

PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN™

Komplettlösung



Vorwort:

Hallo Freunde des Metzelpinzen!

Hier habe ich für euch eine Komplettlösung zusammengestellt, die so ziemlich detailliert jeden Schritt vom Anfang bis zum Ende des Spiels kommentiert. Da ich selbst auf der Suche nach einer deutschen Komplettlösung war und keine fand, hab ich mich entschieden mir selbst die mühevollen Aufgabe zu geben eine zu schreiben. Zu finden sind hier Wegbeschreibungen, Tipps zu Gegnern und Extras, versteckte Waffen und versteckte Lebensupdates. Zum Spiel selbst sei noch erwähnt, dass sich hier und da noch kleine Programmierfehler eingeschlichen haben. Viele haben, wie auch ich selbst, das Problem gehabt, dass der Prinz sich nach dem Laden eines Speicherstandes in einen Sandgeist verwandelt hat. Diese Verwandlung ist an sich im Spiel auch vorgesehen, allerdings nur dann, wenn man "Die Maske des Todes" gefunden hat die zu dieser Verwandlung führt! Diese ist aber auch ohne diese Maske vorgekommen... muss nicht, aber kann passieren. In diesem Fall ladet einen älteren Spielstand und fangt dort noch mal als Prinz an. Also immer schön abspeichern und keine Spielstände überschreiben! Als letztes sei noch ein Danke an alle P.O.P. - Zocker gerichtet, die auch mir mit Ratschlägen und Tipps in Foren wie "Gametalkzone.de" behilflich waren!
(Znchar, Unbekannt & co.)

Ich hoffe ich kann euch hiermit weiterhelfen und auch eine kleine Freude machen!?
Dann habt viel Spielspaß!

Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

**Ludwig Kratz
Softwareservice
<http://www.gamepad.de>**

Inhaltsverzeichnis

1. Auf dem Schiff
2. Wrack - Strand - Gegenwart
3. Die Ruinen der Festung - Eingang der Festung - Gegenwart
4. Die ersten Schritte im Palast - Eingang der Festung - Vergangenheit
5. Die erreichte Festung - Haupthalle - Vergangenheit
6. Verfolgung der Frau in schwarz - Südlicher Korridor - Vergangenheit
7. Eine Maid in Bedrängnis - Opferaltar - Vergangenheit
8. Die schwarze Hand des Schicksals - Opferaltar - Vergangenheit
9. Die schwarze Hand des Schicksals - Südlicher Korridor - Gegenwart
10. Die schwarze Hand des Schicksals - Haupthalle - Gegenwart
11. Eine helfende Hand - Eingang der Festung - Vergangenheit
12. Eine helfende Hand - Haupthalle - Vergangenheit
13. Eine helfende Hand - Saal der Sanduhr - Vergangenheit
14. Schlüssel und Schloss - Saal der Sanduhr - Vergangenheit
15. Schlüssel und Schloss - Haupthalle - Vergangenheit
16. Die Türme - Haupthalle - Vergangenheit
17. Die Wassernixe - Gartenhalle - Vergangenheit
18. Die Wassernixe - Garten - Vergangenheit
19. Wasser und Gärten - Garten - Vergangenheit
20. Wasser und Gärten - Gartenhalle - Gegenwart
21. Wasser und Gärten - Garten - Gegenwart
22. Wasser und Gärten - Garten-Wasserspiel - Gegenwart
23. Wasser und Gärten - Gartenhalle - Vergangenheit
24. Wasser und Gärten - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit
25. Der zweite Turm - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit
26. Der zweite Turm - Gartenhalle - Vergangenheit
27. Der zweite Turm - Haupthalle - Vergangenheit
28. Der zweite Turm - Mechanischer Turm - Vergangenheit
29. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanischer Turm - Vergangenheit
30. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanisches Loch - Vergangenheit
31. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanisches Loch - Gegenwart
32. Uhrwerk und Zahnräder - Aktivierungssaal - Gegenwart
33. Uhrwerk und Zahnräder - Aktivierungssaal - Vergangenheit
34. Die Tür ist auf - Mechanischer Turm - Vergangenheit
35. Die Herrscherin - Haupthalle - Vergangenheit
36. Die Herrscherin - Saal der Sanduhr - Vergangenheit
37. Der lange Weg nach Haus' (Grabkammer) - Strand - Gegenwart
38. Ihr könnt eurem Schicksal nicht entrinnen - Katakomben - Gegenwart
39. Ein Thron und eine Maske - Gefängnis - Gegenwart
40. Ein Thron und eine Maske - Gefängnis - Vergangenheit
41. Ein Thron und eine Maske - Bücherei - Vergangenheit
42. Ein Thron und eine Maske - Mechanischer Turm - Vergangenheit
43. Ein Thron und eine Maske - Haupthalle - Vergangenheit
44. Ein Thron und eine Maske - Südlicher Korridor - Vergangenheit
45. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Vergangenheit
46. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Gegenwart
47. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Vergangenheit
48. Ein Thron und eine Maske - Haupthalle - Vergangenheit
49. Ein Thron und eine Maske - Saal der Sanduhr - Vergangenheit
50. Das Gesicht der Zeit - Heilige Höhlen - Gegenwart
51. Eine zweite Chance - Heilige Höhlen - Vergangenheit
52. Eine zweite Chance - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit

53. Eine zweite Chance - Gartenhalle - Vergangenheit
54. Der Weg des Sandgespenstes - Gartenhalle - Vergangenheit
55. Der Weg des Sandgespenstes - Gartenhalle - Gegenwart
56. Der Weg des Sandgespenstes - Opferaltar - Vergangenheit
57. Der Weg des Sandgespenstes - Kliff - Vergangenheit
58. Gespiegeltes Schicksal - Eingang der Festung - Vergangenheit
59. Gespiegeltes Schicksal - Schmiede - Vergangenheit
60. Gespiegeltes Schicksal - Bücherei - Vergangenheit
61. Gespiegeltes Schicksal - Mystische Höhlen - Vergangenheit
62. Das Rennen um den Thron - Mechanisches Loch - Vergangenheit
63. Der Tod eines Prinzen - Haupthalle - Vergangenheit
64. The Warrior Within - Saal der Sanduhr - Vergangenheit
65. The Warrior Within - Heilige Höhlen - Gegenwart

66. Kurzinfo zur Haupthalle
67. Die 9 Lebensupdates
68. Die 5 versteckten Waffen
69. Die Gegner
70. 2 verschiedene Enden
71. Wie kämpfe ich gegen den Dahaka?
72. Zusatz - Features
73. Allgemeine Tipps

1. Auf dem Schiff

Zu dem Schiff gibt es eigentlich nicht viel zu sagen...kämpft euch durch bis ihr bei der Frau in schwarz seid. Besiegt sie und das eigentliche Spiel beginnt. Wie ihr sie schlagen könnt (vorerst...) erfahrt ihr unter "Die Gegner" Punkt "Die kämpfe mit der Frau in schwarz".

2. Wrack - Strand - Gegenwart

Macht als erstes die lästigen Raben platt. Lauft nun nach links zu den Fackeln. Links der Stufen steht eine **Artworktruhe!** Haut drauf und schaltet das erste Artwork im spiel frei! Nun die Stufen hoch, rüber zur anderen Seite springen, Felsen erklimmen und springt nochmals, rüber zum ersten Speicherbrunnen. Haltet euch nun am Felsen fest und hangelt euch nach rechts auf die andere Seite. Weg folgen, springen und am Vorsprung bis zum ende hangeln, nach links zum Vorsprung abspringen. Zwei mal hochziehen und den Felsen erklimmen. Stufen hoch, runter klettern und Wandlauf zur anderen Seite. Bis zu den drei Pfosten laufen, niedrigsten hochklettern, zum zweithöchsten abspringen, zum dritten abspringen und auf Plato springen. **Artworktruhe!** rechts mitnehmen! Nun nach links unterm kaputten Tor durchrollen, Gegner töten, Waffe einsammeln und dem Weg folgen bis zum Abgrund. Wandlauf auf andere Seite, weiterer Wandlauf und zur anderen Seite abspringen, dort die Gegner töten und Weg folgen bis zu nem großen Gittertor. Klettert dort links vom Tor den Stein hoch, Wand hoch laufen und auf der anderen Seite runterfallen lassen. Nun kommt eine kurze Filmsequenz und ihr erhaltet das **Spinnenschwert**. Jetzt seid ihr umringt von Gegnern die ihr doch locker platt macht. Lauft jetzt zurück zum Gittertor und geht durch die geöffnete Tür links. Speichert dort.

3. Die Ruinen der Festung - Eingang der Festung - Gegenwart

Nach dem speichern folgt dem Weg, springt über die nächsten zwei Schluchten und schlägt euch ein bisschen mit dem Rabenmann. Ihr könnt ihn schlagen wie unter "Die Gegner" Punkt "Die Kämpfe mit dem Rabenmann" beschrieben. Jetzt wechselt er seinen Standort. Um zu ihm zu kommen, lauft links (mit Blick auf den Eingang von dem ihr gekommen seid) die Wand hoch, hochziehen, nächste Wand hoch laufen und zur anderen Plattform hin abspringen. Von dort macht einen Wandlauf und springt zum Pfosten, zum nächsten Pfosten und hin zum Rabenmann. Prügelt euch wieder mit ihm bis er nochmals seinen Standort wechselt. Macht jetzt einen Wandlauf zum Steinblock, umdrehen, das selbe zurück, am Vorsprung festhalten, den nächsten Vorsprung hochziehen, zum Pfosten springen und hin zum Rabenmann. Platt machen. Lauft die Wand zum Schalter hoch und durch das Tor das sich geöffnet hat. Nun einen Wandlauf zum Wandvorhang, runter und Gegner töten. Klettert nun die Steinsäule hinauf zum Gegner der schon auf seinen tot wartet. Macht von dort oben einen Wandlauf rüber zum Vorsprung, hangelt euch über die große Schlucht auf die andere Seite des riesen Lochs in der Mauer und lasst euch dort runter. Weg folgen, Wandlauf über die Schlucht mit Sägeblatt und weiter den Weg folgen bis zum ersten Zeitportal. Speichern. Kassiert hier eure erste Macht!

4. Die ersten Schritte im Palast - Eingang der Festung - Vergangenheit

Lauft jetzt den Gang entlang, vorbei an den Fallen, über den Abgrund mit den Sägebletern und Gegner auf der anderen Seite töten. Weg folgen in den nächsten Raum und Gegner dort bekämpfen. Jetzt links (vom Durchgang von dem ihr gekommen seid) den Pfosten hoch, zum Vorsprung abspringen und hoch zur **Artworktruhe!** Springt nun an den Vorsprung (über' m Durchgang), hangelt euch auf die entgegenüberliegende Seite, abspringen und macht einen Wandlauf zum roten Schalter bis hin zum Vorhang, unten angekommen durch die geöffnete Tür. Lauft grade zu den Gang entlang, vorbei an den Fallen zum Speicherbrunnen. Von dort weiter zu den Stufen die nach oben führen. Ihr trefft am Füße der Stufen ein schreiendes Schattenwesen welches am besten mit geworfenen Waffen zu erlegen ist. Stufen hoch und Gegner killen. Weg folgen, vorbei an der Falle und an die Vorsprünge springen, so hoch wie es geht, nach rechts hangeln, Vorsprünge runter und rüber in den Gang springen wo euer Gegner getötet werden will. Vorbei an den Fallen in einen der wichtigsten Räumlichkeiten im Spiel....Die Haupthalle. Macht dort alle Typen platt und geht zum anderen Ende der Halle zum Speicherbrunnen, natürlich speichern.

5. Die erreichte Festung - Haupthalle - Vergangenheit

Wenn ihr nach dem speichern wieder zurück in Richtung Eingang lauft, klettert rechts von den Säulen die Felswände hoch. Von hier aus springt an die Pfosten in der Raummitte bis hin zu den anderen Felswänden gegenüber. Klettert die Felsen hoch bis ihr auf der Höhe des Balkons seid. Entweder ihr springt direkt oder ihr macht einen Wandlauf und stoßt euch zum Balkon hin ab. Macht den Gegner platt, vorbei an den Fallen, über die Abgründe, zu der Leiter und ganz nach unten, Typen töten. Wandlauf an den Fallen vorbei, 1.Leiter runter, zur 2.Leiter, nach unten und kämpfen. Gang entlang, über Fallenboden hinweg und zum Speicherbrunnen.

6. Verfolgung der Frau in schwarz - Südlicher Korridor - Vergangenheit

Weg folgen, vorbei an den Fallen bis in den großen Raum wo die Frau in schwarz davon läuft. Tötet dort die Gegner. Vom Eingang aus links macht ihr einen Wandlauf auf die Wandseite und holt euch hinter der Säule die **Artworktruhe!** (Ihr könnt auch von der anderen Seite kommen...). Springt jetzt beim Mittelweg (mit Blick auf die verschlossene Tür) an die Stange die von der Säule absteht. Springt zum nächsten Gestänge, dreht und hangelt euch so das ihr euch zur Plattform mit dem Gegner schwingen könnt. Balanciert zur anderen Seite, Jungs töten, dort von Stange zu Stange schwingen, von der Stange an die Wand und von der Wand auf den Balken, hin zur nächsten Plattform und Ninjatante erledigen. Haltet euch jetzt an der Außenwand der Plattform fest, so das ihr auf die nächsten Balken springen könnt. Springt auf der anderen Seite zur Plattform, Gegner töten, von der Außenwand an den roten Vorhang springen und abspringen zur Plattform. Von dort auf die andere Seite balancieren, Tanten töten, 1te Planke hoch, 2te Planke hoch, an Wand

abspringen zur 3ten Planke, hin zur Plattform und töten. **Hier ist das Tor zum letzten Lebensupdate** was ihr später zerschlagen müsst. Schaut nach oben und ihr seht schon mal wo ihr nachher rauf müsst. Hängt euch jetzt wieder an die Außenwand der Plattform, springt zu den Balken, tötet Ninjabraut und aktiviert den Schalter. Jetzt grade zu den Vorhang hinunter und durch den Eingang. Lauft die Stufen runter und lasst euch am Fuße der Stufen den Vorhang hinunter, springt zu der Planke ab, rüber zur anderen Seite über Fallenboden hinweg laufen bis zum Speicherbrunnen.

7. Eine Maid in Bedrängnis - Opferaltar - Vergangenheit

Nun müsst ihr nochmals gegen die Frau in schwarz antreten. Wie ihr sie besiegt ist unter "Die Gegner" Punkt "Die Kämpfe mit der Frau in Schwarz" beschrieben.

Nachdem ihr sie erledigt habt holt euch eure Belohnung ab. Ein verstecktes **Lebensupdate** und eine **Artworktruhe!** Lauft die Stufen hinauf, rechts ist die Artworktruhe. Nun zum Stein und zieht ihn von der Wand weg. Flogt da hinter dem Weg bis zum ersten Lebensupdate. Wenn ihr es habt, lauft die Stufen runter und klettert links die Steinbrocken hoch. Von dort links zu dem Vorsprung, rechts zur Stange, hochschwingen zum Vorsprung, wieder zur entgegenüberliegenden Seite auf den Vorsprung, dann nach links zur Stange, an die Wand schwingen, abstoßen und zur nächsten Stange, umdrehen und die Steinsäule hoch. Lauft jetzt die Wand zum Seil hoch, schwingt euch zur Planke und von dort auf die Plattform zum Speicherbrunnen.

8. Die schwarze Hand des Schicksals - Opferaltar - Vergangenheit

Jetzt lauft rechts zum Abgrund und lasst euch dort auf eine Planke fallen. Springt zur anderen Seite rüber, bis ganz nach rechts balancieren und an den Vorsprung springen. Links zur Stange, zum Vorsprung und hochklettern. Steine hoch zum Seil, an den Schalter springen, zurück zum Seil, fallen lassen und einen Wandlauf zur nächsten Plattform. Seil hoch und zur nächsten Plattform schwingen. Der rote Schalter aktiviert die Stacheln im Boden. Ihr könnt dort die Gegner die im nächsten Raum auftauchen dort hinlocken und mit nem gekonnten Sprung an den Schalter aufspießen! Im Raum rechts die Vorsprünge hoch, zur Stange, zur nächsten Stange und umdrehen, zur nächsten Stange ganz oben und zum Eingang schwingen. Lauft nun die Wand vor euch hoch, hochziehen, an die Stange springen, umdrehen, an die Wand und zur nächsten Stange abspringen, umdrehen, zu Vorsprung schwingen, nach links hangeln, hochziehen und zum nächsten Vorsprung. Puuuuh.... Weg folgen, über die Schlucht mit Fallen und vorbei an Fallen bis hin zum Zeitportal. Ihr bekommt nun eine Macht. Speichern.

9. Die schwarze Hand des Schicksals - Südlicher Korridor - Gegenwart

Lauft den Gang entlang, vorbei an den Fallen und klettert den Abgrund an den Vorsprüngen herab. Unten angekommen, setzt ihr eure Zeitlupenmacht ein, geht über den Schalter und durch das (noch) geöffnete Tor. Gegner töten und die Öffnung nach unten klettern. Jetzt stellt sich euer bester Freund "Der Dahaka" vor.

So, es wird etwas kompliziert...Also, macht einen Wandlauf zum Balken an der Wand, springt zum nächsten, springt zum Seil, schwingt zur Stange, dann zur zweiten und schließlich auf die Plattform. Springt jetzt vom abstehenden Vorsprung an den langen Ast, hochziehen und an die Steinsäule in der Raummitte springen. Lasst euch am Vorhang herunter und springt auf den Vorsprung. Von dort an den dünnen Ast, zum Astende hangeln und auf Plattform schwingen. Jetzt runter zu den Gegnern und bekämpfen. Lauft zur kaputten Mauer und klettert rechts hoch. Springt jetzt von Wand zu Säule...hin und her bis ihr auf der Höhe des Astes seid. Springt auf ihn und hin zur Öffnung zum Speicherbrunnen.

10. Die schwarze Hand des Schicksals - Haupthalle - Gegenwart

Jetzt habt ihr das Vergnügen vor dem Dahaka zu fliehen...das muss alles schnell passieren! Ist (noch) ganz einfach... Lauft über den bröckelnden Boden links um die Ecke, Wandlauf, Wandlauf zur Stange und von einer zur nächsten schwingen bis zur Plattform.... Automatisch rollt ihr euch unter einen Spalt in der Mauer durch und landet in nem Gang. Fässer dort zerschlagen, Weg folgen und Gegner töten. Lasst euch vom Durchgang nach unten fallen, Wandlauf und zum Pfosten abspringen, springt zur anderen Seite zum Durchgang. Macht einen Wandlauf zum Vorhang und runter. Arbeitet euch jetzt mit dem schon bekannten Weg auf die andere Seite der Schlucht. ACHTUNG! Dahaka!... Wandlauf über die Schlucht und der Rest geschieht von selbst. Nun seid ihr am Portal, Speichern und durch, Speichern.

11. Eine helfende Hand - Eingang der Festung - Vergangenheit

Folgt nun dem Weg, vorbei an den Fallen bis hin in den nächsten Raum. Nun seht ihr ein Monster! Klettert jetzt den Pfosten links hoch und arbeitet euch über den schon bekannten Weg zum roten Schalter. Mit Wandlauf betätigen und am Vorhang runter, durch die geöffnete Tür. Nun klettert links wieder die Wand hoch, auf das Dach des Durchganges, rüber zu den Gegnern und töten. Links der Stufen die nach oben führen die Fässer zerschlagen. Nun seht ihr einen Schalter der euch die Tür zum nächsten **Lebensupdate** öffnet! Aktiviert ihn im Zeitlupenmodus, lauft die Stufen hoch und rollt euch unter der gerade zu geöffneten Öffnung durch. Folgt den mit Fallen gespickten Weg bis zum Lebensupdate. Weg zurück laufen, Schalter betätigen und raus rollen. Rechts hinten am Pfosten die Fässer zerschlagen und die **Artworktruhe!** einsacken. Laft jetzt die Stufen wieder runter und arbeitet euch zum rechten Durchgang. Folgt dem Weg, vorbei an den Fallen bis zum Speicherbrunnen. Jetzt die Stufen zur Festung hoch und Gegner platt machen. Weg folgen, die Vorsprünge am Abgrund hoch, auf der anderen Seite abspringen, vorbei an den Fallen zur Haupthalle und Jungs killen. Zum Speicherbrunnen und speichern.

12. Eine helfende Hand - Haupthalle - Vergangenheit

Nehmt jetzt den Weg am Speicherbrunnen, vorbei an den Fallen. Am großen Abgrund links einen Wandlauf und nach rechts zu dem Vorsprung abstoßen. An den Fallen vorbei auf die andere Seite, Weg folgen bis zur Leiter, hochklettern, zum Schalter abspringen, loslassen und sich unter dem senkenden Tor rollen, speichern.

13. Eine helfende Hand - Saal der Sanduhr - Vergangenheit

Ihr bekommt jetzt erst mal von der Frau in rot ein paar Tipps und das **Schlangenschwert!** Links der Stufen befindet sich noch eine **Artworktruhe!** Speichern.

Zusätzliche Informationen über den Saal der Sanduhr findet ihr unter der "[Kurzinfo zur Haupthalle](#)" unter Punkt Saal der Sanduhr.

14. Schlüssel und Schloss - Saal der Sanduhr - Vergangenheit

Öffnet die Tür mit Hilfe des Schalters links daneben. Laft jetzt den Weg zurück zur Haupthalle und Speichert dort.

15. Schlüssel und Schloss - Haupthalle - Vergangenheit

Geht jetzt zu der Fassung auf der anderen Seite der Halle und steckt das Schwert dort rein. Auftauchende Gegner köpfen. Bevor ihr jetzt vor habt in einen der beiden Türme zu gelangen, holt euch doch erst mal ein weiteres **Lebensupdate!** Ihr findet die Wegbeschreibung unter "[Kurzinfo zur Haupthalle](#)" unter Punkt "1.Lebensupdate". Wenn ihr es habt und wieder oben seid, dann speichert.

16. Die Türme - Haupthalle - Vergangenheit

Nun müsst ihr zu einen der beiden Türme. Ich fange hier mal mit dem Wasserturm an. Die Wegbeschreibung zum Eingang in der Halle findet ihr ebenfalls unter "Kurzinfo zu Haupthalle" unter Punkt "Zum Wasserturm".

Wenn ihr den Eingang erreicht habt, dann folgt dem Weg bis zum roten Schalter. Betätigt ihn noch nicht, sondern folgt unten dem Weg bis zur **Artworktruhe!** Lauft jetzt zurück zum roten Schalter. Betätigt ihn im Zeitlupenmodus und lauft den Gitterweg entlang bis ihr wieder Holzboden unter den Füßen habt. Jetzt lauft die Wand hoch und stoßt euch zur Stange über euch ab. Schwingt euch zur Stange am Schalter, springt ihn mit Zeitlupe an und folgt weiter den Gitterweg bis zum Speicherbrunnen.

17. Die Wassernixe - Gartenhalle - Vergangenheit

Wenn ihr den Garten das erste mal betretet, macht zuerst alle Gegner platt. Lauft nun zur linken Steinfigur und öffnet die **Artworktruhe!** links in den Pflanzen. Als nächstes wieder zurück zu dem Eingang von dem ihr gekommen seid und klettert die Leiter hoch und macht den Rabenmann platt. Leiter hoch und weiter mit Rabenmann kämpfen. Nun Wandlauf zum Seil und zum Rabenmann, weiter bekämpfen. Jetzt ein Wandlauf in Richtung Statue und an Stange über Statue festhalten und zu Durchgang schwingen. Nach unten klettern und andere Seite wieder hoch, speichern.

18. Die Wassernixe - Garten - Vergangenheit

Lauft nun zum Drehschalter und betätigt ihn. Durch geöffnetes Tor und Gegner platt machen. Links die Stufen hoch und weitere Gegner platt machen. **Lebensupdate holen!** Nutzt hier die Lücke die im Geländer links vom Eingang ist, lasst euch dort runter, Wandlauf zum Durchgang und folgt den Weg...Wenn ihr wieder zurück seid, dort wo ihr die Gegner bekämpft habt, dann hinter dem Schalter an der Steinsäule Die **Artworktruhe!** mitnehmen. Wenn ihr diese habt, lauft weiter an der Wand entlang bis zum Geländer und lasst euch dort außen runterhängen. (Wenn ihr vom Durchgang aus in Richtung der Säule mit dem Schalter schaut, dann ist es ganz hinten in der Ecke rechts). Auf den Vorsprung fallen lassen und eine weitere **Artworktruhe!** einkassieren. Ihr könnt dann wieder von Wand zu Wand nach oben springen. Dann Schalter betätigen und in Zeitlupe den links hochgefahrenen Block hoch und zum Vorsprung. Von dort weiter nach oben zum Rabenmann arbeiten und bekämpfen. Säule am Waffenständer hoch und auf der anderen Seite Rabenmann bekämpfen und Schalter betätigen. Dann über die Brücke und Block auf roten Schalter ziehen. Säule wieder runter und nochmals Rabenmann schlagen. Durch den Durchgang und Drehschalter betätigen. (Jetzt kommt eine kurze Filmsequenz die zeigt das sich im Garten Drehschalter hochfahren) Lauft nun den kleinen Weg Richtung Meer und klettert um die Mauer. Runter und Planke bis zur Mitte balancieren (wenn ihr das Skorpionschwert habt könnt ihr die kaputte Wand dort einschlagen! Es gibt dann dort eine **Artworktruhe!**) ans Seil springen und runter zum Drehschalter. Betätigen und durch den Durchgang, speichern.

19. Wasser und Gärten - Garten - Vergangenheit

Lauft nun wieder zum Garten. Benutzt den Wandteppich um runter zum Garten zu kommen. Gegner bekämpfen... Stellt euch nun so hin das ihr die Figur im Brunnen von vorn seht. Den 1. Drehschalter von links mit Griff zur Figur mit Becken in der Hand. 2. Drehschalter von links (mit sicht auf Figur mit Becken) mit Griff nach links. Die anderen beiden Drehschalter gegenüber mit Griff in Richtung Figur mit Becken in der Hand. Nun durch das geöffnete Tor. Vorsprünge hochklettern und zum Zeitportal, speichern, ab in die Gegenwart! Ihr erhaltet eine neue Macht! Speichern.

20. Wasser und Gärten - Gartenhalle - Gegenwart

Lauft nun wieder zum Garten. Gleich wenn ihr ihn betretet ist auf der linken Seite neben dem Baumstumpf ein Steinwürfel. Geht hinauf und lauft die Wand ein Stück hoch und stoßt euch ab um die bewachsenen Holzplanken in der Mitte des Weges zu erreichen. Balanciert um den großen Brunnen und springt auf die Plattform wo ihr das erste mal auf den Rabenmann gestoßen seid, Gegner töten. Nun links die Wandvorsprünge hoch zu den nächsten Gegnern, ebenfalls töten. Macht jetzt einen Wandlauf zum Holzbalken (Palme), diesen bis zum Ende entlang laufen und springt links auf den Vorsprung. Runter, runter und bis zur Figur balancieren. Holzstamm hoch bis zum Durchgang. Dem Weg folgen und balanciert über Holzplanken, hangelt euch an Vorsprüngen bis zum nächsten Speicherbrunnen.

21. Wasser und Gärten - Garten - Gegenwart

Entweder ihr kämpft jetzt oder ihr lasst euch gleich grade zu runter zu den Vorsprüngen. Hangelt euch und springt zum nächsten Plato zu den Gegnern. Klettert die nächste Wand hoch, Vorsprung hoch, nach links um die Ecke hangeln und auf's nächste Plato hoch. Jetzt einen Wandlauf vom kleinen Stück Brücke und abspringen zum Plato. Auch hier...entweder ihr kämpft oder ihr geht gleich auf den Steinblock, hoch zum Vorsprung und zum Pfosten. Jetzt auf den Baumast, zum nächsten Ast und auf die Mauer schwingen. Klettert jetzt um die Steinsäule, fallen lassen, zum Astspringen und auf nächste Plato schwingen. Räuber zu den Gegnern und killen. Macht jetzt einen Wandlauf zum Vorsprung und geht zum Speicherbrunnen. Weiter geht's... Rechts die Wand hoch, von dort an die Baumstämme springen bis zur nächsten Plattform, kämpfen, platt machen und danach einen Wandlauf zum Durchgang. Vorbei an den Fallen und zum Speicherbrunnen.

22. Wasser und Gärten - Garten-Wasserspiel - Gegenwart

Springt nun von einem "Quetschfelsblock" zum anderen und macht einen Wandlauf zum Seil. Schwingt euch Richtung Falle und stoßt euch zum Baumstamm hin ab. Klettert diesen ganz nach oben um über die Falle hinweg zu springen. Im kleinen Raum den Rabenmann und die Ninjafrau bekämpfen. Balanciert den kurzen Balken bis zum ende und springt an den Pfosten, räuber zur anderen Plattform abspringen. Wandlauf zur nächsten Plattform und an den nächsten Pfosten. Abspringen zum Durchgang, Gegner bekämpfen. Jetzt sagt der Prinz: "Der Ort ist richtig doch die Zeit ist falsch..." Macht nun einen Wandlauf an der rechten Wand und stoßt euch zum Pfosten hin ab. Nun steht zum Gebäude hin noch ein Pfosten. Anspringen, ganz nach oben klettern und in Richtung Gebäude springen. Geht jetzt zum Durchgang, Gegner bekämpfen und grade zu die Wand hoch laufen und zur **Artworktruhe!** Jetzt wieder dort hin zurück wo ihr gelandet seit als ihr vom Pfosten zum Gebäude gesprungen seid. Außenseite festhalten und wieder zum Pfosten springen, dann zum Baumstamm den ihr ganz nach unten rutscht und an die Stange am Ruinenteil springen. Jetzt rechts von der Stange an den abgebrochenen Pfosten und zum Abgrund hin zum Ruinenteil springen. Dort dann an die Stange und auf die nächste Plattform wo der Rabenmann auftaucht. **ACHTUNG!** Jetzt kommt der Dahaka der den Rabenmann beseitigt und euch gegen eine Wand schleudert. Macht nun schnell einen Wandlauf, Leiter runter, zur Stange, zur nächsten Stange und auf schmale Grünfläche schwingen. Richtung Durchgang laufen, Wandlauf machen weil Boden einstürzt, ins Gebäude und dort Wandlauf auf kleine Fläche, nochmals Wandlauf und durch den Durchgang. Links Wandlauf zur Leiter und nach unten. Wandlauf zum nächsten Durchgang, Fässer zerschlagen, Wand vor euch hoch laufen, Wandlauf über kleinen Abgrund zur anderen Seite und neben dem Fass hochziehen. Fässer zerschlagen, weg folgen und im Garten links halten, Wandlauf zum Seil und auf die andere Seite schwingen. An die Leiter springen und runter, zur nächsten Leiter gegenüber springen, runter und Weg folgen bis zum Zeitportal.

Speichern. Puuuuh...geschafft! Ab in die Vergangenheit...Ihr bekommt einen neuen Sandbehälter! speichern.

23. Wasser und Gärten - Gartenhalle - Vergangenheit

Weg folgen, Gegner platt machen und die Leitern hoch. Oben angekommen müsst ihr den Rabenmann mal wieder bekämpfen. Mit einem der Seile rüber auf die andere Seite schwingen, rechts den Weg nehmen der vorgezeigt wurde und drüben die Jungs töten. In den Durchgang und bis zur Leiter laufen, hoch, zum Schalter springen und durch das geöffnete Tor. Weg folgen und Gegner töten. Vorsprünge an der Wand hochklettern, Leiter hoch, Wandlauf durch die Sägebletter und rüber zum Durchgang. Nun Wandlauf (links) zum Speicherbrunnen.

24. Wasser und Gärten - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit

Lauft nun die Wand hoch und haltet euch an folgende Anweisung um das Wasserspielrätsel zu lösen:

Wenn ihr das Gelände betreten habt, macht erst mal alle Gegner platt. Geht zu dem Schalter in der Mitte und dreht ihn so das der Griff in Richtung zur Figur (mit laufendem Wasser aus dem Krug) zeigt. Rechts hinten in der Ecke ist noch eine **Artworktruhe!** Jetzt klettert die eine Säule mit Steinblock davor hoch. Wenn ihr drauf seid balanciert ihr die Wasserrinne bis zum ende. Jetzt springt ihr an den langen Pfosten der vor euch steht. Von da aus springt ihr dann ans Gebäude und geht in diesen Torbogen. Nun macht ihr einen Wandlauf zum Seil was da hängt und schwingt euch zum Schalter. Den stellt ihr so ein, das der Schaltergriff in Richtung Abgrund zeigt. Jetzt Springt ihr auf die Säule die dort steht und balanciert auf der langen Rinne bis zum ende und Springt auf das Tor was in Richtung Abgrund steht. Jetzt lauft zur entgegenüberliegenden Seite des Tores und Springt auf die nächste Säule. Springt nun zum Schalter den ihr mit dem Griff in Richtung Gebäude einstellt. Macht wieder einen Wandlauf zum Seil was dort hängt und schwingt euch wieder in den Torbogen. Hangelt euch am Gebäude entlang und springt dann zum Pfosten hin. Nun wieder auf die Säule und von da aus wieder zum Gebäude. **Artworktruhe** mitnehmen. Nun rollt euch unter dem halb geöffneten Tor durch. Wenn ihr den Schalter betätigt habt, könnt ihr seitlich von ihm hochklettern, zu nem Durchgang der zu einem **Lebensupdate!** führt. Um den Turm dann in gang zu bringen müsst ihr den gleichen Weg zurück, den Schalter (nach dem Seil) mit dem Griff in Richtung Abgrund stellen (den anderen nicht mehr verstellen). Wenn ihr dann komplett zurück bei der ersten Säule (mit Block davor) angekommen seid, könnt ihr euch jetzt gefahrlos nach unten fallen lassen. Gegner bekämpfen und noch ein letztes mal den Drehschalter in der Geländemitte mit dem Griff nach rechts (zum Eingang) drehen. Geht doch! Lauft jetzt wieder zum Eingang und speichert am Brunnen.

25. Der zweite Turm - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit

Nach dem speichern die Wand wieder hoch, Wandlauf zur Eckplattform, Wandlauf zum Durchgang und Gegner erledigen. Jetzt den Weg wieder über die Fassade zurück bis zur Leiter. Schalter aktivieren, durch die Tür, Weg folgen bis zu den Gegnern in der Gartenhalle und platt machen. Schwingt euch jetzt bis zur "Mittelbrücke", lauft zum anderen Ende, mit Seil zum Gegner rüber, töten und die **Artworktruhe!** einsacken. Aktiviert den Schalter mit Zeitlupe, am Seil wieder rüberschwingen, links den (noch) herausgefahrenen Steinblock hoch, Wand hoch laufen und zu dem Gestänge abstoßen. Jetzt zum Vorsprung schwingen, zum nächsten rüberspringen, um die Ecke laufen, noch mal rüber zum Vorsprung, wieder um die Ecke laufen und runter lassen. Macht jetzt einen Wandlauf zum Seil und schwingt euch Richtung Vorhang, springt ab zum Plato zur **Artworktruhe!** Lasst euch jetzt am Vorhang runter, tötet Gegner und geht durch den Eingang bis zum bekannten Speicherbrunnen.

26. Der zweite Turm - Gartenhalle - Vergangenheit

Lauf jetzt unten den Holzweg entlang bis ihr wieder am anderen Ende beim roten Schalter seid. Folgt den Weg, vorbei an den Fallen bis zur Haupthalle. Jetzt trifft ihr auf Kaileena die euch das **Löwenschwert** gibt. Geht jetzt wieder speichern.

27. Der zweite Turm - Haupthalle - Vergangenheit

So, nun geht das Abenteuer im zweiten Turm weiter... Die Wegbeschreibung zum Eingang in der Haupthalle findet ihr hier unter "Kurzinfo zur Haupthalle" unter Punkt "Zum mechanischen Turm".

Wenn ihr den Eingang erreicht habt, betätigt ihr den Schalter, macht die Zeitlupe an und geht vorbei an den Fallen durch die Tür. Springt jetzt an der "Kerzenwand" hin und her bis nach oben. Dann die Leiter hoch, am Vorsprung etwas hangeln und abspringen. Vorbei an den Fallen zum Speicherbrunnen.

28. Der zweite Turm - Mechanischer Turm - Vergangenheit

Stufen runter und Jungs töten. An der Außenwand die Vorsprünge nach unten klettern und Gegner töten. **Achtung, der Riese!** Ja..., gegen ihn müsst ihr kämpfen. Wie ihr ihn schlagen könnt ist unter "Die Gegner" Punkt "Die kämpfe mit dem Riesen" beschrieben.

Wenn ihr ihn erledigt habt geht durch das geöffnete Tor, holt euch rechts der Stufen die **Artworktruhe!** und betätigt links der Stufen den Schalter. Wenn ihr schnell seid, dann klettert den hochgefahrenen block hoch und springt an den Vorsprung. Ansonsten benutzt die Zeitlupe. Ab zum Speicherbrunnen.

29. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanischer Turm - Vergangenheit

(Nicht wundern das hier vieles unterstrichen ist, denn das hilft euch nachher die schrecklichste versteckte Waffe zu finden! Siehe Überschrift 42.)

Springt jetzt durch das sich schnell drehende Zahnrad auf die Plattform und tötet die auftauchenden Gegner. Springt jetzt an den Pfosten der sich hoch und runter bewegt. Von Pfosten zu Pfosten springen und auf die "Klappe" links vom roten Schalter. Rüber zum Schalter, in Zeitlupe betätigen und Wandlauf zur weggefahrenen "Klappe", rumklettern und zum Drehschalter. Betätigen. An die Stange springen, nun auf die andere (die sich hoch und runter fährt) und auf' s Plato schwingen. Die Hunde töten und Schalter betätigen. Jetzt auf die hochgefahrne Plattform und weitere Hunde killen. Springt auf die kurze Holzplanke links vom Pfosten der Plattform. Von dort aus zur Planke am "Häuschen" mit dem Gegner drin. Dann rechts den Vorsprung hoch, ganz nach links hangeln, fallen lassen und Gegner erledigen. Nehmt dort die **Artworktruhe!** mit und klettert danach die Leiter hoch. Abspringen, balancieren zum anderen Ende, zum Vorsprung springen, etwas hangeln und zur Stange. Schwingt euch auf die drehende Holzvorrichtung und von dort zum Schalter. Jetzt zu Stange springen, an das Zahnrad schwingen und so lange festhalten bis man zur nächsten Stange abspringen kann, Schalter betätigen und mit gezogener Waffe auf den Hund an der Wand zulaufen und an das aktivierte "Klappbrett" springen. Von dort an den Vorsprung, runter und Hunde bekämpfen. Nun den Schalter im kleinen Raum betätigen, auf die hochgefahrne Plattform gehen, Hunde töten und von der Planke durch das sich schnell drehende Zahnrad auf die andere Seite springen. Jetzt zur nächsten Planke an der Wand, Vorsprünge hoch und am Durchgang VORBEI nach ganz links hangeln. Den Gegner dort köpfen und die **Artworktruhe!** abstauben. Nun in den Durchgang, Weg folgen, vorbei an den Fallen bis hin zum Schalter. Klettert links die Holztür hoch und hangelt euch zum Schalter. Schnell durch die (noch) geöffnete Tür zum Speicherbrunnen. Puuuuh!...

30. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanisches Loch - Vergangenheit

(Nicht wundern das hier vieles unterstrichen ist, denn das hilft euch nachher die schrecklichste versteckte Waffe zu finden! Siehe Überschrift 42.)

Geht jetzt runter und tötet die Gegner. Betätigt mit Zeitlupe den Schalter und nutzt den Block als Hilfe um an das Seil zu kommen. Schwingt euch nun auf das Plato und bekämpft die Typen. Geht jetzt zum linken Durchgang, vorbei an den Fallen bis zur Tür mit dem Schalter davor. Betätigt ihn, geht durch die Tür zum Zahnrad, klettert die Leiter hoch und springt auf das Zahnrad zur **Artworktruhe!** Geht jetzt wieder zurück, an den Fallen vorbei und lauft jetzt links lang zur entgegenüberliegenden Seite. Ihr seht mal wieder das Monster!...wer iss' n dit überhaupt?... Geht zu dem großen sich drehenden Rad und macht einen Wandlauf, killt den Jungen und geht zum nächsten Rad. Wandlauf durch das Rad (mit oder ohne Zeitlupe) und springt zum Pfosten hin. Springt jetzt von Pfosten zu Pfosten bis zum Drehschalter. Betätigt ihn und auf die hoch und runter fahrende Plattform springen. Macht einen Wandlauf und springt von Wand zu Wand nach oben. Geht erst den linken Weg und holt euch eine **Artworktruhe!** ab. Geht jetzt zum anderen Raum und bekämpft den Riesen. Danach geht erst mal den linken Weg und holt euch eine weitere **Artworktruhe!** (Merkt euch diese Stelle an der Artworktruhe gut, denn hier bekommt ihr später, wenn ihr das Skorpionschwert habt, die schrecklichste versteckte Waffe im Spiel!) Nehmt nun den Weg mit dem Hund an der Wand. Lauft mit gezogener Waffe auf ihn zu und springt dann vom Seil aus in das Wasserbecken. Lauft (und rollt) euch jetzt durch das Wasserrad bis zur Hälfte und steigt dort raus zum Schalter. Betätigt ihn und lauft das restliche Stück durch das Wasserrad. Rüber, Gegner töten und durch die Tür. Weg folgen, an den Fallen vorbei, Wandlauf zum Seil, rüber zur anderen Seite, wieder an den Fallen vorbei bis hin zum Zeitportal. Speichern. Ihr bekommt eine neue Macht! Speichern.

31. Uhrwerk und Zahnräder - Mechanisches Loch - Gegenwart

(Nicht wundern das hier vieles unterstrichen ist, denn das hilft euch nachher die schrecklichste versteckte Waffe zu finden! Siehe Überschrift 42.)

Nun mal wieder den Weg folgen, nutzt auch "Quetschblöcke" um an Fallen vorbei zu kommen. Beim Abgrund einen Wandlauf zum Seil, von Seil auf Vorsprung gegenüber springen und auf andere Seite hangeln. Weg bis zu großen Raum folgen und das Schwert sprechen lassen. Jetzt am Vorhang runterlassen, Wandlauf durch das Rad und zum Pfosten hin springen. Den üblichen Weg bis auf die Plattform, wieder von Wand zu Wand nach oben und im nächsten Raum Gegner platt machen. Mit den Hunden die mit Bretter verspernte Tür sprengen (Hund muss vor der Tür explodieren). Wandlauf zum Seil, wieder in das Becken springen, durch das lahmgelegte Wasserrad und Gegner beseitigen. Die Vorsprünge runterklettern, zum nächsten Gegner und platt machen, rüber zum Gegner und diesen ebenfalls platt machen und links durch das Wasser auf die andere Seite springen. Nun durch den Eingang, Weg folgen und vorbei an den Fallen bis zum Schalter. Tür öffnen und die Gegner töten. Leiter wieder hoch, durch das Loch über euch, hoch zu den Vorsprüngen, auf den Vorsprüngen der Achse springen, drehen lassen, zum nächsten Vorsprung an der Wand, nächst höheren Vorsprung der Achse anspringen und zum Loch hochklettern. Oben angekommen macht ihr das selbe noch mal. Springt von der Achse an den Schalter (in Zeitlupe) und wieder zurück zur Achse, dann durch den Eingang. Speichern.

32. Uhrwerk und Zahnräder - Aktivierungssaal - Gegenwart

Geht nun in den Raum. Dort erwartet euch eine kleine Metzerei. Es gibt dort eine Wand die ihr mit Hilfe eines explodierenden Hundes kaputt machen müsst. Es kommen so lange Hunde bis die Wand zerstört ist. Sobald ihr es geschafft habt springt aus dem Loch zum Felsen gegenüber. Springt dort jetzt von Wand zu Wand nach oben, Gegner halbieren, das Gitter hoch laufen und zum Stein in der Mitte springen. Jetzt springt auf die Holzvorsprünge im Felsstein und klettert hoch. Nun auf das kleine Plato in der Ecke und von da aus einen Wandlauf zur Leiter. Hochklettern und

Gegner killen. Lasst euch jetzt vom Geländer hängen, zum Vorsprung unter euch fallen lassen, hangeln und auf' s Plato springen. Dort die Leiter runter und am Pendel vorbei auf die Planke springen. In den Durchgang, Wandlauf zum Seil machen, auf der entgegenüberliegenden Seite zum Eingang springen. Wandlauf zur Ecke, Leiter runter, Gegner plätten und rechtes Gitter hochklettern. Vorsprung hoch, hangeln, rüber zu den anderen Vorsprüngen, hangeln, runterlassen und zum Durchgang gehen. ACHTUNG! Dahaka! Wandlauf links machen, danach Wandlauf rechts zum Seil und durch den Wasserdurchgang. Schalter aktivieren und von Wand zu Wand nach oben springen. Gegner töten und über den Abgrund springen. ACHTUNG! Wieder Dahaka! Weg folgen, Wandlauf links zum Seil, weiter rennen, Wandlauf rechts zum Zeitportal. Speichern. Ihr bekommt einen neuen Sandbehälter! Speichern.

33. Uhrwerk und Zahnräder - Aktivierungssaal - Vergangenheit

Macht einen Wandlauf über dem Abgrund, vorbei an den Fallen zur Öffnung. Weg weiter folgen bis zum Zahnrad welches den Weg versperrt. Hunde töten und unters Zahnrad durch rollen. Gegner drüben töten und von Wand zu Wand springen (nach unten). Ihr könnt jetzt gegen die Gegner kämpfen oder sie so locken, dass sie durch die Wasserwand laufen wollen und dabei sterben. Nun einen Wandlauf zum Seil und auf die andere Seite. Der Schalter aktiviert die Stacheln im Boden...zufällig stehen da Gegner... Geht zum nächsten Durchgang und ihr seht einen alten Freund.. Gleich links von Durchgang müsst ihr hoch zur nächsten **Artworktruhe!** Macht jetzt eure Gegner platt und nutzt die geworfenen Hunde zu eurem Vorteil. (Mit Blick auf den Riesen) Links von euch könnt ihr euch die Wand zerstören lassen! Dort gibt es ein **Lebensupdate!** Und rechts könnt ihr ebenfalls eine Tür zerstören lassen! Dort gibt es einen Speicherbrunnen und einen Schalter...

Aktiviert nun den Schalter. Lauft in Zeitlupe wieder raus und macht einen Wandlauf rechts durch das Rad. Jetzt geht vor euch runter, (gleich rechts ist eine angerissene Tür die ihr aufsprengen lassen könnt, dort gibt es eine **Artworktruhe!**) bekämpft die Jungs und geht die Leiter hoch. Springt an den hängenden Stein und sorgt dafür das der Riese mit nem Hund auf euch wirft. Ein Teil des Steines fällt nun nach unten. Hangelt euch jetzt am Stein nach links und springt in die "Holzecke", von dort einen Wandlauf zur nächsten Ecke und weiter zur Leiter, diese nach oben klettern. Schalter drehen, Wandlauf zur Plattform beim eben ausgefahrenen Zahnrad, Wandlauf zum Vorsprung (über den zwei kleinen Zahnrädern), dort runter auf das untere und zur Holzstange drehen lassen. Schwingt euch nun zum Vorsprung am Gitter, an die nächsten Holzstangen und rüber zum nächsten Bereich wo der Stein hängt. Gegner halbieren und macht die selbe Aktion wie beim ersten Stein. Wenn ihr die Leiter ganz oben hochgeklettert seid, Schalter drehen und Hunde bekämpfen. Jetzt wieder zur Plattform beim ausgefahrenen Zahnrad und rüber zum nächsten Drehschalter. Wandlauf auf die Plattform beim Zahnrad und in den Durchgang in der Wand klettern, **Artworktruhe!** einkassieren. Rüber zum Gegner, Leiter runter, Wandlauf zur entgegenüberliegenden Seite, um die Ecke hangeln, fallen lassen und zum Speicherbrunnen bei der aufgesprengten Tür. Geht jetzt raus und erledigt den Riesen. Danach schwingt euch bei den Zahnrädern bis nach oben zur Leiter. Um die Leiter von der Planke aus auch zu erwischen, müsst ihr die Planke bis zum äußeren Ende balancieren und von dort abspringen. Leiter hoch, Schalter betätigen, zur Plattform und Hunde erledigen. Dreht jetzt den Schalter und ihr habt diesen Turm in gang gebracht! Juuut wa!? Geht jetzt durch die Tür, durch die Räder laufen und beim letzten abspringen auf die andere Seite. Weg folgen, Hunde töten, unterm nächsten Durchgang den Vorhang runter, abspringen zum nächsten, nochmals abspringen zum dritten und unten dem Weg folgen. Das selbe noch mal beim nächsten Durchgang an zwei Vorhängen und lauft zur Plattform in der Raummitte. Leiter runter und springt durch das schnelldrehende Zahnrad zum Speicherbrunnen. Boah...was für ne Aktion...

34. Die Tür ist auf - Mechanischer Turm - Vergangenheit

Lasst euch jetzt am Abgrund hängen und auf den Vorsprung fallen. Runterfallen lassen und zum Riesen laufen. Den müsst ihr eigentlich nicht noch mal bekämpfen... lauft einfach an ihm vorbei zu den bekannten Vorsprüngen an der Außenwand hinten links. Hochklettern, oben die Gegner köpfen und zum Speicherbrunnen gehen. Nun vorbei an den "Quetschblöcken" und am Abgrund runter. Von der Leiter unten über die Sägeblätter abspringen, am Vorhang runter lassen, Schalter

aktivieren und in Zeitlupe durch die Tür, vorbei an den Fallen bis zur Haupthalle. Ihr begegnet jetzt dem Dahaka und dem Monster. Geht zum Speicherbrunnen.

35. Die Herrscherin - Haupthalle - Vergangenheit

Geht auch durch diesen Eingang am Speicherbrunnen, vorbei an den Fallen und Weg folgen wie schon mal beschrieben bis zum Saal der Sanduhr. Dort trifft ihr auf Kaileena, speichert dort.

36. Die Herrscherin - Saal der Sanduhr - Vergangenheit

Jetzt geht durch die geöffnete Tür in den Thronsaal. Schaut euch das Filmchen an und kämpft! Verhaltet euch im Kampf so wie unter "Die Gegner" Punkt "Kampf mit der Frau in rot - Thronsaal" beschrieben ist. Habt ihr sie besiegt und schaut euch ein weiteres Filmchen an.

37. Der lange Weg nach Haus' (Grabkammer) - Strand - Gegenwart

Nachdem ihr die Herrscherin im Thronsaal besiegt habt, müsst ihr noch mal vor dem Dahaka fliehen. Das macht ihr am besten so:
Weg folgen bis zur Schlucht und rüberspringen. Danach gleich links einen Wandlauf, über die Schlucht springen, Wandlauf rechts zur Stange, zur nächsten schwingen, Wandlauf links über den Schalter zum Seil, an dem Vorhang runter lassen und durch die Tür.... Schaut euch jetzt wieder ein schönes Filmchen an... Ihr seid jetzt in der Grabkammer.

Als erstes zerschlagt die **Artworktruhe!** die gegenüber der Stufen am anderen Ende des Raumes steht. Dann geht ihr die Stufen hinauf...

ACHTUNG! DAHAKA!

Rechte Seite Wandlauf und auf Plattform mit Fässern springen. Fässer zerschlagen, Wandlauf und von Stange zu Stange. Rechts Wandlauf zu Seil und auf Plattform springen. Rechts auf der Plattform das Fass zerschlagen, Wandlauf und auf die nächste Plattform springen. Über Abgrund hinweg an Schalter springen.. geschafft!

Springt nun zum Stein rechts von euch und zieht ihn aus der Wand. Ihr fahrt nun runter und das Grab ein Stück höher. Lauft wieder zu den Stufen und nach rechts...

ACHTUNG! DAHAKA!

Macht links einen Wandlauf, nochmals links einen Wandlauf und an die Stangen springen. Grade zu über den Abgrund springen (jetzt die Zeitlupe aktivieren!) und bei der Abzweigung nach links, **UND GLEICH WIEDER EINE SCHARFE LINKSDREHUNG ZUM WAFFENSTÄNDER VORM GITTERTOR! IHR BEKOMMT DORT DEN RAYMAN - HANDSCHUH!** (Ab hier dürft ihr keinen Fehler mehr machen sonst ist der Handschuh weg. Ladet dann neu, es sei denn ihr könnt mit leben...) Dann unter den Trümmern durchrollen. Rechts Wandlauf zum Seil und zur Stange. Haltet euch links und springt von Wand zu Wand nach oben. Nochmals unter Trümmern rollen und nochmals von Wand zu Wand nach oben springen. Rechts einen Wandlauf und von Seil zu Seil, an die Stangen und vor euch über den Abgrund springen. Links einen Wandlauf und zum Vorhang gegenüber springen. Unter Trümmer rollen, Wandlauf links und nach rechts abspringen, wieder unter Trümmer rollen und über Abgrund zum Schalter springen...geschafft!

Nun den Vorsprung links hoch zum nächsten Stein und ihn aus der Wand ziehen. Ihr fahrt wieder runter und das Grab ein Stück höher... Lauft jetzt noch mal zu den Stufen nach rechts...

ACHTUNG! DAHAKA KOMMT SCHON WIEDER!

Macht einen Wandlauf links und nach rechts abspringen und von Stange zu Stange. Über den Abgrund springen und diesmal den Weg nach rechts laufen zum Schalter...geschafft!

Wieder links an den Vorsprüngen hoch zum dritten Stein und ihn aus der Wand ziehen.....Klettert nun mit Hilfe der Vorsprünge am Grab das Grab hinauf. Von da aus an die Stange zum Wasserdurchgang...Speichern!

38. Ihr könnt eurem Schicksal nicht entrinnen - Katakomben - Gegenwart

Nach dem Speichern die unübersehbare **Artworktruhe!** mitnehmen, rechts einen Wandlauf auf die Planke und die Gegner dort bekämpfen. (Ihr werdet merken, dass ein gebrochenes Schwert halb so tödlich ist, nutzt deshalb auch eine gute Zweitwaffe). Wieder einen Wandlauf auf die Planke und die nächsten Gegner töten. Hangelt euch nun rechts die Mauer entlang und springt von Planke zu Planke bis auf die andere Seite. Die Gegner dort umlegen und die Leitern hoch, an den Vorsprung gegenüber springen und zu Durchgang hangeln. Dort wird euch das nächste Schwert gezeigt. Das beliebte Skorpionschwert welches Wände einschlagen kann. Speichert am Brunnen.

39. Ein Thron und eine Maske - Gefängnis - Gegenwart

Lauft jetzt zum Ende des Ganges und bekämpft die Gegner (wenn es euch zu mühselig ist alle zu bekämpfen, dann lauft einfach schon in den nächsten Raum). Balanciert erst links lang, die Ninjas töten und zur anderen Seite rüberspringen. Macht mit gezogener Waffe einen Wandlauf zur Ninjafrau. Von dieser Ecke aus einen Wandlauf auf die nächste Plattform und an den Vorhängen runterlassen. ACHTUNG! DAHAKA! Weg folgen, Wandlauf, die Stufen runter an den Fässern vorbei, wieder einen Wandlauf und zum Zeitportal. Speichern. Ihr bekommt eine neue Macht. Speichern.

40. Ein Thron und eine Maske - Gefängnis - Vergangenheit

Macht nach dem Zeitportal einen Wandlauf zur anderen Seite, folgt wie immer den Weg, vorbei an den üblen Fallen bis ihr an einem roten Schalter ankommt. Betätigt ihn und holt euch euer langersehntes **Skorpionschwert!** Ihr dürft es danach gleich mal ausprobieren... Lauft durch das nun geöffnete Türchen, an den Fallen mal wieder vorbei bis zur einschlagbaren Wand. Schlagt sie ein und geht die Stufen hoch zum Drehschalter. Betätigt ihn und kämpft! Diese Jungs hier sind etwas härter...sie blocken ganz gut, können einstecken und auch gut austeilen! Holt euch nach dem Gekämpfe die **Artworktruhe!** aus der Zelle. Geht nun in die Zelle mit dem Block drin und zieht ihn auf den roten Schalter. Jetzt geht's durch die geöffneten Tür und die Leiter runter. Unten kämpfen, an den Fallen vorbei bis zur einschlagbaren Wand. Einschlagen, genau wie die Gegner die aus den Türen kommen nachdem ihr den Drehschalter betätigt habt. Der rote Schalter kann da etwas helfen... Geht jetzt in eine der Zellen, den roten Schalter an der Wand in Zeitlupe betätigen und durch die geöffnete Tür laufen. Die Typen besiegen und die **Artworktruhe!** in der Zelle nicht vergessen. Betätigt jetzt den Drehschalter und geht zum Speicherbrunnen. Macht jetzt einen Wandlauf und springt von Zellwand zu Zellwand nach oben. Dort wartet auch schon eine Riesenmumie. Macht sie platt und klettert die runtergefahrne Leiter hoch. Nehmt die **Artworktruhe!** diesmal nicht mit! Natürlich nehmt ihr sie mit! Betätigt den Schalter, geht durch die Tür und tötet eure Gegner. Zerschlagt nun (mit Sicht auf den offenen Durchgang am anderen Ende des Raumes) hinten in der linken Ecke die brüchige Wand und rechts in der Mitte die Wand mit den Holzlatten! Wenn beide Wände eingeschlagen sind, betätigt in Zeitlupe den roten Schalter und lauft zu den anderen aufgeschlagenen Durchgang. Es gibt hier ein **Lebensupdate!** und fiese Fallen... Wenn ihr da wieder raus seid geht in den offenen Durchgang. Lauft nun zur Wand mit dem Gitter und dem Kopf darüber, Wand hoch laufen und zur Planke abspringen. Den Vorsprung hochklettern, auf nächste Planke springen, rüber zum Vorsprung über' m Torbogen, von dort wieder auf ne Planke und zum Speicherbrunnen.

41. Ein Thron und eine Maske - Bücherei - Vergangenheit

Gegenüber vom Speicherbrunnen die Wand hoch laufen und zur Planke abspringen. Von dort an die Wand und zurück auf die nächst höhere Planke springen. Rüber zur anderen Seite und dort das selbe. Stufen hoch, Ninjas halbieren (oder auch nicht...) und in die Bücherei gehen. Springt über den Tisch zwischen den Bücherregalen zu den Gegnern, platt machen. Laft vorbei an einem Drehschalter und nem verschlossenem Tor zum anderen Ende und betätigt DIESEN Drehschalter. Bücherregale verschieben sich. Gegner dort platt machen und in den nächsten Raum mit Schalter. Betätigt ihn und bleibt auch so lange an ihm hängen bis ihr hört das dass Tor sich komplett nach

oben gefahren hat! Jetzt lauft in Zeitlupe zum Drehschalter, betätigen und durch das geöffnete Tor laufen. Dort dann die Leiter hoch und Gegner platt machen. Links die **Artworktruhe!** nicht vergessen! Lauft nun zum ersten Rondell, Gegner platt machen, zum zweiten Rondell und rüber zu den nächsten Gegnern, natürlich... platt machen! Zieht jetzt die zwei Bücherregale aus der Wand, stellt euch dazwischen und springt von Regal zu Regal nach oben. Macht einen Wandlauf zur Stange und schwingt euch auf die Holzplanken. Planke bis zum Durchgang balancieren und von Stange zu Stange schwingen bis rüber zur Wand mit Vorsprüngen. Hochklettern, auf die Planke, bis in den nächsten Raum balancieren, runter lassen und die **Artworktruhe!** mitnehmen. Lauft nun zum Durchgang, links die Vorsprünge hoch und rüber zum Rondell springen. (ACHTUNG Gegner!) Springt nun rüber zum anderen Rondell, balanciert !RECHTS! entlang und arbeitet euch dort zu nem kleinen Loch rechts oben in der Ecke. Es gibt dort ein **Lebensupdate!** Wenn ihr da wieder raus seid, wieder auf Rondell und balanciert einmal rum und springt auf die Plattform. Jetzt auf Balken balancieren (ACHTUNG Gegner!) und in den nächsten Raum springen. Dort bis rechts um die Ecke balancieren und runter fallen lassen (oder auch schon vorher) zur **Artworktruhe!** Mit Hilfe des Würfels wieder hoch zu den Planken und durch den Eingang durch. Endlich speichern! Den Gang entlang, Wandlauf zur Stange, vorbei an Falle und rüber zur anderen Seite. Dort mit ! GEZOGENER WAFFE ! (wegen Gegner) einen Wandlauf zur anderen Seite. Weg folgen, nochmals ein Wandlauf, rechts hoch zur Tür und diese einschlagen. Jetzt seid ihr wieder im Mechanischen Turm. Lauft nun das Stück Brücke entlang zur Plattform in der Mitte. JETZT GANZ WICHTIG WENN IHR DIE NÄCHSTE VERSTECKTE WAFFE HOLEN WOLLT, ERSTE UND LETZTE GELEGENHEIT!!! Jetzt rechts in den Durchgang mit dem schnelldrehenden Zahnrad davor und dem Speicherbrunnen dahinter. Speichern. Wie ihr die Waffe findet lest hier unter 42.

42. Ein Thron und eine Maske - Mechanischer Turm - Vergangenheit

Nach dem speichern geht ihr wieder auf die Plattform und klettert die Leiter hoch! Haltet euch jetzt an die Wegbeschreibung die in Überschrift 29. 30. 31. beschrieben ist! Beachtet das ihr hier ja schon mal wart und daher die Angaben zu Gegnern, Artworktruhen und Schalter nicht mehr 100% gültig sind! Außerdem folgt der Wegbeschreibung in Überschrift 29. 30. 31. erst ab den dort unterstrichenen Sätzen! Letztendliches Ziel ist ein Zeitportal, denn ihr müsst in die Gegenwart! Kehrt dann in der Gegenwart zu dem Raum zurück wo ihr mal gegen den Golem gekämpft habt. Ihr müsstet jetzt dort angekommen sein wenn ihr der Wegbeschreibung in 29. 30. 31. gefolgt seid. Geht jetzt den linken Weg wo ihr auch schon mal die Artworktruhe bekommen habt und lasst euch dort nach unten ins Wasser fallen. Gegenüber des Blockes der in der Ecke aus dem Wasser ragt, könnt ihr jetzt endlich die Wand einschlagen! Da ist er..... der **Teddybär!** Jetzt müsst ihr leider wieder zum Portal in die Vergangenheit und den ganzen Weg wieder zurück bis zu dem schnelldrehenden Zahnrad mit dem Speicherbrunnen dahinter..... sorry. :(Nach dem Speichern dort rechts dann runterhängen, zum Vorsprung fallen lassen und vom Vorsprung nach unten fallen lassen. Lauft zum Durchgang. Mal wieder ein Riese... Lauft an ihm vorbei wenn ihr keine Lust habt ihn zu bekämpfen. Klettert nun die Vorsprünge da links neben dem großen Tor hoch (Stelle sollte ja bekannt sein...). Macht oben alle platt und speichert. Folgt dem Weg, vorbei an diesen "Quetschblöcken" und den Abgrund an der Leiter hinunter. Von der Leiter aus über die Sägeblätter springen und einen Wandlauf zum Wandvorhang machen. Betätigt dann unten den Schalter für die Tür durch welche ihr dann mit Zeitlupe lauft. Vorbei an den Fallen bis hin zur Haupthalle. Speichert hier.

43. Ein Thron und eine Maske - Haupthalle - Vergangenheit

Nun holt ihr euch den **Hockeyschläger**. Finden könnt ihr ihn wenn ihr der Wegbeschreibung folgt die auch zum Lebensupdate (3) in der Haupthalle führt. Nachzulesen unter "Die 9 Lebensupdates" Punkt "3. Lebensupdate". Nur geht ihr nicht durch den Durchgang, sondern zerschlägt rechts neben ihm die Wand an der Wasser herunter läuft. Wenn ihr den Schläger habt, geht wieder hoch zum Drehschalter. Den Drehschalter in der Haupthalle mit dem Griff zum Durchgang ohne Speicherbrunnen stellen. (Jetzt mit Blick auf diesen Durchgang). Rechts auf die Steinwände bis nach oben klettern und von dort aus an die Säule Springen. Arbeitet euch so auf die entgegenüberliegende Seite zu den anderen Felswänden. Nach oben bis ihr auf der Höhe des

Balkons seid. Macht einen Wandlauf und springt zum Balkon. Folgt dem Weg bis zum Speicherbrunnen.

44. Ein Thron und eine Maske - Südlicher Korridor - Vergangenheit

Lauft nun weiter bis in den großen Raum. Wieder nach ganz oben arbeiten (Diese Stelle ist auch noch mal nachzulesen unter der Überschrift 6.) und nach einem Kaputten Tor mit Block dahinter Ausschau halten. Tor mit ! Skorpionschwert ! einschlagen und die **Artworktruhe!** mitnehmen, den Block aus der Zelle ziehen und ihn an der Wand mit Kerzen abstellen. Nun kommt ihr über euch in den Gang der euch zum **Lebensupdate** führt. (Damit ihr auch 100% ig da oben rein kommt, müsst ihr vom Block aus die Wand so hoch wie möglich laufen und einen Wand zu Wand Sprung machen! Oben angekommen muss der Schalter in Zeitlupe aktiviert werden). Habt ihr alles geschafft? Gut! Dann begeben euch wieder runter und geht zurück in die Haupthalle...Auf dem Weg dort hin könnt ihr ja vorsichtshalber noch mal speichern. Wenn ihr wieder auf dem Balkon seid, kommt ihr wieder runter indem ihr euch an einer der beiden Säulen seitlich des Einganges hangelt und runterfallen lasst. Geht jetzt zum Drehschalter und stellt ihn so ein das ihr den Durchgang zum Wasserturm erreicht. (Wie unter "Kurzinfo zur Haupthalle" Punkt "Zum Wasserturm" beschrieben). Warum? Weil ihr jetzt in die Gartenhalle geht und euch die **Flamingo-Klinge** holt! Folgt also nach Erreichen des Durchganges den Weg, über den Gitterweg bis zum Speicherbrunnen.

45. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Vergangenheit

Geht nun in die Gartenhalle, klettert die Leiter hoch, macht den Rabenmann platt und geht die nächste Leiter hoch. Auch hier den scheinbar nie sterbenden Rabenmann bekämpfen, rüber zur nächsten Leiter und diese hochklettern. Macht links einen Wandlauf zur Stange und schwingt euch auf die Brücke. Beim mittleren Weg macht einen Wandlauf zum Seil und geht auf der anderen Seite die Leitern hinunter nach dem ihr noch mal auf den Rabenmann getroffen seid...tötet unten weitere Gegner und lauft zum Zeitportal.

46. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Gegenwart

Speichert und geht zur Gartenhalle zurück. Dort angekommen macht ihr einen Wandlauf zum Seil und schwingt euch auf die Brücke. Gegner bekämpfen. Jetzt kommt's! Lauft links DURCH den großen Felsbrocken DURCH! Ihr haltet euch automatisch am Rand der anderen Seite fest, springt rüber, macht den Gegner tot und hängt euch ans linke Geländer. Springt auf den Holzbalken, balanciert und zum roten Schalter springen. Betätigt ihn, woraufhin sich der Fels am anderen Ende aus der Wand fährt. Ihr braucht euch nicht beeilen, er bleibt so. Geht nun zu diesem Fels, klettert rauf, lauft die Wand hoch und springt zur Planke. Springt von dort an den Vorsprung und lasst euch zum Plato runter. Macht dort den Gegner platt. Nun könnt ihr die Wand mit den zwei fensterähnlichen Quadraten einschlagen! Siehe da, die **Flamingo-Klinge!** Klettert wieder den Vorsprung hoch, springt zur Planke, runter auf die Brücke und wieder DURCH den Felsen auf die andere Seite. Geht jetzt wieder zum Zeitportal und speichert.

47. Ein Thron und eine Maske - Gartenhalle - Vergangenheit

Lauft jetzt zur Gartenhalle, holt links den Felsen in Zeitlupe mit dem roten Schalter aus der Wand, springt an die Stange, rüber zum Vorsprung und von dort auf die andere Seite der Halle zu den Leitern vorarbeiten. Geht diese dann bis ganz nach unten und durch den Eingang zurück zur Haupthalle. Den Weg dürftet ihr ja nun kennen. Tötet dann dort die Gegner und speichert.

48. Ein Thron und eine Maske - Haupthalle - Vergangenheit

Nachdem ihr jetzt diese riesen Umwege machen musstet, könnt ihr jetzt den eigentlichen Weg weiter einschlagen. Nach dem speichern macht ihr euch jetzt also auf den Weg zum Thronsaal. Geht den Weg am Speicherbrunnen entlang, an all den Fallen vorbei bis in den Saal der Sanduhr und speichert.

49. Ein Thron und eine Maske - Saal der Sanduhr - Vergangenheit

Da ihr alle 9 Lebensupdates gesammelt habt, könnt ihr euch jetzt das Wasserschwert unter den Nagel reißen, welches in der Mitte des Kreises aus leuchtenden Symbolen zum abholen bereit steht. Selbstverständlich lassen sich auch hiermit Wände & co. einschlagen.

Geht links durch die geöffnete Tür und beachtet den Schalter nicht weiter, denn er schließt nur die Tür hinter euch. Macht links einen Wandlauf zur Plattform und springt auf die andere Seite. Den Gang hoch bis zum Thronsaal. Falls ihr es während des Kampfes mit Kaileena nicht geschafft habt die Artworktruhen mitzunehmen, dann tut dies jetzt. Schlagt jetzt den Gang beim Thron frei. Geht zum Zeitportal in die Gegenwart. Ihr bekommt den letzten Sandbehälter. Speichern.

50. Das Gesicht der Zeit - Heilige Höhlen - Gegenwart

Geht in den nächsten Raum wo die Hunde schon auf ihren tot warten. Klettert links den Felsblock hoch und macht diesen letzten Hund da noch platt. Macht einen Wandlauf auf die nächsten Felsen, nochmals einen Wandlauf mit gezogenen Waffen (wegen Hund) und springt ab zum weiteren Felsen. Lauft dort die Wand hoch zum Vorsprung und hangelt diesen nach links. Zum Durchgang springen. Dann dort in die Grube fallen lassen und links den Vorsprung zur anderen Seite hangeln. Jetzt kommt ihr auf ein riesen Plato wo ihr gegen Hunde und Schattenwesen kämpfen könnt... Lauft einfach zur anderen Seite gegenüber, springt zum Durchgang an den Felsen und geht zum Speicherbrunnen.

Rollt euch unter dem Tor hindurch, Wandlauf über den Abgrund und Hunde töten. Nun Schalter betätigen, auf das (noch) ausgefahrene Gitterstück, macht einen Wandlauf und springt ab zum Pfosten. Diesen so weit wie möglich hoch und von Wand zu Wand nach oben springen. Von dort an die Stange, hin zum Schalter und gleich wieder zurück zur Stange bis hin zu der Wand die ihr hochgesprungen seid. Balanciert diese ganz nach außen so das ihr zum (noch) ausgefahrenen Gitterstück springen könnt. Springt dann gleich zur Stange. Jetzt an den Schalter springen und zurück zur nächst höheren Stange, wieder auf das Gitterstück und Wandlauf zum nächsten Wandstück mit dem Schalter. Springt an den Schalter und wieder zurück, so balancieren das ihr da Gitterstück erreicht, von dort einen Wandlauf über die hölzerne Ecke bis zur Stange. Springt jetzt an die schräge Wand, hin zum Vorhang und stoßt euch auf die nächste Ebene ab. Bekämpft die Hunde und zerschlagt die Mauer mit dem Riss. Springt über den Abgrund und geht nach draußen. Macht jetzt einen Wandlauf zum Vorsprung an der Säule, hangelt und klettert bis auf die andere Seite und geht in den Durchgang. Über die Schlucht springen, Weg folgen und am Vorhang herunter lassen. Ihr bekommt hier die Maske! Schaut euch das Filmchen an... Nanu...ihr seht ja aus wie dieses Monster... was' n Zufall. Also ab **jetzt seid ihr der Sandgeist**. Ihr habt nun unendlich Sand in euren Behältern denn sie füllen sich einfach wieder auf. Nutzt diesen Vorteil! Dafür sinkt aber eure Lebensenergie bis ihr nur noch ein viertel davon habt.

Macht jetzt nach der Verwandlung erst mal alle Hunde platt. Laft nun die eine Wand so hoch das ihr die Stange erreicht wenn ihr abspringt. Schwingt zur nächsten Stange und von dieser an die schräge Wand, so das ihr zum Pfosten springen könnt. Vom Pfosten dann zu den Vorsprüngen an der Wand. Hangelt euch bis zum großen Tor und lasst euch fallen. Springt jetzt zur Planke und folgt dem Weg. Macht bei der großen Schlucht einen Wandlauf links und stoßt euch nach rechts auf die Ecke ab. Vorsicht bei der Falle. Ihr kommt jetzt in einen Raum der keinen Boden hat. Hangelt euch vom Eingang zur kurzen Planke und stellt euch oben drauf. Schaltet die Zeitlupe ein, timed gut und springt zur nächsten bis hin zur letzten und hangelt dann gleich nach rechts! Vorbei an den nächsten Fallen bis hin zum Zeitportal. Ihr erhaltet eine neue Macht! Speichern.

51. Eine zweite Chance - Heilige Höhlen - Vergangenheit

Laft jetzt vorbei an den ersten Fallen bis auf die Planke. Springt am besten in Zeitlupe auf die nächste Planke und von dort nach links zum Vorsprung. Hangelt euch zum Durchgang. Bei der nächsten Schlucht runterhängen lassen und vom längeren Schluchtrand die Wand zum Vorsprung über euch hoch laufen. Jetzt auf den nächsten Vorsprung mit Sägeblettern springen und arbeitet

euch mit Hilfe der Zeitlupe auf die andere Seite. Weg folgen, vorbei an den Fallen, über die Schlucht zum Speicherbrunnen.

Springt auf das große Plato und kämpft gegen den Drachen (Greif) wie unter "Die Gegner" Punkt "Der Kampf mit dem Drachen" beschrieben.

Wenn ihr ihn erledigt habt, lauft zum Durchgang zu dem ihr springen könnt (der Drache hat dort einen Fels runtergeschlagen). Klettert dann dort rechts die Säule hoch, hangelt etwas und springt von Wand zu Wand nach oben. Geht jetzt nach links auf die andere Seite zum Durchgang. Macht dort einen Wandlauf rechts, soweit es geht und springt an die Stange beim Löwenkopf. Von hier an den Vorhang runterlassen und zur Stange abspringen. Zum nächsten Vorhang runter und durch den Eingang. Über die Schlucht rüber, vorbei am Sägeblatt und die Wand mit der Falle hoch laufen. Die nächste auf der stelle stehende Falle überwindet ihr wie folgt: Stellt euch links zwischen Falle und Säule, lauft die Säulenwand hoch und stoßt euch ab. Weg folgen... Ihr seid jetzt beim Wasserspiel nur auf der anderen Seite. Balanciert bis unter das kleine Dach, holt euch noch die **Artworkruhe!** und geht dann durch das Tor zum Wasserspiel. Bekämpft die Gegner und geht durch den Eingang. Lasst euch gleich erst mal nach unten fallen, denn da ist doch der Speichebrunnen.

52. Eine zweite Chance - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit

Nach dem speichern die Wand wieder hoch, Wandlauf zur Eckplattform, Wandlauf zum Durchgang und Gegner erledigen. Jetzt den Weg wieder über die Fassade zurück bis zur Leiter. Schalter aktivieren, durch die Tür, Weg folgen bis zu den Gegnern in der Gartenhalle und platt machen. Schwingt euch jetzt bis zur "Mittelbrücke", lauft zum anderen Ende, mit Seil zum Gegner rüber, töten. Aktiviert den Schalter mit Zeitlupe, am Seil wieder rüberschwingen, links den (noch) herausgefahrenen Steinblock hoch, Wand hoch laufen und zu dem Gestänge abstoßen. Jetzt zum Vorsprung schwingen, zum nächsten rüberspringen, um die Ecke laufen, noch mal rüber zum Vorsprung, wieder um die Ecke laufen und runter lassen. Lauft durch den Haupteingang zum Speicherbrunnen.

53. Eine zweite Chance - Gartenhalle - Vergangenheit

Lauft jetzt unten den Holzweg entlang bis ihr wieder am anderen Ende beim roten Schalter seid. Folgt den Weg, vorbei an den Fallen bis zur Haupthalle. Dort angekommen könnt ihr Kaileena und Daileena beim Gespräch belauschen. Lauft nun wieder zurück in Richtung Gartenhalle und speichert am Brunnen.

54. Der Weg des Sandgespenstes - Gartenhalle - Vergangenheit

Geht jetzt wieder in die Gartenhalle und dort die Leitern hoch. Über den Rabenmann brauchen wir nicht mehr reden, der scheint nie tot zu gehen... Geht auf die Brücke und nehmt den mittleren Weg der zum Zeitportal führt.

55. Der Weg des Sandgespenstes - Gartenhalle - Gegenwart

Speichert und folgt dem Weg. Jetzt taucht der Dahaka auf und schleudert euch in eine art Kanalisation. Geht dort vorbei an den Fallen, macht mit gezogener Waffe einen Wandlauf auf die andere Seite und tötet die Gegner. Nun einen Wandlauf zum Seil und auf die andere Seite schwingen. Jetzt einen Wandlauf zum Vorhang und auf die Plattform abspringen wo ihr die Gegner tötet. Lauft wieder dort zur zerbrochenen Wand und springt rechts davon von Wand zu Wand nach oben. Hangelt euch und balanciert bis zur Säule die ihr hinauf klettert. Springt dann ab zum Ast und von dort an die Säule an der Wand. Hangelt euch so das ihr auf das Plato mit dem Steinblock springen könnt. Klettert auf den Steinblock, lauft die Wand hoch und springt einmal von Wand zu Wand nach oben. Killt dort die Gegner und betätigt den Schalter in Zeitlupe damit ihr durch die Tür gehen könnt. Folgt dem Weg, links hoch und die Wand zum Vorsprung hoch laufen. Klettert nach ganz oben, Wandlauf auf die andere Seite, dort die Vorsprünge hoch, vorbei an den Fallen und zum Zeitportal.

56. Der Weg des Sandgespenstes - Opferaltar - Vergangenheit

Speichert am Brunnen, folgt dem Weg und vorbei an den Fallen. Macht einen Wandlauf zum Seil, an das andere Seil springen und auf die andere Seite schwingen. Dort dann die Vorsprünge nach unten klettern. Unten angekommen dann an die Stange springen, zur unteren fallen lassen bis ganz nach unten. Im nächsten Raum auf das Plato mit den Seilen springen und die Ninjas töten. Geht zum Speicherbrunnen. Betätigt den roten Schalter und geht zur geöffneten Tür. Ein Filmchen... Weg folgen, vorbei an den Fallen, Wandlauf zum Seil, zum nächsten Seil springen und rüber. Macht einen Wandlauf an der Wand mit den Sägeblättern und springt nach rechts ab über die Falle hinweg. Nun eine Wandlauf zum Brunnen, speichern.

57. Der Weg des Sandgespenstes - Kliff - Vergangenheit

Rollt euch nun unter dem Spalt durch und bekämpft die Gegner. Gegenüber des Spaltes ist eine Mauer die ihr aufsprengen oder aufschlagen müsst! Sobald ihr es geschafft habt, lasst euch dort runterhängen. Ab jetzt muss alles etwas schneller gehen, denn es bricht alles weg! Jetzt am Vorhang runter, springt an die untere Stange, schwingt euch an den Mast, mit dem Rücken zu euch drehen, an den nächsten springen, von dort an den dritten springen und auf das Plato mit den Gegnern springen. Bekämpft sie, zerschlägt die Krüge an der Wand, läuft diese hoch und springt zum Ast. Schwingt euch auf die Mauer, macht einen Wandlauf zum Seil, schwingt euch zum Vorhang und springt an den Ast. Jetzt zur Stange schwingen, zur Mauer schwingen und von Wand zu Wand nach oben arbeiten. Die Gegner dort besiegen und die **Artworktruhe!** mitnehmen. Lasst euch auf den Vorsprung fallen und runter zum Vorhang. Jetzt muss wieder alles ziemlich fix gehen! Schwingt die Stangen so kurz wie möglich! Springt zur Stange am Mast, an die Mauer und von der Mauer wieder zurück zum selben Mast. Von Mast zu Mast und rüber zum hölzernen Weg abspringen. Auch dieser bricht unter euch weg, also schnell links um die Ecke, auf den nächsten Weg springen, einen Wandlauf machen und zum Ast springen. Hier könnt ihr kurz zur Ruhe kommen. Schwingt euch auf den kurzen Weg, läuft dort die Wand hoch und stößt euch ab zum nächsten Weg. Zieht dort schnell euer Schwert, den Zahn der Zeit aktivieren (Decken und Zeitlupe antippen) und während des Wandlaufs auf die andere Seite den Ninja erledigen. Sobald ihr drüben seid, sofort Zeitlupe aktivieren, die **Artworktruhe!** einsacken und die Wand einschlagen. Wenn ihr diese ganze Aktion hinter euch habt, dann macht einen Wandlauf vorbei an den Fallen. Bei den nächsten Sägeblättern die von oben nach unten fahren springt ihr von Wand zu Wand nach oben. Fangt damit an wenn die Sägeblätter unten sind! Oben angekommen sind auch schon die nächsten. Benutzt hier die Zeitlupe. Macht einen Wandlauf und springt zum rechten Vorsprung. Von dort auf den linken und rüber. Folgt dem Weg. Nun eine kurze Filmsequenz... Im Filmchen seid ihr an eine **Artworktruhe!** vorbei gelaufen. Lauft zurück und holt euch diese. Danach springt von Pfosten zu Pfosten und geht endlich zum Speicherbrunnen.

58. Gespiegeltes Schicksal - Eingang der Festung - Vergangenheit

Macht bei den Fallen rechts einen Wandlauf, vorbei an den weiteren Fallen in den nächsten Raum und die Gegner dort töten. Lauft weiter, mal wieder an den Fallen vorbei bis zum Abgrund mit den Sägeblättern. Springt von Vorsprung zu Vorsprung nach unten. Dann den Weg weiter folgen bis in die Schmiede. Dort gibt es viele Gegner! Links des Raumes, dort wo Schmelze herunter läuft, gibt es eine **Artworktruhe!** Eine weitere **Artworktruhe!** gibt es hinter der Säule wo der rote Schalter ist. Klettert nun die einzige Leiter im Raum hoch. Arbeitet euch da hin wo die Schmelze runterfließt und holt euch erst mal da oben hinter der dicken Säule die **Artworktruhe!** Hier oben gibt es vier Hebel... stellt diese wie folgt ein: (angefangen mit dem wo die Schmelze runterfließt)... Dieser muss mit dem Griff in die Richtung zeigen wo die Artworktruhe da oben hinter der dicken Säule war. Balanciert dann zur nächsten Plattform. Dieser Hebel muss mit dem Griff in Richtung Zieldurchgang zeigen. Macht jetzt einen Wandlauf zu den Stangen an der Wand und schwingt euch auf die nächste Plattform. Dieser Hebel muss ebenfalls mit Griff in Richtung Zieldurchgang zeigen...das war's. Klettert die Leiter runter und die Wand hoch zum Speicherbrunnen.

59. Gespiegeltes Schicksal - Schmiede - Vergangenheit

Macht nun einen Wandlauf in Zeitlupe und springt zum nächsten Weg ab. Stellt euch bei der nächsten Falle zwischen Falle und dem Stück hervorstehende Wand. Wand hoch laufen und über die Falle hinweg springen. Nun die Leiter hoch, zu den Vorsprüngen, diese nach oben klettern und den Schalter betätigen. Lauft nun links die Wand hoch und springt auf die Planke. Rüber zur nächsten Planke, runterfallen lassen und bei den Vorsprüngen mit den Sägeblättern runterklettern. Unten dann in Zeitlupe die Wand hoch laufen, abspringen zur Planke und zum Durchgang springen. Lasst euch jetzt den Vorhang hinunter, killt die Jungs und lauft durch die offene Tür nach links. Dort wieder die Wand hoch laufen und zur Planke abspringen. Die Planken und Vorsprünge nach oben klettern und zum Speicherbrunnen gehen.

60. Gespiegeltes Schicksal - Bücherei - Vergangenheit

Gegenüber vom Speicherbrunnen die Wand hoch laufen und zur Planke abspringen. Von dort an die Wand und zurück auf die nächst höhere Planke springen. Rüber zur anderen Seite und dort das selbe. Stufen hoch, Ninjas halbieren und den Durchgang frei schlagen. Dort die Jungs fertig machen und den Schalter drehen. Die Gegner platt machen und den nächsten Schalter drehen. Gegner dort platt machen und in den nächsten Raum mit Schalter. Betätigt ihn und bleibt auch so lange an ihm hängen bis ihr hört das das Tor sich komplett nach oben gefahren hat! Jetzt lauft in Zeitlupe zum Drehschalter, betätigen und durch das geöffnete Tor laufen. Dort dann die Leiter hoch und Gegner platt machen. Lauft nun zum ersten Rondell, Gegner platt machen, zum zweiten Rondell und rüber zu den nächsten Gegnern, natürlich... platt machen! Stellt euch zwischen den Bücherregalen und springt von Regal zu Regal nach oben. Macht einen Wandlauf zur Stange und schwingt euch auf die Holzplanken. Planke bis zum Durchgang balancieren und von Stange zu Stange schwingen bis rüber zur Wand mit Vorsprüngen. Vorsprung unter den Durchgang nach rechts hangeln. Jetzt taucht der Dahaka auf! Hangelt euch wieder nach links, die Vorsprünge hoch und balanciert auf den Planken über den Dahaka nach rechts. Die Vorsprünge runterklettern und fliehen! Macht einen Wandlauf links, nochmals einen Wandlauf links und nach rechts abspringen. Nun zur Stange springen, rüber schwingen, Wand hoch laufen und durch die Öffnung klettern. Der Dahaka ist tot... hmmm...(?) Speichert jetzt in der Höhle.

61. Gespiegeltes Schicksal - Mystische Höhlen - Vergangenheit

Weg folgen und Hunde töten. Lauft weiter, macht das Schattenwesen platt und macht einen Wandlauf zur **Artworktruhe!** Nun wieder zurück und die Vorsprünge runterklettern. Dort die Gegner bekämpfen, Wandlauf und zum Weg abspringen. Die Wand hoch laufen und zum Vorsprung springen. Von Wand zu Wand zum Vorsprung bis nach oben klettern. Springt grade zu auf den Steinweg, lauft in Richtung geschlossene Tür und dort die Wand hoch. Tötet jetzt die Hunde. Folgt dem Steinweg bis er nicht mehr weiter geht. Ihr seht jetzt an der Decke so' ne art "Steinzapfen". Macht einen Wandlauf und springt zum ersten Steinzapfen, dann zum zweiten bis rüber zum Schalter. Aktiviert die Zeitlupe, betätigt den Schalter und klettert den Fels vor euch hoch. Macht links einen Wandlauf und stößt euch an die Steinzapfen ab. Sobald die Zeitlupe endet, aktiviert ihr gleich die nächste während ihr von Zapfen zu Zapfen springt. Wenn ihr beim letzten angekommen seid, lasst euch fallen und geht durch die noch geöffnete Tür (ihr braucht für diese ganze Aktion ca. 3x die Zeitlupe). Lasst euch jetzt direkt vor euch in die Grube fallen wo der Schalter für die nächste Tür ist. Außerdem gibt es hier unten noch eine Mauer die ihr einschlagen könnt! Dort findet ihr die letzte versteckte Waffe! **Das grüne Schwert!** Aktiviert den Schalter und geht schnell durch die geöffnete Tür. Hier kommen eine menge Hunde! Erledigt sie, folgt dem Weg, vorbei an den Fallen bis zur Schlucht. Macht einen Wandlauf zum Vorsprung, hangeln, von einem zum nächsten Plato. Rechts einen Wandlauf machen, nochmals rechts einen Wandlauf und zum Speicherbrunnen.

62. Das Rennen um den Thron - Mechanisches Loch - Vergangenheit

Stufen hoch, Schalter betätigen und durch die Tür. Wieder Stufen hoch und an den Fallen vorbei. Beim Quetschblock an den Vorsprüngen hoch, an der Wand entlang und auf der anderen Seite runter lassen. Beim Durchgang dann zum Vorsprung runter lassen, nach rechts hangeln zum nächsten Vorsprung, auf die Planke runter, rüber springen zur nächsten Planke und durch das schnelle Zahnrad auf die Plattform mit den Hunden. Nun springt an die kurze Planke am Pfosten der Plattform und springt rüber zum kleinen Häuschen. Lasst euch an der Außenwand des Häuschens an den Vorsprüngen hinunter und springt von der Planke auf die Plattform. Klettert die Leiter runter, springt durch das Zahnrad zum Speicherbrunnen.

Lasst euch jetzt am Abgrund hängen und auf den Vorsprung fallen. Runterfallen lassen und zum Platz wo der Riese war laufen. Zu den bekannten Vorsprüngen an der Außenwand hinten links, hochklettern und zum Speicherbrunnen gehen. Nun vorbei an den "Quetschblöcken" und am Abgrund runter. Von der Leiter unten über die Sägeblätter abspringen, am Vorhang runter lassen, Schalter aktivieren und in Zeitlupe durch die Tür, vorbei an den Fallen bis zur Haupthalle. Schaut euch das Filmchen an und speichert als Prinz am Brunnen.

63. Der Tod eines Prinzen - Haupthalle - Vergangenheit

Nach dem speichern macht ihr euch jetzt auf den Weg zum Thronsaal. Geht den Weg am Speicherbrunnen entlang, an all den Fallen vorbei bis in den Saal der Sanduhr. Schaut euch die kurze Filmsequenz mit Kaileena an. Speichert dort oben.

64. The Warrior Within - Saal der Sanduhr - Vergangenheit

Lauft jetzt in den Thronsaal. Schaut euch ein weiteres Filmchen an. Geht dann hinterher in das Portal in die Gegenwart. Speichert am Brunnen.

65. The Warrior Within - Heilige Höhlen - Gegenwart

Geht in den nächsten Raum. Klettert links den Felsblock hoch. Macht einen Wandlauf auf die nächsten Felsen, nochmals einen Wandlauf und springt ab zum weiteren Felsen. Lauft dort die Wand hoch zum Vorsprung und hangelt diesen nach links. Zum Durchgang springen. Dann dort in die Grube fallen lassen und links den Vorsprung zur anderen Seite hangeln. Jetzt kommt ihr wieder auf das riesen Plato. Ihr habt es geschafft! Der Endkampf steht an!

Je nach dem welchen Endgegner ihr habt, nimmt das Spiel ein anderen Verlauf. Wie ihr Kaileena oder den Dahaka als Endgegner besiegen könnt steht unter "Die Gegner" Punkt "Endkampf mit Frau in rot" oder "Der Endkampf mit dem Dahaka".

66. Kurzinfo zur Haupthalle:

Die Haupthalle ist ein sehr wichtiger Ort. Von hier aus hat man Zugang zum 1. und zum 2. Turm, zur Sanduhr, zum Thronsaal, **zu 2 Lebensupdates** und ner **versteckten Waffe!** Wichtigstes Instrument ist hier der Drehschalter.

Der Drehschalter:

Diesen kann man erst sehen und benutzen, wenn man das Schlangenschwert hat und es in die Fassung in der Haupthalle steckt. Er ist in 4 verschiedene Positionen verstellbar. Je nach Position fahren sich Felswände hoch oder runter die euch wiederum helfen zu den Türmen, zu den 2 Lebensupdates und zu der versteckten Waffe zu kommen. Wie ihr die einzelnen Ziele erreicht wird hier unter "Zu den Türmen", "Zu den 2 Lebensupdates" und "Zur versteckten Waffe" genauer erklärt.

Zur Sanduhr und zum Thronsaal:

Zur Sanduhr kommt ihr, wenn ihr den Durchgang am Speicherbrunnen nehmt. Wenn ihr dort angekommen seid, dann gibt es auf dem Boden ein Kreisförmiges Symbol welches euch anzeigt wie viele Lebensupdates schon gefunden wurden. Sind alle gefunden bekommt man auch hier das **Wasserschwert!** Links neben den Stufen die nach oben führen findet ihr noch eine **Artworktruhe!** Wenn beide Türme aktiviert sind kommt man durch die große, zuvor verschlossene Tür zum Thronsaal.

Zu den Türmen:

Zum mechanischen Turm kommt man, wenn der Drehschalter in der Haupthalle auf das Zahnradsymbol gestellt ist (mit Blick auf Speicherbrunnen muss der Schaltergriff nach links zeigen). Dann lauft zum Speicherbrunnen und zerschlagt den Waffenständer. An dieser Wand macht einen Wandlauf so weit es geht und stoßt euch ab. Jetzt macht noch einen Wandlauf zu den drei Vorsprüngen vor euch. Nach oben klettern und auf gegenüberliegende Steinwand springen. Steinwand hoch laufen und hochziehen. Jetzt könnt ihr den Durchgang erreichen. Rechts vom Durchgang ist noch ne **Artworktruhe!**...mitnehmen!

Zum Wasserturm kommt man, wenn der Drehschalter in der Haupthalle auf das Wellensymbol gestellt ist (mit Blick auf Speicherbrunnen muss der Schaltergriff nach rechts zeigen). Klettert nun auf die niedrigste Steinwand. Jetzt macht so weit wie möglich einen Wandlauf auf der Rückseite der hohen Steinwand und stoßt euch ab. Jetzt die Vorsprünge hochklettern. Nun könnt ihr den Durchgang betreten. Links des Durchganges ist noch ne **Artworktruhe!**...mitnehmen!

Das 1. Lebensupdate

Wenn ihr (mit Blick auf Speicherbrunnen) nach links zum Abgrund schaut ist dort ein Durchgang. Um ihn zu erreichen, stellt den Drehschalter so ein das der Griff in Richtung Speicherbrunnen zeigt. Links von der Fassung wo man das Schwert rein gesteckt hat geht es eine kleine Stufe nach unten. Lasst euch dort hängen und springt dann von Wand zu Wand und arbeitet euch so nach unten. Lasst euch jetzt auf die Fläche unter euch fallen. Von dort aus macht ihr einen Wandlauf so weit es geht und springt wieder von Wand zu Wand nach oben. Macht nun nochmals einen Wandlauf bis an die Wand! Ihr fallt auf einen kleinen Vorsprung in der Ecke. Jetzt auf den Vorsprung gegenüber und ab zum Durchgang. Wenn ihr wieder raus kommt, dann nach ganz links und auf die Plattform springen. Von da aus von Wand zu Wand nach oben.

Das 2. Lebensupdate (nur mit dem Skorpionschwert zu holen!!!)

Den Drehschalter in der Haupthalle mit dem Griff zum Durchgang ohne Speicherbrunnen stellen. (Jetzt mit Blick auf diesen Durchgang). Rechts auf die Steinwände bis nach oben klettern und von dort aus an die Säule Springen. Arbeitet euch so auf die entgegenüberliegende Seite zu den anderen Felswänden. Nach oben bis ihr auf der Höhe des Balkons seid. Macht einen Wandlauf und springt zum Balkon. Folgt dem Weg bis zum südlichen Korridor. Wieder nach ganz oben arbeiten und nach einem Kaputten Tor mit Block dahinter Ausschau halten. Tor mit ! Skorpionschwert ! einschlagen und die **Artworktruhe!** mitnehmen, den Block aus der Zelle ziehen und ihn an der Wand abstellen. Nun kommt ihr über euch in den Gang der euch zum **Lebensupdate** führt.

Zur versteckten Waffe (nur mit dem Skorpionschwert zu holen!!!)

Es handelt sich hierbei um einen **Hockeyschläger**. Finden könnt ihr ihn wenn ihr der Wegbeschreibung folgt die auch zum 1. Lebensupdate führt. Nur geht ihr nicht durch den

Durchgang, sondern zerschlägt rechts neben ihm die Wand an der Wasser herunter läuft. Das war's schon...

67. Die 9 Lebensupdates



1. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Eine Maid in Bedrängnis - Opferaltar - Vergangenheit"

Nachdem ihr die "Frau in rot" vor der "Frau in schwarz" beim Opferaltar gerettet habt, könnt ihr den großen Stein auf der Empore hervorziehen! Folgt dahinter dem Weg zum Lebensupdate. Auch nachzulesen unter der Überschrift 7.



2. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Eine helfende Hand - Eingang der Festung - Vergangenheit", (das ist da wo ihr das erste mal den Rabenmann in der Gegenwart gesehen habt...).

Links der Stufen die nach oben führen die Fässer zerschlagen. Nun seht ihr einen Schalter der euch die Tür zum nächsten Lebensupdate öffnet! Aktiviert ihn im Zeitlupenmodus, lauft die Stufen hoch und rollt euch unter der gerade zu geöffneten Öffnung durch. Folgt den mit Fallen gespickten Weg bis zum Lebensupdate. Auch nachzulesen unter der Überschrift 11.



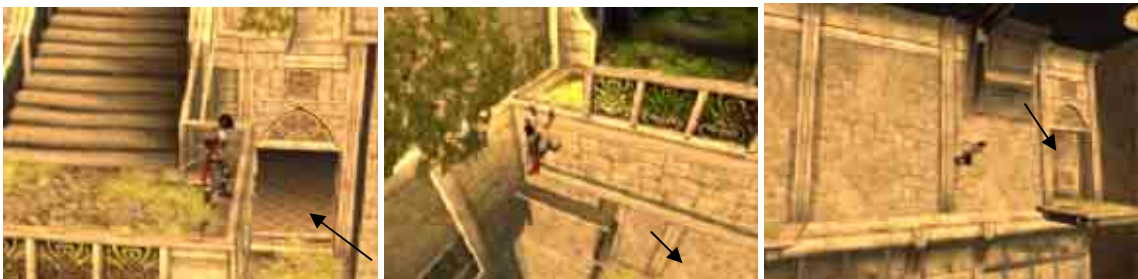
3. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Schlüssel und Schloss - Haupthalle - Vergangenheit"

Wenn ihr (mit Blick auf Speicherbrunnen) nach links zum Abgrund schaut ist dort ein Durchgang. Um ihn zu erreichen, stellt den Drehschalter so ein das der Griff in Richtung Speicherbrunnen zeigt. Links von der Fassung wo man das Schwert rein gesteckt hat geht es eine kleine Stufe nach unten. Lasst euch dort hängen und springt dann von Wand zu Wand und arbeitet euch so nach unten. Lasst euch jetzt auf die Fläche unter euch fallen. Von dort aus macht ihr einen Wandlauf so weit es geht und springt wieder von Wand zu Wand nach oben. Macht nun nochmals einen Wandlauf bis an die Wand! Ihr fallt auf einen kleinen Vorsprung in der Ecke. Jetzt auf den Vorsprung gegenüber und ab zum Durchgang.



4. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Die Wassernixe - Garten - Vergangenheit"

Lauft zum Drehschalter und betätigt ihn. Durch geöffnetes Tor und Gegner platt machen. Links die Stufen hoch und weitere Gegner platt machen. Lebensupdate holen! Nutzt hier die Lücke die im Geländer links vom Eingang ist, lasst euch dort runter, Wandlauf zum Durchgang und folgt den Weg. Auch nachzulesen unter Überschrift 18.



5. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Wasser und Gärten - Garten-Wasserspiel - Vergangenheit"

Wenn ihr beim Schalter seid der das Wasser beim Wasserspiel aktiviert, könnt ihr seitlich von ihm hochklettern, zu nem Durchgang der zu dem Lebensupdate führt. Auch nachzulesen unter Überschrift 24.



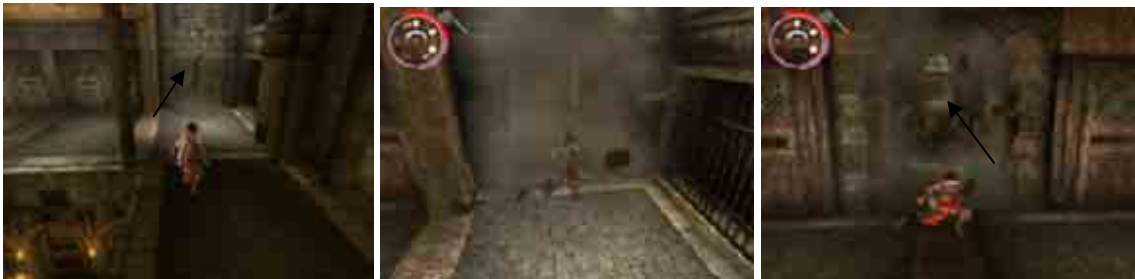
6. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Uhrwerk und Zahnräder - Aktivierungssaal - Vergangenheit"

Wenn ihr im Turm auf den Riesen trifft, nutzt die geworfenen Hunde zu eurem Vorteil. (Mit Blick auf den Riesen) Links von euch könnt ihr euch die Wand zerstören lassen! Dort gibt es das Lebensupdate! Auch nachzulesen unter Überschrift 33.



7. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Ein Thron und eine Maske - Gefängnis - Vergangenheit"

Wenn ihr im Raum seid wo die ca. 10 Säulen stehen und ihr nach unten in den Raum schauen könnt wo ihr gegen die Riesenmumie gekämpft habt, dann zerschlagt nun (mit Sicht auf den offenen Durchgang am anderen Ende des Raumes) hinten in der linken Ecke die brüchige Wand und rechts in der Mitte die Wand mit den Holzlatten! Wenn beide Wände eingeschlagen sind, betätigt in Zeitlupe den roten Schalter und lauft zu den anderen aufgeschlagenen Durchgang. Es gibt hier das Lebensupdate! Auch nachzulesen unter Überschrift 40.



8. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Ein Thron und eine Maske - Bücherei - Vergangenheit"

Wenn ihr in der Bücherei auf dem zweiten Rondell balanciert, balanciert !RECHTS! entlang und arbeitet euch dort zu nem kleinen Loch rechts oben in der Ecke. Es gibt dort das Lebensupdate. Auch nachzulesen unter Überschrift 41.

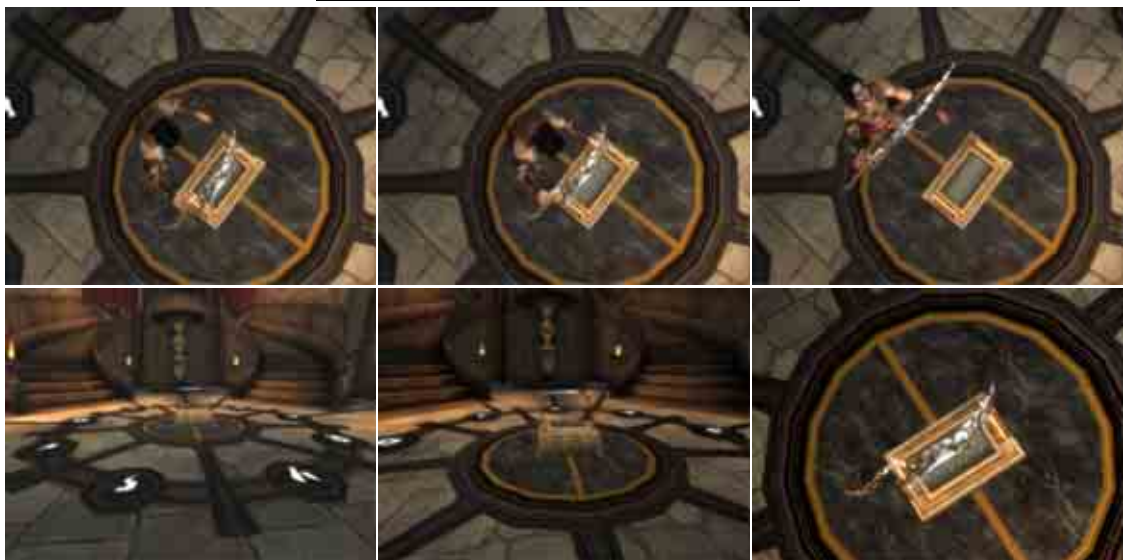


9. Lebensupdate: Ihr bekommt es im Abschnitt "Ein Thron und eine Maske - Südlicher Korridor - Vergangenheit"

Den Drehschalter in der Haupthalle mit dem Griff zum Durchgang ohne Speicherbrunnen stellen. (Jetzt mit Blick auf diesen Durchgang). Rechts auf die Steinwände bis nach oben klettern und von dort aus an die Säule Springen. Arbeitet euch so auf die gegenüberliegende Seite zu den anderen Felswänden. Nach oben bis ihr auf der Höhe des Balkons seid. Macht einen Wandlauf und springt zum Balkon. Folgt dem Weg bis zum südlichen Korridor. Wieder nach ganz oben arbeiten und nach einem kaputten Tor mit Block dahinter Ausschau halten. Tor mit ! Skorpionschwert ! einschlagen und die **Artworktruhe!** mitnehmen, den Block aus der Zelle ziehen und ihn an der Wand mit Kerzen abstellen. Nun kommt ihr über euch in den Gang der euch zum Lebensupdate führt. Damit ihr auch 100% ig da oben rein kommt, müsst ihr vom Block aus die Wand so hoch wie möglich laufen und einen Wand zu Wand Sprung machen! Oben angekommen muss der Schalter in Zeitlupe aktiviert werden. Der genaue Weg nach oben zum Tor ist auch unter der Überschrift 6. zu finden.



Wenn ihr nun alle 9 Lebensupdates habt und zum Saal der Sanduhr geht, bekommt ihr dort das Wasserschwert! Dieses Schwert erlaubt es euch gegen den Dahaka zu kämpfen!



68. Die 5 versteckten Waffen

1. Der Rayman - Handschuh (als einzige versteckte Waffe ohne Skorpionschwert zu bekommen!)
Diesen findet ihr im Abschnitt "Der lange Weg nach Haus'(Grabkammer) - Strand - Gegenwart"

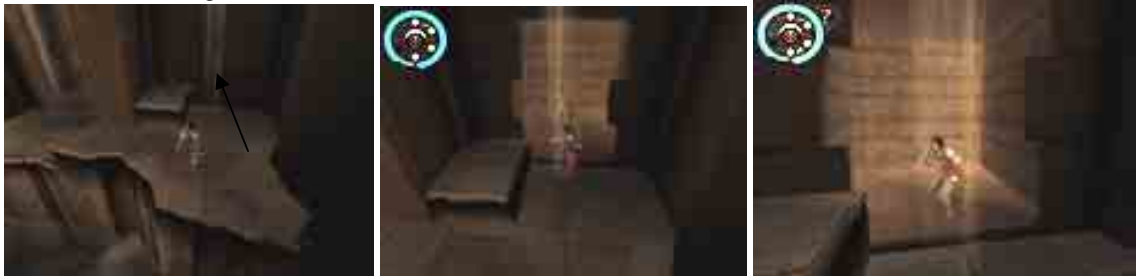
Ein sehr gemeines Versteck, denn ihr müsst zu diesem Zeitpunkt vor dem Dahaka fliehen! Ihr könnt es zwar auch unter der Überschrift 37. nachlesen, aber hier trotzdem die Wegbeschreibung (bei der zweiten Flucht!):

Macht links einen Wandlauf, nochmals links einen Wandlauf und an die Stangen springen. Grade zu über den Abgrund springen (jetzt die Zeitlupe aktivieren!) und bei der Abzweigung nach links, **UND GLEICH WIEDER EINE SCHARFE LINKSDREHUNG ZUM WAFFENSTÄNDER VORM GITTERTOR! IHR BEKOMMT DORT DEN RAYMAN - HANDSCHUH!**



2. Der Hockeyschläger (nur mit Skorpionschwert zu bekommen!)

Diesen bekommt ihr in der Haupthalle. Finden könnt ihr ihn wenn ihr der Wegbeschreibung folgt die auch zum Lebensupdate (3) in der Haupthalle führt. Nur geht ihr nicht durch den Durchgang, sondern zerschlagt rechts neben ihm die Wand an der Wasser herunter läuft. Das war's schon...



3. Der Teddybär (nur mit Skorpionschwert zu bekommen!)

Diese schreckliche Waffe zu bekommen ist etwas komplizierter... Ihr bekommt sie NUR wenn ihr im Laufe des Spiels an der Stelle seid die in Überschrift 41. beschrieben ist. (Ganz unten in großen Buchstaben geschrieben. Dort gibt es weitere Anweisungen.) Wenn ihr hiermit zuschlagt, dann bekommt ihr etwas Energie dazu!





4. Die Flamingo-Klinge (nur mit Skorpionschwert zu bekommen!)

Dieses Ding findet ihr in der Gartenhalle (Gegenwart!!!). Geht also in der Gartenhalle die Leitern hoch, auf die Brücke und in den mittleren Durchgang zum Zeitportal. Geht also von Vergangenheit in die Gegenwart! Laft jetzt zurück zur Gartenhalle. Dort angekommen macht ihr einen Wandlauf zum Seil und schwingt euch auf die Brücke. Gegner bekämpfen. Jetzt kommt's! Laft links DURCH den großen Felsbrocken DURCH! Ihr haltet euch automatisch am Rand der anderen Seite fest, springt rüber, macht den Gegner tot und hängt euch ans linke Geländer. Springt auf den Holzbalken, balanciert und zum roten Schalter springen. Betätigt ihn, woraufhin sich der Fels am anderen Ende aus der Wand fährt. Ihr braucht euch nicht beeilen, er bleibt so. Geht nun zu diesem Fels, klettert rauf, lauft die Wand hoch und springt zur Planke. Springt von dort an den Vorsprung und lasst euch zum Plato runter. Macht dort den Gegner platt. Nun könnt ihr die Wand mit den zwei fensterähnlichen Quadraten einschlagen! Siehe da, die Flamingo-Klinge! Nachzulesen auch unter Überschrift 46.



Durch den Fels...

...zur Rückseite vom Fels

5. Das grüne Schwert (nur mit Skorpionschwert zu bekommen!)

Zu finden ist es im Abschnitt "Mystische Höhlen". Wenn ihr die erste Tür dort geöffnet habt (ist mit ner Kletterei an Steinzapfen verbunden), dann befindet sich nach dem Durchgang eine kleine Grube die ihr hinabsteigen müsst um den Schalter für die nächste Tür zu aktivieren. Noch in der Grube beim Schalter befindet sich eine Mauer die ihr zerschlagen müsst.

Wenn ihr damit zuschlagt, dann geht euch immer etwas Energie verloren! Sonst aber eine Starke Waffe.



69. Die Gegner



Die Kämpfe mit der Frau in schwarz

Wenn ihr gegen sie kämpft habt immer die Deckung oben! Sie ist recht leicht in ihren Kampfstyle zu durchschauen. Habt so lange die Deckung oben, bis sie ihre Schlagkombo beendet hat. Sie endet mit dem Versuch den Prinzen mit ihren Schwertern nach obenhin aufzuspießen. Wenn sie diese letzte Attacke auf euch beendet hat, dann schlagt so oft auf sie ein bis sie den ersten Schlag von euch abwehrt, geht dann wieder sofort in Deckung! Macht das so lange bis sie tot ist. Es gibt Szenen in denen ihr die Schwerter kreuzt (Nachaufnahme). Drückt dann ganz schnell hintereinander die Standart Schlägen Taste. Aber Vorsicht! Hin und wieder hat sie ein echt harten kick drauf!



Die Kämpfe mit der Frau in rot

Kampf im Thronsaal:

Auch hier heißt es, immer eine gute Deckung haben. Sorgt dafür das ihr so viele Sandbehälter wie möglich mit in den Kampf nehmt! Am Rand des Saales stehen auch wenige Urnen und Krüge mit etwas Sand und **2 Artworktruhen!** Versucht in diesem Kampf mit der Zeitlupe zu arbeiten. Habt ihr sie ein paar mal erwischt, hebt sie vom Boden ab und lässt zwei Kreaturen auf euch los...das ist auch die beste Zeit sich nach den Truhen, Urnen oder Krügen umzuschauen welche Sand enthalten. Versucht die beiden Gegner nach Möglichkeit ohne Sandmächte zu besiegen. Kämpft gegen sie wie gegen den Rabenmann. Wenn ihr sie dann getötet habt, lauft auf die "Frau in rot" zu und wartet bis sie sich wieder auf den Boden schweben lässt. Kurz bevor sie landet schaltet ihr

wieder die Zeitlupe ein und schlägt auf sie ein! (Am besten mit Kombos, denn die saugen mehr Energie ab!). Wenn sich eure Schwerter mal kreuzen (Nahaufnahme), dann drückt mehrmals schnell die Standart Schlagen Taste um die Oberhand zu behalten. So Kämpft ihr bis ihr sie besiegt habt.

Endkampf mit der Frau in rot (auf dem Plato)

Verhaltet euch beim Kampf mit Kaileena so wie im Thronsaal. Anders ist allerdings zum 1. die Umgebung und 2. schickt sie euch keine Kreaturen auf den Hals, sondern 3 Sandwirbelstürme. Wenn sie diese auf euch los lässt, dann könnt ihr ihnen mit rollen ausweichen (Haken schlagen). Wenn sie nachlassen verwandeln sie sich zu einsammelbaren Sand! Mit den richtigen Spezial - Waffen stirbt sie um einiges schneller!

Die Kämpfe mit dem Rabenmann



Diese Begegnung ist recht einfach. Zu besiegen ist er am besten so wie es auch im ersten Kampf in der Kampfanleitung beschrieben ist. Lauft auf ihn zu und drückt die Springentaste und schlägt ihn während ihr über ihn hinweg springt. Ansonsten, wenn er dann doch mal zum Schlag kommen sollte, die Deckung hoch. Wie auch bei jedem Gegner könnt ihr eure Umgebung zum abstoßen von Wänden o.ä. nutzen. Lasst ihm einfach keine Zeit zum schlagen.

Die Kämpfe mit den Riesen



Als erstes sei hier sein Schwachpunkt erwähnt. Das sind in dem Fall die Fresen oder Kniekehlen. Daher greift ihn nur von hinten an. Nutzt die Möglichkeit sich durch seine Beine zu rollen um an seinen Schwachpunkt zu kommen. Wenn er oft genug verwundet wurde, kniet er zu Boden. Jetzt

müsst ihr hinter ihm stehen und die Springentaste drücken um auf ihn zu klettern. Schlagt nun auf sein Kopf ein. Hier kann die Zeitlupeneinstellung sehr hilfreich sein. Nachdem er einige Schläge kassiert hat, wird er versuchen nach euch zu greifen und euch von seiner Schulter zu werfen. Jetzt habt ihr zwei Möglichkeiten... Entweder ihr springt nach einigen Schlägen von ihm runter und wiederholt die Aktion oder ihr weicht nach links oder rechts auf seiner Schulter aus. Wenn er euch doch erwischt, dann dreht die Zeit zurück, denn jetzt wisst ihr mit welcher Hand er versucht euch zu greifen und könnt dementsprechend ausweichen.

Der Kampf mit dem Drachen (Greif)



Wenn der Drache den Sturzflug auf euch ansetzt, dann rollt euch schnell zur Seite weg! Wenn er dann auf der Plattform landet nutzt eure Sandmächte wie Zeitlupe und den Zahn der Zeit (wo man sich so schnell bewegen kann) ein. Teilt euch aber auch gut eure Sandbehälter ein falls er euch auch mal erwischt. Daher nehmt besser Mächte die nur wenige Behälter verbrauchen...dauert dadurch aber auch länger.

Am besten ist es wenn man die Zeitlupe sofort wieder aktiviert wenn die vorherige endet.

Kombos richten hier auch einen guten Schaden an.

Der Endkampf mit dem Dahaka



Das ist ein echt harter Brocken! Hier die Lösung wie ich ihn besiegt hab:

Als erstes aktiviert den Zahn der Zeit (schnell bewegen) und schlägt auf ihn ein, solange bis Kaileena ihn zum Abgrund schießt. Schaltet jetzt die Zeitlupe ein, auf dem Weg zu ihm hin noch versuchen irgendwie Sandbehälter einzusammeln. Schlagt in Zeitlupe auf ihn ein und wenn sie beendet ist schaltet sofort den Zahn der Zeit an. Schlagt ihn und hofft das die Prügel recht.

Allgemein:

- Kämpft gegen ihn auf den leichten Schwierigkeitsgrad!
- Versucht immer nebenher Sand einzusammeln.
- Versucht nicht all zu weit von ihm entfernt zu stehen, sonst kommen die unangenehmen Tentakel aus dem Boden.
- Wenn seine Tentakel aus dem Boden kommen, könnt ihr unter ihnen wegrollen.

70.

2 verschiedene Enden

Es gibt zwei verschiedene Enden. Einmal eins mit Kaileena als Endgegnerin und einmal eins mit dem Dahaka als Endgegner. Wenn ihr gegen den Dahaka kämpfen wollt, sammelt alle Lebensupdates und holt euch das Wasserschwert. Wenn ihr gegen Kaileena kämpfen wollt, nehmt das Wasserschwert nicht mit!



Kämpft ihr gegen Kaileena, kehrt ihr allein zurück nach Babylon...



Kämpft ihr gegen den Dahaka, kehrt ihr mit Kaileena zurück nach Babylon...

71. Wie kämpfe ich gegen den Dahaka?

Um gegen ihn zu kämpfen müsst ihr alle 9 Lebensupdates finden. Ihr bekommt daraufhin das Wasserschwert im Saal der Sanduhr. Mit diesem Schwert könnt ihr gegen ihn antreten. **Kämpft gegen ihn auf der leichten Schwierigkeitsstufe!** Sonst wird es evtl. zu schwer. Kaileena ist auf den anderen Schwierigkeitsstufen besser zu besiegen.

72. Zusatz - Features

Ihr könnt Videos und Bilder von Figuren und Umgebungen frei schalten. Illustrationen sind erst freigeschaltet, wenn ihr beide Endgegner erledigt habt! Außerdem könnt ihr die Eigenschaften von Waffen anschauen (ihr müsst diese aber einmal in der Hand gehabt haben). Nach dem Endkampf mit dem Dahaka bekommt ihr auch noch ein Video!

Eine Artworktruhe ist hier nicht beschrieben worden! Diese könnt ihr in der Filmsequenz (gleich am Anfang) sehen wenn ihr gegen die Frau in schwarz kämpfen müsst (Opferaltar). Sie steht genau am Eingang. Ihr kommt da aber noch nicht ran. Später könnt ihr über den Südlichen Korridor in der Vergangenheit noch mal dort hin. Ich empfehle diese auch als letztes zu holen, denn der Weg von dort bis in die Haupthalle ist extrem mit Umwegen verbunden.

73. Allgemeine Tipps

Wenn ihr mal wissen wollt was der Dahaka so unverständliches von sich gibt, dann dreht doch einfach mal die Zeit zurück nachdem er etwas vor sich her gemurmelt hat...

Seht zu das ihr immer gut bei Kräften bleibt, falls euch mal Fallen erwischen oder ihr von Gegnern eins auf den Deckel bekommt.

Nutzt auch andere Wasserstellen außer Speicherbrunnen an denen ihr euch regenerieren könnt.

Schaut euch immer nach Urnen, Töpfen, Schalen oder Fässern um, damit ihr immer genügend Sand in euren Behältern habt.

Manche Fallen lassen sich um einiges leichter überwinden, wenn ihr die Zeitlupe benutzt.

Wenn ihr gegen Gegner kämpft, nutzt eure Wendigkeit und eure Umgebung, um Attacken von Wänden oder Säulen durchzuführen. Kombos sind auch hier recht wirksam.

Seid ihr mal von mehren Gegnern umringt, so ist es immer nützlich über einen der Gegner hinweg aus der Mitte raus zu springen. Ebenfalls können eure Mächte von Nutzen sein.

Wenn ihr auf Gegner stoßt, müsst ihr diese nicht immer bekämpfen. Teilweise könnt ihr einfach an ihnen vorbei laufen und so Kämpfe umgehen.

Wenn ihr Sandgeist seid habt ihr unendlich Sand zur Verfügung! Spart also nicht mit euren Mächten um Gegner oder Fallen zu bewältigen.

Ihr könnt auch wunderbar bei den sich drehenden Fallen (die mit der einzell- oder doppel- Klinge) drunter weg rollen.

Egal gegen welchen größeren Gegner ihr kämpfen müsst, die Zeitlupe hilft so gut wie immer.

Ich hoffe ihr habt Spaß gehabt und ich konnte helfen... jetzt hab ich dicke Finger ;-D

Gruß

Manuel_Berlin@GMX.de

**Wir danken Manuel für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.
Falls die Lösung für Sie hilfreich war, denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben für die
Bereitstellung und den Download der Lösung. Mit einer kleinen Spende in Briefmarken können Sie
uns unterstützen.**

**Ludwig Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach**