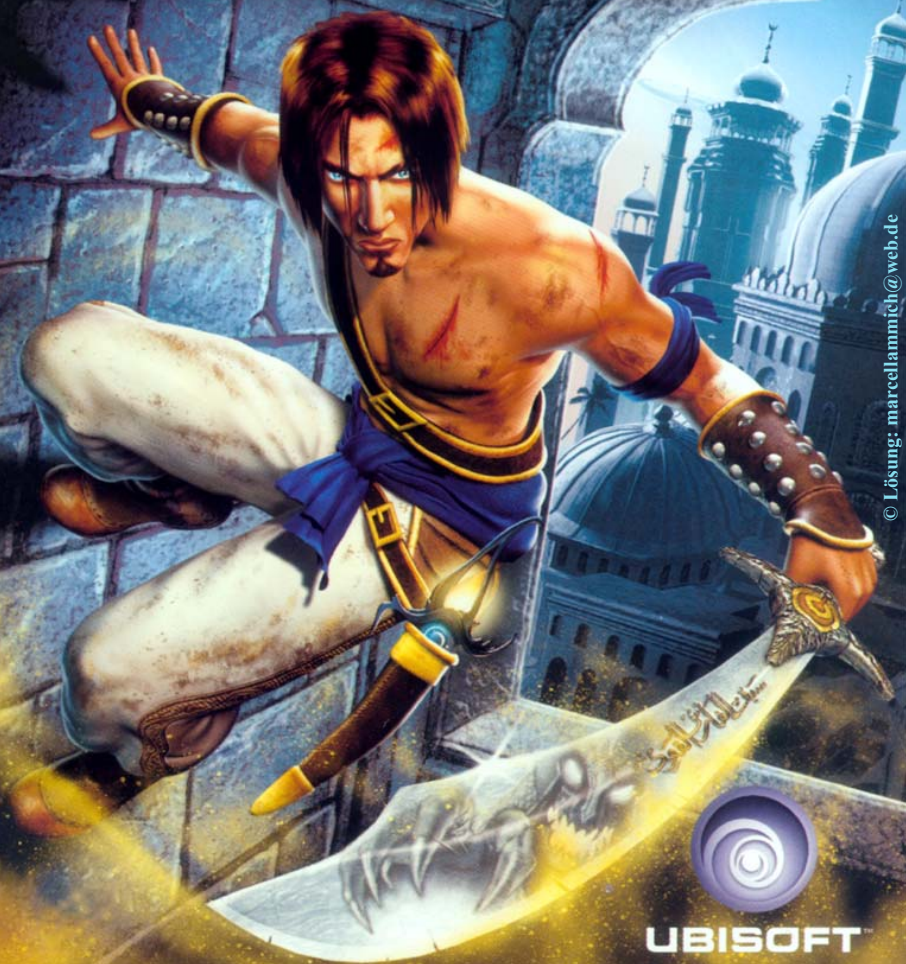


PC PS2

# PRINCE OF PERSIA

## THE SANDS OF TIME™

Komplettlösung



© Lösung: marcellammich@web.de



UBISOFT™

# Spielverlauf



0 %	Ein Abenteuer beginnt	4
2 %	Die Schatzkammer des Mahardschas	4
5 %	„Ihr habt den Sand der Zeit befreit!“	5
7 %	„Hab ich sie wirklich gesehen?“	6
10 %	Ein verborgener Durchgang	7
12 %	Das Verteidigungssystem des Palastes	8
14 %	Der von Fallen gespickte Innenhof	8
17 %	Der Tod des Sandkönigs	9
19 %	„Ich werde einen Weg hinein suchen“	10
21 %	Erklimmt den Turm	10
24 %	Das Warenhaus	11
28 %	Der Zoo des Sultans	12
28 %	Auf einem Vogelkäfig	12
33 %	Klippen und Wasserfall	13
33 %	Die Bäder	14
33 %	„Da oben schimmert etwas“	14
33 %	Über den Bädern	15
43 %	Tagesanbruch	16
46 %	Die Messe der Soldaten	16
46 %	Die Zugbrücke	17

50 %	Eine zerbrochene Brücke	18
52 %	„Ich treffe euch in den Bädern“	19
55 %	Wasserfall	20
57 %	Eine Höhle mit Leitern	20
60 %	Ein unterirdisches Reservoir	21
62 %	Aus dem Brunnen	22
65 %	Der Harem des Sultans	22
65 %	„Wie habt Ihr mich genannt?“	23
69 %	Die Halle des Lernenden	23
71 %	Observatorium	25
75 %	Die Halle des Lernenden, Hof	26
75 %	Auf den Wällen	26
79 %	Ein Gefangener sucht den Ausgang	27
81 %	„Zuletzt waren wir hier!“	28
83 %	Die Sanduhr	28
90 %	Das Grabmal	29
90 %	„Farah, komm zurück!“	29
93 %	Hinauf auf den Turm der Dämmerung	30
95 %	Der Sonnenuntergang	30
98 %	Ruhm und Ehre	31



0%

## Ein Abenteuer beginnt

Die Geschichte beginnt nach einem Blick auf die zurück liegenden Ereignisse. Der Prinz muss einen Weg in den Palast finden. Dazu läuft er geradeaus auf die Soldaten zu und wendet sich - sobald sie Bombe einschlägt - nach rechts und klettert an den Felsen nach oben, überwindet den ersten Abgrund und bahnt sich seinen Weg auf die Brücke. Da hier eine Bombe einschlägt, muss der Prinz über den Abgrund springen. Ein weiterer Sprung nach rechts und der Weg führt links ins Gebäude, wo er sich auf den ersten Kampf gefasst macht.

Zuerst zerschlägt man die Gegenstände und erledigt den Gegner, dann klettert man rechts die Leiter hinauf. Oben warten zwei neue Gegner, die man schnell loswerden muss. Im nächsten Raum kann man sich mit dem Wasser aus dem Becken etwas erfrischen, den folgenden Abgrund hinunterklettern und sich vier Gegnern stellen. Weiter geht's zu zwei neuen Abgründen, die man mit einem Lauf über die Wand überquert, um dann an der Leiter hochzuklettern. Dem Weg folgend gelangt man zum nächsten Kampf.



Die Kamera zeigt den Weg, der genommen werden muss, um in den Palast zu gelangen: Er springt an den Sims und hält sich fest, hangelt sich nach links, zieht sich hoch, hängt sich an den Vorsprung darüber und bewegt sich um die Ecke und am Steinkopf vorbei. Auf die gleiche Weise erreicht er nun das Loch in der Wand und ist im Palast.

Nachdem die vier finsternen Typen erledigt sind, kann der Prinz an der noch tragenden Säule in der Nähe des Wasserbeckens nach oben klettern; von hier springt er an die nächsten zwei Säulen und erreicht die Fläche mit den grünen Vorhängen.

2%

## Die Schatzkammer des Maharadschas

An der linken Wand läuft der Prinz über den Abgrund, danach an der rechten Wand, wobei er sich am Ende von der Wand auf die gegenüber liegende Seite abstoßen muss. Über die rechte Wand laufen, an der gleichen nach oben laufen und abspringen.

Um den Dolch aus dem Film zu erreichen, muss sich der Prinz nach rechts drehen, über zwei Wände laufen und schließlich wieder abspringen. In der Nische, in der er schon einmal einen sehnsüchtigen Blick auf den Dolch werfen kann, läuft er an der linken

Wand nach oben und zieht sich hoch. Er läuft über die Wand nach links und weiter, wo er im rechten Durchgang die ersten Fallen entdeckt.

Der Prinz muss sich nach unten begeben und vorsichtig den rotierenden Stangen ausweichen. Jetzt läuft er über die linke Wand zum gegenüberliegenden Sims, wechselt zweimal die Seiten, weicht den Fallen aus, läuft auf die linke Wand zu und stößt sich weiter vorne nach rechts ab.

Um die bröckelnden Vorsprünge zu passieren, muss sich der Prinz eine Ebene tiefer fallen lassen. Da sich der darunter liegende Vorsprung auflöst, stürzt er sich auf den untersten. So wechselt er die Ebenen nach oben und unten bis zum letzten Vorsprung, von dem er eine Säule sehen kann. Er stößt sich ab und springt so lange weiter, bis er sich ohne Energieverlust auf den Palastboden fallen lassen kann.

Man wechselt nach oben, läuft bei der Kiste die Wand hoch und springt auf die obere Hand der Statue. Jetzt die rechte Wand am Kopf der Statue hoch laufen und solange von Wand zu Wand springen, bis man oben endlich den Dolch von seinem Sockel nehmen kann.



Begibt man sich durch das rechte Tor, wird erst über die linke Wand gelaufen, sich abgestoßen und andersherum. Links schlängelt man an den rotierenden Stangen vorbei, kann dann weiter unten den nächsten aus dem Weg gehen und wieder nach oben klettern.

Nach der Entfesselung des Sandes aus der Sanduhr muss man sich unzähligen Gegnern stellen und möglichst viel Sand einsammeln.

Die entstehende Sandhose gibt Tipps für den weiteren Weg durch den Palast.

5%

**„Ihr habt den Sand der Zeit befreit!“**

Der Prinz muss durch die Öffnung beim Tor an der Seite gehen, um der mysteriösen Frau zu folgen. Nachdem der Weg versperrt wird, muss der Prinz durch den roten Vorhang nach rechts gehen.

Hier läuft er über die Wand auf den unteren Treppenabsatz und nimmt die erste Sandwolke darunter mit seinem Dolch auf. Er sucht nach der am tiefsten hängenden Stange bei den Feuerschalen und springt an ihr hoch; er schwingt sich zu den nächsten Stangen und läuft schließlich auf dem Sims nach rechts. Über die Wand erreicht er erst die kleine Fläche und dann - nachdem er sich von der Wand gestoßen hat - eine Stange,



von der er sich auf die Plattform daneben schwingen kann.

Nachdem die schöne Unbekannte wieder schneller ist, muss der Prinz links mit Hilfe der Stangen den tödlichen Abgrund überwinden. Er erreicht die erste Stange über die Wand und schwingt sich dann weiter zur Wasserquelle.

Im nächsten Raum schwingt er sich wieder von Stange zu Stange und gelangt von der Plattform zu einer Querstütze und lässt sich von hier nach unten fallen um wieder einigen Gegnern den Sand zu entziehen.

Die Stange mit der untersten Feuerschale in diesem Raum erreicht man, indem man an der Seitenwand hoch läuft und abspringt; von hier geht es weiter nach oben, indem er sich nach dem Sprung an die Wand zur Stange stößt und dann zum Sims springt. Jetzt klettert er durch das Loch und blickt mit der Sandhose in die Zukunft.

7%

## „Hab ich sie wirklich gesehen?“

Zuerst geradeaus laufen, den Weg frei schlagen, sich nach rechts wenden und die Sandwolke aufnehmen. Nun läuft der Prinz zurück, an der Wand hoch und stößt sich zur Stange ab, dreht sich um und schwingt zum Loch nach oben.

Sobald die Kamera wechselt, springt man durch das Loch in der rechten Wand, folgt dem Weg und verlängert sich mit dem magischen Wasser den Lebensbalken. Danach springt man Stück für Stück nach unten, läuft über die Wand zur Sandwolke und klettert dann durch das Bodenloch, wo Farah auf den Prinzen wartet.

Nach Beseitigung der Käfer, läuft man zurück und wählt zuerst den linken Durchgang, der zu einer Sandwolke führt und dann den rechten. Dem Kameraweg folgend, springt man über den Abgrund und geht rechts in Richtung Terrasse. Den anderen Durchgang - gesäumt von zwei Fackeln - erreicht man über die Wand und springt wieder drinnen an die Stütze, stößt sich zu den naheliegenden Säulen-Überresten ab, bis man in der Mitte des Saals an die Wand springen und sich auf die kleine Fläche niederlassen kann.

Läuft man jetzt bis zum Säulenschatten über die Wand nach links, kann sich der Prinz zu dieser abstoßen, nach unten gleiten, ein paar Ungeziefer beseitigen und die Sandwolke einsammeln.

Genau wie eben, stellt man sich nun am linken Rand auf, läuft über die Wand zum Schatten, springt zur Säule und weiter bis zur Plattform. Man klettert den Felsen in der



Ecke hinauf, läuft an der Felswand hoch und schwingt sich über die zwei Stangen auf ein Stück festen Boden.

Von hier springt man in Richtung Sandwolke und sammelt sie ein. Von den Säulen hier schwingt man sich zu der kleinen Plattform in der Mitte, lässt sich an der linken Seite hinab und hangelt sich im rechten Winkel nach links und gelangt so nach unten zu den Sandkäfern.



Nun läuft man kurz über die Wand, schwingt sich von Feuerhalter zu Feuerhalter und befreit sich von zwei weiteren Geschöpfen. Jetzt klettert man über das Geländer, rutscht an der Säule nach unten und schnappt sich den Sand der Bestien.

Danach kann man sich am Brunnen erfrischen, nach der Sandwolke Ausschau halten und zur Sandhose gehen.

10%

## Ein verborgener Durchgang

Nach der Vision sucht man nach einem Schrank, der - einmal zur Seite geschoben - den Weg auf einen verborgenen Durchgang freigibt.

Die eingestürzte Treppe passiert man über die linke Wand und stößt sich an dessen Ende ab in den Gang mit der Sandwolke, die einen neuen Sandbehälter erzeugt.

Durch Druck auf den Schalter öffnet sich das Tor und man muss aus Sicht des Prinzen über die rechte Wand den Abgrund bezwingen und am Ende mit einem Sprung das Brücken-Ende erreichen. Damit das Tor dauerhaft offen bleibt, muss die Kiste auf den Schalter gezogen werden.

Nun sollte man am Hebel unter dem weißen Symbol ziehen, um mit einem schnellen Sprung die Maschine zu erreichen.



Wie vom Wärter erklärt, muss man nun die vier Achsen in der richtigen Reihenfolge aufnehmen und sie dann mit ihren Zahnrädern verbinden, um schließlich das Verteidigungssystem zu aktivieren.

Achtet man auf das Schema an der Felswand, stellt sich folgende Reihenfolge heraus: Vollmond, Neumond, Halbmond, abnehmender Mond.

Der Anfang ist gemacht: Der Bodenschalter mit dem Vollmond leuchtet bereits und die Achse muss nur noch eingesammelt werden. Jetzt dreht man die Plattform einmal im Uhrzeigersinn, hebt sie um eine Ebene, dreht dreimal entgegen dem Uhrzeigersinn und senkt sie wieder. Der Neumond-Schalter leuchtet und die Achse wird eingesammelt. Jetzt einmal heben, zweimal im Uhrzeigersinn drehen und zweimal heben: Schalter drei wird aktiviert.

Nachdem die Plattform einmal im Uhrzeigersinn gedreht und kurz abgesenkt wurde, kann die sie nach Aufnahme der vierten Achse wieder gehoben, entsprechend den darüber liegenden Symbolen ausgerichtet und die Zahnräder in Gang gesetzt werden.

Man bewegt sich über die Brücke und die Leiter hinauf; nachdem der Hebel nach unten gezogen wurde, muss man die Dämonen beseitigen und eine neue Sandhose erscheint.

12%

## Das Verteidigungssystem des Palastes

Man bewegt sich nun vorsichtig und langsam durch die Fallen bis man den Hebel unter dem gelben Symbol entdeckt. Sobald der Prinz daran zieht, muss er sich schnellstmöglich durch die Fallen kämpfen, da sich das Tor am Ende des Ganges allmählich schließt.

Nach den rotierenden Stangen muss man auf den Sims gegenüber springen und oben nach vorne laufen. Am Ende wechselt man im richtigen Moment die Seiten, lässt sich



herab und hangelt bis an die Wand. Von hier stößt man sich ab, springt auf den nächsten Vorsprung, weicht den Fallen mittels dem Sims gegenüber aus und kann sich durch den verbliebenen Spalt des Tores rollen.

Hat man die folgenden Sandbestien erledigt, kann man nach dem Brunnen, einer Sandwolke und der nächsten Vision Ausschau halten.

14%

## Der von Fallen gespickte Innenhof

Der Prinz sucht im Innenhof nach der Wand mit dem weißen Symbol, läuft an dieser hoch und stößt sich an diesem Schalter ab.

Schwingt man sich von der Stange über dem erscheinenden Block zu der höheren Plattform, erreicht man einen Vorsprung und muss die Messerfalle überleben.





Nachdem unser Held über die linke Wand gelaufen, sich von dort abgestoßen und durch die Messerfallen geschlängelt ist, stellt er sich so auf das gelbe Bodensymbol, dass er mit einem Rückwärtsstoß von der Wand den Stangenschalter erreicht und sich durch das öffnende Tor schwingt.

Zum Entrinnen der Spießfallen, klettert man nun auf den Felsstein, läuft über die linke Wand bis auf Höhe der Leiter, stößt sich dorthin ab und steigt sie nach oben.

Sobald man über die Wand gelaufen und schräg über den Abgrund gesprungen ist, sackt man die Sandwolke ein und verlängert in dem Wanddurchbruch mit dem magischen Wasser seinen Lebensbalken.

Wieder draußen läuft der gestärkte Prinz über die Wand zur Stange, schwingt sich bis zum Vorsprung, hangelt sich um 90 Grad nach rechts und springt zur Plattform.

Läuft man nun im richtigen Moment am Sägeblatt vorbei, gelangt man mit dem anschließenden Sprung auf eine kleine Fläche. Von hier geht es zum Sims hoch, zur Stange mit der Feuerschale - kurz wenden - und weiter zur verriegelten Tür.

Nun weitere zwei Sägeblätter überleben, abspringen, zur anderen Seite wechseln, nach der Sägefalle den Schalter betätigen und zurück zum bald schließenden Tor.

Wieder am Hebel ziehen, viele Fallen und Abgründe überwinden und das Tor erreichen: An den Sägeblättern und dem rotierenden Messer vorbei, die linke Wand hoch laufen, den Schalter aktivieren, am erscheinenden Block zu den Vorsprüngen klettern, ein paar mal die Seiten wechseln, schließlich an den rechten Kreissägen vorüber und durch den verbliebenen Spalt unter dem Tor rollen.

Nun folgt ein anstrengender Kampf: Man sollte sich zuerst auf die roten, dann auf die blauen Sandbestien konzentrieren und erst am Schluss den Sandkönig angreifen.

17%

## Der Tod des Sandkönigs

**B**evor der Prinz Farah folgt, kann er sich am Brunnen erfrischen und sich vom zurückliegenden Kampf erfrischen.

Die nächsten Gegner lassen jedoch nicht lange auf sich warten: Der Prinz gelangt über die Wand zum Hof und stellt sich den sandigen Kreaturen.

Nachdem die Kräfte im Teich der Hofmitte erneuert wurden, wird sich in der Sandhose die Zukunft ansehen.

19%

## „Ich werde einen Weg hinein suchen“

Nun geht es die Treppe nach oben, an deren Ende sich rechts eine Sandwolke befindet und es nach links zum großen Gittertor geht.

Da dieses verschlossen ist, muss es über einen umständlichen Weg geöffnet werden:

Man läuft nach links über die Mauer, lässt sich auf das erste grüne Dach nieder und läuft über die Wand zu Dach Nr. zwei.

Jetzt muss man sich am äußersten linken Rand aufstellen, um mit einem Wandlauf die Fahnenstange der anderen Wand zu erreichen. Schwingt man sich nun bis zur letzten Fahnenstange und auf das grüne Dach, bewegt man sich zum hölzernen Dach, wobei die Gebäudemauer wieder hilft.



Auf der nächsten Plattform findet sich der Toröffner, den man ein Mal um sich selbst drehen muss, damit der Weg ins Gebäude frei wird.

Klettert man nun an der Plattform hinab, stellen sich weitere Gestalten in den Weg. Dann wird die Sandwolke eingesammelt, das Haus betreten und sich in die Sandhose gestellt.

21%

## Erklimmt den Turm

Um den Turm zu erklimmen, sucht man nach den Felsblöcken am Rand, klettert hinauf, läuft an der Wand hoch und zieht sich auf den Sims nach oben.

Man schleicht solange nach rechts bis es durch einstürzende Stücke nicht mehr weitergeht. Hier stößt man sich von der Wand zur Querstange ab und schwingt sich immer höher von Stange zu Stange.

Zu einer höher liegenden Stange gelangt man, indem man sich zur Wand schwingt und sich sofort wieder nach oben abstößt; dann geht es weiter nach oben, bis der steinerne Vorsprung erreicht ist, auf dem man sich endlich an einem Brunnen erfrischen kann.

Läuft man nun erst nach links über die Wand am Sägeblatt vorbei, kann man in dem Wanddurchbruch wieder magisches Wasser trinken, dass den Lebensbalken verlängert.

Danach geht es die Leiter hoch und nun einmal links herum an den Wänden entlang,

wobei man die Sägeblätter überleben und den Toröffner aktivieren muss. Schließlich läuft der Prinz über die letzte Wand und durch das geöffnete Tor.

Der Weg führt über den tödlichen Abgrund und die Treppe hinab; dort wartet Farah bereits, dass sie hereingelassen wird. Sie quetscht sich oben durch den Mauerspalt und öffnet das Tor für den Prinzen.



Neuer Auftrag: Einen Weg nach unten finden. Dazu müssen die Treppen- und Brückenteile ständig umgestellt werden. Der Prinz läuft also die erste Treppe runter, wartet bis der goldene Funke der Falle erloschen ist, läuft über die Wand, lässt sich fallen und rettet sich rasch zur Seite.

Im richtigen Moment läuft man nun an der Wand hoch und stößt sich am weißen Symbol zum Stangenschalter ab; nun lässt man sich fallen und steigt die Treppe empor, um irgendwie wieder zu Farah zu gelangen.

Oben wartet wieder eine Timing-Aufgabe, bei der ein Wandlauf sehr hilfreich ist. Wenn man wieder an bekannter Stelle ist, folgt man dem Weg durch das noch offene Tor, steigt zur Prinzessin hinab und wagt wieder das Entkommen der Falle bei der Wandmitte.

Über einen Lauf an der Wand wird die nächste Treppe erreicht und der Schalter nach unten gezogen. Abwechselnd geht dieses Prinzip weiter bis der Bodensockel erreicht ist. Nach dem Kampf, der dem Prinzen unten bevorsteht, wird sich an einem der Brunnen erholt und der Kistenstapel rechts vom Tor zur Sandwolke erklommen.

Um wieder nach oben zu Farah und dem Torschalter zu kommen, müssen zwei Kisten auf die Bodenschalter mit den weißen Symbolen geschoben werden. Die erste befindet sich ganz oben auf dem Kistenberg gegenüber dem Stapel, wo die Sandwolke war (sie wird runtergeschoben und bewegt) und die andere steht in der gegenüber liegenden hinteren Ecke auf dem Boden. Beide sind an den eingetragenen Symbolen zu erkennen.

Jetzt läuft der Prinz mit Hilfe des Blocks nach oben, sieht sich die Zukunft an, betätigt den Schalter und springt rasch nach unten und durch das Tor.

## 24% **Das Warenhaus**

Man folgt dem Weg über die Abgründe nach draußen, sammelt die Sandwolke rechts neben der Treppe ein und stellt sich den neuen Gestalten in der Ferne.

In der Sandhose stellt sich dar, wie man am besten im Käfig die Spitze erreicht.

## Der Zoo des Sultans

Man wendet sich nach links und klettert am Felsen hoch, erklimmt den Stamm der Palme, dreht sich und stößt sich zur Ebene mit der großen Palme ab. Auf der anderen Seite nach unten gesprungen sollte man auf dem Kies Anlauf für den Sprung zum Ast der nächsten Palme nehmen. Von hier schwingt man sich auf die Oberkante der Mauer, springt nach unten und öffnet Farah das Tor.

Nun müssen einige Federviecher beseitigt werden, bevor der Prinz die Kiste in dem Seitenraum von der Wand weg zieht. Farah kriecht hindurch und zieht im kleinen Gehege an dem Hebel, um das Tor zum großen Käfig zu öffnen.



Bevor die erste Stange angesprungen wird, kann man sich noch an der Tränke etwas stärken, um für spätere Kämpfe gerüstet zu sein.

Man greift sich also die unterste Stange an der Säule, schwingt sich zur Wand, stößt sich höher zur Stange ab, schwingt sich weiter zur anderen Seite und folgt auf gleiche Weise dem Weg nach oben.

Nachdem man die Leiter hochgeklettert ist, läuft man entlang den Glasfenstern bis man sich an der Stange Halt verschaffen kann. Hangelt man sich nun nach links, genügt ein Schwung zum Loch in der Fassade, um den moosbewachsenen Vorsprung außerhalb zu erreichen.

Hier läuft der Prinz an der Wand hoch, stößt sich rücklings zum Ast ab, schwingt sich zur Terrasse und dreht am Hebel in der Mitte. Ein Tor öffnet sich und unser Held riskiert einen Sprung zur Sandhose.

## Auf einem Vogelkäfig

Am Felsen lässt man sich rechts hinunter, stürzt auf den Mast, der die Feuerschale trägt und schwingt sich auf festen Boden.

Geradeaus ist ein weißes Symbol und ein Hebel zu sehen, der es Farah ermöglicht über eine Leiter zum Prinzen zu gelangen.

In der Höhle warten ein paar angriffslustige Käfer und ein Tor, das es zu öffnen gilt, um die Sandwolke aufnehmen zu können. Dafür klettert man am Felsen hoch, zerschlägt die



Holztonnen mit dem Schwert, läuft von dieser Stelle über die Wand zum gelben Symbol, stößt sich zum Hebel ab und lässt sich nach unten fallen.

Die Sandbehälter werden mit der Wolke aufgefüllt und die Holzkiste vom Spalt weggezogen. Farah stellt sich auf die Druckplatte und öffnet damit das Tor, das sich weiter unten in der Höhle befindet.

Es folgt eine Timing-Aufgabe, die mit dem Hebel hinter den Holzfässern beginnt: Unter den Messern rollt man am besten durch, der Abgrund wird übersprungen, die Sägeblätter rechtzeitig überwunden und die Spieße langsam durchlaufen.

Um zu erfahren, wie man nun am besten weiterkommt, wechselt man zur Sandhose auf dem Felsen in der Mitte und danach wieder zurück zur Gefährtin.

33%

## Klippen und Wasserfall

Wie in der Vision gesehen, wird der Weg über die Wand eingeschlagen, um an den Palmenstämmen hochzuklettern und einen Vorsprung zu erreichen.

Hier beseitigt man zwei Raubvögel, läuft über die Wand bis zum kleinen Vorsprung, an dem Grünzeugs nach unten wächst, hangelt sich an Stück nach rechts und springt zum Stamm der großen Palme.

Der Prinz rutscht den Stamm hinab, sammelt zwischendurch die Sandwolke ein, die einen weiteren Behälter im Dolch erzeugt und stößt sich dann zu den naheliegenden Stämmen ab, bis er die Ebene erreicht, die als Kampfarena dient.

Hat man alle Kreaturen vom Himmel geholt, stärkt man sich am Wasserfall, hangelt sich am Abgrund nach rechts, springt über die Brücke und dreht den Hebel um sich selbst.

Nun schaut man sich nach der großen Palme um: Man läuft über die Wand, stößt sich am senkrechten Moosstreifen zum Stamm ab und wechselt zur bewachsenen Plattform. Ein Wandlauf ermöglicht den Eintritt in das Gebäude, wo Farah bereits einige Skarabäen bekämpft.

Nach der Beseitigung weiterer Käfer und zahlreicher Sandbestien, entsteht eine neue Sandhose im nächsten Raum.



Nun folgt man dem Weg entlang der Treppe und schiebt den Sockel mit Vase neben dem Durchgang auf den gelben Bodenschalter. Ein Tor bleibt nun dauerhaft geöffnet und Farah zwingt sich erneut durch den verborgenden Spalt.

Sobald unser Held durch den Bogen geht, beginnt ein mit Dornen besetztes Pendel bedrohlich über dem Abgrund zu schwingen. Im richtigen Augenblick rennt er auf den Abgrund zu, steigt im Lauf an der Kante hinab, lässt sich erst auf den darunter liegenden Vorsprung und schließlich auf den Boden fallen.

Es folgt ein Lauf auf die stirnseitige Wand, von der man sich zur Stange abstößt, mit ein paar Schwüngen die nächste Stange und die andere Seite erreicht.



Der Prinz muss jetzt an einer der Seitenwände hoch laufen und mit Sprüngen von Wand zu Wand zur Oberkante gelangen. Zwischendurch kann er an einem Vorsprung kurz Halt machen.

Nachdem er im richtigen Moment dem Pendel ausgewichen ist, folgt ein Kampf gegen mehrere Sandkreaturen und eine neue Sandhose.

Wie die Vision gezeigt hat, muss man zunächst einen Hebel im Nebenraum drehen, an den man nur kommt wenn man die kurz öffnenden gelben Wandschalter aktiviert.

Der Arm der Steinstatue hält den linken Schalter gedrückt, wenn deren Sockel an die Wand geschoben wird. Nach Betätigung des rechten Schalters sollte man sich schnellstens zum geöffneten Tor bewegen, dort die Sandwolke einsammeln und den Schalter drehen, der das Wasser ablaufen lässt.

Dies hat den Zweck, dass der Prinz wieder Griff an den Wänden hat; mit nassen Schuhen rutscht er ab. Er muss nämlich auf die kurzen Vorsprünge klettern, die sich zu jeder Seite in der Nähe des Durchgangs befinden, von dem er gekommen war. Auf welcher Seite er beginnt ist egal.

Von dort stößt er sich auf die Querstange hinter ihm ab, schwingt und springt sich mit



den Säulen und Stangen zum Hebel am Ende, der das kleine Holztor ein Stück öffnet. Der Zughebel der anderen Seite zieht es vollständig auf.

Durch dieses Loch schiebt der Prinz den Marmorblock davor und begibt sich nun auf die gleiche Weise wieder an den Dornenpendeln vorbei zum Anfangsraum. Auf der linken Seite sieht er den Marmorblock und stößt ihn über die Kante auf die Ebene mit der bekannten Sandhose.



Unten schiebt man ihn unter die Leiter an der Wand, erklimmt diese und sammelt die Sandwolke ein. Man stürzt sich vom Loch darüber auf den Holzsimms der anderen Seite, schreitet durch das Loch im Wandgitter und stößt sich vom Sims zum Holzpfiler und von hier zu den Vorsprüngen an der Wand ab.

Um wieder in den anderen Raum zu kommen, hangelt man sich soweit, bis man die Holzstütze mit einem Rückstoß erreicht und sich nach einem Schwung zur Standfläche und zwei Wandläufen dem Durchgang in der Ecke nähert.

Hier gelangt man mit einem Stoß von der Wand zu einigen Holzbalken und einem Gang, der über zwei rotierende Klingen zum nächsten Kampf und einer Sandhose führt.

33%

## Über den Bädern

Folgt man nun dem Weg über die Treppe, muss der Schrank an der Wand unter die Stange geschoben werden, um sie zu erreichen. Von ihr schwingt man sich zur Säule und mit einigen Stößen zur gegenüber liegenden Seite, wo eine Sandwolke wirbelt.

Am Ende dieser Plattform kann man über die Wand zur Mitte laufen und das neue Schwert einstecken, das schwache Wände einreißen kann.



Man läuft über die Wand zurück und testet dies gleich an dem auffälligen Holztor.

Nach dem dritten Hieb erscheint ein Treppenhaus, das hinter einer rissigen Wand der rechten Seite den Weg zum magischen Wasser verbirgt. Danach folgt man der Treppe, die nach unten in die Bäder führt.

Man wechselt nun die Seite und sucht nach der brüchigen Wand, durch die einige Lichtstrahlen leuchten. Nach den Schlägen mit dem neuen Schwert läuft man entlang dem Gang, der offenbar in einen älteren Palast führt.

Hier sucht man nach einem Steinblock und zieht ihn so in die Mitte der Plattform, dass man mit einem Stoß von der Wand die Stange zwischen den Steinsäulen erreicht.

Während sich Farah wieder einen Weg durch Spalten und Löcher sucht, schwingt sich der Prinz zum mittleren Felsblock und stößt sich nach hinten ab.

Von der rechten Kante aus hangelt er sich nun bis zum Ende, lässt sich zweimal auf einen Vorsprung fallen und muss in der Nische von Wand zu Wand nach oben auf den Absatz springen, um dann wieder beim Fels in der Mitte die Sandwolke aufzusaugen.

In der Richtung, in der man Farah entdecken kann, lässt man sich auf den unteren Vorsprung fallen, hangelt sich um die Ecke und springt rücklings auf die Plattform mit der Fackel. Hier findet man leicht den Weg zu Farah und dem Schalter, der das nächste Tor öffnet.

Nach der Beseitigung der Skarabäus-Käfer, zieht man den Steinsockel vom Loch in der Wand, durch das Farah kriecht, die auf der anderen Seite wieder auftaucht und einen Schalter betätigt, der drei Steinplatten über dem Abgrund ausfährt. Mit Ihnen kann man problemlos zu Farah gelangen und ihr der Leiter nach oben folgen.

Es folgt ein langer Kampf und die nächste Sandhose.



43%

## Tagesanbruch

Nachdem die rissige Wand durchbrochen und der gelbe Schalter hinter den Fässern gedrückt wurde, folgt ein weiterer Kampf gegen unzählige Sandbestien.

Wieder erscheint eine Sandhose und damit eine Vision von der nahen Zukunft.



46%

## Die Messe der Soldaten

Der Prinz sucht auf der unteren Ebene wo der Brunnen steht nach den Steinblöcken, klettert auf den höchsten Punkt und läuft von dort entlang der Wand nach rechts zur Stange, schwingt an ihr zum Laternenmast und weiter zum Sims der Säule in der Ecke.

Von hier wechselt er zur anderen Säule und klettert zur Sandwolke empor. Wieder den Sims der Säule nutzend, springt er jetzt zum oberen Mast, an dem eine Laterne hängt



und schließlich in die kleine Öffnung der oberen Plattform.

Man folgt dem Weg, läuft über die Wand, aktiviert den gelben Bodenschalter und geht ins Freie.

Aus Kamerasisht führt der Weg nach rechts, wo die Fahnenstangen erreicht werden müssen und man sich auf übliche Weise zum kleinen Holzdach schwingt.

Nachdem man sich oben an den rotierenden Messersäulen vorbeigemogelt hat, führt der Weg zu einem orangen Symbol, an dem man sich zum Hebel abstoßen muss, um das Tor zu öffnen.

Um in den Raum auf gleicher Etage zu einer Sandwolke und einem weiteren Hebel zu gelangen, muss der Prinz erst am Treppenende den Hebel über dem Symbol ziehen, damit Farah an einer Leiter nach oben eilen und den Spalt unter dem Tor nutzen kann.

Da nun die Zugbrücke heruntergelassen wurde, vor der unser Held eben schon gestanden hatte, geht man wieder nach draußen und folgt dem Weg bis die Kamera wechselt. An dem Holzgerüst klettert man sich nach unten und läuft auf die Brücke zu, wo erneut gekämpft werden muss.

46%

## Die Zugbrücke

Man dreht den Schalter im kommenden Raum und folgt dann der Treppe, bis zu dem Punkt, an dem Farah stehen bleibt. Dreht man sich hier um, sieht einen Laternenmast, den man mit kurzem Wandlauf erreichen kann. Man schwingt sich zur oberen Plattform, wo der Hebel über dem weißen Symbol zwei Mal gezogen werden muss.



Die Brücke dreht sich und Farah zieht an dem Hebel auf ihrer Seite. Noch einmal muss der Hebel beim Prinzen gezogen werden. Farah klettert nun ein paar Felsen nach oben und zieht wieder einen Hebel.

Es liegt nun wieder am Prinzen einen Weg zum Nächsten zu finden: Über dem Fels befindet sich ein kleiner Vorsprung und im richtigen Moment gelangt man auf den darüber liegenden.

Jetzt rückwärts zur Brücke hüpfen und wieder kehrt zum Loch in der Mauerwand.

Nachdem der lose Ärmel abgerissen wurde, springt man auf die Terrasse, schlägt die Fässer kaputt und läuft über die Wand zur Stange. Mit Schwung zur anderen Seite und wieder ins Gebäude, wo der Hebel gezogen wird.

Von der Brücke geht's auf die Simse der Wand, zur Leiter, nach links zum Hebel und wieder zurück durch das Tor.

Um dem Kampf gegen die Federviecher zu entgehen, sollte sich der Prinz ein Beispiel an Farah nehmen: Schnell und geradewegs zur anderen Seite laufen.

Die Brücke stürzt ein und man kann in Ruhe in die Sandhose gehen.

50%

## Eine zerbrochene Brücke

In der hinteren rechten Ecke vom Turm findet sich ein Brunnen und in der linken eine Sandwolke.

Ziel ist es nun, einen Weg ins Innere des Gebäudes zu kommen. Dazu lässt man sich an der Vorderseite neben dem Holzgerüst auf den Balken darunter fallen, hangelt sich an dieser nach rechts, stößt sich zu den nächsten Säulen ab und hält sich nach einem Sprung zur Mauer an dem schmalen Vorsprung fest.



Man hangelt sich nach links um die Ecke und muss nun zusehen, dass man möglichst lebend auf dem Boden ankommt, indem man von Mauer zu Mauer springt und so sanft aufsetzt.

Doch Vorsicht: Dieser Boden ist so brüchig, dass die gesamte Fläche einstürzt. Der Prinz muss jetzt schnellstens nach links unter dem Bogen durchrennen, an der kommenden Stirnwand hoch laufen und sich zur Stange schwingen, um auf die kleine Fläche zu gelangen.

Da diese Prozedur möglicherweise einige Behälter aus dem Dolch geleert hat, führt der Weg jetzt zur nächsten Sandwolke: Man klettert von der Fläche auf der anderen Seite runter, hängt sich an den nächstbesten Vorsprung, hangelt nach links und stößt sich zur gegenüber liegenden Säule ab, an der man sicher nach unten rutschen kann.

An der anderen Säule wird ganz nach oben geklettert, sich zur durch Hölzer gestützten Steinmauer abgestoßen und ein Stückchen weiter links auf den Sockel fallen gelassen. Hier hangelt man sich unter der umgestürzten Säule nach links und erreicht eine kleine Fläche, von der man zur anderen Seite balancieren muss.

Wenn man das Wasserbecken passiert hat, gelangt man eine Art Innenhof, wo man sich erst einmal rechts hält, ein Stück über die Wand läuft und sich dann von einer Fahnenstange zur anderen der Sandhose nähert.

52%

## „Ich treffe euch in den Bädern“

Springt man von der Sandhose eine Ebene tiefer, muss der Prinz zunächst auf der Kopfseite der nebenstehenden Mauer balancieren, von dort nach vorn springen und nun irgendwie nach unten kommen. In einer Ecke befindet sich ein Heuhaufen, auf dem er sicher landen kann, nachdem er den Griff von der Oberkante gelöst hat.

Die Sandwolke wird eingesammelt und man sucht die dreieckige Mauer in der Nähe eines Tores mit gelbem Symbol, deren senkrechte Seite mit verrostetem Stahl versehen ist.

An dieser Stirnseite und der gegenüber stehenden Mauer muss man hin- und herspringen, bis man auf den rostigen Balken klettern und auf die Mauern in der Mitte springen kann, um die Vögel vom Himmel zu holen.

Ein Sprung zurück und ein Zug am Hebel bei dieser Plattform lässt eine Leiter erscheinen und ein Tor öffnen.

Man steigt hinab und betritt den Raum, in dem wieder ein Hebel gezogen wird. Einige Sand-Käfer werden freigelassen und ein weiterer Raum wird frei gegeben.

Der Hebel unter dem weißen Symbol signalisiert eine Timing-Aufgabe. Nach der Aktivierung eilt der Prinz zurück zur Leiter, klettert nach oben, springt vom rostigen Balken auf die Mauern der Hofmitte, von dort zu den Mauern beim Heuhaufen bis zur Ebene unter der Sandhose.



Jetzt noch schnell über das wieder schließende Tor zur Sandwolke laufen und diese einsacken.

Im benachbarten Raum wird der Hebel gezogen, der eine Leiter zum großen Tor hochfährt. Wieder dient eine Felswand als Lauffläche, der Bodenschalter wird gedrückt und am Ende der Leiter eine Art Höhle betreten.

Hier schlägt das Schwert wieder eine Mauer entzwei und der Prinz schleicht über dem Baumstamm zur anderen Seite, wo einige Fässer den Weg versperren.

An dieser Kante nämlich lässt er sich auf die Klippen unter ihm fallen, bis er das kühle Nass an seinen Füßen spürt.

Nach den lästigen Käfern kann man sich die Sandwolke schnappen und sich erfrischen, bevor die Kamera bei der nächsten Plattform den weiteren Weg vorschlägt.

Man schreitet also über den Baumstamm und nähert sich der tiefer liegenden Fläche in der Nähe des Wasserfalls. Von dort springt man weiter, wo wieder eine Behelfsbrücke mit ungetretenen Gästen zu einem felsigen Rastplatz führt.

Es folgt ein Wandlauf nach links, ein Hinabklettern mit weiteren Fledermäusen, zwei Sprünge, ein Drahtseilakt und ein Gang über die Felswand Richtung Sandhose.

55%

## Wasserfall

**E**in Baumstamm ist zu sehen; daher sollte klar sein, was zu tun ist. Man schlägt sich den Weg frei und bereitet sich auf eine Schnelligkeits-Übung vor.

Während die erste Latten-Fläche nämlich noch recht solide ist, erweisen sich die folgenden als bedrohliche Einsturzgefahr. Man läuft also über die rechte Wand zu den Plattformen und rennt schnellstmöglich zum Ende, um sich schließlich geradeso an der Kante der großen Fläche festhalten zu können.

Nach dem nächsten Wanddurchbruch wird diese Technik wiederholt, bis man den Moos-Zipfel auf dem Sims erreicht und sich von den Fledermäusen befreit. Dann auf dem Sims entlang nach oben wechseln.

Wieder darf jetzt nicht gezögert werden: Der Prinz muss sich zum Zapfen stoßen und weiter zur einstürzenden Holzfläche am Rand. Schnell auf die nächste und von dort solange an der Wand laufen, bis man den Schatten vom Zapfen sieht, zu dem man sich abstoßen und gleich den steinernen Vorsprung gegenüber erreichen muss.

Es folgt eine kleine Folge von Zapfen, bei denen man durch schnellen Sprung in entsprechender Richtung zur Fläche mit der Sandhose gelangen soll.



57%

## Eine Höhle mit Leitern

**K**lettert man auf den Vorsprung hier, folgt lange Serie von Zapfensprüngen zur Sandwolke, die den Dolch wieder auffüllt.



Der Prinz läuft über die Brücke und bekämpft die Fledermäuse, bevor er einen Weg nach unten sucht. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten um auf den Grund zu gelangen, wo unter Umständen weitere Fledermäuse beseitigt werden müssen.

Im Wasser kann man sich zunächst von den Strapazen erholen und dann dem Weg durch den Tunnel in einen Wasserspeicher folgen.

Wird dieser große Raum betreten, befinden sich gleich auf der linken Seite einige Felsen, bei denen man in die Nische darüber klettern kann. Mit ein bisschen Anlauf gelangt man zum Seil davor und schwingt sich an diesem zur Sandhose.

60%

## Ein unterirdisches Reservoir

Rechter Sims wird ergriffen, daran emporgeklettert, auf den Überresten des Steges balanciert und zur Säule gegenüber gehüpft. Der Kreis dieser vier Säulen wird nun umrandet und die eine gesucht, auf deren Oberkante man steigen kann.

Man läuft ein Stück auf dem Steg, bis man sich mit dem Seil in der Mitte auf den Sockel unter den Gitterstäben schwingen kann. Wieder führt ein Stück auf dem Balken zu einem Seil, von dem man mit viel Schwung und in letzter Sekunde das benachbarte Seil erreicht.



In der Nische läuft man über die linke Wand an den Fallen vorbei, saugt die Sandwolke ein und wendet sich der Falle gegenüber zu. In dem Moment, wo die Arme in der Wand verschwunden sind, läuft man an der Wand hoch, hält den Sims im Griff, hangelt nach links und zieht sich hoch.

Folgender Raum enthält einen Hebel, der den Ausgang freigibt, aber leider auch einige Fledermäuse. In diesem Loch rotieren scharfe Klingen, die stufenweise überwunden werden können. Drei Mal lässt man sich auf die kleine Stufe darunter fallen, bis die Kiste durch das Gitterloch geschoben werden kann und sich weitere Fledermäuse um den Prinzen versammeln.

Die Kiste schiebt er an die Wand unter der Sandwolke und klettert am rechten Sims hoch. Er wechselt die Seiten, um vom höher liegenden Balken wieder an das Seil zu springen.

Nach den folgenden drei Seilen kann man eine Nische in der Wand entdecken. Springt

man dort hinein, läuft man kurz über den Abgrund, schnappt die Sandwolke und wie vorhin springt man zu den Gestängen über der Falle, um dann mit magischem Wasser den Lebensbalken zu verlängern.

Wenn alles erledigt ist, springt man wieder an das Seil und klettert nach oben aus dem Brunnen, wo sich einige Gegner in den Weg stellen.

Die Sandwolke wird aufgelesen und die Sandhose betreten.

62%

## Aus dem Brunnen

Man folgt nun dem Weg in das Gebäude zum kreisrunden Saal mit dem Seil in der Mitte. Hier muss es wieder mal schnell gehen: Man springt an das Seil, schwingt sich in Richtung weißer Wandschalter, springt ab und stößt sich sofort wieder zum Seil ab. Nun die Richtung ändern, die Prozedur mit dem gelben Wandschalter wiederholen und durch das kurzzeitig offene Tor laufen.



An der Seite wird eine Sandwolke aufgelesen und sich dann der folgenden Timing-Aufgabe gewidmet. Sobald der Hebel gezogen wurde, wartet man bis der pendelnde Balken auf dem Rückschwung ist, läuft über den weißen Schalter und springt zur herausgeschobenen Plattform.

Nun läuft man über die Wand am Sägeblatt vorbei, stößt sich danach von der Wand ab, um nicht in den Dornen zu

landen, folgt nun der Treppe, rollt sich unter den Messern und dem Tor hindurch.

Kaum geschafft, stehen die nächsten Gegner zum Kampf bereit. Danach kann man sich mit dem Wasser im Pool erfrischen und die Sandhose betreten.

65%

## Der Harem des Sultans

Hinter den Vorhängen sucht der Prinz nach dem Weg, der zu zwei brüchigen Mauern führt. Er zerschlägt sie, läuft an dem Gitter hoch und stößt sich vom gelben Symbol zum Hebel ab; ein Tor in der Nähe der letzten Sandhose öffnet sich.

Auf dem Rückweg dorthin, sammelt man die Sandwolke ein und folgt dann dem Gang. Den Abgrund überwindet man, indem man über die linke Wand läuft und sich am Ende

nach rechts abstößt. Die Sandwolke wird aufgesaugt und Farahs Schreien durch zwei Mauern gefolgt.

Nach der Erledigung weiterer Feinde betritt der Prinz die nächste Sandhose.

65%

## „Wie habt ihr mich genannt?“

Nun hält man nach der großen Steinstatue Ausschau; diese muss beiseite geschoben werden, damit Farah durch das Loch dahinter kriechen und das nebenstehende Tor öffnen kann.

Draußen dreht man den Hebel um die eigene Achse und folgt dann dem Weg in die Halle des Wissens, die von etlichen Sandbiestern bereinigt werden sollte.

Danach geht man zur Sandhose am Rand.



69%

## Die Halle des Lernenden

Wir müssen nun in den oberen Teil der Halle wechseln. Damit man das schafft, muss das Symbol auf dem Steinblock in der Mitte mit einem Lichtstrahl erleuchtet werden.

Der Prinz geht also wieder zum Eingang und dreht den Spiegel mit dem Lichtstrahl um 180 Grad, sodass er quer durch den Saal auf einen anderen Spiegel trifft.

Damit dieser das Licht zum nächsten Reflektor schicken kann, zieht man ihn auf die dunklere Fläche am Boden. Nach dem gleichen Prinzip werden weitere drei Spiegel verschoben - zwischendurch muss eine Mauer zerstört werden - bis der Mechanismus reagiert und eine Statue in die Höhe fährt.

Man klettert nach oben und stößt sich rücklings auf die Mauerkante in der Nähe des Tors mit dem gelben Symbol. Nach einem Sprung auf den Sockel an der Wand, läuft man nach links über die Wand, schleicht auf den Sims am Ende, stößt sich zur Stange hinterm Rücken und schwingt sich auf festen Boden.

Farah zieht an einem Hebel auf der anderen Seite vom Saal und gibt den Hinweis, dass wieder Licht umgelenkt werden muss. Der Held dieser Geschichte läuft an der linken

Säule hoch, aktiviert dabei den Schalter, stößt sich sofort nach hinten zum herausgefahrenen Bücherregal ab und springt solange hin und her, bis er die Oberkante erreicht. Nun nach rechts über die Wand zum Säulensockel laufen.

Es folgt ein Lauf über die Wand und ein Stoß zur Leiter, mit der man eine Falle und eine Sandwolke erreicht. An der Stirnwand läuft man hoch, stößt sich zum Balken ab, bekämpft die Fledermäuse und springt auf die nahe liegende Holzplattform.

Wenn zuerst der Weg über die Wand an den Sägen vorbei gewählt wird, kann hinter der brüchigen Wand die Lebensenergie am magischen Brunnen vergrößert werden. Spätestens jetzt springt man zum Spiegel in der Mitte der Halle, der um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht werden muss.



Über den einzigen Balken, der nicht einstürzt, geht es weiter. Vom linken Abzweig springt man zur Nische in der Wand, springt dort an die untere Stange, schwingt sich über die Wand an die darüber und weiter zum Holzbalken. Bevor die große Fläche am Rand erreicht werden kann, müssen wieder Fledermäuse vernichtet werden.

Die beiden Spiegel müssen so verschoben werden, dass der Kristall gegenüber das Licht auffängt. Vom rechten Spiegel läuft man am Rand über die Wand zu dem kleinen Vorsprung an der Säule, lässt sich zwei Mal sanft tiefer fallen, umrundet die Säule, stößt sich auf den Sockel daneben und gelangt mit einem Wandlauf zu einem geneigten Spiegel.

Dreht man auch diesen um 90 Grad entsprechend dem Uhrzeigersinn, wird das Symbol an der Wand aktiviert und drei Stufen fahren aus der Wand. Über diese kommt der Prinz wieder zu Farah und kann mit ihr das weitere Vorgehen besprechen. Eine Sandwolke kann er aufsammeln, wenn er sich am Ende dieser Plattform auf die Nische fallen lässt. Mit einem Lauf auf der Wand gelangt man leicht wieder hoch.

Nun springt er wieder auf die letzte ausgefahrene Plattform, an deren Ende ein Seil hängt. Mit diesem und dem nächsten schwingt er sich zu den Simsen an der Wand gegenüber. Dort bewegt er sich nach rechts, bis er an einer Leiter nach oben klettern kann. Er zerschlägt die folgenden drei schwachen Wände, zieht am Hebel und schiebt den Spiegel nach draußen auf den dunklen Fleck.

Man läuft jetzt über die entstandene Plattform zu den zwei Spiegeln, die vorhin bereits positioniert wurden. Der vordere Spiegel wird beiseite geschoben und stattdessen der hintere auf den dunklen Fleck gezogen. Das Licht, das aus der Mitte strahlt, wird so in die andere Richtung gelenkt und zielt genau auf den Spiegel, der den Lichtstrahl auf den Kristall in der letzten Kammer wirft.

Dieses bewirkt die Öffnung des Tores unten in der Halle. Man läuft in die letzte Kammer zum Kristall, springt auf die Kante und lässt sich auf der anderen Seite Stück für Stück tiefer fallen.

Unten schnappt man sich das Schwert und zieht an dem Hebel, der den Ausgang gegenüber nur kurz öffnet.

Dem Weg folgend, wartet wieder ein langer Kampf und eine Sandhose.

71%

## Observatorium

So wie vom Prinzen vorgeschlagen, wechselt er auf die Plattform oberhalb der Treppe in der Mitte. Farah zieht an einem Hebel, die Plattform fährt nach oben und man springt geradeaus auf die Fläche mit der Sandwolke.

Man bewegt sich nun nach rechts, schwingt sich mit Hilfe der Fahnen- und Leuchterstangen auf die höher liegende Fläche und dreht den Schalter drei Mal im Uhrzeigersinn, worauf der Raum mit mehreren Schwüngen durchquert wird.

Auf dieser Plattform dreht man den Schalter einmal gegen den Uhrzeigersinn, schwingt sich wieder bis zur Säule in der Mitte, wählt dann aber den Weg in Richtung des weißen Symbols an der Wand. Der Zug an dem Hebel verändert die Positionen der Kugeln und man muss gegen den Wandschalter springen, der zwei Flächen aus der Mauer schiebt.

Mit der Fähigkeit über Wände zu laufen, erreicht der Prinz wieder die Plattform mit dem ersten Schalter. Diesmal schwingt er sich aber gleich zur Mittelsäule und dann zum Hebel über dem gelben Symbol. Das große Tor bei Farah öffnet sich.

Nun springt man an das dicke Seil, wechselt immer mal und gleitet nach unten. Gemeinsam mit Farah verlässt man die große Halle und untersucht den nächsten Flur.

Farah nutzt wieder einen Spalt in der Wand und der Prinz muss sich durch die Fallen schlagen, nachdem er sich in der Nische linker Hand etwas erfrischt hat.



Unter den Klingen rollt er hindurch, beim Balken wartet er auf den Rückschwung, bevor er springt. Im nächsten Korridor läuft man erst über die linke Wand und tritt im sicheren Augenblick auf den Schalter zum nächsten Gang.

Timing-Aufgabe: Am Hebel ziehen und auf der linken Seite unter den Klingen durchrollen. Hinter dem Tor warten einige Gegner und eine Sandhose.

75%

## Die Halle des Lernenden, Hof

In diesem Hof hält man nach einer Leiter Ausschau, an deren Ende man sich zu einer Mauerkante stößt. Ein Stückchen weiter werden die Greifvögel bekämpft.



Dann greift man sich das Seil hier oben, schwingt an ihm auf den Balken, von dort zur Stange und schließlich zur unteren Etage der Brücke. Es folgt ein Lauf über die Wand bis zum fernen Balken, ein Rücksprung zur Fahnenstange und auf die Brücke. Die beiden gefiederten Gegner werden beseitigt und ein weiterer Balken über einen Wandlauf erreicht.

Zwei Seile verhelfen zu einer steinernen Fläche; über die Wand rechts zur Steinplatte laufen, nach unten klettern und den Schalter drehen. Unten öffnet das Tor für Farah und der Prinz muss sich nun an der Brüstung zur anderen Seite hangeln, um das Gebäude betreten zu können.

Im Treppenhaus gilt es wieder einige rotierende Klingen zu überwinden, dann die Skarabäen zu zerschlagen und die Sandwolke aufzulesen. Der folgende Gang vereint die beiden Charaktere und lädt zum Kampf gegen weitere Käfer ein. Schnell haben wir das Gebäude wieder verlassen. Man springt über den Abgrund und stellt sich mehreren Gegnern, bevor die nächste Sandhose erscheint.

75%

## Auf den Wällen

Bevor man in die Richtung des Tores mit dem gelben Symbol eilt, klettert man bei der eingebrochenen Stelle nach unten: Hier gibt es Wasser und zwei Sandwolken.

Da das Tor nicht vollständig geschlossen ist, kann Farah darunter hindurch kriechen; der Prinz jedoch muss sich von der linken Brüstung zur Stange stoßen, sich zum Balken schwingen und durch Hangeln und Springen die Ebene erreichen, auf der auch eine Sandwolke zu finden ist. Allerdings stürzt die Brücke ein, beim Versuch diese einzusammeln.





Man befindet sich nun oberhalb eines Verlieses und muss nach unten kommen. Mit der Leiter hier geht es schon ein Stück tiefer.

Jetzt wieder konzentrieren: Mit einem Lauf über die Wand nach links muss der Schalter getreten werden; sofort fährt eine Plattform aus. Da diese bald wieder einfährt, muss man schnell weiter und dieses Prinzip zwei Mal wiederholen, bis man einen Lift erreicht, auf dem man erst einmal Luft holen kann. Nun folgt das gleiche, nur in die entgegengesetzte Richtung.

Es wird etwas schwieriger: Wieder läuft man über die Wand bis zum Schalter, diesmal stößt man sich aber an ihm ab, um die ausgefahrene Ebene zu erreichen. Wiederholen und von der Stange an die Leiter springen. Eine ähnliche Folge führt zu einer Leiter, einem Kampf und natürlich einer Sandhose.

79%

## Ein Gefangener sucht den Ausgang

Nah der Sandwolke und dem Wasserbecken befindet sich ein Bodenschalter in einer Nische. Da dieser Toröffner allerdings nur kurz öffnet, sucht man nach der Gitterkiste mit Knochen; sie wird durch den Raum und auf den Schalter gezogen.

Der neue Gang birgt gleich rechts in der Ecke eine brüchige Mauer, hinter der man den magischen Brunnen erreichen kann. Eine schwierige Falle steht bevor: Man muss sich im rechten Moment unter den Klingen bis zur Mitte rollen, an der linken Wand hoch laufen, den Schalter aktivieren und durch das Tor rollen.



In der Folterkammer liest man die Sandwolke auf. Schnelligkeitsübung: Man muss nacheinander die Hebel unter den weißen Symbolen ziehen und schnell zu deren Mitte laufen, um zwischen den zurückfahrenden Wänden hin- und herzuspringen, damit man die Oberkante erreicht.

Oben springt man über die Wand zum Balken, bekämpft die Fledermäuse, springt auf den Balken gegenüber und betätigt wiederum die beiden weißen Schalter mit Rücksprung zum Balken. Wieder fahren zwei Wände aus, zwischen denen man nach oben kommen soll. Der Prinz schwingt über die zwei Stangen zum höher liegenden Balken, springt von diesem zur Stange und der Plattform mit der Sandwolke.

Läuft er nun an den Wänden hoch und drückt die Schalter, fahren aus der anderen Wand kurzzeitig Plattformen, zu denen er sich abstößt und so weiter macht, bis er den Balken erreicht. Nun springt er zur Leiter und klettert durch Wechseln nach oben zum nächsten Kampf und Sandhose.

81%

## „Zuletzt waren wir hier!“

**Z**iel ist es nun den orangen Schalter zwischen den Treppen zu aktivieren, um das Tor zu öffnen. Doch dazu muss man erst einen Umweg machen.

Zuerst sammelt man die Sandwolke auf der obersten Treppenstufe ein und tritt dann den weißen Schalter beim Wasserbrunnen. Ein Steinblock erscheint kurz, auf den man klettern und nach links über die Wand zur Plattform mit dem nächsten weißen Schalter laufen muss.

Dieser fährt auch einen Block aus, damit man an die Kiste auf der rechten Holzfläche herankommt. Sie wird hinunter gestoßen und unter den orangen Schalter geschoben. Betätigen, durch das Tor laufen und die Sandwolke aufsaugen.



Nach dem Besiegen der Vögel schnappt man sich die Sandwolke im Gebäude. Bevor man den runden Raum betritt, durchbricht man die brüchige Wand im Korridor und stärkt sich am magischen Brunnen.

So gemütlich der Raum auch wirkt, er stellt sich als Lift und als Arena für einen langen, zähen Kampf heraus.

Danach springt der Prinz an der Wand hoch, stößt sich an dem weißen Symbol ab, zieht den Hebel und folgt Farah aus der Arena. Ein kleiner Lift trägt die beiden zu einer Sandhose.

83%

## Die Sanduhr

**D**em Gang folgend erreicht man die Sanduhr und muss irgendwie auf sie klettern. Dazu sucht man an der rechten Außenwand des Raumes nach einem Vorsprung unter einem Fenster.

Er läuft rundherum über die Wände, bis die Kamera wechselt und er sich vom Fenster zur Stange abstoßen kann. Von ihr schwingt man sich zur Sanduhr und ein Film führt die Handlung fort.

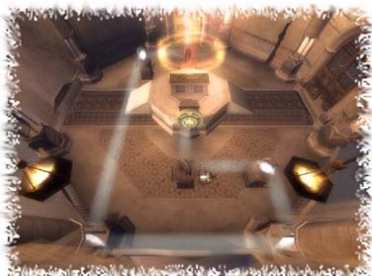


Wir befinden uns nun an einem mysteriösen Ort und müssen dem langen Weg der Wendeltreppe folgen. In diesem offensichtlichem Labyrinth führt ein falscher Durchgang wieder zur Startposition; nur der richtige bringt uns weiter.

Am besten orientiert man sich an dem Wasserplätschern, das man hören kann, wenn man vor dem richtigen Durchgang steht. Das wiederholt man solange bis man eine Etage höher wechseln und schließlich zu Farah ins Wasser steigen kann.

Der Prinz erwacht und muss ohne Waffen an den Sandbestien vorbeilaufen, bis er einen Hof mit einem beschützten Schwert erreicht. Wieder muss ein Lichtstrahl umgelenkt werden, damit der Schutz aufgehoben wird. Er muss die Spiegel so verschieben, dass der Lichtstrahl genau auf das Symbol unter dem Sockel zielt.

Man läuft wieder zu den Wachen, beseitigt sie und betritt die Sandhose.



90%

## Das Grabmal

Mit dem neuen Säbel wechselt der Prinz wieder zum Hof und sucht nach dem schief hängenden Holztor. Es wird zerschlagen und draußen mittels der Stangen zu den Bestien nach oben auf die Plattform gewechselt.

Nach dem Kampf erscheint eine Sandhose.

90%

## „Farah, komm zurück!“

An der Felswand befinden sich einige Vorsprünge, an denen sich der Prinz nach oben klettern und hangeln kann. Er greift die nahe Säule, klettert hoch, springt zur anderen, stößt sich seitlich zu den Latten und schwingt an der Stange zum Balken gegenüber. Nach der Bekämpfung der Fledermäuse, gleitet er an einer der seitlichen Säulen nach unten und betritt den Durchgang.

Jetzt wird's knifflig: Man muss über die linke Wand laufen und sich so abstoßen, dass man mit einigen Wechselsprüngen den Vorsprung der rechten Seite erreicht. Nun links hoch laufen, nach rechts abstoßen und über die Brücke laufen, da sie einstürzen wird. Nach dem Kampf betritt man die Sandhose.

93%

## Hinauf auf den Turm der Dämmerung

In der rechten Ecke springt man an die Stange, schwingt an die Balken, die die Fahnen tragen und springt vom Sims an der Wand zur Säule. Bei der anderen Säule wechselt die Kamera und es folgt ein Wechselsprung zur lädierten Aussichtsplattform.

Man betritt den schmalen Vorsprung beim Turm, beseitigt die Fledermäuse und bewegt sich zur Nische. Mehrere Wechselsprünge bringen den Prinzen auf einen Sockel. Nach den Fledermäusen, springt er über die Fahnenbalken und balanciert auf dem rostigen



Metall, stürzt auf die Stange, wechselt nach rechts zum Steinsockel des nächsten Außenturms und stellt sich den Fledermäusen.

Wieder gelangt der Prinz in eine Nische, muss sich nach oben springen, passiert einige Simse, schwingt an den Stangen vorbei und hält sich an der Außenmauer des Turms fest. Hangelnd umrundet er die Mauer nach links.

Er gelangt in eine Nische, deren Boden er mit einigen Sprüngen von Wand zu Wand erreichen muss. Unten betätigt er den Schalter im Turm und läuft über die linke Wand an dem eingestürzten Weg vorbei. Nun schnappt er sich die Leitern im Turm, bekämpft die Fledermäuse und klettert nach oben auf die Plattform zum Kampf.

Hinter einem Felsberg entsteht eine weitere Sandhose.

95%

## Der Sonnenuntergang

Man klettert wieder auf den Felsen, erklimmt die Säule, schwingt bis zur letzten Stange und hangelnd sich zu der daneben.

Von hier springt man zum Sims der ausgebrochenen Mauer, hält sich am kleinen Vorsprung darüber fest und stößt sich nach hinten auf den Balken, wo man nach links und dann zur Gebäudemauer balanciert.

Über die Mauern laufend, sieht der Prinz in der Ferne einen Palastturm mit einem Einschlagloch. Er muss sich dort hinbewegen, sich an die rechte Mauer stellen und aus dem Stand nach links zur Wand abspringen.

Mit Wechselsprüngen erreicht er so die Oberkante, kann sich im rechten Turm erfrischen und dann über die Mauer nach links weiterlaufen.

Nun schleicht er über den Balken zwischen den Turmspritzen, in denen er von Fledermäusen angegriffen wird. Weiter läuft er nach links über das Gebäude; bald ist eine Säule zu sehen, zu der er von der Wand abspringt. Hochklettern, auf das grüne Dach springen und die Säule ergreifen.



Nach dem Sprung zur Plattform des Gebäudes läuft man nach rechts, springt von der Wand zur Leiter, klettert nach oben und kämpft, bis die Sandhose eine entgültige Gestalt angenommen hat.

98%

## Ruhm und Ehre

Nachdem die Zeit durch den Dolch zurückgedreht und er vom Prinzen wieder an Farah übergeben wurde, taucht der Wesir auf.

Er ist der letzte Gegner dieser Geschichte, der jedoch unzählige Ebenbilder von sich erschafft, um den Prinzen zu vernichten.

Die einzige Chance dem entgegenzusetzen ist die Ausnutzung der Pausen zwischen den Doppelgängern:

Geschwächt wie er ist, werden dem Wesir mit dem Säbel auch die letzten Kräfte geraubt.

Wenn dieser schließlich auf der Terrasse am Boden liegt und sich der Prinz von Farah verabschiedet hat, endet dieses Abenteuer...



## Noch Fragen...?

In mühsamer Arbeit und mit viel Aufwand wurde diese Komplettlösung erstellt. Dennoch kann es sein, dass nicht alle Details aufgeführt sind.

Sollten also noch Fragen zum Spiel - speziell zum Inhalt - offen sein, genügt es, das Problem in eine eMail zu fassen und abzuschicken. Sie wird schnellstmöglich beantwortet.

# Impressum

**Dokumentation © 2004  Marcel Lammich**  
**eMail: marcellammich@web.de**

**Text, Layout und Gestaltung: Marcel Lammich**

**Idee: Marcel Lammich**

**Fotos: Ubisoft Entertainment 2003 (Screenshots)**

Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved.  
Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks  
of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment.

**Diese Komplettlösung darf nicht veröffentlicht oder vervielfältigt werden.  
Sämtliche Urheberrechte würden verletzt werden.**

**In Absprache mit dem Autor können Einzelvereinbarungen getroffen werden.**