но и бросить.
- Акробатика: Если Принц оказался рядом с врагом, можно нажать клавишу <Пробел> и перепрыгнуть через противника, или даже наподдать ему прямо в воздухе! Если же Принц далеко, жмите клавиши <W>, <S>, <A>, <D> и <Пробел>, чтобы уходить от выстрелов и атак на расстоянии.

- Комбинации: вы можете наносить целые серии ударов. Для этого вам понадобится нажимать левую кнопку мыши и клавиши <R>, <Пробел>, <E>. Список комбинаций ударов и сочетаний клавиш можно найти в окне Настроек.

АТАКИ ВРАГА

- Стандартные атаки: Враги используют медленные и быстрые атаки, чтобы создавать комбинации. Принц может блокировать эти атаки. Удерживайте правую кнопку мыши, чтобы заблокировать комбо врага.



- Сильные атаки

- Пробой блока: атака, используемая врагами для того чтобы пробить блок Принца.
- Отталкивание: атака, отталкивающая Принца назад.
- Сбивание: атака, сбивающая Принца с ног.

- Уклонения и контратаки: если Принц атакует слишком издалека, враг непременно воспользуется этим для уклонения и контратаки. Принц может заблокировать или отразить контратаку.

ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ

Такие приемы могут использоваться в сочетании с обычной атакой, и Принц должен реагировать на них, как только время замедляется.

- Атака в прыжке: когда враг подпрыгивает в воздух, нажмите <Пробел>, чтобы уклониться от атаки.
- Атака с захватом: когда враг хватается Принца, нажимайте <R> / <Назад (мышь)> чтобы освободиться.
- Атака оружием: часто нажимайте левую кнопку мыши для парирования.
- Атака тьмой: нажмите <E> / <Далее (мышь)>, чтобы Элика освободила Принца от Тьмы.
- Смертельная атака: Если враг пытается прикончить упавшего Принца, правую кнопку мыши для отражения.

СОСТОЯНИЯ ВРАГА

Во время боя Темные могут призывать силы Ахримана и переходить в одно из нескольких состояний. Каждое состояние делает врага более мощным. Принц может вывести противника из такого состояния, начав комбинацию с определенной атаки.

- Ярость: только атака мечом может ее остановить. Начитайте комбо, нажав левую кнопку мыши.
- Защита: здесь поможет перчатка Принца. Начитайте комбо, нажав <R> / <Назад (мышь)>.
- Тьма: тут пригодится магия Элики. Начитайте комбо, нажав <E> / <Далее (мышь)>.
- Слабость: враг временно ослаблен. Сработает любая атака.

БОРЬБА - МИНИ-ИГРА



Если Принц или его враг оказались у обрыва или стены, начинается мини-игра. Часто нажимайте левую кнопку мыши, чтобы побороть врага.

Советы



- Если вы потерялись, вам поможет Элика. Нажмите <E> / <Далее (мышь)>, чтобы использовать ее заклинание компаса.
- Нажимайте <T>, чтобы разговаривать с Эликой. Она будет помогать вам решать головоломки и расскажет о себе, об окружающем мире и о врагах.
- Бега по стене, всегда дожидайтесь окончания участка бега, перед тем как спрыгивать.
- Когда Принц блокирует удар, он может перемещаться вбок быстрее, чем обычно. Используйте это для получения преимущества в бою.
- Не все враги уязвимы к магии или мечу. Используйте особенности окружения, чтобы победить.
- Потерпев поражение в бою, вы можете ослабить Элику. Берегите себя, чтобы сберечь ее.
- Если Элике придется спасать Принца во время боя, у врага появится возможность восстановить часть своего здоровья.
- На сайте www.PrinceOfPersia.com вы найдете подсказки, советы и видеоролики, относящиеся к игре.
- Наслаждайтесь игрой!

Техническая поддержка

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Загрузить с сайта <http://www.akella.com> патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.
Последние драйверы для видеокарт можно загрузить с сайтов:
ATI Technologies, Inc. <http://www.atitech.ca>
NVIDIA <http://www.nvidia.com>
7. Установить последние сервис-паки для Windows XP или Windows Vista.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу **support@akella.com**.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Заархивируйте и вышлите нам "сэив-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью. Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск" (Start), выберите пункт "Выполнить" (Run), наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения" (Save all information)).

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com
support@akella.com
тел. (495) 363-46-12

© Компания "Акелла", 2008 год. Все права защищены.

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. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.