

Prince of Persia: The Sands of Time FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Jan 24, 2013

This walkthrough was originally written for Prince of Persia: The Sands of Time on the GBA, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
versione 1.0

gioco : PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
sistema : Game Boy Advance
tipo : Piattaforme/Azione
prodotto: Ubisoft

07/12/2012 ---> inizio stesura del documento
24/01/2013 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

|PdPWriter |
|Copyright 2012 - 2013 Spanettone Inc|
| |
| <http://spanettone.altervista.org> |
| |
ALL RIGHTS RESERVED

Contenuto del documento GUIDA A PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Menù	[@3MN]	
Durante il gioco	[@3DG]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) COMANDI & ABILITÀ	
Comandi	[@4CM]	
Pergamene	[@4PG]	
Fonti	[@4FN]	
Strutture	[@4ST]	
Trappole	[@4TR]	
Crescita del personaggio	[@4CR]	
=====	5) SOLUZIONE	
Introduzione	[@5SL]	
Prologo: La Clessidra del Tempo	[@5PR]	
Capitolo 1: La missione del Principe	[@5C1]	
Capitolo 2: Gioco di squadra	[@5C2]	
Capitolo 3: Potere assoluto	[@5C3]	
Capitolo 4: La regina delle bestie	[@5C4]	
Capitolo 5: Un disperato tentativo	[@5C5]	
Capitolo 6: Esplorazione del palazzo	[@5C6]	
Capitolo 7: Il ragazzo senza nome	[@5C7]	

|3) NOZIONI DI BASE:|
|////////////////////|

Ecco alcune cose da sapere per giocare al meglio a Prince of Persia t.S.o.T.

/-----\
| MENÙ | [@3MN]
\-----/

Premendo il pulsante START durante la partita, si accederà al Menù di Gioco.

```
-----  
L|                                     |R  
-----  
|  | PV 60/102   ATT 52  
|  |  
|  | SB 100/128  DIF 42  
|  |  
|  | PROS 2     TOT 27/75  
14  
[S] [O] [M] [P] [N] [>]  
-----
```

Sulla sinistra è presente l'immagine del Principe e sulla destra vengono indicati i suoi parametri principali:

LIVELLO (numero sotto l'immagine del Principe)

Il livello del personaggio indica la sua "forza complessiva". Più è alto il livello, più i parametri aumentano di valore. Il passaggio ad un livello maggiore è indicato dal Principe che solleva in aria la spada dopo aver eliminato il nemico. Il livello più alto raggiungibile è il Livello 30.

PUNTI VITA (Cuore)

I PV sono l'energia vitale del personaggio. Più PV possiede, più sarà difficile che muoia, infatti quando i PV arrivano a zero il personaggio perde la vita. Il primo valore indica i PV attuali, il secondo indica il valore massimo dei PV. È possibile recuperare PV utilizzando la Pozione energetica o l'Elisir, oppure recandosi presso le Fontane della Vita e le Stanze di Salvataggio. Il limite massimo di PV aumenta di sei unità ogni due livelli.

SABBIE (Clessidra)

Questo valore indica la quantità di Sabbie del Tempo a disposizione del personaggio. Si consuma gradualmente utilizzando i poteri temporali e si ripristinano eliminando i nemici oppure utilizzando le sacche delle Sabbie del Tempo. Il valore massimo di questo parametro rimane fisso per tutta la durata dell'avventura ed è pari a 128.

ATTACCO (Spada)

Il valore dell'Attacco indica quanta forza fisica possiede il personaggio. Più esso è alto, maggiore sarà il danno inflitto dal Principe con la spada. Questo parametro aumenta di sette unità ogni due livelli.

DIFESA (Corazza)

Questo valore indica la resistenza del personaggio. Più il valore della Difesa è alto, minore sarà il danno subito dagli attacchi nemici. Il parametro aumenta di sei unità ogni due livelli.

PROSSIMO LIVELLO (nemico sotto la Clessidra)

Questo numero indica la quantità necessaria di nemici da eliminare per far

aumentare di livello il Principe. Quando la cifra raggiunge lo zero, il Livello aumenta di una unità. Il numero diminuisce man mano che si eliminano i nemici principali.

NEMICI TOTALI (nemici sotto la Corazza)

Questo numero indica quanti dei 75 nemici principali sono stati eliminati.

Premendo i pulsanti L o R si potranno scorrere le varie pagine del Menù di Gioco, indicate dalle caselle gialle nella parte bassa dello schermo:

[S] Status (pagina iniziale)
[O] Oggetti
[M] Mappa
[P] Pergamene
[N] Nemici
[>] Opzioni

* Menù Oggetti *

Scorrendo verso destra le pagine del Menù di Gioco, la seconda riguarda il Menù Oggetti.

```
-----  
L|                                     |R  
-----  
      AI   AR   PE   ST   EL   :AN:  
      MR   MG   MO   MT  
      MA   MV   MS   MZ  
      Antidoto  
      [S] [O] [M] [P] [N] [>]  
-----
```

Nella prima fila sono indicati gli oggetti utilizzabili dal Principe con le rispettive quantità, dove è necessario:

AI -> Anello immobilizzante
AR -> Anello rallentante
PE -> Pozione energetica
ST -> Sabbie del Tempo
EL -> Elisir
AN -> Antidoto

Per utilizzare uno di questi oggetti, evidenziarlo con il cursore e premere il pulsante A.

Nel resto della schermata invece sono presenti le Medaglie raccolte ed ognuna di esse è divisa in tre frammenti:

MR -> Medaglia di rame
MG -> Medaglia di giada
MO -> Medaglia di onice
MT -> Medaglia di Tagua
MA -> Medaglia di Azzurrite
MV -> Medaglia di Olivina
MS -> Medaglia di Spinello
MZ -> Medaglia di Zircone

Gli oggetti non ancora ottenuti vengono indicati da sagome nere. Nella parte bassa dello schermo è presente il nome dell'oggetto evidenziato dal cursore.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONSULTARE LA SEZIONE 6: MEDICINE e MEDAGLIE

* Menù Mappa *

Scorrendo verso destra le pagine del Menù di Gioco, la terza riguarda il Menù Mappa.

L| |R

[]=[]
[]=[]=[] []=

[S] [O] [M] [P] [N] [>]

Qui viene presentata la mappa della sezione in cui è presente il Principe.

La stanza che brilla indica quella dove si trova attualmente il personaggio.

Non è possibile controllare le mappe delle altre sezioni, nè su di esse vengono indicate la posizione delle Stanze di Salvataggio o delle Fontane della Vita.

Le camere colorate diversamente indicano quelle dove è presente un frammento di Medaglia che non è stato ancora raccolto. Il colore usato per queste camere sarà quello della rispettiva Medaglia presente.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONSULTARE LA SEZIONE 7: MAPPA

* Menù Pergamene *

Scorrendo verso destra le pagine del Menù di Gioco, la quarta riguarda il Menù Pergamene.

L| |R

:PD: PR PS PA PB

PF PV PP PM PH

PI PC PZ PL PE
Pergamena Doppio Salto
[S] [O] [M] [P] [N] [>]

Qui sono presenti le Pergamene raccolte dal personaggio, ognuna delle quali

dona al Principe una nuova abilità. Premendo il pulsante A, si aprirà quella indicata dal cursore, mostrando le istruzioni per eseguire la tecnica.

Le varie Pergamene sono:

- PD -> Pergamena Doppio salto
- PR -> Pergamena Rotolata
- PS -> Pergamena Sporgenze
- PA -> Pergamena Arrampicata
- PB -> Pergamena Rimbalzo
- PF -> Pergamena Furia
- PV -> Pergamena Riavvolgi
- PP -> Pergamena riparatrice
- PM -> Pergamena Medaglie segrete
- PH -> Pergamena Farah
- PI -> Pergamena Assorbi
- PC -> Pergamena Cautela
- PZ -> Pergamena Immobilizza
- PL -> Pergamena Rallenta
- PE -> Pergamena Liberazione

Le Pergamene non ancora ottenute vengono indicate da sagome nere. Nella parte bassa dello schermo è presente il nome della Pergamena evidenziata dal cursore.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONSULTARE LA SEZIONE 4: PERGAMENE

* Menù Nemici *

Scorrendo verso destra le pagine del Menù di Gioco, la quinta riguarda il Menù Nemici.

<u>L </u>						<u> R</u>
Arc	xxx	Lan	xxx			
Gue	x	Ala	xx			
Fab	xx	Gig	xxx			
Mag	xxxx	Ama	x			

19/75

[S] [O] [M] [P] [N] [>]

Qui vengono indicati quanti e quali dei 75 nemici principali sono stati eliminati. Per ogni esemplare sconfitto è presente una tacca vicino alla rispettiva immagine.

I vari nemici principali sono:

- Arc -> Arciere
- Gue -> Guerriero
- Fab -> Fabbro
- Mag -> Mago
- Lan -> Lanciere
- Ala -> Alabardiere
- Gig -> Gigante
- Ama -> Amazzone

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONSULTARE LA SEZIONE 6: NEMICI

* Menù Opzioni *

Scorrendo verso destra le pagine del Menù di Gioco, la sesta riguarda il Menù Opzioni.

```
-----  
L|                                     |R  
--                                     --  
  
          Continua  
  
          Riposo  
  
          Esci  
  
[S] [O] [M] [P] [N] [>]  
-----
```

Qui è possibile:

(Continua)

- tornare al gioco

(Riposo)

- mettere in standby il dispositivo, senza perdere i dati della partita corrente. Per riprendere l'avventura premere assieme " Select + L + R "

(Esci)

- ritornare alla schermata del titolo. Verrà chiesta un'ulteriore conferma di questa scelta.

.....

```
/-----\  
| DURANTE IL GIOCO |                                     [3DG]  
\-----/
```

Nella schermata dell'avventura, in alto a sinistra è presente la seguente barra:

```
  _____  
 /         \  
|_ / 000 \ _____|  
  o     o  
   000
```

La barra arancione indica i PV attuali sotto forma di grafico. Si svuota man mano che il personaggio subisce danni e si riempie quando ci si cura oppure presso le Stanze di Salvataggio e le Fontane della Vita. La sua dimensione aumenta gradualmente con l'avanzamento di Livello.

Sotto di essa è presente un anello celeste che indica la quantità di Sabbie del Tempo possedute. Esso si svuota man mano che si utilizzano i poteri temporali e si ricarica utilizzando le sacche di Sabbie del Tempo oppure eliminando i nemici.

I numeri rossi sui mostri indicano i danni inflitti loro.
I numeri rossi sul personaggio indicano i danni subiti dal Principe.
I numeri verdi indicano i PV persi gradualmente dal personaggio quando subisce lo Status Veleno.
I numeri celesti indicano i PV persi gradualmente dal personaggio quando subisce lo Status Gelo.

In basso a destra appare il nome dell'oggetto raccolto e la barra di vita del boss che si sta affrontando.

=== USARE LE STANZE DI SALVATAGGIO ===

Posizionarsi sull'altare e rimanere immobili. I PV saranno completamente ricaricati, ma non le Sabbie del Tempo, e verranno rimossi gli eventuali status negativi. Perdendo la vita, senza però aver attivato in precedenza uno dei Checkpoint, si riprenderà l'avventura dall'ultima Stanza di Salvataggio utilizzata.

=== USARE LE FONTANE DELLA VITA ===

Posizionarsi sotto la fontana e rimanere immobili. I PV saranno gradualmente ricaricati, ma non le Sabbie del Tempo, e verranno rimossi gli eventuali status negativi.

=== STATUS NEGATIVI ===

Esistono attacchi che possono variare lo status, cioè lo stato del personaggio, infliggendogli ulteriori danni.

Status VELENO

Il personaggio inizia a perdere gradualmente PV. Lo status si rimuove dopo circa otto secondi oppure usando l'oggetto Antidoto. La quantità di PV persi per via dell'avvelenamento diminuisce man mano che aumenta il parametro Difesa.

Status GELO

Il personaggio viene immobilizzato dal ghiaccio e non può muoversi, inoltre perde PV gradualmente. Mentre è bloccato dal ghiaccio, il Principe perderà la presa da eventuali elementi della stanza a cui è aggrappato ma non subirà danni ulteriori da trappole e nemici. Lo status si rimuove premendo in continuazione i tasti direzionali, oppure automaticamente dopo circa sei secondi. La quantità di PV persi per via del gelo diminuisce man mano che aumenta il parametro Difesa.

Status CAOS

Il personaggio viene circondato da stelline e le direzioni Destra e Sinistra vengono invertite, rendendo più difficile controllare il Principe. In questi casi è bene rimanere immobili, limitandosi solo ad attaccare i nemici, in attesa che lo status si rimuova automaticamente dopo circa tre secondi.

.....

/-----\
| CONSIGLI VARI |
\-----/

[@3CV]

- Se non sapete dove andare, controllate la mappa e recatevi nelle zone ancora inesplorate: molto probabilmente là troverete l'oggetto o l'abilità che vi

Tasto L --: Sabbie del Tempo

Tasto R --: Assorbimento

Start ----: mette l'avventura in pausa ed apre il Menù di Gioco

Select ---: cambiare personaggio (solo dove è possibile)

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

Il Principe è molto agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione in cui è rivolto. Grazie alle sue capacità è in grado di muoversi agevolmente nelle varie stanze di cui è composta la mappa. I nemici possono danneggiarlo anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non è molto ampio.

ACCOVACCIARSI

[direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, il Principe è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, il personaggio non può camminare strisciando ma rimane fermo sul posto. Da accovacciati è sempre possibile attaccare con la spada.

SALTARE

[pulsante A]

Il Principe possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare nemici ed ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. All'inizio il Principe non potrà raggiungere grandi altezze saltando, ma proseguendo nell'avventura otterrà tecniche che gli permetteranno di superare qualsiasi ostacolo.

Durante il salto è comunque consentito attaccare con la spada. Mentre si è in volo, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi. Premendo il tasto del Salto ed immediatamente dopo la direzione Indietro, esso verrà eseguito all'indietro.

Atterrando da medie altezze, il Principe perderà alcuni PV all'impatto col pavimento. Cadendo invece da notevoli altezze, il personaggio si distenderà, segno che perderà la vita una volta toccato terra. Per questo motivo è necessario valutare attentamente le distanze e le cadute.

SCENDERE

[pulsante A, mentre si è accovacciati su una piattaforma]

Una volta arrivati su una piattaforma, è possibile scendere verticalmente da essa abbassandosi e premendo il tasto A. Questo si può fare solo dalle piattaforme più sottili. Compiendo questo movimento su una base da cui non si può scendere, il Principe eseguirà la Rotolata.

ATTACCO CON LA SPADA

[pulsante B]

Il personaggio è in grado di eseguire un attacco alla volta con la spada, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto B per eseguire una serie di colpi. Il Principe ha la possibilità di attaccare da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato, ma sempre nella direzione in cui è rivolto. Colpendoli con la spada, il personaggio è in grado di respingere orizzontalmente i proiettili nemici.

AGGRAPPARSI

Mentre si salta oppure mentre si cade, premendo la direzione relativa, il Principe si aggrappa alle pedane alle quali si avvicina. Una volta rimasti appesi è possibile:

- lasciarsi cadere [Giù + pulsante A]
- salire sulla pedana [Su + pulsante A]

Mentre si è aggrappati ad un'estremità non è possibile utilizzare la spada. Il personaggio perderà la presa se verrà colpito mentre è aggrappato ad una pedana.

VISUALE

Durante l'avventura è possibile spostare leggermente la telecamera per inquadrare le zone successive della stanza, in modo tale da conoscere la posizione e la presenza o meno di altri ostacoli. Per fare questo bisogna tenere premuta la direzione desiderata.

A seconda della posizione in cui si trovi il Principe, sarà possibile spostare la telecamera solo in determinate direzioni:

- fermo, mentre si trova in piedi [solo Giù]
- accovacciato [solo Giù]
- aggrappato ad una pedana o ad una sporgenza [Su oppure Giù]
- aggrappato ad una corda o ad una colonna [Destra oppure Sinistra]

SUPER SALTO

[cambiare subito direzione dopo un Salto]

Questa tecnica avanzata richiede notevoli riflessi nell'esecuzione del comando. Per compiere un Super Salto bisogna prima saltare in avanti e, non appena il Principe si stacca da terra, premere subito la direzione opposta. Il tempismo è fondamentale per eseguire questa abilità perchè il lasso di tempo utile è molto breve. Se fatto correttamente, il personaggio raggiungerà un'altezza superiore a quella del semplice salto all'indietro. Combinando questa tecnica al Doppio Salto è possibile superare facilmente qualsiasi ostacolo.

ATTACCO CONTINUO

[Giù +A + B, tenuti premuti]

Il Principe esegue fendenti a ripetizione, avanzando gradualmente sul pavimento. Questa tecnica è utile per abbattere in pochi secondi i nemici più resistenti, a patto però di non avvicinarsi troppo a loro, perchè si subiranno danni venendone a contatto. Una volta ottenuta la Pergamena Furia, non si potrà più utilizzare questa tecnica.

PERGAMENE

[@4PG]

All'interno delle varie stanze è possibile recuperare delle Pergamene che donano al Principe la capacità di eseguire nuove abilità. Grazie ad esse si potranno superare più agevolmente i vari ostacoli presenti nel gioco. Dal Menù Pergamene è possibile leggere la descrizione di ognuna di esse evidenziandole con il cursore e premendo il pulsante A.

Le varie Pergamene sono:

- Pergamena Arrampicata
- Pergamena Assorbi
- Pergamena Cautela
- Pergamena Doppio salto
- Pergamena Farah
- Pergamena Furia
- Pergamena Immobilizza
- Pergamena Liberazione
- Pergamena Medaglie segrete
- Pergamena Rallenta
- Pergamena Riavvolgi
- Pergamena Rimbalzo
- Pergamena riparatrice
- Pergamena Rotolata
- Pergamena Sporgenze

Accanto ad ogni nome è indicata la stanza dove è situata la Pergamena.

PERGAMENA ARRAMPICATA

Parte 3: Magazzino - C19

"Corri verso una parete e arrampicati in verticale. Premi Pulsante A per saltare"

Questa abilità consente al Principe di correre per un breve tratto lungo le pareti verticali, in modo tale da poter raggiungere più facilmente le zone superiori della stanza. Per fare questo è sufficiente avvicinarsi ad una parete, prendendo un minimo di rincorsa, ed il personaggio correrà su di essa automaticamente.

Durante lo scatto verticale è possibile premere in ogni momento il pulsante A per eseguire un salto all'indietro. Venendo colpiti mentre si corre, la tecnica verrà interrotta ed il Principe tornerà sul pavimento.

Se pur sfruttando la rincorsa il personaggio non riesce a scattare lungo la parete, vuol dire che non è possibile eseguire questa tecnica su quel muro ma ciò non è una limitazione perchè avviene solo lungo pareti dove non è necessario utilizzare l'Arrampicata.

PERGAMENA ASSORBI

Parte 2: Biblioteca - B19

"Premi Pulsante R per assorbire i proiettili"

Grazie a questa tecnica, il Principe è in grado di assorbire un proiettile nemico per poi scagliarlo in seguito. Una volta che l'avversario ha aperto il fuoco, tenere premuto il pulsante R, facendo in modo che il proiettile colpisca la spada del personaggio. L'arma ora inizierà ad emettere bagliori gialli, segno che l'assorbimento è stato compiuto correttamente.

Da questo momento in poi, non appena si attaccherà con la spada, il proiettile verrà rilasciato orizzontalmente e potrà danneggiare qualsiasi nemico. Se si viene colpiti prima di aver rilasciato il colpo, questi verrà perduto. Il Principe è in grado di assorbire un solo proiettile alla volta. Questa tecnica è molto utile per affrontare i Maghi e le Torri.

"Tieni premuto Pulsante R e premi la Pulsantiera di Comando dx o sx per procedere o retrocedere"

Generalmente il Principe è rivolto sempre nella direzione in cui cammina inoltre è posizionato vicino ad uno dei lati dello schermo. Spostandosi avanti ed indietro, il cambiamento di visuale può risultare fastidioso e poco pratico per affrontare i nemici e superare gli ostacoli. Tenendo premuto il pulsante R e muovendosi verso Destra o Sinistra, il personaggio avanzerà oppure indietro restando rivolto sempre nella stessa direzione.

In questo modo sarà più semplice controllare la posizione di nemici ed ostacoli senza necessariamente subire lo spostamento della telecamera. Questa abilità non funziona invece per i salti: eseguendo un salto all'indietro, il Principe si volterà dall'altro lato se si continua a premere la direzione Indietro mentre si atterra. La Cautela si rivela utile soprattutto per affrontare nemici che avanzano costantemente come i Fabbri.

"Se in aria, premi Pulsante A per il Doppio salto"

Con questa Pergamena, premendo nuovamente il tasto A mentre si è a mezz'aria, il Principe è in grado di raggiungere altezze più elevate del salto semplice e può anche scavalcare i nemici. Si può modificare la direzione del Doppio Salto premendo Destra o Sinistra tra un salto e l'altro. Curiosamente, il Doppio Salto all'indietro raggiunge un'altezza superiore di quello in avanti.

"Premi Select per giocare come Farah"

Nella seconda parte del gioco sarà necessario impersonare Farah, la figlia del Maharajah, per superare le varie stanze della Biblioteca. I comandi della ragazza sono:

Tasti direzionali -: Muovere Farah
Sinistra / Destra -: Muovere sinistra / destra
Giù -----: Abbassarsi / Scendere lungo corde e colonne
Su -----: Salire lungo corde e colonne
Pulsante A -----: Salto
Pulsante B -----: Scoccare una freccia
Select -----: cambiare personaggio

Inoltre Farah è in grado di aggrapparsi ai bordi delle pedane, ma non può spingere le casse, utilizzare le Sabbie del Tempo, raccogliere oggetti ed usufruire delle fonti di energia. La ragazza possiede una propria barra di vita, indipendente da quella del Principe, che si può ripristinare solo presso le Fontane della Vita. Il personaggio si può cambiare solo quando appare il ritratto nella parte bassa dello schermo. In questa parte del gioco si terminerà l'avventura se uno solo dei personaggi perderà la vita.

"Tieni premuto Pulsante B per un attacco più forte"

Tenendo premuto il pulsante B, la spada del Principe emetterà scintille azzurre. Rilasciando il tasto, il personaggio eseguirà un potente fendente verticale. Grazie a questa tecnica è possibile infliggere danni elevatissimi ai nemici ed inoltre si potranno abbattere le porte di legno.

Mentre si prepara questa tecnica non è consentito spostarsi, inoltre essa potrà essere interrotta subendo danni dai nemici oppure venendo colpiti dalle trappole. È consentito utilizzarla mentre si è in piedi, accovacciati oppure quando si è in aria, a patto però di rilasciare il pulsante B prima di atterrare.

"Premi Pulsante L per immobilizzare un nemico (solo quando l'Anello immobilizzante è attivo)"

Questa abilità permette al Principe di fermare il tempo per pochi secondi, immobilizzando sia le trappole che i nemici. Per eseguirla bisogna prima selezionare l'Anello immobilizzante dal Menù Oggetti, poi premere una volta il pulsante L. La durata di questa tecnica è direttamente proporzionale alla quantità di Sabbie del Tempo in possesso. Avendone la quantità massima, il tempo verrà fermato per circa tre secondi.

Una volta attivata, la tecnica non si può interrompere e consuma tutte le Sabbie del Tempo a disposizione. Mentre il tempo è fermo, si subiranno danni ugualmente venendo a contatto con nemici e trappole. Questa tecnica serve soprattutto per superare ostacoli che si muovono molto velocemente oppure per bloccare la loro posizione in una zona favorevole.

Esiste un metodo per interrompere manualmente questa abilità, evitando così il consumo completo di tutte le Sabbie. Quando non è più necessario che il tempo rimanga bloccato, recarsi nel Menù Oggetti e deselezionare l'Anello immobilizzante. In questo modo il tempo riprenderà a scorrere istantaneamente.

"Tieni premuto Pulsante B per recuperare la sabbia da un persiano di sabbia sconfitto"

Dopo aver sconfitto i nemici secondari, i loro corpi scompaiono e si ottengono automaticamente Sabbie del Tempo. Quando invece si atterrano quelli principali, bisogna avvicinarsi a loro, accovacciarsi e tenere premuto il pulsante B. Così facendo il Principe conficcherà il pugnale nei loro corpi, assorbendo le Sabbie del Tempo e liberandoli dalla maledizione.

Solo dopo aver fatto questo, essi vengono effettivamente dichiarati sconfitti e aggiunti alla lista. Per usare la Liberazione bisogna prima accertarsi che i nemici siano realmente inermi, poichè in alcuni casi essi si rialzano subito dopo essere stati atterrati. Perciò è bene aspettare qualche istante prima di assorbire le Sabbie del Tempo. Se non si utilizza questa abilità, i nemici principali torneranno in vita con tutti i loro PV dopo alcuni secondi.

"Usa Riavvolgi e raccogli le Medaglie segrete"

All'interno delle varie stanze del gioco sono presenti dei frammenti di medaglie. Questi sono di colore grigio e generalmente sospesi a mezz'aria. Per poterli raccogliere bisogna prima attraversarli saltando e poi riavvolgere il tempo tenendo premuto il pulsante L. In questo modo il Principe sarà in grado di ottenerli mentre ritorna indietro nel tempo. I frammenti di una stessa Medaglia possono essere raccolti in qualsiasi ordine e sono sempre presenti nelle varie stanze.

"Premi Pulsante L per rallentare il tempo (solo quando l'Anello rallentante è attivo)"

Questa abilità permette al Principe di rallentare il tempo per pochi secondi, e con esso anche le trappole ed i nemici. Per eseguirla bisogna prima selezionare l'Anello rallentante dal Menù Oggetti, poi tenere premuto il pulsante L. La durata di questa tecnica è direttamente proporzionale alla quantità di Sabbie del Tempo posseduta. Avendone la quantità massima, il tempo viene rallentato per circa cinque secondi.

Una volta attivata, la tecnica si può interrompere in ogni istante rilasciando il pulsante L oppure viene stoppata automaticamente quando le Sabbie si saranno esaurite. Mentre il tempo scorre lentamente, si subiscono comunque danni venendo a contatto con nemici e trappole. Questa tecnica serve soprattutto per superare ostacoli che si muovono molto velocemente.

"Premi Pulsante L per portre indietro il tempo"

Utilizzando le Sabbie del Tempo, il Principe è in grado di riavvolgere lo scorrere degli eventi, tornando indietro nel tempo di alcuni secondi, e per fare questo bisogna tenere premuto il pulsante L. Una volta attivata, la tecnica si può interrompere in ogni istante rilasciando il tasto L oppure viene stoppata automaticamente dopo che si sarà tornati indietro di circa sei secondi o quando le Sabbie si saranno esaurite.

Mentre si riavvolge lo scorrere del tempo, il Principe, così come i nemici e le varie trappole presenti, ripercorrono al contrario le ultime azioni da loro svolte. Grazie a questa abilità è possibile riprovare subito un movimento o un salto sbagliato, oppure evitare di subire danni. Le trappole distrutte non verranno ripristinate da questo potere temporale. Se si possiedono abbastanza Sabbie, è anche consentito resuscitare, ad esempio dopo essere caduti sul fondo della stanza, tornando sufficientemente indietro nel tempo. Questo potere temporale è indispensabile per raccogliere i vari frammenti di Medaglie.

Il Principe può utilizzare questa abilità sin dall'inizio del gioco, pur non possedendo la Pergamena.

"Salta verso una parete, premi la pulsantiera di Comando sx o dx + Pulsante A per eseguire un salto con rimbalzo"

Tramite questa abilità, il Principe diviene in grado di sfruttare le pareti verticali per darsi lo slancio mentre è in aria e raggiungere così altezze maggiori. Per fare ciò, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere il pulsante A insieme alla direzione della parete su cui si rimbalza. È possibile anche saltare più volte in maniera alternata su pareti parallele, in modo tale da scalare facilmente lunghi condotti verticali.

"Usa le Sabbie del Tempo con Pulsante B per ricostruire gli oggetti rotti"

Il Principe può utilizzare il potere temporale delle Sabbie del Tempo per riparare oggetti rotti da utilizzare in seguito come pedane. Per poterli ricostruire, avvicinarsi ad essi e tenere premuto il pulsante B sino a quando non saranno completamente riparati. Le strutture ripristinate in questa maniera non potranno più essere distrutti ed ogni riparazione necessita di una determinata quantità di Sabbie del Tempo. Gli oggetti da ricomporre si trovano in:

Parte 1: Atrio ----- A7	Ponte	(38 Sabbie)
Parte 1: Atrio ----- A11	Pila	(50 Sabbie)
Parte 1: Atrio ----- A16	Pila	(50 Sabbie)
Parte 1: Atrio ----- A18	Ponte	(38 Sabbie)
Parte 3: Magazzino - C13	Pila	(56 Sabbie)
Parte 4: Mura ----- D15	Doppia rampa	(50 Sabbie)
Parte 5: Studio ---- E9	Ponte	(38 Sabbie)
Parte 5: Studio ---- E17	Ponte	(38 Sabbie)

"Premi la Pulsantiera di Comando Giù + Pulsante A per rotolare"

Il Principe esegue una breve capriola in avanti sul pavimento. Questa tecnica serve soprattutto per passare al di sotto di ostacoli oppure per schivare particolari attacchi nemici. La Rotolata non è una tecnica offensiva inoltre la si può interrompere in qualsiasi istante premendo il pulsante B per eseguire un fendente con la spada.

Il Principe può utilizzare questa abilità sin dall'inizio del gioco, pur non possedendo la Pergamena.

"Tieni premuta la Pulsantiera di Comando Su per non cadere dalle sporgenze"

In alcune stanze sono presenti delle sporgenze orizzontali lungo le quali il Principe può avanzare rimanendo aggrappato o camminandoci sopra. Saltando in direzione di una sporgenza, il personaggio si aggancerà automaticamente ad essa. Da questa posizione è possibile:

- spostare la visuale [Su o Giù]
- muoversi lateralmente [Destra o Sinistra]
- attaccare con la spada [Pulsante B]
- salire sulla sporgenza [Su + Pulsante A]
- scendere dalla sporgenza [Giù + Pulsante A]

Una volta saliti sulla sporgenza bisogna tenere costantemente premuta la direzione Su per rimanere attaccati alla parete. In caso contrario il Principe perderà l'equilibrio ed in pochi secondi cadrà da essa, agganciandosi però automaticamente con le mani. Mentre si è in piedi su una sporgenza è possibile:

- muoversi lateralmente [Destra o Sinistra]
- attaccare con la spada [Pulsante B]
- aggrapparsi ad una sporgenza superiore [Su + Pulsante A]
- aggrapparsi alla sporgenza su cui si cammina [Giù + Pulsante A]

Indipendentemente da come ci si muove lungo una sporgenza, se si viene colpiti da una lama, il Principe perderà la presa ma, cadendo, si aggancerà automaticamente ad una eventuale sporgenza presente più in basso. Non si può scendere da una sporgenza provando ad oltrepassare i bordi in quanto il Principe rimarrà fermo all'estremità di essa, inoltre non è consentito utilizzare il salto mentre si cammina su una sporgenza.

.....

```

/-----\
| FONTI |                                     [4FN]
\-----/

```

Le fonti sono emissioni di energia che si trovano sul pavimento della stanza ed hanno effetti benefici sul personaggio.

+++ Fonte Verde +++++ CHECKPOINT

In genere, dopo aver perso la vita, il gioco riprende dall'ultimo salvataggio effettuato. Queste fonti invece hanno lo scopo di crearne uno temporaneo, in modo tale da rendere meno frustrante la ripresa dell'avventura.

Dopo essersi fermati sopra una di esse, nel caso in cui si perda la vita, il Principe non ricomincerà dalla Stanza di Salvataggio bensì dal punto in cui era presente la Fonte Verde. Questo Checkpoint rimane sempre attivo e viene cancellato solo quando si utilizza una Stanza di Salvataggio, una nuova Fonte Verde oppure tornando alla schermata del titolo.

- Parte 1: Atrio ----- A4 A10
- Parte 2: Biblioteca - B3 B7 B10 B14 B16
- Parte 3: Magazzino -- C2 C8 C13 C17
- Parte 4: Mura ----- D3 D15 D17
- Parte 5: Studio ----- E3 E8 E15

+++ Fonte Rosa +++++ RIPRISTINO PV

Per curare il personaggio è possibile utilizzare le Pozioni energetiche oppure camminare su queste fonti curative che gli restituiranno 50 PV. Le emissioni di energia rosa possono essere sempre presenti all'interno della stanza oppure comparire solo dopo aver eliminato tutti i nemici. Le fonti curative si rigenerano uscendo e rientrando dalla camera, perciò sfruttando questa proprietà è possibile curarsi completamente in pochi secondi.

- Parte 1: Atrio ----- A2 A11 A17
- Parte 2: Biblioteca - B5 B13
- Parte 3: Magazzino -- C3 C4 C5 C6

Parte 4: Mura ----- D7 D8 D18
Parte 5: Studio ----- E7 E17

+++ Fonte Celeste +++ RIPRISTINO SABBIE

Per recuperare le Sabbie del Tempo è possibile utilizzare le sacche di Sabbie oppure camminare su queste fonti celesti che le ripristineranno completamente. In genere queste emissioni di energia si incontrano nelle stanze dove bisogna utilizzare l'Anello rallentante oppure l'Anello immobilizzante per superare gli ostacoli. Esse sono sempre attive, in modo tale da poter avere sempre un'altra possibilità per utilizzare quei due oggetti.

Parte 2: Biblioteca - B11
Parte 3: Magazzino -- C2 C7 C18
Parte 4: Mura ----- D18
Parte 5: Studio ----- E7

+++ Fonte Porpora +++ INVISIBILITÀ

Le Fonti Porpora rendono invisibile il personaggio per circa quaranta secondi. Questa abilità consente al Principe di superare determinate porte che si aprono solo quando il personaggio non è visibile. Durante questo lasso di tempo il Principe può subire ugualmente danni dai nemici e dalle trappole, senza però perdere la sua invisibilità. Questa Fonte Porpora rimane sempre attiva all'interno della stanza in modo tale da poter avere sempre un'altra possibilità per raggiungere in tempo l'uscita.

Parte 1: Atrio ----- A15
Parte 3: Magazzino - C1
Parte 5: Studio ---- E8

+++ Fonte Viola +++++ MUSICA MAGICA

L'uso di queste fonti è strettamente collegato a quello delle Pedane musicali. Camminandoci sopra, sul personaggio compariranno delle note musicali in grado di modificare il funzionamento di queste particolari pedane. Quelle porpora sono innocue mentre la musica è in esecuzione e si attivano solo quando questa cessa; quelle verdi invece reagiscono al contrario. L'effetto della Fonte Viola dura circa quaranta secondi ed il segnale che indica che sta per terminare è dato dalla rapida scomparsa graduale delle note. Questa emissione energetica rimane sempre attiva all'interno della stanza in modo tale da poter avere sempre un'altra possibilità per superare le Pedane musicali.

Parte 4: Mura --- D17
Parte 5: Studio - E3

.....

/-----\
| STRUTTURE | [4ST]
\-----/

Le strutture sono elementi del gioco che il Principe dovrà utilizzare per proseguire

ASTE Le Aste sono delle sbarre fissate nel muro, attorno alle quali il Principe può ruotare per darsi lo slancio per il salto. Avvicinandosi ad una di queste, il personaggio la afferrerà in automatico. Una volta fatto è possibile:
.saltare [Pulsante A]

.scendere dall'asta [Giù + Pulsante A]
.cambiare il verso di rotazione [direzione opposta, mentre il Principe si trova nel punto più alto della rotazione]

Aggrappati ad un'Asta non è possibile attaccare con la spada ed il personaggio non si sgancerà da essa pur subendo danni.

CORDE & CATENE Questi lunghi supporti servono al Principe per spostarsi verticalmente lungo le stanze. Saltando verso uno di questi, il personaggio lo afferrerà in automatico. Una volta fatto è possibile:

.spostare la visuale [Destra o Sinistra]
.muoversi verticalmente [Su o Giù]
.attaccare con la spada [Pulsante B]
.saltare lateralmente [Destra o Sinistra + Pulsante A]

Mentre ci si trova lungo il supporto, il Principe non si staccherà da esso pur subendo danni e potrà usare la spada solo verso destra. Anche se a vederlo può non sembrare così, all'atto pratico l'attacco dell'arma è in grado di coprire entrambi i lati del personaggio. Perciò, per distruggere un bersaglio sulla sinistra, è sufficiente posizionarsi alla sua altezza e premere il pulsante B: pur attaccando verso destra, il personaggio sarà in grado di abatterlo. Arrivato all'estremità inferiore del supporto, il Principe si sgancerà da esso tenendo premuta la direzione Giù.

COLONNE Questi supporti hanno la stessa funzione delle Corde e delle Catene ma, a differenza di queste, è possibile spostarsi da un lato all'altro di una Colonna pur rimanendoci aggrappati. Saltando verso una di queste, il personaggio la afferrerà in automatico. Una volta fatto è possibile:

.spostare la visuale [Destra o Sinistra]
.muoversi verticalmente [Su o Giù]
.attaccare con la spada [Pulsante B]
.spostarsi dall'altro lato [Destra o Sinistra + Pulsante A]
.saltare verso l'esterno [direzione esterna + Pulsante A]

Mentre ci si trova lungo la Colonna, il Principe non si staccherà da essa pur subendo danni e potrà usare la spada solo colpendo alle sue spalle. Arrivato all'estremità inferiore del supporto, il Principe si sgancerà da esso tenendo premuta la direzione Giù.

Esistono due tipi di Colonna: quella standard e quella scivolosa. La prima è un semplice supporto senza alcuna caratteristica particolare; lungo la seconda invece il Principe scivolerà lentamente verso il basso, nel caso in cui questi rimanga fermo per alcuni istanti. Per arrestare la discesa è sufficiente premere la direzione Su. All'interno delle varie parti del gioco, i due tipi di Colonna saranno raffigurati diversamente:

Prologo & Parte 1: Atrio

standard --> marrone con decorazione a spirale
scivolosa -> marrone con muschio

Parte 2: Biblioteca

standard --> celeste con decorazione a spirale definita
scivolosa -> celeste con decorazione a spirale rovinata

Parte 3: Magazzino & Parte 4: Mura

standard --> di pietra

scivolosa -> di legno

Parte 5: Studio

standard --> marrone con decorazione a spirale definita

scivolosa -> marrone con decorazione a spirale rovinata

CASSE Le Casse sono ceste rettangolari che possono essere spostate. Avvicinandosi ad esse, il personaggio le spingerà automaticamente verso la direzione in cui cammina. Questi oggetti non possono essere distrutti e sono utili sia come basi per raggiungere zone superiori, sia per tenere premuti i pulsanti. È possibile far cadere una cassa in una zona inferiore, senza che l'oggetto si distrugga, inoltre i limiti massimi entro cui spingerla sono delimitati da alcuni sassi presenti sul pavimento.

DOPPIA RAMPA La Doppia rampa è composta da una coppia di cilindri marroni, posizionati verticalmente uno vicino all'altro. Esplorando per la prima volta la Biblioteca, si dovranno comandare due personaggi per superare le varie stanze. Posizionando uno di essi su un cilindro della Doppia rampa, questi si abbasserà mentre l'altro diverrà più alto. Poi, facendo saltare il secondo personaggio sul cilindro alto, questi abbassandosi farà aumentare di dimensioni l'altro cilindro, lanciando in aria il primo personaggio. La Doppia rampa quindi funziona come un'altalena orizzontale a due posti dove i personaggi si danno lo slancio a vicenda.

Farah ha necessariamente bisogno della collaborazione del Principe per utilizzare questa struttura e raggiungere le zone più alte della stanza. Il personaggio maschile invece è in grado di sfruttare la Doppia rampa come base anche da solo. Per farlo bisogna saltare sul cilindro più alto e, prima che si abbassi, eseguire un Doppio Salto all'indietro. In questo modo si otterrà un'altezza tale da poter raggiungere le pedane superiori.

PULSANTI & GONG Questi interruttori hanno la funzione di aprire le porte delle stanze oppure di disattivare alcune trappole. Per far funzionare i pulsanti è sufficiente camminarci sopra, oppure posizionare su di essi una cassa oppure un personaggio affinché rimangano premuti. Per attivare i Gong invece è necessario colpirli con le armi. Solitamente essi sono situati in zone non raggiungibili perciò spetterà a Farah attivarli, usando il suo arco dalla lunga distanza. Ad ogni modo anche il Principe è in grado di utilizzarli colpendoli con la sua spada.

.....

/-----\
| TRAPPOLE |
\-----/

[@4TR]

Questi sono gli ostacoli che bisognerà superare lungo le varie stanze. I vari nemici non possono venire danneggiati dalle diverse trappole.

LAME CIRCOLARI (8 PV a colpo)

Queste trappole consistono in una o più lame rotanti parellele e sporgenti dallo sfondo. Esse si muovono di continuo lungo un binario fisso che può essere orizzontale oppure verticale. La loro velocità generalmente non è molto elevata e possono essere superate facilmente saltando oppure usando la Rotolata. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendoci a contatto.

LAME DRITTE (8 PV a colpo)

A differenza di quelle circolari, questo tipo di trappole è composto da una lama che ruota attorno ad un perno fisso nello sfondo. Le lame dritte possiedono una notevole velocità e bisogna superarle saltando oppure usando la Rotolata. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendoci a contatto.

LAME TALPA (8 PV a colpo)

Questa variante delle lame circolari ha la caratteristica di essere situata sul pavimento e può essere fissa oppure muoversi di continuo lungo un binario. Le lame talpa possono attivarsi solo quando il Principe si avvicina ad esse oppure essere sempre funzionanti. Questi ostacoli possono essere superati facilmente saltando. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendoci a contatto.

LANCIAFIAMME (7 PV al secondo)

Questi dispositivi fissi sono composti da un nucleo centrale attorno al quale sono situate otto bocche da fuoco. I Lanciafiamme possono emettere getti incendiari da una o più parti, a periodi alterni o costantemente. Nel gioco sono presenti Lanciafiamme standard, dal nucleo verde, che possono essere abbattuti con le armi, mentre quelli corazzati sono indistruttibili ed hanno il nucleo rosso. Pur subendo danni dalle fiamme, il Principe non sarà respinto da esse nè si sgancerà dal supporto a cui è aggrappato.

PEDANA CON LE SPINE (6 PV da entrambi i lati)

Nel gioco esistono delle pedane gialle forate, munite di spine. Esse possono rimanere ferme oppure muoversi continuamente lungo binari fissi orizzontali, verticali o diagonali. Caratteristica di queste pedane è quella di essere munite di spine nella parte inferiore. Questi spuntoni possono rimanere fissi oppure emergere, sporgendo dai fori superiori. Generalmente essi si spostano a periodi alterni attraverso le due parti della pedana tuttavia può succedere che in alcune stanze si debba premere uno o più pulsanti per bloccarli in quella inferiore. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendo a contatto con le spine, sia che si trovino in alto o in basso.

Una variante della Pedana con le spine è la Pedana musicale. La sua particolarità è che le spine reagiscono o meno con la Fonte Viola. Le Pedane porpora sono innocue mentre la musica è in esecuzione e si attivano solo quando questa cessa; quelle verdi invece reagiscono al contrario. Per sfruttarle quindi bisogna prima utilizzare la Fonte Viola e poi superarle rapidamente prima che la musica termini.

PEDANA RETRATTILE (nessun danno)

Questo tipo di pedane sono piccole piattaforme orizzontali che sporgono dallo sfondo per alcuni secondi prima di rientrare in esso. Le pedane rientrano solo per pochi istanti perciò è possibile saltare e atterrare sulla stessa pedana, rimanendo in aria nel breve lasso di tempo in cui esse scompaiono. Per fare questo è preferibile utilizzare il Doppio Salto.

SPINE RETRATTILI (8 PV a colpo)

Sulle pareti o sul pavimento di alcune stanze sono situati dei pannelli neri dai quali fuoriescono lunghe spine. Queste possono attivarsi solo quando il

Principe si avvicina al pannello oppure ad intervalli regolari. Poichè la loro velocità è piuttosto elevata, per superarle bisogna saltare, usare la Rotolata o in alcuni casi i poteri delle Sabbie del Tempo. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendoci a contatto.

SPINE SULLE COLONNE (5 PV al secondo)

Lungo le colonne è possibile trovare degli spuntoni che fuoriescono da esse. Questi causano continuamente danni al contatto ma il Principe non si sgancerà mai dalla colonna pur essendone ferito. Per superarle è sufficiente spostarsi dall'altro lato della colonna per proseguire il cammino.

TORRE DI SPINE (5 PV a colpo)

Questi ostacoli consistono in blocchi di legno, posti in verticale sul pavimento e muniti di spine. Le trappole ruotano su loro stesse e possono essere fisse oppure muoversi di continuo lungo un binario. Per oltrepassare le Torri di spine è necessario utilizzare il Doppio Salto possibilmente eseguendolo all'indietro. Il Principe verrà respinto da queste trappole venendoci a contatto.

.....

```

/-----\
| CRESCITA DEL PERSONAGGIO |                               [@4CR]
\-----/

```

Il Principe aumenta di livello man mano che elimina i vari nemici principali. La seguente tabella presenta i vari dati, livello per livello:

- LV -> Livello
- PV -> Punti Vita a disposizione del Principe
- ATT -> valore del parametro Attacco
- DIF -> valore del parametro Difesa
- PROS -> numero di nemici principali da eliminare per aumentare di livello

```

=====
LV      PV      ATT      DIF      PROS
=====
 1 |   60   10    6    1
 2 |   66   10    6    2
 3 |   66   17   12    2
 4 |   72   17   12    2
 5 |   72   24   18    2
 6 |   78   24   18    2
 7 |   78   31   24    2
 8 |   84   31   24    2
 9 |   84   38   30    2
10 |   90   38   30    2
11 |   90   45   36    2
12 |   96   45   36    2
13 |   96   52   42    3
14 |  102   52   42    3
15 |  102   59   48    3
16 |  108   59   48    3
17 |  108   66   54    3
18 |  114   73   54    3
19 |  114   73   60    3
20 |  120   80   60    3
21 |  120   80   66    3

```


"Molti credono che il tempo sia come un fiume,
che scorre lento e inesorabile...
...ma si sbagliano.

Siediti, e ti racconterò la storia più
incredibile che tu abbia mai sentito.

Devi sapere che io sono il figlio
di Shahraman, il grande Re di Persia.

In viaggio verso Azad,
passammo per l'India...

...dove la brama di Onore e Gloria
ci condusse a un tragico destino.

VISIR: Maestà, sono il Visir del Maharajah.
Vi aiuterò ad espugnare il suo palazzo,
in cambio di un'adeguata ricompensa..."

OGGETTI

Pergamena Liberazione
Pugnale del Tempo

NEMICI

(nessuno)

PROLOGO

[P1]

Il gioco inizia in questa prima stanza dove non sono presenti i nemici ed è possibile prendere confidenza con i comandi basilari del personaggio. Arrampicatevi sulla Corda e da qui saltate verso la Colonna sulla destra. Proseguite verso l'alto, rimanendo sul lato destro del supporto sino a raggiungere l'Asta marrone che sporge dal muro. Saltate verso di essa e datevi lo slancio per raggiungere la pedana che conduce all'uscita.

[P2]

Entrati in questa stanza il personaggio si muoverà in automatico.

|| Il Principe raccoglie il PUGNALE DEL TEMPO per poi conficcarlo nella
|| Grande Clessidra presente poco più avanti. Dopo aver ottenuto il potere
|| delle Sabbie, alcuni massi cadono dal cielo ferendo il ragazzo. Grazie al
|| controllo del tempo, il Principe torna indietro di alcuni secondi per
|| recuperare energia e superare indenne l'ostacolo. Vicino all'uscita dalla
|| stanza, il ragazzo raccoglie la PERGAMENA LIBERAZIONE ed usa la nuova
|| abilità per assorbire le Sabbie dal cadavere ai piedi della porta ed infine
|| proseguire.

||
|| *Il Principe raggiunge suo padre mostrandogli ciò che ha trovato.
|| RE: Ben fatto, figliolo! Tieni quel pugnale come ricordo della tua prima
|| battaglia. In merito alla Clessidra, sarà un dono perfetto per il Sultano
|| di Asad, quando giungeremo nel suo regno...

||
|| VISIR: ...

||
||

A1

USCITA: Premere il pulsante verde

L'avventura comincia adesso a tutti gli effetti. Eliminate il primo Pipistrello e superate la fossa, proseguendo verso destra. Fatevi strada attraverso gli altri nemici volanti sino a raggiungere l'Uscita, chiusa, ed una Corda. Salite su di essa e da qui saltate per atterrare sulla piccola pedana. Sospesa a mezz'aria è presente la PERGAMENA ROTOLATA: raccoglietela mentre saltate e recatevi sulla pedana a sinistra. Avanzate sconfiggendo gli altri Pipistrelli e, sotto le tre decorazioni rosa, troverete una Cassa.

Spingetela verso sinistra e poi usatela come base per aggrapparvi alla Corda accanto. Giunti in cima, saltate sulla piccola pedana e da qui raggiungete la zona più ad est. Usate la Rotolata per oltrepassare la strettoia per poi arrivare ad una Lama circolare. Attendete che essa si trovi nel punto più alto del suo percorso ed eseguite subito la Rotolata per superare questo ostacolo. Infine premete il pulsante verde per aprire l'Uscita e tornate indietro per raggiungerla.

Accanto a questa sala è presente la prima Stanza di Salvataggio del gioco.

A2

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono quattro: uno Scarabeo, due Mini scarabei ed un Arciere. Proseguite verso est sino a quando dal pavimento non emergerà un grosso insetto viola, lo Scarabeo. Questo nemico avanza lentamente verso il Principe e sono sufficienti due colpi di spada per abbatterlo: allontanatevi da lui, accovacciatevi ed attaccatelo con l'arma. Una volta sconfitto, l'insetto rilascia sempre due Mini scarabei. Seguiteli ed eliminate anche loro rimanendo accovacciati.

Arrampicatevi sulla Corda e saltate sulle piattaforme a sinistra sino a raggiungere l'ARCIERE. Avvicinatevi a lui dopo aver schivato o distrutto la freccia e, una volta fatto, accovacciatevi e colpitelo ripetutamente sino a sconfiggerlo. Dopo averlo eliminato, ricordate di assorbire da esso le Sabbie entro pochi secondi, se no il nemico tornerà in vita con tutti i suoi PV. Ora la porta d'Uscita si aprirà.

Tornate dove avete affrontato lo Scarabeo e proseguite verso destra per poi scalare la Colonna. Rimanete sul lato orientale di essa e saltate infine per raggiungere l'Uscita, dove troverete anche un Ripristino PV.

A3

USCITA: (nessuna condizione particolare)

In questa sala non sono presenti nemici. Una volta entrati troverete subito sulla destra la PERGAMENA RIAVVOLGI. Saltate per raccoglietela ed aggrappatevi poi alla Colonna. Sulla destra è presente un Lanciafiamme: portatevi sul lato destro della struttura e distruggetelo mentre apre il fuoco verso est. Raggiungete la Colonna successiva ed ora troverete ben tre Lanciafiamme. Abbattete quello più a nord e saltate verso la struttura accanto.

Ora potete continuare a spostarvi di Colonna in Colonna, rimanendo sempre nella parte più alta di esse e distruggendo i Lanciafiamme che dovessero ostacolarvi. Una volta raggiunta l'ultima struttura, raggiungete l'estremità inferiore di essa, rimanendo sul lato orientale ed ignorando l'Uscita sulla destra. Abbattete il Lanciafiamme che spara costantemente lungo le verticali e sulla piccola pedana troverete una POZIONE ENERGETICA. Proseguendo lungo la porta accanto potrete raggiungere una Fontana della Vita dove poter ripristinare al massimo i PV. Infine ritornate sulla Colonna ed uscite da nord est.

A4

USCITA: Eliminare tutti i nemici

All'ingresso di questa camera è presente un Checkpoint mentre più avanti incontrerete una Torre. Questo nemico è molto particolare: l'unico modo per infliggergli danni è quello di colpirlo respingendo con la spada i proiettili che vi scaglierà. Rimanete lontani da essa, in modo tale che non si volti ed aspettate che apra il fuoco. Non appena il proiettile si avvicina, usate l'arma del Principe per respingerlo e colpire così la Torre. Dopo averlo fatto per tre volte, il nemico sarà sconfitto e potrete proseguire.

Aggrappatevi alla Colonna e scalatela aggirando le Spine montate su di essa. Proseguite verso sinistra sino ad incontrare un'altra Torre. Questa volta il nemico aprirà il fuoco rimanendo elevato perciò dovrete saltare e colpire con la spada per poter respingere il proiettile. Una volta eliminata anche questa statua, l'Uscita si aprirà e la via sarà libera.

A5

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Raggiungete la fontana ed un'Iguana vi verrà incontro. Questo nemico è abbastanza pericoloso ed attacca con la sua coda. Colpitela tre volte con la spada ed allontanatevi subito dal rettile per schivare il suo attacco. Tornate poi all'assalto e con altri due fendenti il nemico verrà eliminato. Agganciatevi alla Colonna ed aggirate le Spine. Questa volta lungo la scalata troverete sul lato sinistro alcuni Pipistrelli: eliminateli con la Spada in modo tale da avere in seguito maggiore campo libero per i salti.

Mentre proseguite verso l'alto, arriverete in corrispondenza di una pedana sulla destra dove è presente una Lama circolare. Saltate dalla Colonna e superate questo ostacolo ad est per trovare la PERGAMENA MEDAGLIE SEGRETE accanto alla parete. Tornate sulla struttura e continuate la scalata sino a raggiungere la piattaforma in alto a destra. Al termine di essa vedrete un frammento grigio brillare: si tratta di un frammento di medaglia. Per poterlo raccogliere, attraversatelo saltando e poi usate il potere delle Sabbie tenendo premuto il pulsante L. In questo modo il Principe sarà in grado di ottenerlo mentre ritorna indietro nel tempo, ricevendo così la MEDAGLIA DI RAME.

Ritornate sulla Colonna e questa volta dovrete superare un'altra Lama circolare sulla sinistra. Calcolate bene il tempo per schivare l'ostacolo perchè la pedana non è molto lunga. Aggrappatevi poi alla Colonna ad ovest e proseguite verso il basso eliminando i Pipistrelli ed aggirando le Spine. Arrivati al termine della struttura, uscite dalla porta in basso a sinistra.

Superate la Stanza di Salvataggio per proseguire nell'avventura.

USCITA: Premere i pulsanti nell'ordine Verde, Rosso, Giallo

Entrati in questa sala, nell'angolo in alto a destra dello schermo appariranno tre cerchi bianchi che andranno ad indicare tre colori. Per uscire da questa camera bisognerà premere tre pulsanti colorati nell'ordine richiesto.

Avanzate verso ovest sino a trovare oltre le tende una serie di luci colorate: l'ordine in cui dovrete attivare gli interruttori è quello indicato da questi segnali partendo da sinistra, e quindi Verde - Rosso - Giallo.

Ogni volta che premerete un pulsante, nell'indicatore in alto a destra apparirà il colore corrispondente. Per resettare l'indicatore bisognerà inserire una combinazione qualsiasi di colori che non sia quella richiesta dal gioco. Fate attenzione a non premere due volte lo stesso pulsante se no sarete costretti a resettare l'indicatore e ricominciare l'ordine dall'inizio.

Proseguite verso sinistra, eliminando i Mini scarabei, e salite sulla Corda. Ignorate per ora il lato occidentale della stanza e raggiungete la seconda Corda, evitando di farvi colpire dalla Lama circolare. Una volta fatto, scalate la struttura e, sulla sinistra, troverete il Pulsante Giallo. Non lo toccate bensì saltate verso destra ed oltrepassate la strettoia. Poi schivate le due Lame circolari, sfruttando la Corda, e raggiungete l'angolo di nord est dove è presente il Pulsante Verde.

Premetelo ed utilizzate poi la struttura gialla per raggiungere il pavimento. Qui troverete sulla sinistra il Pulsante Rosso ed un Mini scarabeo. Eliminate quest'ultimo ed activate il secondo l'interruttore. Fate il percorso al contrario per ritornare al Pulsante Giallo e dopo averlo premuto l'Uscita si aprirà permettendovi di proseguire.

USCITA: (nessuna condizione particolare)

All'ingresso di questa sala è presente un Checkpoint. Usate le pedane per raggiungere la Colonna e fate attenzione poichè queste strutture ricoperte di muschio faranno scivolare il personaggio nel caso in cui rimaniate fermi per alcuni istanti. Saltate da una Colonna scivolosa all'altra per superare la Lama circolare ed atterrate sul pavimento sulla destra. Ora dovrete schivare due ostacoli che si muovono verticalmente con tempi diversi. Aspettate che la Lama di sinistra abbia appena iniziato la risalita e, usando la Rotolata, potrete superare le due trappole in una sola volta.

Aggrappatevi alla successiva Colonna scivolosa e da qui poi raggiungete quella accanto. Proseguite verso l'alto, aggirando le Spine e facendo attenzione ai Lanciafiamme, e una volta arrivati in cima saltate di Colonna in Colonna sino ad arrivare sulla pedana di nord est. Eliminate il Pipistrello e rompete il vaso accanto alla parete per trovare le SABBIE DEL TEMPO. Spingete la Cassa verso sinistra, facendola precipitare nella parte inferiore della stanza. Poi aggrappatevi all'estremità sinistra della pedana e lasciatevi cadere in verticale: in questo modo atterrerete sulla Cassa senza subire danni, raggiungendola subito questo punto della stanza senza essere costretti a fare tutto il giro tramite le Colonne scivolose.

Sfruttate la Cassa come base per aggrapparvi alla struttura con il muschio sulla destra e da qui distruggete il Lanciafiamme in alto. Dopo averlo fatto, rimanete sempre nella parte più alta della struttura e da qui potrete raggiungere l'ultima Colonna scivolosa senza curarvi della Lama circolare.

Uscite da sud est.

A11

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono due: un'Iguana ed un Gigante. Proseguite verso destra per incontrare il rettile. La strategia per eliminarlo è la precedente: colpirlo tre volte, allontanarsi per schivare la sua coda, tornare da esso ed attaccarlo altre due volte per sconfiggerlo definitivamente. Raggiungete la Colonna e proseguite verso l'alto aggirando le Spine montate su di essa.

Saltate sulla pedana a sinistra e più avanti incontrerete il GIGANTE. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e può scagliare le lame verso l'alto oppure verso il basso ed esse torneranno indietro come se fossero boomerang. Per eliminarlo facilmente, avvicinatevi a lui, dopo aver respinto una sua lama, e colpitelo tre volte. Dopo averlo fatto, allontanatevi per respingere la lama successiva e tornate all'attacco per sconfiggerlo definitivamente.

Una volta eliminato, l'Uscita si aprirà e davanti ad essa verrà generata la fonte del Ripristino PV. Tornate sulla Colonna e proseguite verso sud est per uscire dalla stanza.

Superate la Stanza di Salvataggio per accedere alla camera successiva.

A15

USCITA: Attraversare la porta mentre l'Invisibilità è attiva

Giunti al suo interno, proseguite verso destra ed utilizzate la Corda per raggiungere la Colonna scivolosa. Andate verso il basso, rimanendo sul lato sinistro della struttura e facendo attenzione ai Lanciafiamme ed infine aggrappatevi alla Corda sulla sinistra. Da qui scendete sul pavimento ma ignorate la Cassa ad ovest. Avanzate invece verso destra sino ad incontrare un GUERRIERO.

Questo nemico non si sposta mai dalla sua posizione ed attacca solo quando il personaggio è abbastanza vicino a lui. Per eliminare il Guerriero non dategli tregua. Colpendolo una sola volta, il nemico rimarrà stordito ma non subirà danni. L'unica maniera per ferirlo realmente è quella di attaccare nuovamente il Guerriero mentre questi è ancora stordito. Per questo motivo colpitelo più volte consecutivamente per non dargli la possibilità di sferrare il Fendente. Il danno viene considerato inflitto solo quando appare il numerino accanto al nemico.

Dopo averlo eliminato comparirà la fonte dell'Invisibilità. Camminandoci sopra, il Principe diventerà trasparente per alcuni secondi ma non sarà immune ai danni procurati dalle trappole. Prima che il tempo si esaurisca dovrete raggiungere l'Uscita.

Aggrappatevi alla Corda sulla destra e salite sulla piccola pedana a nord est. Da qui raggiungete la Colonna scivolosa e proseguite il cammino sempre verso destra sino ad attraversare infine l'Uscita prima che il Principe torni visibile. In caso contrario dovrete ritornare alla fonte e rifare il percorso.

Nella sala accanto è presente una Fontana della Vita dove poter ripristinare al massimo i PV.

A17

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono due: un Arciere ed un Gigante. Salite sulla corda e fate attenzione al Lanciafiamme corazzato. A differenza dei precedenti, non potrete distruggerlo e quindi dovrete evitare necessariamente le sue fiammate. Raggiungete la pedana a nord est ed affronterete subito un ARCIERE. Questa volta il nemico rimarrà sempre accovacciato mentre scaglia le sue frecce. Avanzate, distruggendole con la spada ed eliminate l'Archiere.

Aggrappatevi alla Colonna scivolosa e proseguite verso il basso, rimanendo sul lato sinistro della struttura. Abbattete il Lanciafiamme e saltate sulla piccola pedana a sinistra. Da qui proseguite verso sud ovest, superando anche l'altra Colonna scivolosa, sino a raggiungere il pavimento dove è presente una POZIONE ENERGETICA. Tornate alla prima Colonna scivolosa e questa volta avanzate verso est.

Sulla pedana vi attende un GIGANTE. Dopo averlo sconfitto, l'Uscita si aprirà e comparirà una fonte di Ripristino PV. Usate la Corda presente più avanti per scendere, evitando le fiammate sino ad arrivare alla fonte ed alla porta per proseguire.

A18

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Distruggete i Lanciafiamme ed avanzate verso destra. Giunti alla pedana, aggrappatevi alla Colonna scivolosa e poi proseguite lungo le varie piattaforme fino ad arrivare all'angolo di sud est. Qui è presente un vaso che contiene le SABBIE DEL TEMPO.

Tornate sulla Colonna scivolosa e scalatela completamente. Una volta arrivati in cima, saltate di Colonna in Colonna rimanendo sempre nella parte più alta di delle strutture: in questo modo sarà più semplice evitare le Lame circolari ed i Lanciafiamme. Giunti sull'ultima Colonna scivolosa, ignorate per ora la pedana più a nord ovest e raggiungete invece quella subito al di sotto.

Vicino alla parete troverete la PERGAMENA RIPARATRICE. Grazie all'abilità ora ottenuta potrete ricostruire il ponte di legno, le cui assi giacciono ai piedi della fontana. Dopo averlo fatto, risalite sulla Colonna scivolosa ed infine uscite da nord ovest, facendovi strada tra i Pipistrelli.

Superate la Stanza di Salvataggio per raggiungere la sala del boss.

A19

USCITA: Sconfiggere il boss

Qui affronterete la Chimera della terra.

*** CHIMERA DELLA TERRA ***

SABBIE -: 17 unità per colpo

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera della terra si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Caduta massi

la Chimera della terra si posiziona sul pavimento fa piovere dall'alto una serie di massi. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I massi non possono essere distrutti e per schivarli bisogna posizionarsi nelle zone vuote non coperte da questo attacco.

La Chimera della terra è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. La stanza inizialmente è grigia ma, usando le Sabbie del Tempo, essa riacquisterà colore ed è proprio durante questo lasso di tempo che il boss diventa vulnerabile. Perciò è molto importante avere sempre una buona quantità di Sabbie a disposizione. Per ripristinarle in poco tempo colpite ripetutamente la Chimera della terra mentre la stanza è grigia.

Appena entrati troverete il boss imprigionato nel pavimento perciò, prima di iniziare lo scontro vero e proprio, sfruttate l'occasione per ripristinare le Sabbie. Una volta fatto, usatele brevemente per colpire la Chimera e liberarla dalla sua prigionia. Durante la battaglia il boss esegue sempre le stesse azioni: si lancia in picchiata, rimane fermo in aria e poi atterra sul pavimento per far cadere i massi. Schivate il primo attacco e restate vicino alla Chimera mentre rimane ferma in aria. Da questa posizione potrete ferirla o ripristinare le Sabbie colpendola con la spada, senza necessariamente saltare per farlo. Non appena il boss atterra, attivate le Sabbie e colpitelo ripetutamente. Fate attenzione alla posizione dei massi mentre cadono, in modo tale da non subire, poi riprendete la strategia dall'inizio sino alla sconfitta del boss.

Dopo aver esaurito la propria barra di vita, la Chimera della terra fuggerà e comparirà la PERGAMENA DOPPIO SALTO. Superate la Stanza di Salvataggio per tornare nella camera precedente.

A18

USCITA: Utilizzare il Doppio Salto

Recatevi nuovamente nella zona di sud est, vicino a dove avevate raccolto le Sabbie del Tempo, e tramite la nuova abilità appresa ora potrete raggiungere la pedana più in alto. Da qui aggrappatevi alla Corda sulla destra e scatenate per uscire infine da nord est.

=====

Capitolo 2: GIOCO DI SQUADRA

[@5C2]

OGGETTI

Antidoto x1
Medaglia di giada x2
Pozione energetica x1
Sabbie del Tempo x1

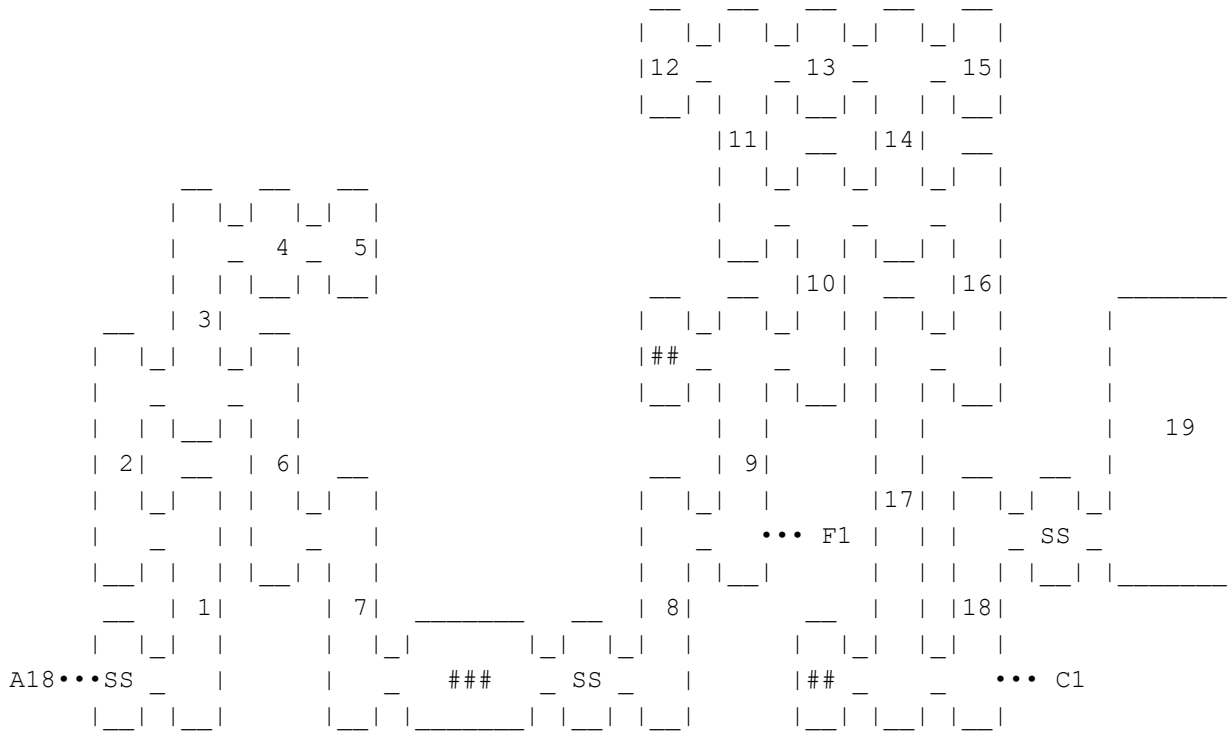
NEMICI

Gigante
Pipistrello
Scimmia
Torre
(boss) Chimera del fulmine

ABILITÀ

- Anello rallentante
- Pergamena Assorbi
- Pergamena Farah
- Pergamena Rallenta

```
####          ####
###  Parte 2: BIBLIOTECA  ###
####          ####
```



Superate la Stanza di Salvataggio per proseguire nella trama.

```
|| *All'interno del palazzo, il Principe viene fermato da una ragazza.
|| FARAH: Ti rendi conto di ciò che hai fatto? Hai liberato le Sabbie del
|| Tempo!
||
|| PRINCIPE: E tu chi sei??
||
|| FARAH: Io sono la figlia del Maharajah al quale hai rubato il Pugnale.
|| Vieni con me. Dobbiamo trovare la Clessidra!
```

B1

USCITA: Suonare il Gong

Aggrappatevi alla Corda ed andate verso il basso per raccogliere la PERGAMENA FARAH. In tutta questa località dovrete utilizzare entrambi i personaggi per proseguire, sfruttando le loro abilità uniche. I comandi della ragazza sono:

- Tasti direzionali -: Muovere Farah
- Sinistra / Destra -: Muovere sinistra / destra
- Giù -----: Abbassarsi / Scendere lungo corde e colonne
- Su -----: Salire lungo corde e colonne
- Pulsante A -----: Salto
- Pulsante B -----: Scoccare una freccia
- Select -----: cambiare personaggio

Inoltre Farah è in grado di aggrapparsi ai bordi delle pedane, ma non può spingere le casse, utilizzare le Sabbie del Tempo, raccogliere oggetti ed usufruire delle fonti. La ragazza possiede una propria barra di vita, indipendente da quella del Principe, che si può ripristinare solo presso le Fontane della Vita. Il personaggio si può cambiare solo quando appare il ritratto nella parte bassa dello schermo. In questa parte del gioco si terminerà l'avventura se uno solo dei personaggi perderà la vita.

Principe: saltate sulla sinistra, in direzione della carta geografica per atterrare su una pedana dove troverete la POZIONE ENERGETICA. Tornate poi dalla ragazza.

Farah: aggrappatevi alla Corda sulla destra e arrivate in cima. Da qui saltate sulla Pedana retrattile con il giusto tempismo per raggiungere la piccola piattaforma azzurra. Usate la Corda successiva per recarvi sull'altra pedana, quella di fronte alle due Lame circolari. Scoccate una freccia e fatela passare attraverso la strettoia per colpire il Gong. Una volta compiuto, l'Uscita si aprirà. Ritornate sulla Corda e questa volta proseguite verso nord ovest, saltando su due Pedane retrattili sino ad arrivare alla porta.

Principe: ripetete il percorso per raggiungere Farah.

B2

USCITA: Suonare il Gong e premere il pulsante giallo

Farah: avanzate verso ovest ed aggrappatevi alla Corda. Evitate la Lama circolare, saltando verso destra e da qui salite sulla Pedana con le spine. Una volta arrivati in cima, raggiungete l'altra Corda per poi recarvi sulla seconda Pedana con le spine. In seguito salite sulla piccola piattaforma ad est e da qui scoccate una freccia saltando per suonare il Gong. Come ultima cosa utilizzate le due Corde in alto a sinistra per giungere alla porta di nord est.

Principe: avanzate verso ovest ed aggrappatevi alla Corda. Usate il Doppio Salto per raggiungere la pedana sulla sinistra. Con il giusto tempismo evitate la Lama circolare ed arrivate in cima alla Corda. Da qui saltate verso destra ed aggrappatevi all'Asta che sporge dal muro, per poi raggiungere un'altra Corda. In seguito ripetete lo stesso procedimento, questa volta verso sinistra, sino a raggiungere infine un pulsante giallo.

Una volta attivato, l'Uscita si aprirà. Saltate verso destra per evitare le tre Lame circolari, prendendo come punto di riferimento la libreria accanto. Ai suoi piedi è presente la pedana dove atterrare, perciò dosate bene il salto per evitare di precipitare. Usate il Doppio Salto verso destra per raggiungere una Corda e da qui ricongiungervi con Farah.

B3

USCITA: Suonare il Gong

Farah: una volta entrati troverete un Checkpoint. Distruggete il Lanciafiamme ed aggrappatevi alla Corda. Saltate col giusto tempismo sulla Pedana retrattile ed abbattete il secondo ostacolo. Correte subito verso destra poi, superando anche la seconda Pedana dello stesso tipo sino ad arrivare alla Corda successiva.

Da qui raggiungete quella sulla destra e posizionatevi nel punto più basso di essa. Mentre saltate per raggiungere la Pedana retrattile accanto, usate una freccia per colpire il Lanciafiamme. In questo modo sarà più semplice distruggerlo perchè si trova ad un'altezza a cui è difficile mirare provando a colpirlo dalla Pedana.

Atterrati su quest'ultima, saltate e all'apice del balzo scoccate una freccia verso destra. Seguitela lungo il suo tragitto e, se avete fatto correttamente, essa colpirà il Gong. Nel caso in cui non riusciate dalla Pedana retrattile ad usare l'arma nel momento preciso, tornate sull'ultima Corda e posizionatevi all'altezza adatta per scoccare la freccia più comodamente. Una volta attivato l'interruttore, proseguite verso destra ed distruggete l'ultimo Lanciafiamme per raggiungere l'Uscita.

Principe: aggrappatevi alla prima Corda e, con il Doppio Salto, recatevi sulla Pedana retrattile in alto a sinistra. Saltate poi su quella accanto e da qui arrivate alla Corda ad ovest. Raggiungete la cima della struttura ed usate la Pedana retrattile successiva per arrivare infine sulla piattaforma in alto a sinistra. All'interno del vaso è presente un ANTIDOTO.

Tornate all'ingresso della stanza ed avanzate verso destra, seguendo lo stesso percorso compiuto da Farah, sino a raggiungere l'Uscita.

B6

USCITA: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi

Principe: saltate sulla Pedana retrattile ed evitate la Lama circolare.

Superate la piattaforma con il pulsante giallo ed aggrappatevi alla Corda accanto, schivando la seconda Lama. Giungete in cima alla struttura e raggiungete la Cassa sulla sinistra. Spingetela verso ovest, facendola poi atterrare sulla piattaforma con il pulsante giallo e posizionate la sull'interruttore, in modo tale che rimanga premuto.

Così facendo, le spine delle Pedane gialle sulla destra scenderanno nella parte inferiore di esse, liberando così il passaggio. Superate queste Pedane ed aggrappatevi all'ultima Corda. Schivate la Lama circolare e posizionatevi su un pulsante rosso.

Farah: ripetete lo stesso percorso compiuto dal Principe sino a raggiungerlo e posizionatevi sull'altro pulsante rosso per aprire l'Uscita.

B7

USCITA: Suonare il Gong e tenere premuti i due pulsanti

Principe: una volta entrati troverete un Checkpoint. Schivate la Lama circolare e scendete usando la Corda. Superate la Pedana retrattile sulla destra sino a raggiungere una seconda Corda. Recatevi nel punto più basso della struttura e proseguite verso sinistra, lungo il pavimento, evitando un'altra Lama circolare.

Arrivati alla strettoia, troverete il pulsante rosso ed un frammento di medaglia. Per raccogliertelo, eseguite un Doppio Salto all'indietro ed attivate le Sabbie del Tempo per ottenere la MEDAGLIA DI GIADA. Nel caso in cui non riusciate a farlo ora, potrete tornare in seguito, dopo aver ottenuto altre abilità che renderanno la cosa molto più semplice. Infine posizionatevi sul pulsante rosso.

Farah: ripetete il percorso compiuto dal Principe sino a raggiungere la seconda Corda. Questa volta proseguite verso destra, superando una Pedana retrattile, ed aggrappatevi alla Corda successiva. Evitate la Lama circolare ed avanzate verso est per raggiungere l'ultima struttura verticale. In seguito recatevi sulla piattaforma superiore ed accovacciatevi per non farvi colpire dalla Lama circolare che si sposta in orizzontale.

Posizionatevi poi sul pulsante verde sulla destra e da qui scagliate una freccia per colpire il Gong, facendo aprire l'Uscite. Tornate sull'ultima Corda utilizzata e questa volta recatevi sulla piattaforma inferiore, dove è presente la porta per la stanza successiva.

Principe: tornate alla seconda Corda e ripetete il percorso compiuto da Farah, raggiungendola direttamente all'Uscita.

Superate la Fontana della Vita e la Stanza di Salvataggio per proseguire.

B8

USCITA: Premere i pulsanti nell'ordine Verde, Rosso, Verde, Giallo

Come già successo in precedenza nella stanza [A6], anche qui appariranno i cerchi bianchi nell'angolo in alto a destra e bisognerà premere i pulsanti colorati nell'ordine richiesto.

Principe: avanzate verso destra e distruggete tutti i Lanciafiamme presenti. Questa camera è piena di questi ostacoli perciò abbatteteli tutti per rendere più agevole il cammino. Scalate la Corda e proseguite verso ovest, superando le piattaforme e sfruttando le strutture verticali successiva. Rimanendo aggrappati alla Corda, giungerete ad un bivio: andate verso la pedana di sinistra. Seguite il percorso obbligato sino ad arrivare ad una lunga piattaforma dove sono presenti i pulsanti colorati.

Farah: raggiungete la prima luce e questa smetterà di cambiare colore rimanendo verde.

Principe: premete il pulsante verde.

Farah: recatevi presso la seconda luce ed essa diverrà rossa.

Principe: premete il pulsante rosso.

Ripetete il procedimento anche per le ultime due luci per ottenere la sequenza completa: Verde - Rosso - Verde - Giallo. Una volta inserita correttamente, l'Uscita si aprirà.

Principe: tornate al bivio e questa volta proseguite verso destra. Saltate poi sulle varie pedane per raggiungere la porta.

Farah: ripetete il percorso compiuto dal Principe, raggiungendolo direttamente all'Uscita.

B9

USCITA: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi

Principe: avanzate verso destra, distruggendo i vari Lanciafiamme, ed ignorate la Corda. Proseguite sino a superare la strettoia e posizionatevi sul pulsante giallo: così facendo le spine delle Pedane si posizioneranno nella parte inferiore di esse. Non curatevi della porta di legno perchè per ora non

la potrete oltrepassare.

Farah: raggiungete la Corda e saltate verso destra per superare le Pedane gialle, sino ad arrivare alla zona superiore. Abbattete i Lanciafiamme e usate le due Corde per proseguire in direzione ovest ed oltrepassare altre due Pedane. Giunti all'ultima Corda, non andate verso l'alto bensì continuate sempre verso sinistra sino a raggiungere una piattaforma da cui scagliare una freccia per colpire il Gong. Una volta fatto, tornate alla Corda e salite nella zona a nord est, posizionandovi infine sul pulsante rosso.

Principe: ripetete il percorso compiuto da Farah sino a raggiungerla.

Arrivati all'ultima Corda, proseguite verso nord ovest per trovare il secondo pulsante rosso e così aprire le due Uscite.

Quella di nord ovest conduce ad una Fontana della Vita, perciò proseguite verso nord est.

B10

USCITA: Tenere premuti i tre pulsanti verdi

Principe: una volta entrati troverete un Checkpoint. Superate le Pedane retrattili ed aggrappatevi alla Corda accanto alla parete. Proseguite sempre verso ovest sino ad arrivare ad una lunga piattaforma dove è presente un pulsante verde. Una volta qui salite sulla Corda al di sopra della piattaforma e nella zona successiva troverete una Cassa. Fatela cadere nella zona inferiore e posizionatela sul pulsante verde. Tornate sopra e proseguite la scalata sino ad arrivare ad un altro interruttore colorato per poi lasciare su di esso il personaggio.

Farah: superate le Pedane retrattili ed aggrappatevi alla Corda accanto alla parete. Proseguite verso ovest, arrivando così ad un'altra struttura verticale ed infine raggiungete la piattaforma superiore dove è presente il terzo pulsante verde. Una volta premuto si aprirà l'Uscita di nord ovest.

Principe: tornate nella zona subito inferiore ed uscite dalla porta.

B11

USCITA: Utilizzare l'Anello rallentante

Ora utilizzerete solamente il Principe. Oltrepassate la prima Lama circolare con il Doppio Salto mentre per superare la seconda usate la Rotolata. Avanzando verso ovest vi verrà incontro una Scimmia. Questo nemico non è particolarmente pericoloso ed il suo unico attacco si schiva facilmente. Per eliminarla senza difficoltà è sufficiente colpirla al volo con la spada non appena essa si lancia contro il personaggio.

Schivate le due Lame circolari successive, come avete fatto con le precedenti, e saltate sulle pedane per aggrapparvi alla Colonna scivolosa. Aggirate la Lama dritta e raggiungete la Colonna scivolosa accanto sino ad arrivare nella zona superiore. Eliminate le altre due Scimmie e sulla destra troverete la PERGAMENA RALLENTA. Scendete tramite la Corda per affrontare sulla sinistra un GIGANTE. Al termine del percorso ad ovest troverete una fonte di Ripristino Sabbie.

Tornate alla Corda e saltate sulla successiva, passando tra le due Lame circolari. Sulla pedana accanto è presente l'ANELLO RALLENTANTE. Usate il nuovo oggetto acquisito per ridurre la velocità della Lama circolare sulla destra ed

uscite dalla porta ad est. Nel caso in cui non riusciate a superarle e consumiate tutte le Sabbie, ricordate che è presente la fonte celeste all'interno della stanza.

B13

USCITA: Eliminare tutti i nemici

All'ingresso di questa camera è presente una fonte di Ripristino PV. I nemici da sconfiggere sono tre Torri. Proseguite verso destra e schivate la Lama circolare. Sulla pedana successiva è presente la prima Torre.

Dovrete affrontare questo nemico non solo respingendo i suoi proiettili ma anche continuando ad evitare la Lama che si muoverà incessantemente.

Ribattete un attacco, preoccupatevi di schivare la trappola e poi tornate all'attacco. Una volta distrutto passate alla piattaforma accanto.

Qui vi ritroverete nella stessa situazione di prima solo che stavolta la Lama circolare sarà posta più in alto, e quindi sarà sufficiente che vi abbassiate per schivarla, ma anche la Torre si isserà mentre attacca. La strategia da utilizzare è uguale a quella attuata per il nemico precedente.

L'ultima sfida sarà una somma delle precedenti: sono presenti due Lame circolari parallele e la Torre si isserà durante l'attacco. Ripetete la sequenza Respinta - Schivata - Respinta per distruggerla senza difficoltà. Infine uscite dalla stanza.

B14

USCITA: (nessuna condizione particolare)

In questa camera troverete i Lanciafiamme corazzati, che non possono essere distrutti, perciò oltrepassateli senza venirne danneggiati. Scendete lungo la Colonna scivolosa, cambiando di lato per evitare le fiammate e proseguite verso ovest sino a raggiungere una Corda. Una volta arrivati sul pavimento uscite subito da sinistra.

B10

USCITA: Suonare il Gong

Principe: vi ritroverete nella parte superiore della sala in cui avete lasciato Farah. Fate cadere verso sinistra la Cassa.

Farah: saltate verso est per raggiungere la Cassa fatta cadere dal Principe.

Usatela come base per saltare e scoccare una freccia, colpendo il Gong vicino alla parete destra. Una volta fatto, le Pedane con le spine accanto al pulsante verde dove avevate lasciato la ragazza si disattiveranno.

Superatele ed usate le Corde per arrivare nella zona superiore della stanza, sino a ricongiungervi con il Principe sulla destra ed entrare nella sala accanto.

B14

USCITA: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi

Farah: avanzate verso destra e distruggete il Lanciafiamme per proseguire.

Più avanti troverete un Checkpoint ed infine posizionatevi poi sul cono destro della Doppia rampa.

Principe: raggiungete la ragazza e posizionatevi sull'altro cono della struttura, attivandola.

Farah: rimanendo sulla Doppia rampa, quando la ragazza viene lanciata in aria, aggrappatevi alla pedana sulla destra e poi posizionatevi su un pulsante rosso.

Principe: per sfruttare da soli la struttura, saltate sul cilindro più alto e, prima che si abbassi, eseguite subito un Doppio Salto all'indietro. In questa maniera il personaggio raggiungerà le pedane superiori e potrete premere anche il secondo pulsante per aprire l'Uscita.

B16

USCITA: Suonare i tre Gong

Principe: all'ingresso è presente un Checkpoint. In questa camera sono presenti un gran numero di Lanciafiamme. Distruggetene il più possibile per rendere più semplice il cammino per Farah poi. Saltate sulla Corda e recatevi sulla pedana a nord est per trovare il primo Gong. Poi usate la struttura verticale per raggiungere il pavimento sottostante e spingete la Cassa sino al bordo destro, da dove è visibile il secondo Gong. Da qui saltate verso destra per raccogliere la MEDAGLIA DI GIADA riavvolgendo il tempo.

Recatevi poi alla Corda presente nella parte occidentale della camera e proseguite verso est, superando tutte le Pedane retrattili sino a trovare un'altra Cassa. Fatela cadere verso sinistra e raggiungetela nella zona inferiore. Spostatela al bordo destro della pavimentazione, da dove si può notare il terzo ed ultimo Gong. Infine raggiungete la porta d'Uscita a sud ovest.

Farah: recatevi sulla pedana a nord est e colpite il primo Gong. Scendete e raggiungete la prima Cassa, quella accanto a dove avete raccolto la medaglia, per usarla come base e scoccare una freccia verso il secondo Gong. Proseguite la discesa sino ad arrivare nell'angolo di sud est, dove è stata posizionata l'altra Cassa. Da qui saltate sulla Pedana retrattile ed activate l'ultimo Gong per aprire l'Uscita. Raggiungete infine il Principe.

B17

USCITA: Tenere premuti i tre pulsanti gialli

Principe: raggiungete la Corda e scendete sul pavimento. Superate la strettoia ed il pulsante giallo per poi aggrapparvi alla Colonna a destra. Schivate i Lanciafiamme e saltate sulla piccola piattaforma dove è presente una Cassa. Fatela cadere verso sinistra ed infine posizionatevi sul pulsante giallo.

Tornate dall'altra parte della strettoia e proseguite verso ovest per salire sulla Corda. Da qui raggiungete la Colonna in alto a sinistra e scalatela sino a trovare la Pedana retrattile. Superatela e posizionatevi sul pulsante giallo sulla sinistra.

Farah: scendete tramite la prima Corda e proseguite verso il basso utilizzando poi quella sulla sinistra. Proseguite lungo le piattaforme ad ovest sino ad attivare il terzo pulsante giallo: una volta fatto l'Uscita si aprirà.

Tornate indietro ed ora avanzate verso destra, usando un'ultima Corda per raggiungere il fondo della stanza e trovare la porta nell'angolo di sud est.

Principe: raggiungete Farah e, prima di scendere tramite l'ultima Corda, saltate sulla piccola piattaforma accanto alla parete destra per trovare le SABBIE DEL TEMPO. Per proseguire nell'avventura, attraversate la porta in basso a destra. Uscendo invece da sud ovest troverete una Fontana della Vita.

B18

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Farah: distruggete il Lanciafiamme e posizionatevi sul cono sinistro della Doppia rampa, in fondo al percorso.

Da ora in poi non utilizzerete più Farah per il resto dell'avventura. Con il Principe, raggiungete il cono destro della struttura ed utilizzatela per arrivare nella zona di nord est. Usate il Doppio Salto per oltrepassare i Lanciafiamme corazzati e scalate la Colonna scivolosa sulla destra. Spostatevi tra i lati della struttura verticale per schivare le fiammate ed uscite dalla porta di nord est.

Superate la Stanza di Salvataggio per raggiungere la sala del boss.

B19

USCITA: Sconfiggere il boss

Qui affronterete la Chimera del fulmine.

*** CHIMERA DEL FULMINE ***

PV -----: 153

SABBIE -: 15 unità per colpo

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera della fulmine si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Carica

la Chimera del fulmine attraversa orizzontalmente la stanza a gran velocità. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna necessariamente eseguire un Doppio Salto all'indietro quando il boss si sta per avvicinare al personaggio.

3. Lampo

la Chimera del fulmine rimane in volo e si sposta lungo la stanza emettendo fulmini sul pavimento. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss, mentre è ancora fermo in volo prima di iniziare ad eseguire questo attacco. Quando invece la Chimera utilizza questa tecnica volando oltre i bordi della zona di combattimento, bisogna rimanere fermi tra il teschio più vicino al boss ed il limite esterno della grata.

La Chimera del fulmine è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Una volta entrati nella stanza, il Principe raggiungerà automaticamente la zona di combattimento che, a differenza dello scontro precedente, questa volta è limitato. In maniera analoga al boss dell'Atrio, la Chimera del fulmine può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete.

Durante questo scontro è molto importante posizionarsi bene: il boss non scende mai sul pavimento e quindi sarete costretti non solo a saltare per poterlo attaccare ma anche a sfruttare al massimo le dimensioni della piattaforma per schivare i suoi attacchi. Quando la Chimera rimane in volo oltre i confini della zona di combattimento, è il segnale che sta per eseguire la Carica. Posizionatevi all'altezza del tombino di scarico sul muro e siate pronti ad eseguire il Doppio Salto all'indietro per schivare l'attacco.

Gli unici momenti in cui potrete ferire il boss sono solo due: mentre esegue l'Attacco in picchiata e mentre sta per utilizzare i Lampi. Nel primo caso, posizionatevi poco più a destra del teschio sulla grata occidentale e da qui potrete colpire la Chimera quando arriva a portata di spada senza venirne a contatto. Nella seconda situazione invece, posizionatevi al di sotto del boss mentre è ancora fermo in volo, saltate ed attaccatelo prima che si allontani.

Dopo aver perso circa metà vita, la Chimera del fulmine cambierà lato da cui sferrare le sue tecniche: è sufficiente quindi spostarsi dall'altra parte della piattaforma ed eseguire le stesse strategie indicate. Ricordate che il boss esegue l'Attacco in picchiata in direzione opposta alla Carica.

Poichè potrebbe essere un po' difficoltoso ferire la Chimera del fulmine, lo scontro potrebbe richiedere diversi minuti. Utilizzando il potere dell'Anello rallentante è possibile infliggere maggiori danni al boss.

Dopo aver esaurito la propria barra di vita, la Chimera del fulmine fuggerà e comparirà la PERGAMENA ASSORBI. Superate la Stanza di Salvataggio per tornare nella camera precedente.

B18

USCITA: Eliminare la Torre

Scendete tramite la Colonna scivolosa sino a raggiungere la piccola pedana ai suoi piedi. Qui ora affronterete la Torre. Usate la nuova abilità appena ottenuta ed assorbite i suoi Proiettili per poi scagliarli contro il nemico mentre si issa. Una volta abbattuto uscite da sud est.

<< Volendo, è possibile anche sconfiggere la Torre senza possedere necessariamente la Pergamena Assorbi. Per farlo, posizionatevi sul bordo sinistro della piccola pedana e respingete i Proiettili all'ultimo istante. In questo modo essi colpiranno il nemico nel momento in cui esso si abbasserà. Tuttavia è sconsigliato farlo sia perchè questo scontro serve per iniziare a fare pratica con la nuova abilità, sia perchè essa diverrà indispensabile nel corso dell'avventura e quindi bisognerà possederla. >>

nord ovest. Saltate per superare le Lame circolari e non eseguite la Rotolata: il gioco considera questo tipo di pedane marroni come basi da cui scendere perciò, provando a farla, il Principe andrà verso il basso anzichè eseguire la tecnica. Raggiungete la seconda Catena e avanzate verso destra, continuando a saltare per schivare gli ostacoli. Superate la strettoia e stavolta usate la Rotolata a ripetizione lungo l'ultimo tratto del percorso per arrivare rapidamente all'Uscita, prima che il Principe torni visibile.

C2

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Una volta entrati troverete subito la PERGAMENA SPORGENZE per poter utilizzare queste strutture. Aggrappatevi alla prima di esse e proseguite verso destra, distruggendo il Lanciafiamme. Raggiungete poi la Sporgenza più in alto ed aggirate la trappola corazzata per avanzare, sino a tornare infine sul pavimento. Più avanti è presente un Checkpoint e l'Uscita.

Prima di proseguire, usate il Doppio Salto per aggrapparvi all'Asta e saltate verso la Catena sulla destra. Giunti in cima, abbattete i vari Lanciafiamme ed usate la Rotolata per oltrepassare la Lama dritta e le strettoie, e trovare infine una POZIONE ENERGETICA. Uscite da sud est.

C4

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono tre: un Alabardiere, una Tigre ed un Mago verde. Raggiungete l'Asta sulla destra ed usatela per aggrapparvi alla Colonna. Da qui raggiungete il pavimento, evitando le Lame dritte, ed andate verso ovest per affrontare un ALABARDIERE.

Una volta che vi sarete avvicinati, il nemico inizierà ad attaccare furiosamente, senza lasciarvi un minimo di tregua. Durante questo periodo di tempo non potrete colpire il nemico nè frontalmente nè alle spalle e perciò dovrete allontanarvi da lui per non subire danni. Dopo aver eseguito diversi attacchi, l'Alabardiere si fermerà per riprendere fiato.

Questo è il momento di passare alla fase offensiva: attaccandolo però subirete ugualmente danni, anche se il nemico è intanto immobile. Avvicinatevi a lui spiccando un breve salto, per costringerlo a lanciare in aria la sua arma, ed atterrate proprio vicino al nemico, in modo tale da poterlo colpire subito con la spada. Una volta che l'Alabardiere avrà recuperato la propria arma, questi ricomincerà ad attaccare, perciò attendete che si stanchi nuovamente prima di poterlo colpire di nuovo. Dopo averlo sconfitto tornate indietro e proseguite verso destra.

Qui troverete una Tigre. Questo nemico avanza lentamente, morde al termine del percorso e poi corre verso il punto di partenza per compierlo di nuovo. Per sconfiggere questo nemico, attaccatelo con la spada e allontanatevi gradualmente man mano che questi si avvicina al personaggio. Una volta che la Tigre si allontanerà dal Principe, inseguite la e riprendete a colpirla senza farla avvicinare troppo.

Una volta eliminata, aggrappatevi all'Asta e saltate da una all'altra sino ad arrivare ad una piccola pedana in alto a sinistra dove troverete un vaso che contiene le SABBIE DEL TEMPO. Proseguite poi verso est per raggiungere una fonte di Ripristino PV ed infine saltate sulla Colonna. Scendete lungo la

struttura verticale, evitando le Lame dritte, e giunti al termine recatevi su quella accanto e da qui atterrate sul pavimento ad ovest. Oltrepassate la strettoia e sfruttate le Sporgenze per aggirare le trappole e raccogliere la PERGAMENA CAUTELA.

Dopo essere arrivati al termine del percorso, dovrete affrontare un MAGO. Bisogna affrontare questo nemico come se fosse una variante della Torre. Provando ad attaccarlo normalmente, il Mago userà il Teletrasporto senza aver subito alcun danno. Per danneggiarlo colpitelo con gli stessi proiettili che questi vi scaglia: assorbiteli nella spada e lanciateli contro il nemico non appena questi ricomparirà. Il Mago verrà sconfitto dopo essere stato colpito da tre proiettili. Dopo aver eliminato anche quest'ultimo nemico, l'Uscita si aprirà.

C5

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Una volta entrati troverete subito una fonte di Ripristino PV. Avanzando verso sinistra emergeranno dal suolo due Scarabei: accovacciatevi ed eliminateli assieme ai Mini scarabei che genereranno. Scendete tramite la Colonna, evitando oppure distruggendo i Lanciafiamme, e sconfiggete l'ultimo Scarabeo che comparirà a breve. Proseguite verso destra ed oltrepassate la Catena sino a trovare un'Asta nella zona accanto. Per poterla raggiungere, usate il Doppio Salto all'indietro. Una volta fatto, saltate verso sinistra e salite sulla pedana, dove vi attende un LANCIERE.

Una volta che vi sarete avvicinati, il nemico inizierà ad attaccare senza sosta quindi rimanete a distanza per schivare i suoi attacchi. Si può danneggiare il Lanciere solo colpendolo da dietro, perciò oltrepassatelo con un salto ed attaccatelo con la spada non appena atterrate. Il Lanciere potrà ferirvi anche voltandosi e quindi allontanatevi subito da lui dopo averlo colpito una volta. Eliminato questo nemico, recatevi sul bordo destro della pedana e da qui saltate per raccogliere la MEDAGLIA DI OLIVINA. Tornate nella zona inferiore e scendete tramite la Catena.

Sconfiggete l'Iguana, che questa volta potrà scagliare anche proiettili congelanti, e proseguite verso sud lungo la Colonna. Saltando di pedana in pedana, raggiungerete una porta di legno che per ora non potrete aprire perciò salite sulla Catena e recatevi sulla pedana in alto a destra per trovare l'Uscita.

Superate la Stanza di Salvataggio per entrare nella camera accanto.

C6

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono quattro: due Tigri, un Lanciere ed un Arciere. Aggrappatevi alla Sporgenza ed avanzate verso destra abbattendo tutti i Lanciafiamme che incontrate, per rendere più agevole il cammino. Più avanti dovrete affrontare una Tigre: come già fatto in precedenza, colpitela e allontanatevi gradualmente man mano che essa avanza.

Tramite le pedane marroni, raggiungete la Catena in alto e da qui utilizzate l'Asta per atterrare sulla piattaforma a sinistra dove è presente il LANCIERE: saltategli alle spalle e colpitelo ripetutamente. Continuate a camminare verso ovest sino a trovare un'altra Catena ed un'altra Asta che vi condurranno

dall'ARCIERE. Dopo averlo sconfitto, proseguite verso destra, usando l'Asta e scendendo lungo la Catena, per trovare la seconda Tigre. Eliminatela per far aprire l'Uscite e risalite lungo la struttura verticale.

Da qui saltate verso la Colonna e muovetevi verso destra da una all'altra per trovare la porta. Fate attenzione ai Lanciafiamme e prima di uscire troverete una fonte per il Ripristino PV.

C7

USCITA: Usare l'Anello immobilizzante

Superate la prima Lama circolare e aggrappatevi alla Sporgenza. Ora dovrete passare da una struttura all'altra evitando le trappole. Raggiungete subito le Sporgenze più in alto e camminateci sopra per evitare agevolmente le trappole per poi giungere sulle pedane marroni.

Saltate verso l'Asta ed utilizzatela per arrivare alla Catena sulla destra. Passate da una Catena all'altra, facendo attenzione alle Lame circolari, e sulla pedana accanto affronterete un'Iguana. Proseguite verso sinistra e vicino alla parete troverete la PERGAMENA IMMOBILIZZA.

Salite lungo la struttura verticale accanto e saltate di Asta in Asta sino a raggiungere un'altra Catena. In cima, arrivati ad un bivio, proseguite verso nord est, eliminate la Scimmia e superate la Lama circolare. Usate la struttura verticale per aggrapparvi all'Asta e da qui continuare la scalata rimanendo sempre vicini alla parete est. Giunti al soffitto, usate l'Asta sulla sinistra per raccogliere la MEDAGLIA DI OLIVINA presente poco più ad ovest. Saltate una prima volta per ottenere il frammento, poi tornate sull'Asta e ripetete l'azione, questa volta usando il Doppio Salto per arrivare il più a sinistra possibile.

Se fatto correttamente, atterrerete sulla pedana dove è presente l'ANELLO IMMOBILIZZANTE. Aggrappatevi alla Catena e a nord ovest troverete Pedane le cui spine si muovono a gran velocità. Usate il nuovo oggetto acquisito per bloccare le spine mentre sono nella parte bassa delle Pedane ed uscite dalla porta ad ovest. Nel caso in cui non riusciate a superarle al primo tentativo sappiate che, tornando al bivio è proseguendo verso nord ovest, è presente una fonte celeste ai piedi della parete sinistra.

C8

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Entrati in questa stanza troverete subito un Checkpoint. Aggrappatevi alla Colonna e saltate da una all'altra per superare i Lanciafiamme corazzati e raggiungere la pedana in alto a sinistra. Eliminate lo Scarabeo e passate di Catena in Catena per evitare le fiammate. Giunti all'ultimo supporto metallico, posizionatevi sul punto più basso e da qui saltate verso l'Asta sulla sinistra, per poi procedere verso ovest, utilizzando le altre Aste.

Salite sulla Colonna e nuovamente sfruttate entrambi i supporti verticali per oltrepassare le trappole per poi arrivare sulla pedana in alto a destra. Avanzate verso est, eliminando gli altri Scarabei, ed uscite dalla stanza.

Superate la Fontana della Vita ed entrate nella camera accanto.

C9

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Aggrappatevi alla Sporgenza e passate da una all'altra per superare i Lanciafiamme corazzati. Giunti sulla pedana, raggiungete la Catena sulla destra e proseguite verso l'alto, passando attraverso le due Lame dritte. Recatevi poi sul supporto metallico ad ovest e da qui salite sulla piattaforma accanto per trovare un ANTIDOTO nel vaso.

Usate la Colonna scivolosa sulla sinistra per proseguire nella scalata e saltate attraverso le due Lame dritte per atterrare sulla pedana. In seguito raggiungete la seconda Colonna scivolosa, passando in mezzo alle due trappole, e salite sulla piattaforma a nord est. Qui troverete sul pavimento dei pannelli neri da cui compariranno le Spine non appena vi avvicinerete. Superatele con un salto ed uscendo da nord est arriverete ad una Stanza di Salvataggio.

Tornate indietro ed ignorate la zona di nord ovest perchè per ora non potrete superare la camera accanto e recatevi nuovamente sulla prima Catena utilizzata all'inizio della camera. Una volta arrivati, raggiungete la pedana a sud est ed aggrappatevi alle Sporgenze per proseguire, superando le Lame dritte. Infine uscite dalla porta in basso a destra.

C12

USCITA: Suonare i Gong nell'ordine Centro, Sinistra, Destra

In questa sala troverete subito un pulsante giallo sul pavimento. Una volta premuto, partirà una breve melodia: per risolvere questo enigma dovrete colpire i Gong presenti nella zona superiore della stanza nell'ordine esatto, in modo tale da riprodurre correttamente la melodia appena ascoltata. Usate la Catena per raggiungere le Pedana con le spine e suonate i Gong in questo ordine: Centro - Sinistra - Destra. Nel caso in cui sbagliaste, colpite più volte uno dei tre interruttori sino a resettare il contatore in alto a destra. Dopo aver risolto l'enigma, uscite da sud est.

C13

USCITA: (nessuna condizione particolare)

All'ingresso di questa camera è presente un Checkpoint. Aggrappatevi alla Sporgenza e passate da una all'altra per superare i Lanciafiamme e le Lame circolari. Una volta raggiunta la parete est, ignorate l'uscita in basso a destra perchè per ora non potrete proseguire. Salite invece sulla Catena e recatevi sulla pedana a nord ovest. Qui sono presenti una pila da ricomporre ed una Cassa. Prima di utilizzarle però, arrivate al bordo sinistro della pedana e raccogliete la MEDAGLIA DI AZZURRITE vicino alla parete.

Spingete la Cassa sulla destra e ricostruite la pila marrone. Usate la prima come base per salire in cima alla seconda e da qui aggrappatevi alla Colonna sulla sinistra. Proseguite verso ovest, passando da una struttura all'altra e, giunti sull'ultima, attraversatele nuovamente, questa volta verso destra, in modo tale da passare attraverso le Lame dritte. Al termine del percorso è presente l'Uscita.

C16

USCITA: Eliminare tutti i nemici

Usate il Doppio Salto per oltrepassare le Lame dritte sino ad incontrare la prima Torre. Respingete i suoi proiettili mentre siete in aria per eliminarla rapidamente. Salite lungo la prima Catena e proseguite verso sinistra sino a trovarne una seconda che vi porterà ad un bivio. Andate prima a nord est dove è presente un'altra Torre.

Quando il nemico apre il fuoco, assorbite il suo proiettile ma non usatelo contro di essa: recatevi invece sulla sinistra dove troverete, oltre le Spine retrattili, l'ultima Torre, che però non attaccherà mai. Scagliate quindi il proiettile assorbito dalla Torre di destra contro quella di sinistra ripetendo ogni volta il percorso. Dopo aver abbattuto il nemico occidentale potrete sconfiggere quello orientale respingendo semplicemente i suoi colpi. Infine attraversate la porta dietro di esso.

```
**** ATTENZIONE *****
*
* È possibile rimanere bloccati per sempre in questa stanza. Usando un
* minimo di abilità è consentito eliminare la Torre destra prima di quella
* sinistra. Per fare questo bisogna far aprire il fuoco al nemico orientale,
* non assorbire il proiettile, bensì seguirlo e respingerlo mentre si trova
* nella zona di quello occidentale. Così facendo, la palla di fuoco tornerà
* contro la Torre destra, danneggiandola mentre questi sta per attaccare
* nuovamente. Facendolo per tre volte, il nemico orientale sarà eliminato
* per primo.
*
* Nel caso in cui ciò avvenga, bisogna tornare subito al Menù Principale e
* ricaricare l'avventura. Se invece si utilizza una Stanza di Salvataggio,
* il gioco registrerà la situazione, non si potrà più avanzare in alcun
* modo e bisognerà necessariamente ricominciare l'avventura dall'inizio.
*
*****
```

C17

USCITA: (nessuna condizione particolare)

All'ingresso di questa camera è presente un Checkpoint. Scalate la Colonna e passate da una all'altra, evitando le Lame circolari e rimanendo sempre sulla parte più bassa delle strutture. Giunti sulla pedana, eliminate la Tigre ed aggrappatevi alla Colonna successiva. Questa volta non proseguite verso destra bensì scalatela, facendo attenzione ai Pipistrelli che potranno anche aprire il fuoco, e recatevi sulla piattaforma in alto a sinistra. Da qui andate prima verso nord est, dove troverete una Fontana della Vita, poi a nord ovest dove affronterete un ALABARDIERE. Fatelo stancare, saltare per fargli lanciare l'arma ed attaccatelo mentre essa è in aria.

La porta dietro questo nemico può essere aperta solo collegando il Gameboy Advance al Nintendo Gamecube perciò ignoratela. Tornate dove era presente la Tigre e proseguite verso est, saltando di Colonna in Colonna ed evitando le trappole, sino a raggiungere l'Uscita, dove è presente anche un vaso che contiene le SABBIE DEL TEMPO.

C18

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Aggrappatevi alla Sporgenza e raggiungete subito quella più in basso per raccogliere sulla sinistra la MEDAGLIA DI AZZURRITE. Avanzate poi verso destra passando da una Sporgenza all'altra per evitare le Lame dritte ed i Lanciafiamme e cercate di rimanere sempre sulla struttura orizzontale più alta per proseguire agevolmente. Giunti nella zona orientale, usate il Doppio Salto e la Rotolata per oltrepassare le trappole ed uscire dalla stanza.

Superate la Stanza di Salvataggio per accedere alla camera del boss.

C19

USCITA: Sconfiggere il boss

Qui affronterete la Chimera del fuoco.

*** CHIMERA DEL FUOCO ***

PV -----: 231

SABBIE -: 14 unità per colpo

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera del fuoco si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Pioggia incendiaria

la Chimera del fuoco emette dalla bocca una serie di sfere fiammeggianti che esplodono al contatto, generando colonne di fuoco. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dalle singole sfere inoltre non è possibile distruggerle o assorbirle nella spada.

3. Sfera avvelenata

la Chimera del fuoco emette una singola sfera verde che, a contatto con il pavimento, genera una nebbia che infligge Status Veleno al personaggio. Per evitare che ciò avvenga, bisogna necessariamente distruggere la sfera verde prima che arrivi al pavimento.

La Chimera del fuoco è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Così come per gli scontri precedenti, la Chimera del fuoco può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete. L'attacco più pericoloso del boss è la Sfera avvelenata che la Chimera scaglia assieme alla Pioggia incendiaria. Per questo motivo dovete sempre controllare tutto quello che emette il boss, in modo tale da essere subito pronti ad inseguire la sfera verde e distruggerla prima che arrivi sul pavimento.

Per danneggiare il boss invece, aspettate che esegua l'Attacco in picchiata e, mentre si trova nel punto più basso del suo movimento, attivate l'Anello rallentante oppure quello immobilizzante per poterlo colpire più volte.

Dopo aver esaurito la propria barra di vita, la Chimera del fuoco fuggirà e comparirà la PERGAMENA ARRAMPICATA. Superate la Stanza di Salvataggio per tornare nella camera precedente.

Superate la Stanza di Salvataggio per accedere nella nuova località.

D1

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Avanzate verso destra per affrontare un'AMAZZONE. Questo nemico non si sposta mai dalla sua posizione ma rimane sempre un avversario molto pericoloso. Quando affrontate l'Amazzone rimanete appena oltre il raggio d'azione della sua arma ed attendete che provi a catturare il personaggio. Quando il nemico estende la frusta per eseguire la Presa avvolgente, colpite la sua arma, in modo tale da danneggiarla e riducendone il raggio d'azione.

Una volta fatto, avvicinatevi al nemico e ripetete la strategia sino a quando la frusta dell'Amazzone sarà composta da soli quattro segmenti. Ora il nemico sarà molto meno pericoloso da affrontare e per sconfiggerlo sarà sufficiente che lo colpiate più volte con la spada per poi allontanarvi solo quando sta per utilizzare la frusta.

Dopo averla sconfitta, camminate sulla parete a destra e raggiungete la pedana a nord ovest per poi salire sulla successiva. Qui incontrerete una Guardia: quando vi avvicinerete ad essa, la Guardia inizierà ad eseguire Fendenti consecutivamente, ma sempre rimanendo sul posto. Per eliminare questo nemico attaccatelo subito dopo che ha sbattuto la sua arma al suolo ed allontanatevi subito, in attesa che il nemico colpisca nuovamente il pavimento.

Proseguite verso sinistra e camminate sulla parete sino ad aggrapparvi alla Catena. Recatevi sulla piattaforma ad est e respingete i proiettili congelanti dei Pipistrelli per sconfiggerli rapidamente. Avanzate verso destra per trovare un GUERRIERO in grado di teletrasportarsi. Scendete poi lungo la Colonna scivolosa e nella zona inferiore dovrete affrontare un'altra Guardia. Tramite la Catena arriverete infine sul fondo della stanza: saltate per evitare la Lama talpa e respingete i proiettili congelanti dei Pipistrelli. Uscite da sud est.

D2

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono due: un'Amazzone ed un Lanciere. Aggrappatevi alla Sporgenza e passate da una parte all'altra di essa per evitare le Lame circolari. Nella zona accanto affronterete l'AMAZZONE. Come già fatto in precedenza, prima danneggiate la sua arma, poi avvicinatevi e colpitela ripetutamente.

Più avanti è presente il LANCIERE, che questa volta sarà in grado anche di lanciarsi contro il personaggio. La strategia non cambia: oltrepassatelo con un salto, attaccatelo alle spalle e dopo averlo sconfitto, l'Uscita si aprirà. Correte lungo la parete destra per raggiungere la prima Colonna e poi passate sulla seconda, evitando i Lanciafiamme. Arrivati in cima ad essa, saltate verso l'Asta a sinistra e da qui recatevi sulla piattaforma ad ovest. Superate le varie Lame talpa ed al termine del percorso troverete una POZIONE ENERGETICA. Tornate alle Colonne ed uscite da nord est.

D3

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Avanzate verso destra ed accovacciatevi per evitare la prima Lama circolare. Giunti in prossimità della parete est, correte su di essa, facendo attenzione alla seconda trappola e raggiungete la piattaforma in alto a sinistra. Una volta qui, attendete che la Lama circolare superiore sia sul lato ovest del suo binario e quando ciò accade superate con un salto quella orientale, rimanendo poi accovacciati. Aspettate poi che la trappola in alto arrivi dall'altra parte del suo percorso ed oltrepassate la Lama circolare di sinistra.

Camminate lungo la parete sinistra per raggiungere la pedana a nord est. Evitate la Lama talpa e nuovamente dovrete scalare un muro con il giusto tempismo, per non venire colpiti da una Lama circolare. Giunti nella zona superiore, saltate per schivare la trappola bassa ed usate la Rotolata per oltrepassare quella alta.

Usate l'Arrampicata per raggiungere la Catena ed avanzate verso destra sino a scalare un'altra parete. Giunti sulla Colonna, arrivate in cima ad essa e raccogliete la MEDAGLIA DI ZIRCONO sulla destra. Recatevi poi sulla struttura verticale successiva ed infine uscite da nord ovest.

D4

USCITA: Eliminare tutti i nemici

Saltate sulla pedana ad ovest e da qui eliminate la prima Torre. Scalate la parete destra per raggiungere la zona superiore ed affrontate il secondo nemico rimanendo sulla Pedana con le spine. Continuate a proseguire verso l'alto per trovare l'ultima Torre, questa volta da sconfiggere mentre la Pedana si muove verticalmente.

Camminate sulla parete ovest per raggiungere l'Asta e saltate da una all'altra sino ad arrivare all'Uscita.

Superate la Stanza di Salvataggio per proseguire nell'avventura.

D5

USCITA: Suonare i Gong nell'ordine Destra, Sinistra, Centro

Come già successo in [C12], anche qui dovrete riprodurre la melodia ascoltata premendo il pulsante giallo. L'ordine per colpire i Gong questa volta è Destra - Sinistra - Centro. Uscite poi da sud est.

D6

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Aggrappatevi all'Asta ed usate il Doppio Salto verso destra per raggiungerne un'altra. Da qui poi salite sulla Catena e raccogliete la MEDAGLIA DI SPINELLO vicino alla parete. Tornate alla prima Asta e questa volta usatela per arrivare alla Colonna sulla sinistra. Evitate i Lanciafiamme corazzati e camminate sulla parete per proseguire nella scalata.

Correte lungo il muro successivo, facendo attenzione alla trappola e recatevi sulla pedana in alto a destra. Continuate a scalare le varie pareti sino a

raggiungere la zona superiore della stanza dove sono presenti tre Lama dritte da oltrepassare saltando oppure con la Rotolata.

Scendete dal lato opposto ed usate l'Anello rallentante, oppure l'Anello immobilizzante, per superare l'accoppiata Spine retrattili - Lama dritta. Proseguite verso il basso tramite la Colonna per arrivare sul pavimento. Usate il Doppio Salto per evitare la Lama dritta sulla destra e camminate sulle pareti, raggiungendo infine l'Uscita a nord est.

D7

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono otto: sei Golem, un Mago ed un Arciere. Entrati nella stanza, compariranno dal pavimento un Golem. Questo nemico si muove lentamente, trascinandosi una gamba mentre cammina. Per eliminare il Golem attaccatelo subito dopo che ha esteso il suo artiglio ed allontanatevi da lui, in attesa che il nemico compia nuovamente lo stesso movimento. Nel caso in cui emerga solo il busto del Golem dal pavimento, accovacciatevi per colpirlo.

Dopo aver eliminato i primi due esemplari, scendete tramite la Catena e nella zona inferiore troverete sulla destra altri due Golem ed un ANTIDOTO. Avanzate poi verso sinistra per affrontare il MAGO. Assorbite i suoi proiettili e scagliateli contro di lui per eliminarlo rapidamente.

Continuate la discesa dal supporto metallico ad ovest e proseguite verso destra sconfiggendo i due Golem rimanenti e l'ARCIERE posto a difesa dell'Uscita. Una volta eliminati tutti i nemici comparirà la fonte di Ripristino PV ai piedi della porta per la camera successiva.

Oltrepassate la Stanza di Salvataggio.

D9

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Passate in mezzo alle due Lama dritte e superate le Spine retrattili per affrontare la prima Guardia. Correte lungo la parete est per raggiungere la Catena in alto a sinistra e salite sulla pedana a nord ovest, dove vi attendono altre due Guardie. Giunti alla parete di sinistra, troverete su di essa le Spine retrattili. Correte su di essa con il giusto tempismo per evitarle e salite sulla piattaforma superiore.

Qui troverete il FABBRO. Non è molto rapido nei movimenti ma è un nemico molto aggressivo. Una volta che vi sarete avvicinati, il Fabbro inizierà ad attaccare furiosamente, senza lasciarvi un minimo di tregua. Durante questo periodo di tempo non potrete colpire il nemico nè frontalmente nè alle spalle e quindi allontanatevi da lui per non subire danni. Dopo aver eseguito diversi attacchi, il Fabbro si fermerà per riprendere fiato.

Questo è il momento di passare alla fase offensiva: avvicinatevi a lui e colpitelo ripetutamente prima che riprenda a muoversi. Una volta che il Fabbro tornerà in posizione, questi ricomincerà ad attaccare, perciò aspettate che si stanchi nuovamente prima di poterlo colpire di nuovo.

Dopo averlo eliminato, scalate il muro sulla destra per raggiungere le pedane in alto: ignorate la Catena ad ovest ed invece aggrappatevi a quella che

troverete ad est. Da qui, raccogliete la MEDAGLIA DI ZIRCONE sulla destra ed infine raggiungete il pavimento per uscire da sud est.

D12

USCITA: Eliminare tutti i nemici

Avanzate verso destra e scendete lungo la Colonna. Rimanendo su di essa, respingete i proiettili della Torre sulla sinistra per eliminarla. Dopo averla sconfitta procedete verso est e dovrete affrontare il secondo nemico mentre siete aggrappati alla Colonna scivolosa. Raggiungete la parete destra e scalatela per poi salire su un'altra struttura scivolosa da cui combattere contro la terza Torre.

Quest'ultimo nemico è leggermente più complicato da sconfiggere rispetto agli altri perchè, aprendo il fuoco a velocità maggiore, è in grado di distruggere i proiettili che gli scaglierete contro. Per questo motivo dovrete respingere due volte gli attacchi nemici per danneggiarlo. Una volta eliminato, usate il Doppio Salto per oltrepassare le Spine retrattili e raccogliete la MEDAGLIA DI ZIRCONE sulla sinistra.

Avanzate verso ovest ed aggrappatevi all'Asta che sporge dal muro. Da qui, tramite il Doppio Salto, tornerete alla prima Colonna utilizzata e potrete uscire infine da sud ovest.

D13

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Procedete verso sinistra, eliminando i Golem ed evitando le Lame dritte, e saltate da una Colonna scivolosa all'altra, passando in mezzo alle trappole. Giunti sulla pedana accanto, affronterete un MAGO. Dopo averlo eliminato, raccogliete la POZIONE ENERGETICA ai piedi della parete alle sue spalle e tornate sull'ultima Colonna scivolosa utilizzata.

Raggiungete la base di essa e saltate verso destra per poi aggrapparvi alla Sporgenza. Avanzate schivando le Lame dritte ed atterrate sulla Pedana con le spine con il giusto tempismo, per non rimanere feriti. Arrivati sul pavimento, sconfiggete l'AMAZZONE e correte sul muro per raggiungere l'altra Pedana con le spine. Tramite la Catena sulla sinistra, salite sulla piattaforma ed eliminate gli ultimi due Golem per uscire dalla camera.

Oltrepassate la Stanza di Salvataggio per proseguire.

D14

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Zircone

Questa camera è il Tempio dello Zircone e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

- Parte 4: Mura - D3 (frammento superiore)
- Parte 4: Mura - D9 (frammento inferiore)
- Parte 4: Mura - D12 (frammento centrale)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

D15

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono cinque: tre Tigri, un Fabbro ed un Arciere. Superate la Pedana con le spine e correte sulla parete a destra per salire su un'altra Pedana come la precedente. Tramite la Catena ad est recatevi sulla piattaforma successiva dove affronterete la prima Tigre. Rispetto agli altri incontrati in precedenza, questo esemplare vi correrà incontro più spesso, perciò fate maggiore attenzione durante lo scontro.

Dopo averla eliminata, scalate il muro occidentale per raggiungere un'altra struttura metallica e da qui arrivare nella zona superiore: ricomponete la Doppia Rampa, agendo sul tubo di sinistra e proseguite. Sconfiggete il FABBRO sulla destra, usando la spada quando il nemico si ferma per riposare, ed in seguito salite tramite la Catena.

Arrivati al bivio, proseguite verso nord ovest e spingete la Cassa verso sinistra, facendola atterrare sulla Doppia Rampa. Tornate ad essa e saltate sul cono occidentale per darvi lo slancio e raggiungere la Catena. Da qui andando verso nord ovest troverete un Checkpoint ed un'altra porta che si può aprire solo collegando la console al Nintendo Gamecube.

Recatevi nuovamente al bivio e questa volta andate a nord est per affrontare un'altra Tigre e trovare vicino alla parete un vaso contenente le SABBIE DEL TEMPO. Tornate giù e proseguite verso destra, superando con il giusto tempismo la Pedana con le spine per poi continuare la discesa. Avanzate lungo il percorso per affrontare l'ultima Tigre ed infine l'ARCIERE, proprio davanti all'Uscita.

D16

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Usate il Doppio Salto per superare il fossato e scalate la parete successiva per raggiungere la Pedana con le spine. Saltate su quella accanto e tramite le Catene continuate la scalata, passando di Pedana in Pedana. Giunti in cima, affrontate le Guardie e proseguite verso destra. Spingete la Cassa verso ovest, facendola cadere nella zona inferiore e recatevi in questa parte della stanza utilizzando la Catena vicino alla parete destra.

Una volta qui, usate la Cassa come base per aggrapparvi alla prima Colonna per poi passare sulla seconda. Scendete lungo di essa sino a raggiungere una piattaforma marrone. Superate con il giusto tempismo la Pedana con le spine sulla destra e, mentre siete ancora in aria, fate attenzione al proiettile congelante del Pipistrello presente poco più avanti. Evitatelo oppure respingetelo con la spada per non rischiare di cadere sul fondo della stanza. Giunti nell'angolo di sud est, correte lungo la parete e saltate sulla sinistra per raccogliere la MEDAGLIA DI SPINELLO.

Tornate all'ultima Catena utilizzata e questa volta proseguite verso nord ovest, saltando sulle varie Pedane con le spine. Una volta arrivati nella zona superiore della stanza, dovrete affrontare il FABBRO presente sulla sinistra. Dopo averlo sconfitto, avanzate verso ovest per uscire dalla camera.

D17

USCITA: Premere il pulsante verde

All'ingresso troverete subito un Checkpoint. Ignorate la Catena ed avanzate verso sinistra per incontrare un MAGO. Dopo averlo sconfitto apparirà una fonte viola musicale. Camminandoci sopra, sul personaggio compariranno delle note musicali in grado di modificare il funzionamento di particolari Pedane con le spine. Quelle porpora sono innocue mentre la musica è in esecuzione e si attivano solo quando questa cessa; quelle verdi invece reagiscono al contrario. Avete circa quaranta secondi prima che si esaurisca l'effetto della fonte viola ed il segnale che indica che sta per terminare è dato dalla rapida scomparsa graduale delle note.

Correte lungo la parete ovest e raggiungete la Catena. Superate la prima Pedana porpora ed utilizzate il Doppio Salto per oltrepassare quella verde senza atterrarvi sopra. Aggrappatevi all'Asta sulla destra e scalate la Catena successiva. Superate la seconda serie di Pedane colorate, facendo sempre attenzione ai loro colori e continuate il percorso scalando la Colonna ed oltrepassando l'ultima serie di piattaforme musicali. Arrivati infine nella zona superiore della stanza, premete il pulsante verde per aprire l'Uscita. Proseguite verso destra, schivando la Lama dritta, e più avanti potrete accedere alla stanza successiva.

D18

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Ai piedi dell'ingresso è presente una fonte di Ripristino PV. Aggrappatevi alla Sporgenza e camminate su di essa per superare facilmente le trappole. Proseguite verso destra e scalate la parete, facendo attenzione alle Spine retrattili su di essa, aggrappandovi poi alla Catena. Continuate la scalata per trovare in alto a destra una fonte di Ripristino Sabbie.

Nella zona occidentale invece sono presenti diverse Lame circolari e Spine retrattili che si muovono a gran velocità. Usate l'Anello rallentante oppure disattivate manualmente l'Anello immobilizzante dopo aver oltrepassato le trappole, perchè più avanti saranno necessarie le Sabbie del Tempo. Camminate sulla parete successiva per raggiungere la Catena, schivando le Spine retrattili ed i Lanciafiamme corazzati.

Da qui superate le Pedane gialle sulla destra e proseguite la scalata sino a raggiungere la zona dove sono presenti le Spine retrattili sul pavimento. Superatele con un salto, facendo attenzione alla Lama dritta situata poco più avanti, e correte sulla parete. Oltrepassate le due Pedane gialle successive e scendete lungo la Catena. Arrivati in fondo, scalate il muro sulla destra per raccogliere la MEDAGLIA DI SPINELLO. Tornate alla Catena e proseguite verso nord est per uscire dalla sala.

Superate la Stanza di Salvataggio per accedere alla camera del boss.

D19

USCITA: Sconfiggere il boss

Qui affronterete la Chimera suprema.

PV -----: 400

SABBIE -: 13 unità per colpo

ATTACCHI

1. Caduta massi

la Chimera suprema si posiziona sul pavimento fa piovere dall'alto una serie di massi. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I massi non possono essere distrutti e per schivarli bisogna posizionarsi nelle zone vuote non coperte da questo attacco.

2. Carica

la Chimera suprema attraversa orizzontalmente la stanza a gran velocità. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna necessariamente eseguire un Doppio Salto all'indietro quando il boss si sta per avvicinare al personaggio.

3. Lampo

la Chimera suprema rimane in volo e si sposta lungo la stanza emettendo fulmini sul pavimento Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss, mentre è ancora fermo in volo prima di iniziare ad eseguire questo attacco. Quando invece la Chimera utilizza questa tecnica volando oltre i bordi della zona di combattimento, bisogna rimanere fermi in corrispondenza del mattone lungo sul muro, nei pressi dell'estremità destra della pedana.

4. Pioggia incendiaria

la Chimera suprema emette dalla bocca una serie di sfere fiammeggianti che esplodono al contatto, generando colonne di fuoco. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dalle singole sfere inoltre non è possibile distruggerle o assorbirle nella spada.

La Chimera suprema è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Una volta entrati nella stanza, il Principe raggiungerà automaticamente la zona di combattimento, composta da una lunga pedana. Così come per gli scontri precedenti, la Chimera suprema può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete.

Il boss possiede gli attacchi delle Chimere precedenti. Nella prima parte dello scontro utilizzerà la Caduta massi e la Carica. Aspettate che il nemico atterri sul pavimento e colpitelo ripetutamente con la spada, facendo attenzione alle pietre che piovono dall'alto. Restate vicino alla Chimera mentre rimane ferma in aria: da questa posizione potrete ferirla o ripristinare le Sabbie colpendola con la spada, senza necessariamente saltare per farlo.

Dopo aver subito alcuni danni, il boss inizierà a scagliare anche il Lampo sul pavimento. Rimanete sempre sul lato destro della stanza, poichè da qui potrete controllare meglio i movimenti della Chimera. Nell'ultima parte dello scontro invece, il boss utilizzerà la Pioggia incendiaria: allontanatevi leggermente da esso per evitarle e poi tornate subito all'attacco.

Dopo aver esaurito la propria barra di vita, la Chimera elementale cadrà al suolo sconfitta e comparirà la PERGAMENA RIMBALZO. Superate la Stanza di Salvataggio per tornare nella camera precedente.

Scendete nuovamente lungo la Catena e questa volta utilizzate l'abilità appena ottenuta per rimbalzare tra le pareti del condotto e raggiungere infine l'uscita.

Capitolo 5: UN DISPERATO TENTATIVO

[@5C5]

OGGETTI

- Medaglia di onice x3
- Medaglia di Tagua x2
- Pozione energetica x1
- Sabbie del Tempo x1

NEMICI

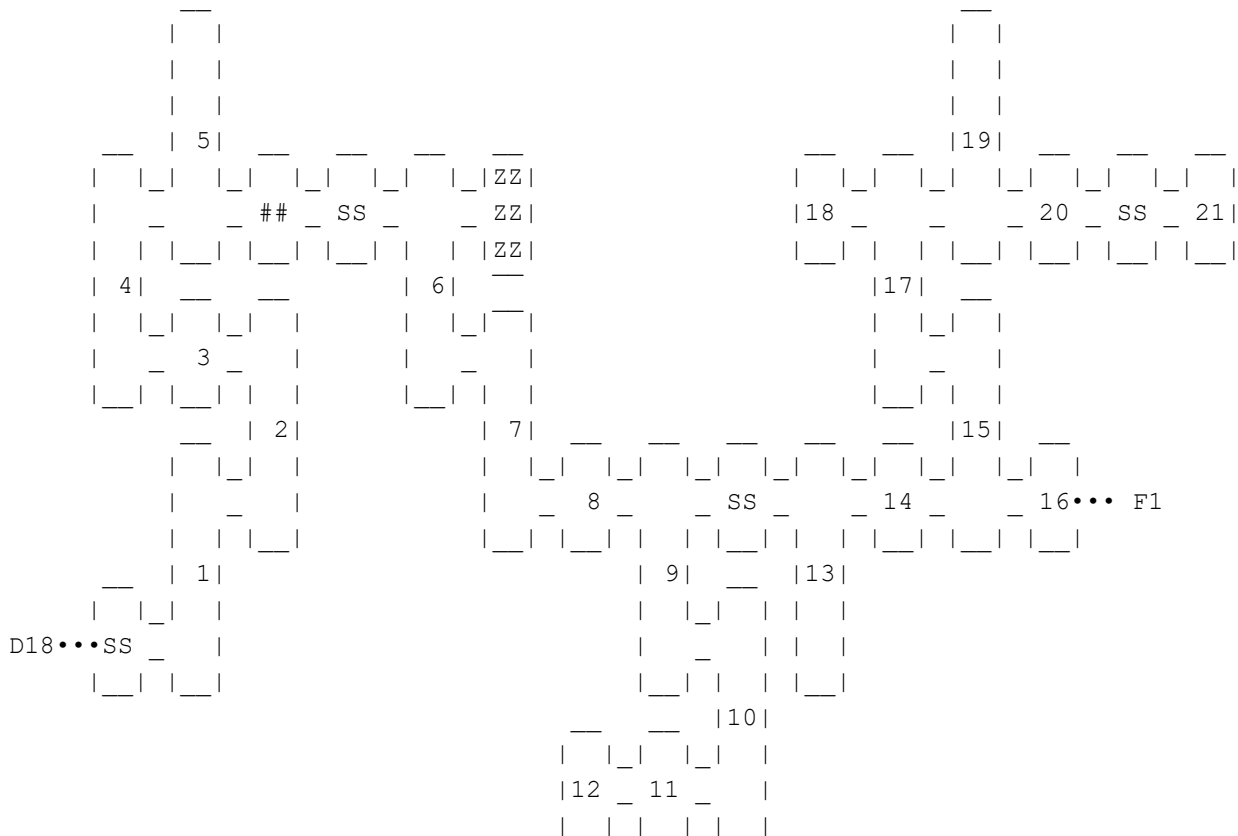
- Alabardiere
- Amazzone
- Fabbro
- Gigante
- Golem
- Guerriero
- Iguana
- Lottatore
- Mago
- Pipistrello
- Scimmia
- Torre
- (boss) Visir

ABILITÀ

- Pergamena Furia

```

####          #####
### Parte 5: STUDIO ###
####          #####
  
```



Superate la Stanza di Salvataggio per accedere nella nuova località.

E1

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono sei: due Scimmie, un'Amazzone, due Pipistrelli ed un Alabardiere. Passate da una parte all'altra della Sporgenza per evitare i Lanciafiamme corazzati e superate la Torre di spine con il Doppio Salto. Proseguite verso destra e scalate la parete per aggrapparvi all'Asta a nord ovest per poi raggiungere quella successiva e da qui arrivare alla pedana accanto.

Camminate sulla parete per recarvi nella zona superiore ed eliminate la prima Scimmia. Più avanti invece troverete l'AMAZZONE. Dopo averla sconfitta, proseguite la scalata, avanzando poi verso sinistra, dove è presente la seconda Scimmia. Evitate la Torre di spine e seguite il percorso sino ad incontrare i due Pipistrelli. Rimbalzate tra le pareti del condotto e superate la trappola a nord ovest, per poi camminare lungo il muro e raggiungere la pedana successiva.

Proseguite verso destra, scalando la parete, e oltre la Torre di spine troverete un ALABARDIERE. Questa volta in nemico sarà in grado di utilizzare anche l'Attacco rotante: usate la Rotolata per passargli da sotto ed aspettate che si stanchi prima di colpirlo. Una volta eliminato, avanzate verso est e, dopo aver superato l'ultima trappola, troverete l'Uscita.

E2

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Avanzate verso destra e troverete subito un'Iguana in grado di scagliare proiettili di fuoco e congelanti. Rimbalzate tra le pareti del condotto e recatevi sulla sinistra per affrontare un FABBRO. Dopo averlo eliminato, proseguite verso ovest ed oltre il bordo della pedana troverete la MEDAGLIA DI ONICE. Tornate poi indietro e scalate la parete destra, oltre la Torre di spine. Rimbalzate subito sul muro per riuscirvi ad aggrapparvi alla Corda e dopo scendete tramite la successiva.

Sconfiggete l'Iguana e attraversate il condotto sulla sinistra, andando poi a nord ovest. Superate la trappola e raggiungete la zona inferiore tramite la Corda per affrontare poi un GIGANTE. Il nemico ora sarà in grado di spostarsi e le sue lame infliggono anche Status Gelo. Schivate le sue armi e colpitelo ripetutamente prima che tornino indietro. Una volta sconfitto raggiungete l'Uscita.

E3

USCITA: Suonare il Gong

All'ingresso troverete subito un Checkpoint. Più avanti troverete un MAGO in grado anche di evocare i Golem. Eliminate prima quest'ultimi e poi occupatevi del nemico fluttuante. Dopo averlo sconfitto apparirà la fonte musicale. Come già accaduto in [D17] ora dovrete superare varie pedane colorate prima che termini l'effetto della fonte.

Saltate da una pedana porpora all'altra e, una volta giunti nei pressi di quella verde, attendete che la musica termini prima di salirvi sopra, in modo tale da non far attivare le spine. Al termine del percorso troverete il Gong da suonare per aprire l'Uscita. Scendete lungo la corda e rimbalzate tra le pareti

del condotto per raggiungere la porta che vi condurrà alla stanza successiva.

E4

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Superate la Lama circolare ed aggrappatevi alla prima Asta per poi passare alla successiva. Giunti sulla Pedana con le spine, rimbalzate tra le pareti del condotto per arrivare nella zona superiore.

Una volta qui, fate attenzione alla Torre di spine, usate il Doppio Salto verso la parete sinistra e rimbalzate una volta su di essa per aggrapparvi alla Colonna. Salite a bordo della prima Pedana con le spine e rimanete accovacciati per evitare la Lama circolare. Più avanti invece dovrete saltare, mentre siete a bordo della seconda Pedana, per schivare la trappola tagliente. Arrivati al termine del binario, aggrappatevi alla Corda e continuate la salita.

Superate le varie Lame circolari sino a raggiungere quella dritta, vicina alla parete. Da qui, usate il Doppio Salto all'indietro e rimbalzate sul muro di destra per poter raggiungere la piattaforma al di sopra della trappola. Ripetete lo stesso procedimento per raggiungere la cima della sezione e per raccogliere la MEDAGLIA DI ONICE. Tornate sul bordo destro di questa zona e rimbalzate sulla parete est per aggrapparvi alla Corda. Passate da una struttura all'altra, evitando le trappole e, giunti sull'ultima, rimbalzate poi sul muro accanto per salire nella zona superiore.

Qui sono presenti diverse Lame circolari che si muovono a gran velocità. Per oltrepassarle attivate l'Anello rallentante oppure l'Anello immobilizzante ed infine uscite dalla stanza.

E5

USCITA: Eliminare le Torri

Avanzate verso destra e colpite una prima volta la Torre. Dalla seconda volta invece, il nemico si volterà e non potrete danneggiarlo. Assorbite il suo proiettile, rimbalzate sulle pareti del condotto e scagliatelo contro l'altra Torre qui presente. Tornate giù e ripetete il procedimento sino ad eliminare il nemico superiore. Una volta fatto, la Torre inferiore tornerà a comportarsi normalmente.

Sconfitto anche questo nemico, procedete verso est ed aggrappatevi alla Sporgenza, da dove affronterete l'ultima Torre. Non fatevi colpire dai suoi proiettili perchè cadendo andreste incontro a morte certa. Infine uscite dalla porta sulla destra.

Superate la Fontana della Vita e la Stanza di Salvataggio per proseguire.

E6

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono quattro: due Tigri, un Gigante ed un Fabbro. Avanzate verso destra per affrontare la prima Tigre, poi scendete nella zona inferiore per incontrare la seconda. Dopo averle eliminate, proseguite verso il basso tramite le Corda e passate di Sporgenza in Sporgenza per raggiungere poi il GIGANTE.

Una volta sconfitto, tornate nella zona dell'ultima Tigre e questa volta andate verso destra. Superate la Strettoia e rimbalzate lungo le pareti del condotto per recarvi nella zona superiore, dove, sulla piattaforma ad est, troverete il FABBRO. Proseguendo verso nord est troverete una porta che si può aprire solo collegando la console al Nintendo Gamecube.

Recatevi nuovamente alla Strettoia e andate verso destra, aggrappandovi poi alla Colonna. Oltrepassate la seconda Strettoia e passate attraverso le Lame circolari. Giunti alla parete est, rimbalzate tra i muri del condotto per arrivare nella zona superiore ed evitate le Torri di spine: al termine del percorso troverete un vaso contenente le SABBIE DEL TEMPO.

Tornate alla base della Colonna e questa volta procedete verso sud ovest. Aggrappatevi alla Sporgenza, facendo attenzione alle Lame circolari, ed infine uscite dalla stanza.

E7

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Raggiungete la prima Colonna ed andate verso il basso, evitando i Lanciafiamme corazzati. Aggrappatevi alla seconda e da qui saltate verso l'Asta sulla destra. Giunti sulla Corda, usate il Doppio Salto in modo tale da arrivare il più in alto possibile, a contatto con il muro alla destra del Lanciafiamme corazzato, per poi rimbalzare sulle pareti del condotto.

Una volta in cima, superate la Lama circolare e scendete tramite un'altra Corda. Saltate sulla Pedana con le spine, evitate la trappola tagliente che si muove sopra di essa, e da qui raggiungete l'Asta sulla destra. Andate verso l'alto tramite la Corda e utilizzate l'altra Pedana per proseguire: vi sarà sufficiente rimanere accovacciati per schivare la Lama circolare.

Dopo esservi aggrappati alla Corda successiva, come già fatto in precedenza, saltate il più in alto possibile lungo il muro e rimbalzate subito sulle pareti. Arrivati in cima, superate il Lanciafiamme corazzato e scalate il condotto successivo quando la Lama circolare si trova nella parte inferiore del suo binario. Usate l'Anello rallentante per oltrepassare le Spine retrattili e, partendo dalla Corda sulla sinistra, ora dovrete saltare di Pedana in Pedana, facendo attenzione alle Lame circolari. Al termine del percorso troverete nell'angolo in alto a sinistra la MEDAGLIA DI ONICE. In questa parte della stanza è presente sul pavimento anche una fonte di Ripristino Sabbie.

Tornate alle Spine retrattili e questa volta raggiungete il fondo del condotto, facendo sempre attenzione alla Lama circolare, dove troverete sulla sinistra una fonte di Ripristino PV. Avanzate verso destra per trovare infine l'Uscita.

E8

USCITA: Attraversare la porta mentre l'Invisibilità è attiva

Una volta entrati troverete subito un Checkpoint. Scalate il condotto ed a nord ovest affronterete un GUERRIERO. Dopo averlo sconfitto, apparirà la fonte dell'Invisibilità. Come già fatto in precedenza, ora dovrete raggiungere l'Uscita prima che il Principe torni ad essere visibile.

Avanzate verso destra e saltate sulle varie Pedane con le spine per proseguire: fate attenzione alle Lame dritte ed al termine del percorso troverete la porta

per accedere alla camera successiva.

E9

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Scendete attraverso la prima apertura nel pavimento, ed affrontate il Lottatore. Questo nemico si comporta in maniera molto simile alla Guardia perciò fategli mandare a vuoto il suo attacco e poi colpitelo con la spada. Dopo averlo eliminato, scendete da sinistra, superate la Torre di spine e più avanti incontrerete un MAGO in grado di evocare i Golem. Sconfiggete prima le creature poi occupatevi del nemico fluttuante.

Procedete verso destra sino a trovare i resti di un ponte da ricomporre. Una volta ricostruito, tornate dove avete affrontato il Lottatore ed andate oltre la Lama dritta per combattere contro un'AMAZZONE. Proseguite verso est ed ignorate il ponte poichè conduce ad una porta che per ora non potete aprire.

Andate verso l'alto tramite la Corda invece ed andate a nord ovest, saltando di pedana in pedana sino a trovare vicino alla parete sulla sinistra la MEDAGLIA DI TAGUA. Tornate indietro sino alla Corda e procedete verso destra per uscire dalla stanza, dopo aver sconfitto un altro Lottatore.

Oltrepassate la Stanza di Salvataggio.

E13

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono sette: tre Lottatori, un'Amazzone e tre Golem. Appena entrati affronterete subito il primo Lottatore. Dopo averlo sconfitto, aggrappatevi al bordo destro della pedana, cercando di non farvi colpire dalla Lama dritta, e lasciatevi cadere nella zona inferiore, tenendovi il più possibile sulla sinistra. Se fatto correttamente atterrete proprio sopra la Pedana con le spine, evitando di fare un giro molto più largo, dove avreste dovuto superare Lama talpa e Lama dritte.

Dalla Pedana poi, aggrappatevi alla Corda ad ovest e raggiungete il pavimento. Proseguite verso destra sino ad incontrare l'AMAZZONE. Una volta eliminata, tornate sulla Pedana con le spine e recatevi sulla piattaforma in basso a destra. Oltrepassate la Lama talpa e distruggete il Lanciafiamme per trovare poi un Golem. Seguite il percorso ad est per incontrarne un secondo ed aggrappatevi all'Asta per superare le Lama dritte.

Correte lungo la parete destra per raggiungere la Pedana con le spine in alto e salite sulla zona a sinistra, dove affronterete l'ultimo Golem. Scalate il muro successivo, facendo attenzione al Lanciafiamme corazzato, e al piano di sopra è presente un'altro Lottatore. Distruggete la trappola verde sulla destra per avere maggiore spazio dove affrontarlo e, dopo averlo sconfitto, abbattete il Lanciafiamme presente nella zona superiore del condotto.

Una volta fatto, raggiungete la cima della stanza e sconfiggete l'ultimo nemico per aprire la porta a nord est, infine proseguite nella camera accanto.

E14

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Eliminate subito l'Iguana e correte lungo la parete per raggiungere la Corda. Da qui andate prima a nord ovest, per affrontare il FABBRO, poi proseguite verso destra, scendendo subito lungo il condotto. Per non subire danni dalla caduta, aggrappatevi al bordo e lasciatevi cadere.

Arrivati nella zona inferiore, sconfiggete l'altra Iguana e seguite il percorso, lasciandovi sempre cadere dai bordi. Saltate poi da una Corda all'altra e raggiungete la Pedana con le spine sulla sinistra. Su di essa restate accovacciati per oltrepassare la strettoia, e nell'angolo di sud ovest troverete una POZIONE ENERGETICA.

Tornate al primo condotto e procedete verso destra, superando le Torri di spine ed eliminando l'AMAZZONE. Infine seguite il percorso dietro di essa per raggiungere l'Uscita.

E15

USCITA: (nessuna condizione particolare)

All'ingresso è presente un Checkpoint. Procedete verso destra, superando la Torre con le spine, ed eliminate il GUERRIERO. Dopo averlo sconfitto continuate ad avanzare verso est e salite lungo la Corda. Giunti in cima, usate il Doppio Salto verso sinistra e rimbalzate tra le pareti del condotto per arrivare nella zona superiore. Correte lungo il muro orientale per raccogliere la MEDAGLIA DI TAGUA.

Tornate all'ingresso della stanza e questa volta scalate il primo condotto, andando verso nord est ed eliminando la prima Tigre. Seguite il percorso e, dopo aver sconfitto anche la seconda, uscite dalla stanza.

E17

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Saltate da una Pedana con le spine all'altra, evitando la Lama circolare, e camminate lungo la parete ovest per raggiungere la piattaforma in alto. Da qui usate il Doppio Salto verso sinistra, rimbalzate sulla parete ed aggrappatevi alla pedana sulla destra.

Procedete verso est, superando le varie Torri con le spine e scalate il muro a destra per arrivare alla Corda. Passate nuovamente da una Pedana gialla all'altra e, giunti sull'ultima, andate verso l'alto tramite l'altra Corda. Correte lungo la parete per raggiungere la zona superiore dove è presente un ponte da ricomporre. Una volta fatto, tornate alle ultime Pedane gialle e scalate il condotto sopra di esse.

Superate le Torri con le spine e le Lame circolari e camminate sul muro a destra per raggiungere la piattaforma in alto. Proseguite verso ovest, rimbalzando sulla parete, per aggrapparvi alla Corda e da qui salire su un'altra Pedana gialla. Arrivati ad un bivio, andando a nord ovest arriverete ad una porta che non potrete ancora aprire. Procedete invece verso nord est per trovare una fonte di Ripristino PV e l'Uscita.

E19

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono cinque: tre Guardie scelte, un Fabbro ed un Gigante. Avanzate verso destra sino ad incontrare una Guardia scelta. Questo nemico unisce le caratteristiche della Guardia e del Lottatore. Inizialmente si comporterà come la prima, attaccando con la scimitarra. Dopo averla sconfitta, la Guardia scelta si rialzerà, utilizzando poi le tecniche del Lottatore. Indipendentemente dalla modalità d'attacco di questo nemico, per sconfiggerlo mandate a vuoto le sue tecniche e poi colpitelo subito dopo con la spada.

Procedete verso est ed usate il Doppio Salto per raggiungere la Corda. Andate poi in alto a sinistra per affrontare la seconda Guardia scelta. Tornate alla Corda ed andate dall'altra parte, oltrepassando le Torri con le spine, e scalando la parete per passare alla zona superiore. Qui è presente sulla sinistra il FABBRO. Dopo averlo sconfitto, correte lungo il muro occidentale per arrivare al piano superiore e trovare l'ultima Guardia scelta.

Recatevi nuovamente nella zona dove avete incontrato il Fabbro e rimbalzate tra le pareti del condotto per proseguire. Superate la trappola a destra e scalate il muro orientale, giungendo così sulla piattaforma dove è presente il GIGANTE nella zona ovest. Una volta eliminato, tornate alla Corda ed andate verso sud est per trovare l'Uscita.

E20

USCITA: (nessuna condizione particolare)

|| Il Principe raggiunge Farah, che intanto ha ritrovato la Clessidra del
|| Tempo. Nella camera arriva anche il Visir che, tramite i suoi poteri,
|| scaglia via i due giovani.
||
|| *Per via dell'impatto, Farah giace al suolo priva di vita.
|| PRINCIPE: No. No.
||
|| VISIR: La ragazza... non è importante. Dammi il pugnale, e io ti donerò la
|| vita eterna.
||
|| PRINCIPE: Vivere in eterno... quando i miei cari sono morti per colpa mia?
|| Preferisco morire.

Vi ritroverete nella Stanza di Salvataggio accanto alla camera precedente.
Proseguite verso destra per affrontare il boss.

E21

USCITA: Sconfiggere il boss

Qui affronterete il Visir.

*** VISIR ***

PV -----: 247

SABBIE -: 35 unità per colpo

ATTACCHI

1. Generazione cloni

il Visir è in grado di creare copie di sè stesso. Ognuna di esse può

scagliare proiettili magici e scomparire, donando Sabbie, dopo essere stata colpita una volta.

2. Proiettili magici

il Visir, assieme alle sue copie, scaglia contro il personaggio un proiettile di energia. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada. Il proiettile porpora causa più danni di quello blu, e quest'ultimo ne infligge di più di quello arancione.

3. Raffica di colpi

il Visir emette un anello luminoso che insegue il personaggio e funge da bersaglio. Una volta che il Principe viene a contatto con esso, il Visir scaglierà una raffica di colpi in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente rimanere sempre in movimento dopo che l'anello ha raggiunto il Principe. L'anello non causa danni al personaggio e non può essere distrutto, tuttavia colpendo il Visir prima che esso si agganci al Principe, la tecnica verrà annullata. I proiettili invece possono essere respinti oppure assorbiti con la spada.

4. Teletrasporto

il Visir è in grado di svanire e ricomparire in un altro punto della stanza oppure alle spalle del personaggio. Per evitare che questa ultima cosa accada, rimanere sempre in movimento mentre il nemico utilizza questa abilità.

Il Visir è un potente stregone armato di bastone magico. Fluttua per la stanza e non si sposta mai dalla sua posizione. Così come per le Chimere, il boss può essere ferito solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando lo colpirete. Durante lo scontro, il Visir evocherà copie di sé stesso, in grado anche esse di scagliare proiettili magici. Evitate i colpi nemici e saltate da una pedana all'altra per raggiungerle ed attaccarle.

Nel caso in cui colpiste un clone, esso scomparirà mentre gli altri continueranno ad attaccarvi. Se invece riusciste a ferire il Visir, tutte le altre copie svaniranno ed il boss si teletrasporterà altrove. Dopo la prima serie di attacchi, il Visir userà la Raffica di colpi. Una volta apparso l'anello luminoso, avrete pochi secondi per trovare il boss all'interno della stanza e colpirlo, per interrompere questa tecnica, oppure dovrete schivare i vari proiettile che vi scaglierà. In seguito il Visir ricomincerà a generare nuove copie di sé stesso. Ripetete la strategia precedente sino alla sconfitta del boss.

Dopo averlo eliminato, il Visir cadrà al suolo, inerme, e vicino all'Uscita potrete raccogliere la PERGAMENA FURIA.

```
|| PRINCIPE: Mi ero battuto con coraggio, uccidendo il mio nemico.
|| Tutto inutile... Avrei potuto combattere fino a che le sabbie non si
|| fossero tinte di sangue... Ma ciò non sarebbe valso a restituirmi i miei
|| cari.
||
|| *Il Principe colpisce la Grande Clessidra con il Pugnale del Tempo,
|| riavvolgendo così gli eventi successivi. Il ragazzo torna indietro sino alla
|| sera precedente la battaglia dove ottenne il Pugnale per avvisare Farah
|| delle intenzioni del Visir.
```

```

||
|| FARAH: E tu chi sei? Da dove vieni?
||
|| PRINCIPE: Molti credono che il tempo sia come un fiume, che scorre lento e
|| inesorabile... ma si sbagliano. Siediti, e ti racconterò la storia più
|| incredibile che tu abbia mai sentito...
||
|| FARAH: Ma che storia interessante... Peccato che sia troppo assurda per
|| crederci.
||
|| PRINCIPE: Ma tu devi credermi! Sono tornato indietro nel Tempo per poterti
|| avvertire: il Visir è un traditore! Non si fermerà di fronte a nulla,
|| pur di conquistare la Clessidra. Presto ti tradirà, e ci condurrà tutti
|| alla rovina!
||
|| VISIR: Una bella storia. Ma la mia è più credibile. Un soldato persiano,
|| alla vigilia della battaglia, entrò nelle stanze della figlia del
|| Maharajah, e venne ucciso... da me!

```

```

=====
Capitolo 6: ESPLORAZIONE DEL PALAZZO
=====

```

```

[05C6]
=====

```

OGGETTI		NEMICI	
Antidoto	x2	Alabardiere	x7
Medaglia di Azzurrite	x1	Amazzone	x3
Medaglia di giada	x1	Arciere	x5
Medaglia di olivina	x1	Fabbro	x2
Medaglia di rame	x1	Gigante	x3
Medaglia di Tagua	x1	Guerrigero	x2
Pozione energetica	x2	Lanciere	x7
Sabbie del Tempo	x2	Mago	x4

Vi ritroverete nella prima stanza del palazzo, [A1]. Con l'abilità appena ottenuta, ora potrete abbattere le porte di legno. Fatelo con quella sulla sinistra per accedere all'ultima località.

```

####          #####
### Parte 6: CAVERNA ###
####          #####

```

```

          |         |_ | |
E16 ...   |         _ 2|
Studio    |         | |__|
          |         |
B9 ...   1   ... D13
Biblioteca |         | Mura
          |         |
C5 ...   ... A1
Magazzino |_____ | Atrio

```

```

_____
F1
_____

```

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Da questa stanza potrete accedere direttamente a tutte le zone del palazzo

visitate in precedenza. Possedendo ora tutte le abilità a disposizione, sarete in grado di completare l'esplorazione del gioco, eliminare i rimanenti nemici principali e raccogliere oggetti utili.

```
 /-----\  
 |  STUDIO  |  
 \-----/
```

E16

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Accedendo allo Studio dalla Caverna, vi ritroverete in questa stanza. Eliminate subito la Scimmia e superate la Torre di spine. Scendete lungo la Corda ed atterrate sul pavimento, ignorando ciò che sta sulla destra. Oltrepassate la strettoia ed aggrappatevi all'altra Corda ed arrivate in cima ad essa. Saltate poi sulla sinistra, passando di Asta in Asta, sino a raggiungere una pedana dove sarete attaccati da un paio di Golem.

Eliminate i due nemici e superate la Torre di spine accanto, prima di occuparvi della Scimmia. Aggrappatevi al bordo ovest della pedana e lasciatevi cadere, mantenendovi un po' sulla sinistra, per atterrare sul pavimento senza subire danni ed evitare il Golem che comparirà a breve. Superate la strettoia accanto e fate attenzione alla trappola successiva. Continuando a proseguire verso est troverete infine un vaso contenente un ANTIDOTO.

Tornate all'ultima strettoia ed avanzate verso sinistra, usando l'Asta, per poi arrivare nella zona dove è presente l'Uscita, oltre l'ultima Torre di spine.

==>> Recatevi in [E17].

E17

Una volta entrati, raggiungete l'angolo di nord ovest, dove è presente il ponte ricostruito che conduce ad una porta di legno, ed abbattetela.

E18

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono sei: un Mago, un Fabbro, due Scimmie e due Iguane. Avanzate verso sinistra e superate la Corda per trovare nella zona ovest il MAGO. Correte lungo la parete accanto per arrivare nella parte superiore della stanza.

Non superate la strettoia bensì rimbalzate tra le pareti del condotto ed a nord est affronterete il FABBRIO. Proseguite verso destra, scendendo tramite la Corda, e al piano inferiore è presente una Scimmia. Dopo averla eliminata seguite il percorso sino a ritrovarvi dall'altro della strettoia dove vi attende un'Iguana.

Tornate dove avete affrontato il Mago ed usate la Corda accanto per scendere ed incontrare subito la seconda Iguana. Continuate la discesa da sinistra per trovare infine l'ultima Scimmia, la cui eliminazione farà aprire l'Uscita.

==>> Recatevi in [E9].

E9

Ritornati in questa stanza, raggiungete la zona est, dove è presente il ponte ricostruito che conduce ad una porta di legno, ed abbattetela.

E10

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Avanzate verso destra, eliminando i due Golem, e scendete tramite la Corda accanto alla parete. Al piano inferiore, proseguite verso ovest per incontrare l'ALABARDIERE. Continuate la discesa usando la Corda successiva e seguite il percorso, evitando la Torre di spine ed affrontando la Scimmia.

Giunti ad un bivio, andate verso destra, correte lungo la parete e rimbalzate per raggiungere la zona successiva. Eliminate il Golem e recatevi al muro est per camminare su di esso ed aggrapparvi alla Corda in alto. Arrivati in cima alla stanza, troverete sulla sinistra un GIGANTE. Dopo averlo sconfitto, scendete verso sinistra e superate la Torre di spine. Infine usando il Doppio Salto all'indietro raccogliete la MEDAGLIA DI TAGUA.

Tornate al bivio e questa volta proseguite verso ovest, superando le trappole ed il Golem. Continuate la discesa lungo il percorso obbligato e nell'angolo di sud ovest troverete una porta di legno da distruggere per proseguire.

E11

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di onice

Questa camera è il Tempio dell'Onice e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

- Parte 5: Studio - E2 (frammento superiore)
- Parte 5: Studio - E4 (frammento centrale)
- Parte 5: Studio - E7 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

E12

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Avanzate verso sinistra e correte sulla parete per salire al piano superiore. Saltate sulla Pedana con le spine e proseguite nella scalata sino ad incontrare il MAGO. Sconfiggete i suoi Golem prima di attaccarlo poi continuate ad avanzare verso ovest, schivando i Lanciafiamme corazzati.

Saltate da una Colonna scivolosa all'altra per raggiungere le Pedane con le spine e, saliti sulla piccola piattaforma, rimbalzate tra le pareti del condotto. In cima sconfiggete l'ALABARDIERE ed infine premete l'Interruttore Nintendo Gamecube. Tornate poi all'ingresso della stanza.

/-----\
| ATRIO |
\-----/

==>> Recatevi in [A6].

A6

Raggiungete l'angolo di sud ovest e correte lungo la parete per raggiungere l'uscita.

A7

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Ricomponete il ponte sulla sinistra ed aggrappatevi sulla colonna vicino alla parete. Superate i Lanciafiamme e nella zona superiore avanzate verso est per trovare al termine del percorso la MEDAGLIA DI RAME. Tornate nella stanza precedente.

A6

Dalla porta per [A7] saltate sulla piattaforma accanto e scalate il condotto, facendo attenzione alla Lama circolare. Giunti in cima alla stanza uscite da nord ovest.

A8

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Tagua

Questa camera è il Tempio della Tagua e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

- Parte 5: Studio - E9 (frammento superiore)
- Parte 5: Studio - E10 (frammento centrale)
- Parte 5: Studio - E15 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

A9

USCITA: (nessuna condizione particolare)

In questa stanza affronterete un nemico principale su ogni piano. Al piano terra è presente un ARCIERE. Seguite il percorso obbligato, scalando man mano le varie pareti per proseguire verso l'alto. Al primo piano troverete un'AMAZZONE, al secondo un GUERRIERO ed infine al terzo un ALABARDIERE.

==>> Recatevi in [A11].

A11

Raggiungete la pedana sulla destra, dove è presente una pila da ricomporre e

ricostruitela. Sfruttate la Colonna accanto per salire in cima alla struttura ripristinata e da qui aggrappatevi alla Corda sulla destra. Uscite da nord est.

A12

USCITA: Eliminare tutti i nemici

Avanzate verso destra, distruggendo i Lanciafiamme e poi saltate da una Colonna all'altra, passando tra le Lame circolari. Giunti in cima, spingete la Cassa verso sinistra, facendola arrivare nei pressi della prima Torre. Usate poi la struttura come base da cui saltare per respingere i proiettili nemici. Dopo aver eliminato la prima Torre, dietro di essa potrete raccogliere le SABBIE DEL TEMPO.

Tornate alle Colonne e questa volta proseguite verso sud ovest, dove è presente il secondo ed ultimo nemico. Dopo averlo eliminato, l'Uscita si aprirà.

==>> Recatevi in [A15].

A15

Tornate nell'angolo di sud ovest e spingete la Cassa verso sinistra. Usatela come base per saltare verso la parete accanto per poi rimbalzarvi sopra ed aggrapparvi alla Colonna scivolosa. Una volta fatto, uscite dalla porta in alto a sinistra.

A16

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Spotate la Cassa verso sinistra e ricomponete la pila. Sfruttate la prima per arrivare in cima alla seconda e da qui poi aggrappatevi alla Colonna scivolosa. Saltate sulla piattaforma a sinistra, evitando la Lama circolare e superate le Pedane con le spine per raggiungere la Corda.

Salite al piano superiore, dove troverete un ALABARDIERE. Dopo averlo eliminato proseguite verso destra, sconfiggendo anche l'Iguana, e vicino alla parete potrete raccogliere la MEDAGLIA DI RAME.

==>> Tornate nuovamente in [A11].

A11

Pozionatevi nella zona centrale della Colonna ed andate verso sinistra, sino a trovare un condotto vicino alla parete. Scalatelo ed uscite da nord ovest.

A13

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di rame

Questa camera è il Tempio del rame e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

Parte 1: Atrio - A5 (frammento superiore)
Parte 1: Atrio - A7 (frammento centrale)
Parte 1: Atrio - A16 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

A14

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono tre: un Arciere, un'Iguana ed un Alabardiere. Avanzate verso sinistra per affrontare l'ARCIERE. Dopo averlo eliminato, salite sulla prima Colonna e passate da una all'altra per aggirare le Spine montate su di esse e raggiungere il piano superiore.

Una volta sconfitta anche l'Iguana, correte lungo la parete destra per aggrapparvi alla Corda ed in seguito saltate da una all'altra, evitando le Lame circolari. Giunti sulla piattaforma a sinistra, troverete l'ALABARDIERE.

```
 /-----\  
 | BIBLIOTECA |  
 \-----/
```

==>> Recatevi in [B11].

B11

Tornate alla fonte di Ripristino Sabbie e da qui procedete verso destra, scendete lungo la corda e raggiungete il piano inferiore, dove troverete una Lama dritta. Usate l'Anello rallentante oppure l'Anello immobilizzante per superare la trappola e, dopo aver eliminato la Scimmia, potrete raccogliere una POZIONE ENERGETICA.

Recatevi nuovamente presso la Colonna scivolosa e alla sua destra è presente un condotto da scalare. Giunti in cima, sconfiggete la Scimmia ed uscite da nord ovest.

B12

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono cinque: un'Amazzone, tre Golem ed un Lanciere. Avanzate verso sinistra ed usate il Doppio Salto per raggiungere l'Asta, per poi atterrare sulla piattaforma successiva. Qui affronterete l'AMAZZONE e, dopo averla sconfitta, aggrappatevi alla Colonna scivolosa per continuare la scalata.

Al piano superiore, una volta eliminati i due Golem, eseguite nuovamente il Doppio Salto per arrivare all'Asta successiva e successivamente usate la Rotolata per schivare i Lanciafiamme corazzati.

Raggiungete l'ultimo piano attraverso la Corda e, avanzando verso sinistra, affronterete il terzo Golem. Sempre tramite il Doppio Salto, aggrappatevi al bordo destro dell'ultima pedana, dove è presente il LANCIERE. Sconfitto anche esso, l'Uscita si aprirà.

==>> Recatevi in [B14].

B14

Tornate all'uscita per [B16] e salite tramite la Corda sulla sinistra. Giunti al piano superiore, correte lungo la parete destra per arrivare alla piccola pedana in alto e da qui rimbalzate nuovamente contro il muro per raccogliere la MEDAGLIA DI GIADA. Infine scalate il condotto accanto ed uscite da nord est.

B15

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono sei: tre Golem, un Lanciere e due Guardie scelte. Avanzate verso destra per affrontare il primo Golem e superate il Lanciafiamme corazzato. Correte lungo la parete per salire al piano superiore dove è presente il secondo Golem. Oltrepassate le trappole usando il Doppio Salto ed eliminate poi la terza creatura.

Continuate la scalata e sulla pedana in alto troverete il LANCIERE. Dopo averlo sconfitto, affrontate la prima Guardia scelta e seguite il percorso obbligato sino a raggiungere la Colonna scivolosa. Passate da una struttura all'altra, procedendo poi verso sud est, e correte lungo il muro a destra per salire sulla pedana in alto. Da qui, rimbalzate contro la stessa parete per poter poi atterrare sulla pedana superiore. Avanzate verso nord ovest sino ad incontrare l'ultimo nemico. Una volta sconfitto, l'Uscita si aprirà e potrete raccogliere l'ANTIDOTO.

==>> Recatevi in [B3].

B3

Tornate nell'angolo di nord ovest, dove avevate raccolto in precedenza l'Antidoto, e da qui procedete verso destra, saltando da una Pedana retrattile all'altra. Oltrepassate la strettoia e continuate ad avanzare in direzione est sino a raggiungere l'Uscita.

B4

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di giada

Questa camera è il Tempio della giada e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

- Parte 2: Biblioteca - B7 (frammento superiore)
- Parte 2: Biblioteca - B14 (frammento inferiore)
- Parte 2: Biblioteca - B16 (frammento centrale)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

B5

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono tre: un Lanciere, un Alabardiere ed un Fabbro. Avanzate verso destra, saltando da una pedana all'altra, sino ad incontrare il LANCIERE. Dopo averlo eliminato, aggrappatevi alla Colonna e recatevi al piano superiore dove, nella zona occidentale, vi attendono prima l'ALABARDIERE ed infine il FABBRO. Una volta sconfitti, apparirà la fonte di Ripristino PV e potrete uscire dalla stanza.

```
 /-----\  
 |  MAGAZZINO  |  
 \-----/
```

==>> Recatevi in [C2].

C2

Recatevi in alto a sinistra e scalate il condotto qui presente. A nord ovest troverete una fonte di Ripristino Sabbie mentre avanzando verso destra potrete raccogliere la MEDAGLIA DI AZZURRITE. Aggrappatevi all'Asta vicina e proseguite in direzione est sino a trovare un gruppo di quattro Spine retrattili sul pavimento. Usate l'Anello rallentante e la Rotolata per oltrepassarle ed infine uscite dalla porta successiva.

C3

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono sette: un Arciere, cinque Mini scarabei ed un Gigante. Avanzate verso destra per incontrare subito l'ARCIERE ed in seguito fate attenzione alle Lame dritte mentre eliminate i primi tre insetti. Aggrappatevi all'Asta sulla destra ed usatela per raggiungere la Catena con cui proseguire la discesa. Saltate sulla successiva struttura metallica e da qui recatevi sull'Asta ad ovest per poi aggrapparvi alla Sporgenza più avanti.

Evitate le Lame dritte e sconfiggete i due Mini scarabei presenti più avanti. Andate verso l'alto, utilizzando le Colonne scivolose, e camminate verso destra sino ad incontrare il GIGANTE. Una volta eliminato, l'Uscita si aprirà e comparirà davanti ad essa una fonte di Ripristino PV. Avanzate verso est per raggiungere un'Asta da cui tornerete rapidamente alle Catene utilizzate in precedenza. Infine percorrete il percorso al contrario per uscire dalla stanza.

==>> Recatevi in [C8].

C8

Recatevi alle Colonne che si trovano nella zona di nord ovest e, alla loro destra, è presente un condotto da scalare. Giunti in cima, prima andate verso sinistra ed eliminate il MAGO, poi procedete verso destra e saltate da una Pedana gialla all'altra per raccogliere la MEDAGLIA DI OLIVINA.

==>> Recatevi in [C9].

C9

Tornate nella zona di nord ovest e questa volta uscite dalla porta qui

presente.

C10

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di olivina

Questa camera è il Tempio dell'olivina e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

Parte 3: Magazzino - C5 (frammento superiore)

Parte 3: Magazzino - C7 (frammento centrale)

Parte 3: Magazzino - C8 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

C11

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Procedete lungo le Sporgenze, evitando le Lame dritte, ed eliminate lo Scarabeo presente nella zona successiva. Usate l'Asta per raggiungere la Colonna scivolosa e passate da una all'altra sino ad atterrare sulla piattaforma dove vi attende un GUERRIERO. Dopo averlo sconfitto, sfruttate le Aste per arrivare al piano superiore e fatevi strada tra gli insetti.

Sulla pedana ad ovest invece affronterete un ALABARDIERE. Eseguite poi un Doppio Salto all'indietro per aggrapparvi all'Asta e da qui raggiungere la zona di nord ovest dove è presente un Interruttore Nintendo Gamecube da premere. In seguito recatevi a nord est, oltrepassate le Spine retrattili ed eliminate il LANCIERE, prima di uscire dalla stanza.

==>> Recatevi in [C13].

C13

Raggiungete l'angolo di sud est ed uscite dalla stanza.

C14

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia d'Azzurrite

Questa camera è il Tempio dell'Azzurrite e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

Parte 3: Magazzino - C2 (frammento superiore)

Parte 3: Magazzino - C13 (frammento centrale)

Parte 3: Magazzino - C18 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

C15

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono tre: un Arciere, un Lanciere ed un Mago. Avanzate verso destra, evitando la Lama dritta, e subito incontrerete l'ARCIERE. Dopo averlo eliminato, scendete tramite la Catena e sulla sinistra affronterete il LANCIERE. Proseguite poi nella discesa, passando da una Catena all'altra e raccogliete la POZIONE ENERGETICA. Scalando il condotto giungerete ad una Fontana della Vita. Andate invece verso sud ovest, dove è presente il MAGO. Una volta sconfitto potrete uscire dalla stanza.

```
 /-----\  
 |  MURA  |  
 \-----/
```

==>> Recatevi in [D7].

D7

Entrando dal basso, raggiungete il piano subito superiore per trovare sulla destra un condotto. Scalatelo ed uscite da nord est.

D8

USCITA: Eliminare tutti i nemici

I nemici da sconfiggere in questa stanza sono otto: tre Pipistrelli, tre Tigri, un Arciere ed un Lanciere. Avanzate verso destra e scalate il primo condotto che incontrate. Eliminate il Pipistrello sulla sinistra poi andate ad est per affrontare una Tigre. Camminate lungo la parete per raggiungere la Catena e da qui salite al piano superiore dove è presente un'altra Tigre. Tornate poi all'ingresso.

Questa volta continuate ad avanzare verso destra, oltrepassando le Spine retrattili, ed eliminate gli ultimi due Pipistrelli. Dopo aver sconfitto anche la Tigre, scalate la parete destra ed aggrappatevi all'Asta per salire al piano superiore. Oltre le Spine retrattili è in agguato l'ARCIERE. Una volta eliminato, rimbalzate tra le pareti del condotto e a nord est troverete il LANCIERE. Dopo aver sconfitto tutti i nemici, l'Uscita si aprirà e davanti ad essa comparirà una fontana di Ripristino PV.

==>> Recatevi in [D9].

D9

Recatevi al centro della stanza, nella parte più alta, per trovare un condotto da scalare. Una volta in cima, troverete sulla destra un GIGANTE. Dopo averlo sconfitto proseguite attraverso la porta alle sue spalle.

D10

USCITA: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Spinello

Questa camera è il Tempio dello Spinello e per far abbassare il ponte levatoio ed accedere alla sala successiva dovrete aver raccolto in precedenza i tre frammenti della rispettiva Medaglia.

Nel caso in cui ne aveste mancato qualcuno, essi si trovano in:

Parte 4: Mura - D6 (frammento superiore)

Parte 4: Mura - D16 (frammento centrale)

Parte 4: Mura - D18 (frammento inferiore)

Una volta completata la Medaglia, superate il Tempio.

D11

USCITA: (nessuna condizione particolare)

Procedete verso destra per affrontare subito un LANCIERE e, nella zona accanto, i Golem. Saltate dalla prima Pedana con le spine alla seconda, evitando la Lama dritta, e fatevi strada tra le creature per raggiungere un'altra Pedana gialla. Mentre siete su di essa, rimanete accovacciati per schivare la trappola e continuate il vostro cammino verso est sino ad affrontare l'AMAZZONE. Una volta sconfitta, usate il Doppio Salto per raggiungere la parte più orientale della stanza dove troverete un vaso contenente le SABBIE DEL TEMPO e l'ultimo Interruttore Nintendo Gamecube da premere.

=====
Capitolo 7: IL RAGAZZO SENZA NOME

[@5C7]
=====

Dopo aver completato l'esplorazione del palazzo e raggiunto il Livello 30, potrete affrontare l'ultimo boss del gioco con meno difficoltà. Per salvare l'avventura, recatevi nell'Atrio ed utilizzate la Stanza di Salvataggio proprio accanto ad [A1].

Tornate alla Caverna ed uscite dalla porta più a nord est per affrontare l'ultimo boss del gioco nella stanza [F2].

*** GRAN VISIR ***

PV -----: 405

SABBIE -: 30 unità per colpo

ATTACCHI

1. Barriera

il Gran Visir è circondato da una potente barriera che lo difende dalla spada del personaggio. Per distruggerla bisogna colpirla con un proiettile, dello stesso colore, scagliato dal boss.

2. Proiettili magici

il Gran Visir scaglia contro il personaggio un proiettile di energia. Questa tecnica è discretamente rapida e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada. Il proiettile porpora causa più danni di quello blu, e quest'ultimo ne infligge di più di quello arancione.

3. Evocazione nemici

il Gran Visir è in grado di evocare Golem, Guardie e Guardie scelte. Queste creature possiedono tutte le caratteristiche dei mostri omonimi.

\-----/

Le Medicine a disposizione del Principe sono:

- Anello immobilizzante
- Anello rallentante
- Antidoto
- Elisir
- Pozione energetica
- Sabbie del Tempo

Ad eccezione dei due Anelli, le altre Medicine solitamente sono contenute in grossi vasi di argilla da distruggere con le armi.

ANELLO IMMOBILIZZANTE

"Gioiello in grado di arrestare il tempo"

L'oggetto si utilizza assieme alla Pergamena Immobilizza. Questa abilità permette al Principe di fermare il tempo per pochi secondi, immobilizzando sia le trappole che i nemici. Per eseguirla bisogna prima selezionare questo Anello dal Menù Oggetti, poi premere una volta il pulsante L. La durata di questa tecnica è direttamente proporzionale alla quantità di Sabbie del Tempo in possesso. Avendone la quantità massima, il tempo verrà fermato per circa tre secondi.

Una volta attivata, la tecnica non si può interrompere e consuma tutte le Sabbie del Tempo a disposizione. Mentre il tempo è fermo, si subiranno danni ugualmente venendo a contatto con nemici e trappole. Questa tecnica serve soprattutto per superare ostacoli che si muovono molto velocemente oppure per bloccare la loro posizione in una zona favorevole.

Esiste un metodo per interrompere manualmente questa abilità, evitando così il consumo completo di tutte le Sabbie. Quando non è più necessario che il tempo rimanga bloccato, recarsi nel Menù Oggetti e deselezionare l'Anello immobilizzante. In questo modo il tempo riprenderà a scorrere istantaneamente. L'Anello immobilizzante si disattiva in automatico una volta usciti dalla stanza.

DOVE SI TROVA

Parte 3: Magazzino - C7

ANELLO RALLENTANTE

"Gioiello in grado di rallentare lo scorrere del tempo"

L'oggetto si utilizza assieme alla Pergamena Rallenta. Questa abilità permette al Principe di rallentare il tempo per pochi secondi, e con esso anche le trappole ed i nemici. Per eseguirla bisogna prima selezionare questo Anello dal Menù Oggetti, poi tenere premuto il pulsante L. La durata di questa tecnica è direttamente proporzionale alla quantità di Sabbie del Tempo in possesso. Avendone la quantità massima, il tempo viene rallentato per circa cinque secondi.

Una volta attivata, la tecnica si può interrompere in ogni istante rilasciando il pulsante L oppure verrà stoppata automaticamente quando le Sabbie si saranno

esaurite. Mentre il tempo scorre lentamente, si subiscono comunque danni venendo a contatto con nemici e trappole. Questa tecnica serve soprattutto per superare ostacoli che si muovono molto velocemente.

L'Anello rallentante si disattiva in automatico una volta usciti dalla stanza.

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B11

ANTIDOTO

"Neutralizza i veleni"

Questo oggetto rimuove lo Status Veleno. Non è bene usarlo quando il personaggio non è infetto poichè così facendo l'oggetto andrebbe sprecato.

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B3 B15

Parte 3: Magazzino -- C9

Parte 4: Mura ----- D7

Parte 5: Studio ----- E16

ELISIR

"Medicina miracolosa"

Questo oggetto ripristina tutti i PV e tutte le Sabbie del Tempo del Principe. Non è bene usarlo quando il personaggio possiede già il massimo di uno di questi due parametri poichè così facendo l'oggetto andrebbe sprecato.

DOVE SI TROVA

Gli Elisir non sono presenti nelle normali stanze del palazzo e si possono recuperare solo in due delle stanze (YY e ZZ) accessibili collegando questo gioco alla versione Nintendo Gamecube, oppure utilizzando i codici Gameshark.

POZIONE ENERGETICA

"Cura le ferite"

Questo oggetto ripristina 100 PV al Principe. Non è bene usarlo quando il personaggio possiede già il massimo della vita poichè così facendo l'oggetto andrebbe sprecato.

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A3 A17

Parte 2: Biblioteca - B1 B11

Parte 3: Magazzino -- C2 C15

Parte 4: Mura ----- D2 D13

Parte 5: Studio ----- E14

MEDAGLIA DI GIADA

"Gemma di colore verde chiaro"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI

Parte 2: Biblioteca - B7 (sup.)
Parte 2: Biblioteca - B14 (inf.)
Parte 2: Biblioteca - B16 (cen.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO

Parte 2: Biblioteca - B4

MEDAGLIA DI OLIVINA

"Gemma di colore verde scuro"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI

Parte 3: Magazzino - C5 (sup.)
Parte 3: Magazzino - C7 (cen.)
Parte 3: Magazzino - C8 (inf.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO

Parte 3: Magazzino - C10

MEDAGLIA DI ONICE

"Gemma di colore nero"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI

Parte 5: Studio - E2 (sup.)
Parte 5: Studio - E4 (cen.)
Parte 5: Studio - E7 (inf.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO

Parte 5: Studio - E11

MEDAGLIA DI RAME

"Gemma di colore giallo"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI

Parte 1: Atrio - A5 (sup.)
Parte 1: Atrio - A7 (cen.)
Parte 1: Atrio - A16 (inf.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO

Parte 1: Atrio - A13

MEDAGLIA DI SPINELLO

"Gemma di colore arancione"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI

Parte 4: Mura - D6 (sup.)
Parte 4: Mura - D16 (cen.)
Parte 4: Mura - D18 (inf.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO

Parte 4: Mura - D10

MEDAGLIA DI TAGUA

"Gemma di colore grigio"

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI
Parte 5: Studio - E9 (sup.)
Parte 5: Studio - E10 (cen.)
Parte 5: Studio - E15 (inf.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO
Parte 1: Atrio - A8

MEDAGLIA DI ZIRCONE

"Gemma di colore rosso"

Tra tutte le Medaglie, questa è l'unica che bisogna necessariamente completare per poter proseguire durante l'avventura.

DOVE SI TROVANO I FRAMMENTI
Parte 4: Mura - D3 (sup.)
Parte 4: Mura - D9 (inf.)
Parte 4: Mura - D12 (cen.)

DOVE SI TROVA IL TEMPIO
Parte 4: Mura - D14

.....

/-----\
| NEMICI |
\-----/

[@6NM]

I nemici presenti nel gioco possono essere divisi in tre grandi categorie:

+++ Nemici secondari

solitamente si tratta di animali o creature di sabbia di varie forme e dimensioni. Questi esseri si rigenerano uscendo e rientrando nella stanza, donano automaticamente Sabbie del Tempo una volta sconfitti ma non vengono calcolati per la crescita di Livello del personaggio.

+++ Nemici principali

sono i membri dell'esercito persiano, utilizzano diverse armi e nel gioco ne sono presenti solo 75 esemplari. Questi nemici non si rigenerano dopo essere stati eliminati, bisogna assorbire manualmente le Sabbie del Tempo dai loro corpi dopo averli sconfitti e vengono calcolati per la crescita di Livello del personaggio. Questo tipo di avversari è visibile nella schermata del Menù Nemici.

+++ Boss

in questa categoria rientrano solo le Chimere ed il Visir. A differenza degli altri nemici, la loro barra di vita è presente sullo schermo nell'angolo in basso a destra e per danneggiarli bisogna colpirli solo mentre si utilizzano i poteri temporali. In caso contrario non verranno feriti ma doneranno Sabbie del Tempo al personaggio. I Boss non vengono calcolati per la crescita di Livello del personaggio.

Man mano che si avanza nel gioco, i vari nemici otterranno nuove abilità e diventeranno gradualmente sempre più pericolosi (ad esempio i Pipistrelli, che all'inizio si limitano solo a muoversi avanti e indietro, inizieranno anche a scagliare proiettili).

I nemici presenti nel gioco sono:

Alabardiere	Golem	Mini scarabeo
Amazzone	Gran Visir	Pipistrello
Arciere	Guardia	Scarabeo
Chimera del fulmine	Guardia scelta	Scimmia
Chimera del fuoco	Guerrigero	Tigre
Chimera della terra	Iguana	Torre
Chimera suprema	Lanciere	Visir
Fabbro	Lottatore	
Gigante	Mago	

Le schede dei Nemici presentano la seguente struttura:

- "descrizione del nemico"
- PV del nemico nelle sue varie forme
- Sabbie del Tempo che si ottengono una volta eliminato
- stanze dove è presente il nemico [numero di esemplari presenti]
- attacchi a disposizione del nemico
- strategia da impiegare per eliminarlo

<< La quantità di PV dei nemici è stata solamente stimata in quanto non è possibile stabilire con certezza il numero esatto. Il valore reale è sicuramente minore o uguale a quello indicato nella rispettiva scheda.

Per i boss, il valore delle Sabbie indica invece la quantità di esse che viene ottenuta colpendoli senza attivare i poteri temporali. >>

```
=====
ALABARDIERE
===== Nemico principale ==
"Soldato armato di una lunga alabarda"
```

PV -----: 42 (blu), 45 (rosso), 60 (verde)

SABBIE -: 22 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A9 [1] A14 [1] A16 [1]
Parte 2: Biblioteca - B5 [1]
Parte 3: Magazzino -- C4 [1] C11 [1] C17 [1]
Parte 5: Studio ----- E1 [1] E10 [1] E12 [1]

ATTACCHI

1. Fendenti multipli

l'Alabardiere agita più volte la sua arma per poi sbatterla violentemente al suolo. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi dal nemico. Dopo averla eseguita per quattro volte, il nemico rimarrà immobile per qualche secondo.

2. Lancio aereo

dopo essersi stancato per aver eseguito diversi attacchi, provando ad oltrepassare il nemico con un salto, l'Alabardiere scaglia verticalmente in

aria la sua arma per poi afferrarla al volo. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi dal nemico. Questo è l'unico momento in cui è possibile danneggiare il nemico.

3. Attacco rotante

l'Alabardiere compie diversi salti consecutivi, facendo roteare la sua arma. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure usare la Rotolata per oltrepassarlo mentre è in aria. Dopo averla eseguita per sette volte, il nemico rimarrà immobile per qualche secondo.

L'Alabardiere è un soldato armato di una lama montata su un lungo bastone. Questo nemico non è molto rapido nello spostarsi ma possiede una grande aggressività. Una volta avvicinatisi, l'Alabardiere inizierà ad attaccare furiosamente, senza lasciare un minimo di tregua al personaggio. Durante questo periodo di tempo non è possibile colpire il nemico nè frontalmente nè alle spalle, perciò bisognerà allontanarsi da lui per non subire danni. Dopo aver eseguito diversi attacchi, l'Alabardiere si fermerà per riprendere fiato.

Questo è il momento di passare alla fase offensiva: provando ad attaccarlo però si subiranno ugualmente danni, anche se il nemico è intanto immobile. Avvicinarsi a lui spiccando un breve salto, per costringerlo a lanciare in aria la sua arma, ed atterrare proprio vicino al nemico, in modo tale da poterlo colpire subito con la spada. Una volta che l'Alabardiere avrà recuperato la propria arma, questi ricomincerà ad attaccare, perciò bisognerà aspettare che si stanchi nuovamente prima di poterlo colpire di nuovo.

=====
AMAZZONE
===== Nemico principale ==
"Molto abile con la frusta segmentata"

PV ----: 40 (verde), 49 (celeste), 64 (viola)
SABBIE -: 20 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A9 [1]
Parte 2: Biblioteca - B12 [1]
Parte 4: Mura ----- D1 [1] D2 [1] D11 [1] D13 [1]
Parte 5: Studio ----- E1 [1] E9 [1] E13 [1] E14 [1]

ATTACCHI

1. Colpo di frusta

l'Amazzone scaglia orizzontalmente la sua frusta. Questa tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi dal nemico.

2. Presa avvolgente

l'Amazzone cattura il personaggio con la sua arma per poi avvicinarlo a sé e colpirlo con un pugnale. Una volta bloccati nella presa, non c'è modo di liberarsi. Per schivare questa tecnica è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Affondo rapido

quando il personaggio si trova molto vicino, l'Amazzone attacca con un affondo del suo pugnale. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal

nemico.

L'Amazzone è una donna armata di una lunga frusta segmentata. Questo nemico non si sposta mai dalla sua posizione ma rimane sempre un avversario molto pericoloso. Quando si affronta l'Amazzone bisogna rimanere appena oltre il raggio d'azione della sua arma ed attendere che provi a catturare il personaggio. Quando il nemico estende la frusta per eseguire la Presa avvolgente, bisogna colpire la sua arma, in modo tale da danneggiarla e riducendone il raggio d'azione. Una volta fatto, avvicinarsi al nemico e ripetere la strategia sino a quando la frusta dell'Amazzone sarà composta da soli quattro segmenti. Ora il nemico sarà molto meno pericoloso da affrontare e per sconfiggerlo sarà sufficiente colpirlo più volte con la spada per poi allontanarsi solo quando sta per utilizzare la frusta.

=====
ARCIERE

=====
=====
"Tiratore scelto dell'esercito persiano"

PV -----: 30 (marrone), 42 (arancione)
SABBIE -: 20 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A2 [1] A9 [1] A14 [1] A17 [1]
Parte 3: Magazzino - C3 [1] C6 [1] C15 [1]
Parte 4: Mura ----- D7 [1] D8 [1] D15 [1]

ATTACCHI

.Freccia

l'Arciere scaglia orizzontalmente una freccia. Questa può essere scoccata quando il nemico è in piedi oppure accovacciato. Per schivare questo attacco è necessario oltrepassarlo con un salto oppure è possibile distruggere la Freccia colpendola con la spada.

L'Arciere è un soldato in armatura, munito di arco. Questo nemico non si sposta mai dalla sua posizione e può scagliare le sue frecce rimanendo in piedi oppure da accovacciato. Per eliminarlo facilmente, avvicinarsi a lui dopo che ha scoccato una freccia sino a quando non sarà a portata di spada. A questo nemico sono necessari diversi secondi per poter attaccare nuovamente perciò è sufficiente attendere che scagli la prima freccia per raggiungerlo prima che ne utilizzi una seconda. Una volta arrivati abbastanza vicini, accovacciarsi e colpire ripetutamente l'Arciere sino a sconfiggerlo. Nel caso in cui il nemico sia accovacciato anche esso, mantenere una distanza leggermente superiore per attaccarlo, in modo tale da non venirne a contatto.

=====
CHIMERA DEL FULMINE

=====
=====
"Bestia che domina il potere dei lampi"

PV -----: 153
SABBIE -: 15 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B19 (boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera del fulmine si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Carica

la Chimera del fulmine attraversa orizzontalmente la stanza a gran velocità. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna necessariamente eseguire un Doppio Salto all'indietro quando il boss si sta per avvicinare al personaggio.

3. Lampo

la Chimera del fulmine rimane in volo e si sposta lungo la stanza emettendo fulmini sul pavimento. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss, mentre è ancora fermo in volo prima di iniziare ad eseguire questo attacco. Quando invece la Chimera utilizza questa tecnica volando oltre i bordi della zona di combattimento, bisogna rimanere fermi tra il teschio più vicino al boss ed il limite esterno della grata.

La Chimera del fulmine è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Una volta entrati nella stanza, il Principe raggiungerà automaticamente la zona di combattimento che, a differenza dello scontro precedente, questa volta è limitato. In maniera analoga al boss dell'Atrio, la Chimera del fulmine può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete.

Durante questo scontro è molto importante posizionarsi bene: il boss non scende mai sul pavimento e quindi sarete costretti non solo a saltare per poterlo attaccare ma anche a sfruttare al massimo le dimensioni della piattaforma per schivare i suoi attacchi. Quando la Chimera rimane in volo oltre i confini della zona di combattimento, è il segnale che sta per eseguire la Carica. Posizionatevi all'altezza del tombino di scarico sul muro e siate pronti ad eseguire il Doppio Salto all'indietro per schivare l'attacco.

Gli unici momenti in cui potrete ferire il boss sono solo due: mentre esegue l'Attacco in picchiata e mentre sta per utilizzare i Lampi. Nel primo caso, posizionatevi poco più a destra del teschio sulla grata occidentale e da qui potrete colpire la Chimera quando arriva a portata di spada senza venirne a contatto. Nella seconda situazione invece, posizionatevi al di sotto del boss mentre è ancora fermo in volo, saltate ed attaccatelo prima che si allontani.

Dopo aver perso circa metà vita, la Chimera del fulmine cambierà lato da cui sferrare le sue tecniche: è sufficiente quindi spostarsi dall'altra parte della piattaforma ed eseguire le stesse strategie indicate. Ricordate che il boss esegue l'Attacco in picchiata in direzione opposta alla Carica.

Poichè potrebbe essere un po' difficoltoso ferire la Chimera del fulmine, lo scontro potrebbe richiedere diversi minuti. Utilizzando il potere dell'Anello rallentante è possibile infliggere maggiori danni al boss.

=====
CHIMERA DEL FUOCO

=====
Boss ==

"Bestia che domina le alte temperature"

PV -----: 231

SABBIE -: 14 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 3: Magazzino - C19 (boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera del fuoco si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Pioggia incendiaria

la Chimera del fuoco emette dalla bocca una serie di sfere fiammeggianti che esplodono al contatto, generando colonne di fuoco. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dalle singole sfere inoltre non è possibile distruggerle o assorbirle nella spada.

3. Sfera avvelenata

la Chimera del fuoco emette una singola sfera verde che, a contatto con il pavimento, genera una nebbia che infligge Status Veleno al personaggio. Per evitare che ciò avvenga, bisogna necessariamente distruggere la sfera verde prima che arrivi al pavimento.

La Chimera del fuoco è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Così come per gli scontri precedenti, la Chimera del fuoco può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete. L'attacco più pericoloso del boss è la Sfera avvelenata che la Chimera scaglia assieme alla Pioggia incendiaria. Per questo motivo dovete sempre controllare tutto quello che emette il boss, in modo tale da essere subito pronti ad inseguire la sfera verde e distruggerla prima che arrivi sul pavimento.

Per danneggiare il boss invece, aspettate che esegua l'Attacco in picchiata e, mentre si trova nel punto più basso del suo movimento, attivate l'Anello rallentante oppure quello immobilizzante per poterlo colpire più volte.

=====
CHIMERA DELLA TERRA

=====
Boss ==

"Bestia che richiama massi dal cielo"

PV -----: 154

SABBIE -: 17 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio - A19 (boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

la Chimera della terra si lancia in picchiata contro il personaggio per poi risalire in aria. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss mentre la esegue.

2. Caduta massi

la Chimera della terra si posiziona sul pavimento fa piovere dall'alto una

serie di massi. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I massi non possono essere distrutti e per schivarli bisogna posizionarsi nelle zone vuote non coperte da questo attacco.

La Chimera della terra è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. La stanza inizialmente è grigia ma, usando le Sabbie del Tempo, essa riacquisterà colore ed è proprio durante questo lasso di tempo che il boss diventa vulnerabile. Perciò è molto importante avere sempre una buona quantità di Sabbie a disposizione. Per ripristinarle in poco tempo colpite ripetutamente la Chimera della terra mentre la stanza è grigia.

Appena entrati troverete il boss imprigionato nel pavimento perciò, prima di iniziare lo scontro vero e proprio, sfruttate l'occasione per ripristinare le Sabbie. Una volta fatto, usatele brevemente per colpire la Chimera e liberarla dalla sua prigionia. Durante la battaglia il boss esegue sempre le stesse azioni: si lancia in picchiata, rimane fermo in aria e poi atterra sul pavimento per far cadere i massi. Schivate il primo attacco e restate vicino alla Chimera mentre rimane ferma in aria. Da questa posizione potrete ferirla o ripristinare le Sabbie colpendola con la spada, senza necessariamente saltare per farlo. Non appena il boss atterra, attivate le Sabbie e colpitelo ripetutamente. Fate attenzione alla posizione dei massi mentre cadono, in modo tale da non subire, poi riprendete la strategia dall'inizio sino alla sconfitta del boss.

=====
CHIMERA SUPREMA

=====
Boss ==

"Bestia che domina tutti gli elementi"

PV -----: 400

SABBIE -: 13 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 4: Mura - D19 (boss)

ATTACCHI

1. Caduta massi

la Chimera suprema si posiziona sul pavimento fa piovere dall'alto una serie di massi. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I massi non possono essere distrutti e per schivarli bisogna posizionarsi nelle zone vuote non coperte da questo attacco.

2. Carica

la Chimera suprema attraversa orizzontalmente la stanza a gran velocità. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna necessariamente eseguire un Doppio Salto all'indietro quando il boss si sta per avvicinare al personaggio.

3. Lampo

la Chimera suprema rimane in volo e si sposta lungo la stanza emettendo fulmini sul pavimento Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss, mentre è ancora fermo in volo prima di iniziare ad eseguire questo attacco. Quando invece la Chimera utilizza questa tecnica volando oltre i bordi della zona di combattimento, bisogna rimanere fermi in corrispondenza del mattone lungo sul muro, nei pressi dell'estremità destra della pedana.

4. Pioggia incendiaria

la Chimera suprema emette dalla bocca una serie di sfere fiammeggianti che esplodono al contatto, generando colonne di fuoco. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dalle singole sfere inoltre non è possibile distruggerle o assorbirle nella spada.

La Chimera suprema è una grande bestia con il corpo da felino, volto e ali d'aquila ed una lunga coda. Una volta entrati nella stanza, il Principe raggiungerà automaticamente la zona di combattimento, composta da una lunga pedana. Così come per gli scontri precedenti, la Chimera suprema può essere ferita solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando la colpirete.

Il boss possiede gli attacchi delle Chimere precedenti. Nella prima parte dello scontro utilizzerà la Caduta massi e la Carica. Aspettate che il nemico atterri sul pavimento e colpitelo ripetutamente con la spada, facendo attenzione alle pietre che piovono dall'alto. Restate vicino alla Chimera mentre rimane ferma in aria: da questa posizione potrete ferirla o ripristinare le Sabbie colpendola con la spada, senza necessariamente saltare per farlo.

Dopo aver subito alcuni danni, il boss inizierà a scagliare anche il Lampo sul pavimento. Rimanete sempre sul lato destro della stanza, poichè da qui potrete controllare meglio i movimenti della Chimera. Nell'ultima parte dello scontro invece, il boss utilizzerà la Pioggia incendiaria: allontanatevi leggermente da esso per evitarle e poi tornate subito all'attacco.

=====

FABBRO

===== Nemico principale ==

"Artigiano abile e possente"

PV -----: 50 (marrone), 60 (verde)

SABBIE -: 25 unità

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B5 [1]

Parte 4: Mura ----- D9 [1] D15 [1] D16 [1]

Parte 5: Studio ----- E2 [1] E6 [1] E14 [1] E18 [1] E19 [1]

ATTACCHI

.Maglio rotante

il Fabbro sferra un colpo con il suo martello e poi avanza facendolo roteare. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

Il Fabbro è un grosso individuo armato di martello. Non è molto rapido nei movimenti ma è un nemico molto aggressivo. Una volta avvicinatisi, il Fabbro inizierà ad attaccare furiosamente, senza lasciare un minimo di tregua al personaggio. Durante questo periodo di tempo non è possibile colpire il nemico nè frontalmente nè alle spalle, perciò bisognerà allontanarsi da lui per non subire danni. Dopo aver eseguito diversi attacchi, il Fabbro si fermerà per riprendere fiato.

Questo è il momento di passare alla fase offensiva: avvicinarsi a lui e colpirlo ripetutamente prima che riprenda a muoversi. Una volta che il Fabbro tornerà in posizione, questi ricomincerà ad attaccare, perciò bisognerà aspettare che si stanchi nuovamente prima di poterlo colpire di nuovo.

=====

GIGANTE

=====

===== Nemico principale ==

"Il miglior lanciatore di lame dell'impero"

PV -----: 36 (celeste), 112 (rosso)

SABBIE -: 25 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A11 [1] A17 [1]
Parte 2: Biblioteca - B11 [1]
Parte 3: Magazzino -- C3 [1]
Parte 4: Mura ----- D9 [1]
Parte 5: Studio ----- E2 [1] E6 [1] E10 [1] E19 [1]

ATTACCHI

.Lama boomerang

il Gigante lancia frontalmente una nera lama tonda. Questa arma può essere scagliata verso l'alto oppure verso il basso ed in entrambi i casi si comporta come un boomerang, tornando dal Gigante. Nelle fasi più avanzate del gioco si subirà Status Gelo se si viene colpiti dalla lama. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare la lama con un salto oppure accovacciarsi a seconda dei casi, inoltre è possibile anche respingerla con la spada.

Il Gigante è una persona di notevole statura a torso nudo, con pantaloni e stivali, armato di una lama curva bipenne. Questo nemico è abbastanza aggressivo ed attacca con le sue armi solo dalla lunga distanza. Non si sposta mai dalla sua posizione e può scagliare le lame verso l'alto oppure verso il basso ed esse torneranno indietro come se fossero boomerang. Per eliminarlo facilmente, avvicinarsi a lui, dopo aver respinto una sua lama, sino a quando non sarà a portata di spada. A questo nemico sono necessari pochi secondi per poter attaccare nuovamente quindi bisogna essere rapidi nel muoversi e nel colpirlo. Dopo averlo ferito un paio di volte, allontanarsi da lui per respingere la lama successiva e tornare all'attacco. Nelle fasi più avanzate del gioco il Gigante potrà anche camminare e la sua arma infliggerà Status Gelo.

=====

GOLEM

=====

===== Nemico secondario ==

"Creatura nata dalla sabbia del deserto"

PV -----: 8

SABBIE -: 12 unità

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B12 [3] B15 [3]
Parte 4: Mura ----- D7 [6] D11 [13] D13 [6]
Parte 5: Studio ----- E3 [Inf] E9 [Inf] E10 [6] E12 [Inf] E13 [3]
 E16 [7]
Parte 6: Caverna ---- F2 [Inf]

ATTACCHI

.Colpo d'artiglio

il Golem attacca con un fendente orizzontale dei suoi lunghi artigli.

Questa tecnica è abbastanza rapida, possiede un discreto raggio d'azione ed in alcuni casi è in grado di infliggere Status Chaos. Per schivarla è necessario saltare oppure allontanarsi dal nemico non appena sta per attaccare.

Il Golem è una creatura composta di sabbia e dalle lunghe braccia. In genere compare emergendo dal pavimento ma può essere anche evocata dai Maghi. Questo nemico si muove lentamente, trascinandosi una gamba mentre cammina. Per eliminare il Golem bisogna attaccarlo subito dopo che ha esteso il suo artiglio ed allontanarsi da lui, in attesa che il nemico compia nuovamente lo stesso movimento. Nel caso in cui emerga solo il busto del Golem dal pavimento, bisognerà accovacciarsi per colpirlo.

=====
GRAN VISIR

=====
Boss ==

"Traditore del Maharajah"

PV -----: 405

SABBIE -: 30 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 6: Caverna - F2 (boss)

ATTACCHI

1. Barriera

il Gran Visir è circondato da una potente barriera che lo difende dalla spada del personaggio. Per distruggerla bisogna colpirla con un proiettile, dello stesso colore, scagliato dal boss.

2. Proiettili magici

il Gran Visir scaglia contro il personaggio un proiettile di energia. Questa tecnica è discretamente rapida e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada. Il proiettile porpora causa più danni di quello blu, e quest'ultimo ne infligge di più di quello arancione.

3. Evocazione nemici

il Gran Visir è in grado di evocare Golem, Guardie e Guardie scelte. Queste creature possiedono tutte le caratteristiche dei mostri omonimi.

Il Gran Visir è un potente stregone armato di bastone magico. Fluttua per la stanza e si sposta lentamente. Così come per le Chimere, il boss può essere ferito solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando lo colpirete. Il nemico è protetto da una barriera e vi scaglierà contro diversi proiettili magici. Essi causano danni molto elevati perciò è importante aver raggiunto il Livello 30 per il personaggio.

Assorbite un proiettile dello stesso colore della barriera e, senza venire colpiti, scagliatelo contro il boss per distruggere la sua protezione. Una volta fatto, il Gran Visir rimarrà immobile e potrete colpirlo ripetutamente. Dopo alcuni secondi, il boss si posizionerà al centro della stanza ed evocherà varie creature. Eliminatele in pochi istanti perchè il Gran Visir inizierà a breve ad attaccarvi dall'alto. Dopo averle sconfitte tutte, il boss tornerà ai lati della camera, proteggendosi nuovamente con la barriera. Ripetete nuovamente la strategia precedente sino alla sua sconfitta.

=====

GUARDIA

===== Nemico secondario ==

"Soldato armato di una grossa scimitarra"

PV -----: 66

SABBIE -: 17 unità

DOVE SI TROVA

Parte 4: Mura ---- D1 [2] D9 [4] D16 [3]

Parte 6: Caverna - F2 [Inf]

ATTACCHI

.Fendente

la Guardia esegue un poderoso fendente verticale con la sua arma.

Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.

Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

La Guardia è un soldato in armatura gialla e rossa che brandisce una scimitarra. Il nemico non è molto rapido nei movimenti ed è abbastanza aggressivo. Quando ci si avvicina ad essa, la Guardia inizierà ad eseguire Fendenti consecutivamente, ma sempre rimanendo sul posto. Per eliminare questo nemico bisogna attaccarlo subito dopo che ha sbattuto la sua arma al suolo ed allontanarsi subito, in attesa che il nemico colpisca nuovamente il pavimento.

=====

GUARDIA SCELTA

===== Nemico secondario ==

"Soldato abile sia con le armi che nel corpo a corpo"

PV -----: 92

SABBIE -: 17 unità

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B15 [2]

Parte 5: Studio ----- E19 [3]

Parte 6: Caverna ---- F2 [Inf]

ATTACCHI

1. Fendente

la Guardia scelta esegue un poderoso fendente verticale con la sua arma.

Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio

d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Presa

la Guardia scelta afferra il personaggio per poi stritolarlo. Una volta

stretti nella morsa, bisogna premere ripetutamente il tasto B per

liberarsi. Per evitare questa tecnica bisogna necessariamente allontanarsi

dal nemico.

3. Manate

quando si trova al bordo di una pedana, la Guardia scelta rotea

ripetutamente le braccia. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede

un raggio d'azione molto ridotto. Per schivarla è sufficiente allontanarsi

dal nemico.

La Guardia scelta è un soldato in armatura gialla e grigia che brandisce una

scimitarra. Il nemico non è molto rapido nei movimenti, è abbastanza aggressivo ed unisce le caratteristiche della Guardia e del Lottatore. Inizialmente si comporterà come la prima, attaccando con la scimitarra. Dopo averla sconfitta, la Guardia scelta si rialzerà, utilizzando poi le tecniche del Lottatore. Indipendentemente dalla modalità d'attacco di questo nemico, per sconfiggerlo bisogna prima mandare a vuoto le sue tecniche e poi colpirlo subito dopo.

=====

GUERRIERO

===== Nemico principale ==
"Maestro nell'arte della guerra e della magia"

PV -----: 18 (blu), 24 (verde), 36 (viola)
SABBIE -: 22 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A9 [1] A15 [1]
Parte 3: Magazzino - C1 [1] C11 [1]
Parte 4: Mura ----- D1 [1]
Parte 5: Studio ---- E8 [1] E15 [1]

ATTACCHI

1. Fendente

il Guerriero attacca con un potente fendente verticale della sua spada. Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Teletrasporto

il Guerriero è in grado di svanire e ricomparire in un altro punto del pavimento oppure alle spalle del personaggio. Per evitare che questa ultima cosa accada, rimanere sempre in movimento mentre il nemico utilizza questa abilità.

Il Guerriero è un nemico armato di spada e scudo. Non si sposta mai dalla sua posizione ed attacca solo quando il personaggio è abbastanza vicino a lui. Per eliminare il Guerriero non bisogna dargli tregua. Colpendolo una sola volta, il nemico rimarrà stordito ma non subirà danni. L'unica maniera per ferirlo realmente è quella di attaccare nuovamente il Guerriero mentre questi è ancora stordito. Per questo motivo bisogna colpirlo più volte consecutivamente per non dargli la possibilità di sferrare il Fendente. Il danno viene considerato inflitto solo quando appare il numerino accanto al nemico.

In alcuni casi può capitare che il Guerriero non rimanga stordito dall'attacco del personaggio e continui nell'esecuzione della sua tecnica. Quando ciò accade bisogna smettere l'assalto ed allontanarsi subito dal Guerriero. Nelle fasi più avanzate del gioco, questo nemico ottiene la capacità di teletrasportarsi, anche alle spalle del personaggio. Per ferire il Guerriero in questi casi bisogna attaccarlo con la spada non appena ricompare.

=====

IGUANA

===== Nemico secondario ==
"Grossa lucertola aggressiva"

PV -----: 30 (verde), 48 (celeste), 60 (celeste & rossa)
SABBIE -: 15 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A5 [1] A11 [1] A14 [1] A16 [1]
Parte 3: Magazzino - C5 [1] C7 [1]
Parte 5: Studio ---- E2 [2] E14 [2] E18 [2]

ATTACCHI

1. Colpo di coda

l'Iguana attacca con la sua coda. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

2. Proiettile magico

l'Iguana scaglia orizzontalmente un proiettile che può essere di fuoco o di ghiaccio. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando, oppure respinta o assorbita con la spada.

L'Iguana è una grossa lucertola dalla lunga coda. Possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressiva. Quando ci si avvicina al nemico, questi si metterà in posizione d'attacco prima di eseguire il Colpo di coda. Sfruttare questo breve lasso di tempo per ferire più volte l'Iguana e poi allontanarsi subito da essa. Nelle fasi più avanzate del gioco, il nemico sarà in grado di scagliare proiettili di varia natura ed in questo caso sarà sufficiente respingerli con la spada per colpire l'Iguana con la sua stessa tecnica.

=====
LANCIERE

=====
"Membro della fanteria persiana" ==

PV -----: 27 (grigio), 40 (viola)
SABBIE -: 22 unità

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B5 [1] B12 [1] B15 [1]
Parte 3: Magazzino -- C5 [1] C6 [1] C11 [1] C15 [1]
Parte 4: Mura ----- D2 [1] D8 [1] D11 [1]

ATTACCHI

1. Affondi multipli

il Lanciere esegue numerosi affondi con la sua arma. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Carica

il Lanciere corre incontro al personaggio per colpirlo con la sua arma. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

Il Lanciere è un soldato armato di una lunga lancia. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede una notevole aggressività. Una volta avvicinatisi, il nemico inizierà ad attaccare senza sosta quindi bisogna prima occuparsi di schivare i suoi attacchi. Si può danneggiare il Lanciere solo colpendolo da dietro, perciò bisognerà essere abili nel saltargli alle spalle ed attaccarlo con la spada non appena si atterra. Il Lanciere può ferire il personaggio anche voltandosi e quindi, dopo aver colpito una volta questo nemico, è necessario

allontanarsi subito da lui prima di prenderlo nuovamente alle spalle.

=====

LOTTATORE

===== Nemico secondario ==

"Guerriero dalle braccia possenti"

PV -----: 76

SABBIE -: 17 unità

DOVE SI TROVA

Parte 5: Studio - E9 [2] E13 [3]

ATTACCHI

1. Presa

il Lottatore afferra il personaggio per poi stritolarlo. Una volta stretti nella morsa, bisogna premere ripetutamente il tasto B per liberarsi. Per evitare questa tecnica bisogna necessariamente allontanarsi dal nemico.

2. Manate

quando si trova al bordo di una pedana, il Lottatore ruota ripetutamente le braccia. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione molto ridotto. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Lottatore è un soldato in divisa azzurra. Il nemico non è molto rapido nei movimenti ed è abbastanza aggressivo. Quando ci si avvicina ad esso, il Lottatore inizierà ad inseguire il personaggio per afferrarlo. Per eliminare questo nemico bisogna colpirlo subito dopo che il suo attacco andrà a vuoto ed allontanarsi subito, in attesa che il nemico provi di nuovo ad eseguire la Presa.

=====

MAGO

===== Nemico principale ==

"Signore delle arti mistiche"

PV -----: 18 (tutti)

SABBIE -: 20 unità

DOVE SI TROVA

Parte 3: Magazzino - C4 [1] C8 [1] C15 [1]

Parte 4: Mura ----- D7 [1] D13 [1] D17 [1]

Parte 5: Studio ---- E3 [1] E9 [1] E12 [1] E18 [1]

ATTACCHI

1. Proiettile magico

il Mago scaglia contro il personaggio un proiettile che può essere di fuoco, congelante oppure avvelenato. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada.

2. Evocazione Golem

il Mago è in grado di evocare i Golem dal pavimento. Queste creature possiedono tutte le caratteristiche dei mostri omonimi.

3. Teletrasporto

il Mago è in grado di svanire e ricomparire in un altro punto della stanza oppure alle spalle del personaggio. Per evitare che questa ultima cosa accada, rimanere sempre in movimento mentre il nemico utilizza questa abilità.

Il Mago è un nemico fluttuante che ha con sè globi di energia. Questo nemico rimane sempre sospeso in aria, non è molto aggressivo ed è immune ai colpi di spada. Provando ad attaccarlo normalmente, il Mago userà il Teletrasporto senza aver subito alcun danno. Il nemico può essere danneggiato solo colpendolo con gli stessi proiettili che questi scaglia. Per fare questo bisogna aspettare che il Mago ne scagli uno contro il personaggio, assorbirlo nella spada e lanciarlo contro il nemico non appena questi ricomparirà. Il nemico viene sconfitto dopo essere stato colpito da tre proiettili.

```
=====
MINI SCARABEO
===== Nemico secondario ==
"Piccola larva"
```

PV -----: 9
SABBIE -: 4 unità

DOVE SI TROVA
Parte 1: Atrio ----- A2 [2] A6 [5]
Parte 3: Magazzino - C3 [5] C5 [Inf] C8 [Inf] C11 [Inf]

ATTACCHI
Nessuno: il Mini scarabeo si limita solo a camminare sul pavimento.

Il Mini scarabeo è un piccolo insetto di colore viola. Viene generato dallo Scarabeo oppure può essere presente nella stanza sin dall'inizio. Non è un nemico aggressivo in quanto ignora la posizione ed i movimenti del personaggio, non possiede attacchi diretti poichè si limita solo a camminare sul pavimento ed inoltre si muove a velocità molto ridotta. Per sconfiggerlo è sufficiente accovacciarsi e colpirlo una volta con la spada. L'unico momento in cui questo nemico può dare una minima difficoltà è quando viene generato dall'addome dello Scarabeo e scagliato contro il personaggio. Ad ogni modo è sufficiente allontanarsi da esso per non venirne a contatto oppure colpirlo al volo con la spada.

```
=====
PIPISTRELLO
===== Nemico secondario ==
"Mammifero volante che infesta il palazzo"
```

PV -----: 6 (tutti)
SABBIE -: 5 unità

DOVE SI TROVA
Parte 1: Atrio ----- A1 [10] A5 [9] A10 [2] A18 [5]
Parte 2: Biblioteca - B18 [1]
Parte 3: Magazzino -- C17 [4]
Parte 4: Mura ----- D1 [4] D8 [3] D16 [2]
Parte 5: Studio ----- E1 [2]

ATTACCHI

.Proiettile magico

il Pipistrello scaglia orizzontalmente un proiettile che può essere di fuoco, congelante oppure avvelenato. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta con la spada.

Il Pipistrello è un grosso volatile azzurro. Non è un nemico aggressivo in quanto ignora la posizione ed i movimenti del personaggio, e si muove con velocità discreta. Nelle prime fasi del gioco, il Pipistrello si limiterà a muoversi avanti e indietro e per eliminarlo sarà sufficiente colpirlo una volta con la spada. Una volta invece che il nemico inizierà ad aprire il fuoco, le cose cambieranno. Il Pipistrello scaglia il suo proiettile non appena appare sullo schermo perciò bisogna essere molto rapidi a schivarlo oppure a respingerlo con l'arma, in modo tale da non farsi cogliere di sorpresa. Questo può capitare soprattutto quando si atterra in una zona dove è presente questo nemico.

=====
SCARABEO

=====
Nemico secondario ==

"Grosso insetto della sabbia"

PV -----: 21

SABBIE -: 16 unità

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A2 [1]

Parte 3: Magazzino - C5 [3] C8 [3] C11 [2]

ATTACCHI

1. Generazione Mini scarabei

lo Scarabeo è in grado di rilasciare dal suo addome diverse piccole repliche di sé stesso. Questi Mini scarabei si muovono poi in maniera indipendente dall'insetto madre. Lo Scarabeo inoltre rilascia sempre una coppia di piccole repliche quando viene eliminato.

2. Scavo

lo Scarabeo scava una buca nel pavimento per nascondersi al suo interno per alcuni istanti. Il nemico non può essere attaccato durante questo breve lasso di tempo. In seguito lo Scarabeo riemerge dallo stesso punto in cui si era nascosto.

Lo Scarabeo è un grosso insetto di colore viola. Può comparire da una buca nel pavimento oppure può essere presente nella stanza sin dall'inizio. È un nemico poco aggressivo e si muove lentamente. Una volta emerso dal pavimento, lo Scarabeo compie tre sole azioni: va incontro al personaggio, genera i Mini scarabei oppure si nasconde nuovamente in una buca. Nel primo caso bisogna accovacciarsi e colpirlo ripetutamente con la spada sino ad eliminarlo.

Per quanto riguarda i piccoli insetti invece, sullo schermo possono esserne presenti contemporaneamente sino ad un massimo di quattro esemplari, oltre il quali lo Scarabeo non potrà produrne altri. Il grande insetto si metterà in posizione ma non verranno generati nuovi Mini scarabei sino a quando non ne viene eliminato almeno uno di quelli presenti. Questa limitazione è attiva anche quando il nemico rilascia una coppia di piccoli insetti quando viene eliminato.

=====

SCIMMIA

===== Nemico secondario ==

"Primate delle oasi persiane"

PV -----: 15

SABBIE -: 7 unità

DOVE SI TROVA

Parte 2: Biblioteca - B11 [4]

Parte 3: Magazzino -- C7 [2]

Parte 5: Studio ----- E1 [2] E10 [2] E16 [2] E18 [2]

ATTACCHI

.Balzo

la Scimmia si lancia sul personaggio, saltandogli incontro. Questo movimento non è particolarmente rapido e per schivarlo è sufficiente oltrepassare il nemico con un salto. La Scimmia può compiere un Balzo alto oppure uno basso.

La Scimmia è un piccolo primate di colore grigio. Possiede una discreta agilità ed è un nemico abbastanza aggressivo. Una volta raggiunta la sua pedana, la Scimmia inizierà a lanciarsi costantemente contro il Principe e rimbalzerà alle estremità di essa. Questo nemico non è particolarmente pericoloso ed il suo unico attacco si schiva facilmente. Per eliminarla senza difficoltà è sufficiente colpirla al volo con la spada non appena essa compie il suo Balzo.

=====

TIGRE

===== Nemico secondario ==

"Gigantesco felino dai denti a sciabola"

PV -----: 144

SABBIE -: 20 unità

DOVE SI TROVA

Parte 3: Magazzino - C4 [1] C6 [2] C17 [1]

Parte 4: Mura ----- D8 [3] D15 [3]

Parte 5: Studio ----- E6 [2] E15 [2]

ATTACCHI

1. Morso

la Tigre morde con i suoi possenti artigli. Questo attacco è molto rapido ma possiede un raggio d'azione molto ridotto. Per schivarlo è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Assalto

la Tigre si lancia in avanti contro il personaggio. Questa tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi subito dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

3. Balzo

la Tigre compie un salto in avanti. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure usare la Rotolata per oltrepassarlo mentre è in aria.

La Tigre è un grande felino grigio con lunghe zanne. Questo nemico possiede una

gran quantità di PV ed è abbastanza rapido ed aggressivo. Quando la Tigre avanza muovendo ripetutamente le fauci, vuol dire che è in modalità difensiva: il nemico si limiterà a camminare lentamente, mordere al termine del percorso e poi correre verso il punto di partenza per compierlo di nuovo. In questo caso bisogna attaccarla con la spada e allontanarsi gradualmente man mano che questi si avvicina al personaggio. Una volta che la Tigre si allontanerà dal Principe, inseguirla e riprendere a colpirla senza farla avvicinare troppo.

Quando invece il nemico cammina senza muovere la testa, allora significa che si trova in modalità offensiva: in questo caso la Tigre si lancerà subito contro il personaggio, non appena questi si avvicinerà a sufficienza. Quando ciò accade, allontanarsi dal nemico ed attendere che torni in modalità difensiva prima di iniziare ad attaccarlo.

=====

TORRE

===== Nemico secondario ==
"Guardiano delle stanze del palazzo"

PV -----: 30

SABBIE -: nessuna

DOVE SI TROVA

Parte 1: Atrio ----- A4 [2] A12 [2]
Parte 2: Biblioteca - B13 [3] B18 [1]
Parte 3: Magazzino -- C16 [3]
Parte 4: Mura ----- D4 [3] D12 [3]
Parte 5: Studio ----- E5 [3]

ATTACCHI

.Proiettile magico

la Torre scaglia orizzontalmente un proiettile che può essere di fuoco, congelante oppure avvelenato. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada.

La Torre è una statua di pietra che raffigura un volto umano. Essa è montata su una base e può muoversi solo verticalmente ad altezze fisse. A differenza di altri nemici secondari, la Torre non rilascia Sabbie del Tempo quando viene sconfitta nè si rigenera uscendo e rientrando nella stanza. Questo nemico è immune a qualsiasi attacco e può essere danneggiato solo colpendolo con gli stessi proiettili che questi scaglia. Per fare questo bisogna aspettare che la Torre apra il fuoco ed usare la spada con il giusto tempismo per respingere il suo attacco, in modo tale che colpisca il nemico al volto. In alcuni casi la statua può schivare il proiettile spostandosi in verticale, oppure voltarsi, mandando a vuoto così l'attacco, perciò è necessario respingerlo con precisione.

Se ci si avvicina troppo al nemico, questi si volterà interrompendo il suo attacco. La Torre non può essere oltrepassata in alcun modo, quasi ci fosse una sorta di campo di forza che impedisca al personaggio di superare la statua. Nelle fasi più avanzate del gioco bisognerà usare in alternativa la Pergamena Assorbi per trattenere il proiettile nella spada del Principe prima di rilasciarlo contro il nemico nel momento opportuno. Ogni Torre viene distrutta dopo essere stata colpita da tre proiettili.

=====

"Suddito che trama alle spalle del Maharajah"

PV -----: 247

SABBIE -: 35 unità per colpo

DOVE SI TROVA

Parte 5: Studio - E21 (boss)

ATTACCHI

1. Generazione cloni

il Visir è in grado di creare copie di sè stesso. Ognuna di esse può scagliare proiettili magici e scomparire, donando Sabbie, dopo essere stata colpita una volta.

2. Proiettili magici

il Visir, assieme alle sue copie, scaglia contro il personaggio un proiettile di energia. Questa tecnica non è rapida nel muoversi e può essere schivata saltando o abbassandosi, oppure respinta o assorbita con la spada. Il proiettile porpora causa più danni di quello blu, e quest'ultimo ne infligge di più di quello arancione.

3. Raffica di colpi

il Visir emette un anello luminoso che insegue il personaggio e funge da bersaglio. Una volta che il Principe viene a contatto con esso, il Visir scaglierà una raffica di colpi in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è sufficiente rimanere sempre in movimento dopo che l'anello ha raggiunto il Principe. L'anello non causa danni al personaggio e non può essere distrutto, tuttavia colpendo il Visir prima che esso si agganci al Principe, la tecnica verrà annullata. I proiettili invece possono essere respinti oppure assorbiti con la spada.

4. Teletrasporto

il Visir è in grado di svanire e ricomparire in un altro punto della stanza oppure alle spalle del personaggio. Per evitare che questa ultima cosa accada, rimanere sempre in movimento mentre il nemico utilizza questa abilità.

Il Visir è un potente stregone armato di bastone magico. Fluttua per la stanza e non si sposta mai dalla sua posizione. Così come per le Chimere, il boss può essere ferito solo quando si attivano i poteri temporali, in caso contrario otterrete Sabbie del Tempo quando lo colpirete. Durante lo scontro, il Visir evocherà copie di sè stesso, in grado anche esse di scagliare proiettili magici. Evitate i colpi nemici e saltate da una pedana all'altra per raggiungerle ed attaccarle.

Nel caso in cui colpiste un clone, esso scomparirà mentre gli altri continueranno ad attaccarvi. Se invece riuscite a ferire il Visir, tutte le altre copie svaniranno ed il boss si teletrasporterà altrove. Dopo la prima serie di attacchi, il Visir userà la Raffica di colpi. Una volta apparso l'anello luminoso, avrete pochi secondi per trovare il boss all'interno della stanza e colpirlo, per interrompere questa tecnica, oppure dovrete schivare i vari proiettili che vi scaglierà. In seguito il Visir ricomincerà a generare nuove copie di sè stesso. Ripetete la strategia precedente sino alla sconfitta del boss.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) MAPPA:|
|//////////

[@7MP]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie stanze del gioco, divise a seconda della località di appartenenza.

LEGENDA

--> : indica il collegamento di una stanza con una della stessa località
... : indica il collegamento di una stanza con una di un'altra località

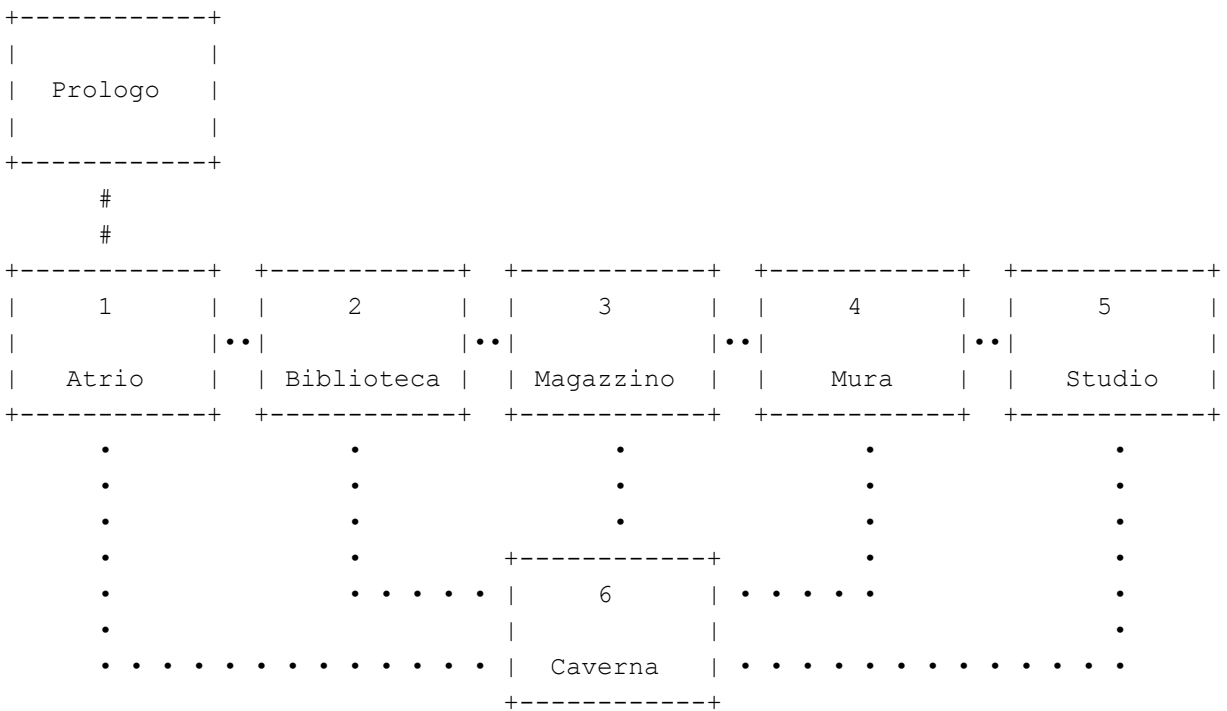
SS : la stanza è una Stanza di Salvataggio dove è possibile salvare l'avventura

: la stanza è una Fontana della Vita dove è possibile ripristinare i PV

XX, YY e ZZ sono le tre stanze accessibili solamente collegando il gioco all'omonimo per il Nintendo Gamecube.

Ho diviso la Mappa generale in vari blocchi a seconda delle località: ognuna di esse è contrassegnata da una lettera (A, B ...)

SCHEMA DELLE LOCALITÀ



Prologo ----> Blocco P
Atrio -----> Blocco A
Biblioteca -> Blocco B

Magazzino --> Blocco C
Mura -----> Blocco D
Studio -----> Blocco E
Caverna ----> Blocco F

Note:

- non esistono particolari stanze di raccordo tra una località ed un'altra, quindi al cambio di stanza potrà coincidere anche il cambio immediato di località
- le località vengono esplorate nell'ordine prestabilito e solo arrivando alla Caverna sarà poi possibile tornare in quelle precedenti

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- il numero di stanze di cui è composta
- il numero di Stanze di Salvataggio presenti
- il numero di Fontane della Vita presenti
- le zone confinanti
- gli oggetti, i mostri ed i boss presenti [le stanze dove incontrarli]
- la mappa completa, dove viene mostrata ogni stanza
- l'analisi di ogni singola stanza presente nella località

```
=====
PROLOGO                               Blocco P                               [@7PR]
=====
```

Numero Stanze -----: 2
Stanze di Salvataggio -: nessuna
Fontane della Vita ----: nessuna
Confini -----: Atrio

=== NEMICI ===
(nessuno)

=== OGGETTI ===
Pergamena Liberazione [P2]
Pugnale del Tempo [P2]

=== BOSS ===
(nessuno)

```
  _  _  
|  |  |  
| 1  _  2 |  
|__|  |__|
```

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla in futuro.

_____ [P1]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Asta
Colonna
Corda

_____ [P2]

USCITA ----: nessuno
 NEMICI ----: nessuno
 OGGETTI ---:
 Pergamena Liberazione
 Pugnale del Tempo

STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente la Clessidra del Tempo.

=====

ATRIO	Blocco A	[@7P1]
-------	----------	--------

=====

Numero Stanze -----: 19
 Stanze di Salvataggio -: 4, confinanti con [A1], [A5:A6], [A11:A15], [A18:A19]
 Fontane della Vita ----: 2, confinanti con [A3], [A15:A17]
 Confini -----: Prologo, Biblioteca (est), Caverna (ovest)

=== NEMICI ===

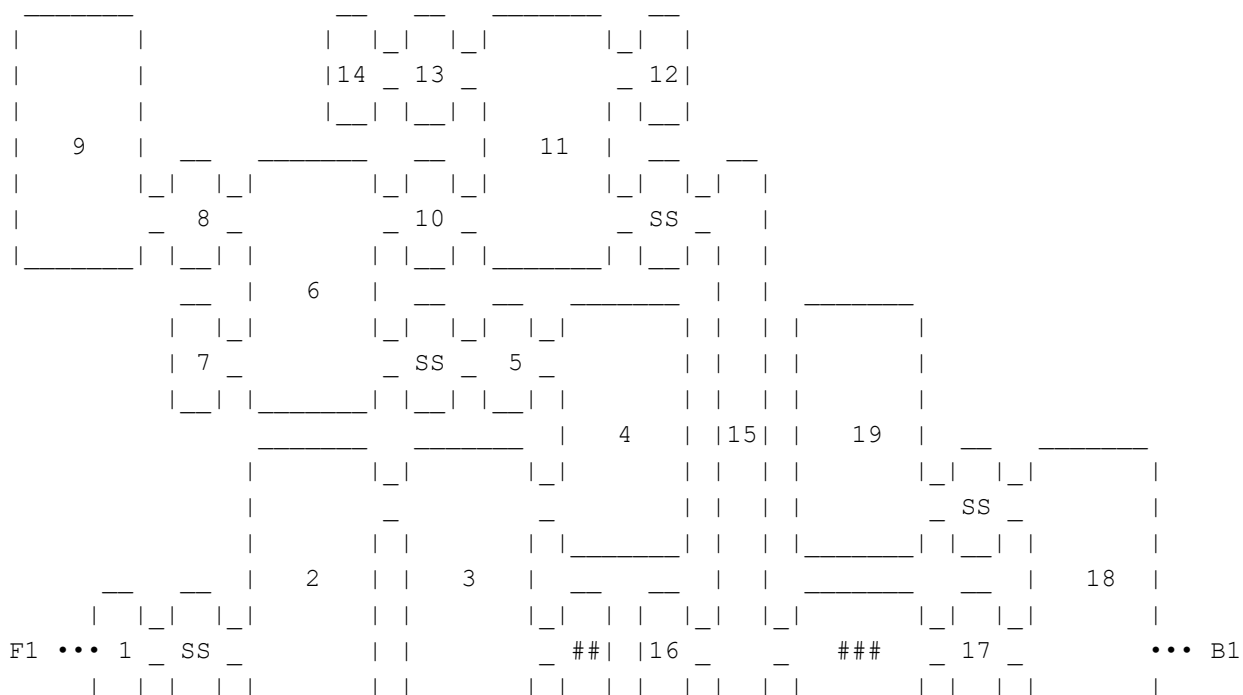
Alabardiere	[A9 , 14, 16]
Amazzone	[A9]
Arciere	[A2 , 9, 14, 17]
Gigante	[A11, 17]
Guerriero	[A9 , 15]
Iguana	[A5 , 11, 14, 16]
Mini scarabeo	[A2 , 6]
Pipistrello	[A1 , 5, 10, 18]
Scarabeo	[A2]
Torre	[A4 , 12]

=== OGGETTI ===

Checkpoint	[A4 , 10]
Invisibilità	[A15]
Medaglia di rame	[A5 , 7, 16]
Pergamena Doppio Salto	[A19]
Perg. Medaglie segrete	[A5]
Pergamena Riavvolgi	[A3]
Pergamena riparatrice	[A18]
Pergamena Rotolata	[A1]
Pozione energetica	[A3 , 17]
Ripristino PV	[A2 , 11, 17]
Sabbie del Tempo	[A10, 12, 18]

=== BOSS ===

Chimera terra [A19]



[A1]

USCITA ----: Premere il pulsante verde
NEMICI ----: Pipistrello x10
OGGETTI ---: Pergamena Rotolata
STRUTTURE -:
Cassa
Corda
Lama circolare
Pulsante
Strettoia

[A2]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Arciere x1
Mini Scarabeo x2 (generati dallo Scarabeo)
Scarabeo x1

OGGETTI ---: Ripristino PV (dopo aver sconfitto tutti i nemici)
STRUTTURE -:
Colonna
Corda

[A3]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---:
Pergamena Riavvolgi
Pozione energetica

STRUTTURE -:
Colonna
Lanciafiamme

[A4]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----: Torre x2
OGGETTI ---: Checkpoint
STRUTTURE -:
Colonna
Spine sulle colonne

[A5]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Iguana x1
Pipistrello x9

OGGETTI ---:
Medaglia di rame
Pergamena Medaglie segrete

STRUTTURE -:
Colonna
Lama circolare
Spine sulle colonne

[A6]

USCITA ----: Premere i pulsanti nell'ordine Verde, Rosso, Giallo
NEMICI ----: Mini scarabeo x5
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
 Corda
 Lama circolare
 Strettoia

[A7]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: Medaglia di rame
STRUTTURE -:
 Colonna
 Lanciafiamme
 Ponte da ricomporre (necessarie 38 Sabbie)

Per entrare in questa stanza bisogna correre lungo il muro in basso a sinistra in A6.

[A8]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Tagua
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di Tagua.

[A9]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
 Alabardiere x1
 Amazzone x1
 Arciere x1
 Guerriero x1

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

[A10]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: Pipistrello x2
OGGETTI ---:
 Checkpoint
 Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:
 Cassa
 Colonna scivolosa
 Lama circolare
 Lanciafiamme
 Spine sulle colonne

[A11]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Iguana x1

Gigante x1

OGGETTI ---: Ripristino PV (dopo aver sconfitto tutti i nemici)

STRUTTURE -:

Colonna

Corda

Pila da ricomporre (necessarie 50 sabbie)

Spine sulle colonne

[A12]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----: Torre x2

OGGETTI ---: Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:

Cassa

Colonna

Lama circolare

Lanciafiamme

Per entrare in questa stanza bisogna prima ricomporre la Pila in A11.

[A13]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di rame

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di rame. Per entrare in questa stanza bisogna scalare il condotto in alto a sinistra in A11.

[A14]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Alabardiere x1

Arciere x1

Iguana x1

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Colonna scivolosa

Corda

Lama circolare

Spine sulle colonne

[A15]

USCITA ----: Attraversare la porta mentre l'Invisibilità è attiva

NEMICI ----: Guerriero x1

OGGETTI ---: Invisibilità (dopo aver sconfitto il Guerriero)

STRUTTURE -:

Cassa

Corda

Colonna scivolosa
Lanciafiamme
Spine sulle colonne

[A16]

USCITA ----: nessuna

NEMICI ----:

Alabardiere x1
Iguana x1

OGGETTI ---: Medaglia di rame

STRUTTURE -:

Cassa
Colonna scivolosa
Corda
Lama circolare
Lanciafiamme corazzato
Pedana con le spine
Pila da ricomporre (necessarie 50 Sabbie)
Spine sulle colonne

Per entrare in questa stanza bisogna saltare sulla Cassa, rimbalzare sulla parete ed aggrapparsi alla Colonna scivolosa in A15.

[A17]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Arciere x1
Gigante x1

OGGETTI ---:

Pozione energetica
Ripristino PV (dopo aver sconfitto tutti i nemici)

STRUTTURE -:

Corda
Colonna scivolosa
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Spine sulle colonne

[A18]

USCITA ----: Utilizzare il Doppio Salto

NEMICI ----: Pipistrello x5

OGGETTI ---:

Pergamena riparatrice
Sabbie del tempo

STRUTTURE -:

Colonna scivolosa
Corda
Lama circolare
Lanciafiamme
Ponte da ricomporre (necessarie 38 Sabbie)

[A19]

Pergamena Farah
Pozione energetica

STRUTTURE -:

Corda
Gong
Lama circolare
Pedana retrattile

In questa stanza si comanderà anche Farah.

_____ [B2]

USCITA ----: Suonare il Gong e premere il pulsante giallo

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Asta
Corda
Gong
Lama circolare
Pedana con le spine
Pulsante

In questa stanza si comanderà anche Farah.

_____ [B3]

USCITA ----: Suonare il Gong

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---:

Antidoto
Checkpoint

STRUTTURE -:

Corda
Gong
Lanciafiamme
Pedana retrattile
Strettoia

In questa stanza si comanderà anche Farah.

_____ [B4]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di giada

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di giada.

_____ [B5]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Alabardiere x1
Fabbro x1
Lanciere x1

OGGETTI ---: Ripristino PV (dopo aver eliminato i nemici)
STRUTTURE -: Colonna

[B6]

USCITA ----: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Cassa
Corda
Lama circolare
Pedana con le spine
Pedana retrattile
Pulsante

In questa stanza si comanderà anche Farah. Per disattivare la Pedana con le spine bisogna premere il Pulsante giallo.

[B7]

USCITA ----: Suonare il Gong e tenere premuti i due pulsanti
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: Checkpoint
Medaglia di giada

STRUTTURE -:
Corda
Gong
Lama circolare
Pedana retrattile
Pulsante
Strettoia

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B8]

USCITA ----: Premere i pulsanti nell'ordine Verde, Rosso, Verde, Giallo
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Corda
Lanciafiamme
Pulsante

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B9]

USCITA ----: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Corda
Gong
Lanciafiamme
Pedana con le spine
Pulsante

Strettoia

In questa stanza si comanderà anche Farah. Per disattivare la Pedana con le spine bisogna premere il Pulsante giallo oppure colpire il Gong.

[B10]

USCITA ----: Tenere premuti i tre pulsanti verdi & Suonare il Gong

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: Checkpoint

STRUTTURE -:

Cassa

Corda

Gong

Pedana con le spine

Pedana retrattile

Pulsante

In questa stanza si comanderà anche Farah. Per disattivare la Pedana con le spine bisogna colpire il Gong.

[B11]

USCITA ----: Utilizzare l'Anello rallentante

NEMICI ----:

Gigante x1

Scimmia x4

OGGETTI ---:

Anello rallentante

Pergamena Rallenta

Pozione energetica

Ripristino Sabbie

STRUTTURE -:

Colonna scivolosa

Corda

Lama circolare

Lama dritta

[B12]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Amazzone x1

Golem x3

Lanciere x1

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Asta

Colonna scivolosa

Corda

Lanciafiamme

Lanciafiamme corazzato

Per entrare in questa stanza bisogna scalare il condotte in alto a sinistra in B11.

[B13]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----: Torre x3
OGGETTI ---: Ripristino PV
STRUTTURE -: Lama circolare

[B14]

USCITA ----: Tenere premuti entrambi i pulsanti rossi
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---:
Checkpoint
Medaglia di giada

STRUTTURE -:
Colonna scivolosa
Corda
Doppia rampa
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pulsante

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B15]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Golem x3
Guardia scelta x2
Lanciere x1

OGGETTI ---: Antidoto
STRUTTURE -:
Colonna scivolosa
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Strettoia

Per entrare in questa stanza bisogna scalare il condotto in alto a destra in B14.

[B16]

USCITA ----: Suonare i tre Gong
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---:
Checkpoint
Medaglia di giada

STRUTTURE -:
Cassa
Corda
Gong
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pedana retrattile

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B17]

USCITA ----: Tenere premuti i tre pulsanti gialli
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: Sabbie del Tempo
STRUTTURE -:
Cassa
Colonna
Corda
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pedana retrattile
Pulsante
Strettoia

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B18]

USCITA ----: Eliminare la Torre
NEMICI ----:
Pipistrello x1
Torre x1

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Colonna scivolosa
Doppia rampa
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato

In questa stanza si comanderà anche Farah.

[B19]

USCITA ----: Sconfiggere il boss
NEMICI ----: Chimera del fulmine (boss)
OGGETTI ---: Pergamena Assorbi
STRUTTURE -: nessuno

=====

MAGAZZINO

Blocco C

[@7P3]

=====

Numero Stanze -----: 19
Stanze di Salvataggio -: 4, confinanti con [C1], [C5:C6], [C9], [C18:C19]
Fontane della Vita ----: 3, confinanti con [C8:C9], [C15], [C17]
Confini -----: Biblioteca (est), Mura (ovest), Caverna (sud)

=== NEMICI ===

=== OGGETTI ===

Alabardiere	[C4 , 11, 17]	Anello immobilizzante	[C7]
Arciere	[C3 , 6, 15]	Antidoto	[C9]
Gigante	[C3]	Checkpoint	[C2 , 8, 13, 17]
Guerriero	[C1 , 11]	Invisibilità	[C1]
Iguana	[C5 , 7]	Interruttore Gamecube	[C11]
Lanciere	[C5 , 6, 11, 15]	Medaglia di Azzurrite	[C2 , 13, 18]
Mago	[C4 , 8, 15]	Medaglia di Olivina	[C5 , 7, 8]
Mini scarabeo	[C3 , 5, 8, 11]	Pergamena Arrampicata	[C19]

Lama dritta
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Spine pavimento
Sporgenze
Strettoia

[C3]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Arciere x1
Gigante x1
Mini scarabeo x5

OGGETTI ---: Ripristino PV (dopo aver eliminato tutti i nemici)

STRUTTURE -:

Asta
Catena
Colonna scivolosa
Lama dritta
Sporgenza

Per entrare in questa stanza bisogna superare le Spine retrattili in C2.

[C4]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Alabardiere x1
Mago x1
Tigre x1

OGGETTI ---:

Pergamena Cautela
Ripristino PV
Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:

Asta
Colonna
Lama dritta
Sporgenza
Strettoia

[C5]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Iguana x1
Lanciere x1
Mini scarabeo xInf (generati dagli Scarabei)
Scarabeo x3

OGGETTI ---:

Medaglia di Olivina
Ripristino PV

STRUTTURE -:

Asta

Catena
Colonna
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato

[C6]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Arciere x1
Lanciere x1
Tigre x2

OGGETTI ---: Ripristino PV

STRUTTURE -:

Asta
Catena
Colonna
Lanciafiamme
Sporgenza
Strettoia

[C7]

USCITA ----: Usare l'Anello immobilizzante

NEMICI ----:

Iguana x1
Scimmia x2

OGGETTI ---:

Anello immobilizzante
Medaglia di Olivina
Pergamena Immobilizza
Ripristino Sabbie

STRUTTURE -:

Asta
Catena
Lama circolare
Pedana con le spine
Sporgenza

[C8]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Mago x1
Mini Scarabeo xInf (generati dagli Scarabei)
Scarabeo x3

OGGETTI ---:

Checkpoint
Medaglia di Olivina

STRUTTURE -:

Asta
Catena
Colonna
Lanciafiamme corazzato
Pedana con le spine

_____ [C9]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: Antidoto
STRUTTURE -:
Asta
Catena
Colonna scivolosa
Lama dritta
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Spine retrattili
Sporgenza

_____ [C10]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Olivina
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di Olivina.

_____ [C11]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Alabardiere x1
Guerriero x1
Lanciere x1
Mini Scarabeo xInf (generati dallo Scarabeo)
Scarabeo x2

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Asta
Colonna scivolosa
Lama dritta
Spine retrattili
Sporgenza

In questa stanza è presente un interruttore Nintendo Gamecube.

_____ [C12]

USCITA ----: Suonare i Gong nell'ordine Centro, Sinistra, Destra
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Catena
Gong
Pedana con le spine
Pulsante

_____ [C13]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---:
Checkpoint
Medaglia di Azzurrite

STRUTTURE -:
Cassa
Catena
Colonna
Lama dritta
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pila da ricomporre (necessarie 56 Sabbie)
Sporgenza

_____ [C14]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Azzurrite
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di Azzurrite.

_____ [C15]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Arciere x1
Lanciere x1
Mago x1

OGGETTI ---: Pozione energetica
STRUTTURE -:
Catena
Lama dritta

_____ [C16]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----: Torre x3
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Catena
Lama dritta
Spine retrattili

In questa stanza è possibile bloccarsi distruggendo la Torre di nord est prima di quella di nord ovest.

_____ [C17]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Alabardiere x1
Pipistrello x4
Tigre x1

OGGETTI ---:
Checkpoint
Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:

Catena
Colonna
Lama circolare

[XX]

Per entrare in questa stanza bisogna collegare il gioco all'omonima versione per Nintendo Gamecube ed in quest'ultima distruggere una delle speciali casse nere.

[C18]

USCITA ----: Utilizzare l'Arrampicata

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---:

Medaglia di Azzurrite
Ripristino Sabbie

STRUTTURE -:

Catena
Lama dritta
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pedana con le spine
Sporgenza

[C19]

USCITA ----: Sconfiggere il boss

NEMICI ----: Chimera del fuoco (boss)

OGGETTI ---: Pergamena Arrampicata

STRUTTURE -: nessuno

=====

MURA	Blocco D	[@7P4]
------	----------	--------

=====

Numero Stanze -----: 19

Stanze di Salvataggio -: 5, confinanti con [D1], [D4:D5], [D7:D9], [D13:D14], [D18:D19]

Fontane della Vita ----: nessuna

Confini -----: Magazzino (ovest), Studio (est), Caverna (sud)

=== NEMICI ===

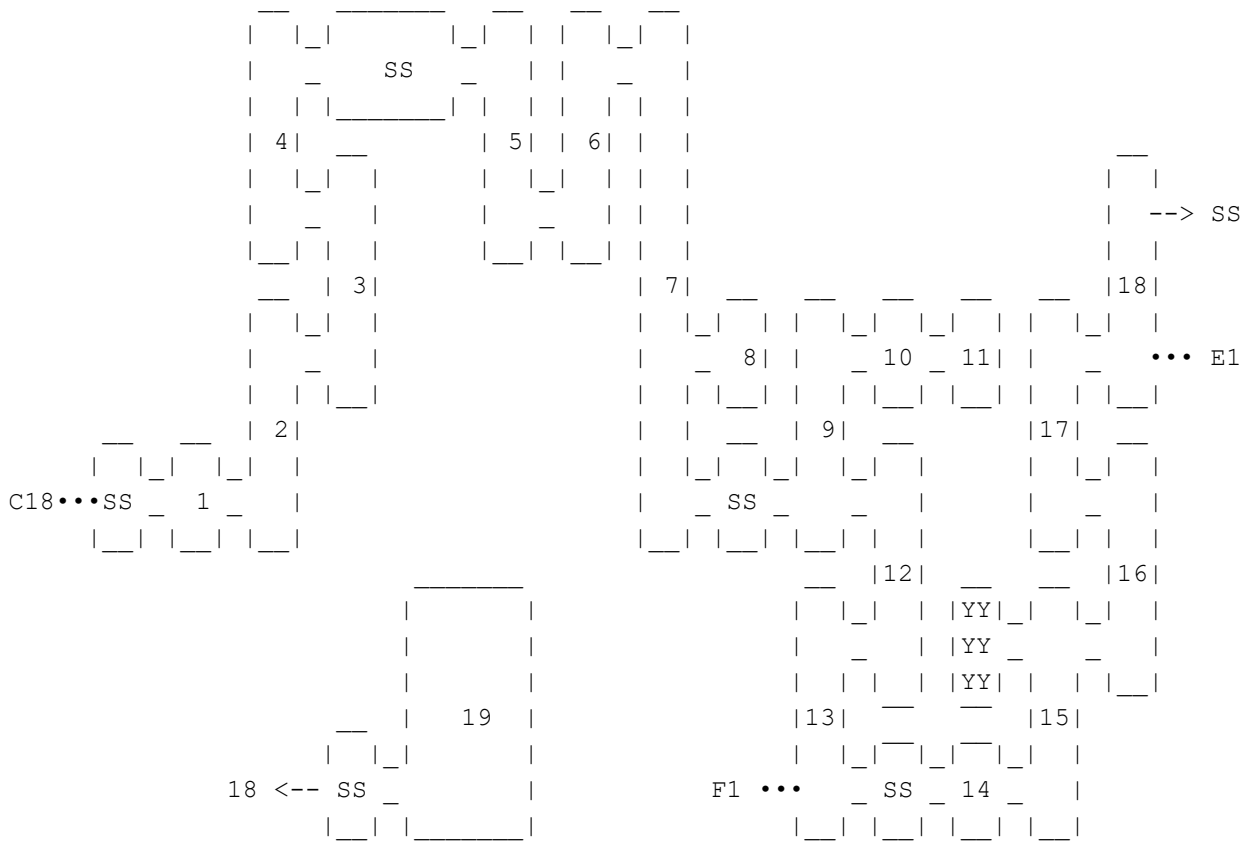
Amazzone	[D1 , 2, 11, 13]
Arciere	[D7 , 8, 15]
Fabbro	[D9 , 15, 16]
Gigante	[D9]
Golem	[D7 , 11, 13]
Guardia	[D1 , 9, 16]
Guerriero	[D1]
Lanciere	[D2 , 8, 11]
Mago	[D7 , 13, 17]
Pipistrello	[D1 , 8, 16]
Tigre	[D8 , 15]
Torre	[D4 , 12]

=== OGGETTI ===

Antidoto	[D7]
Checkpoint	[D3 , 15, 17]
Interruttore Gamecube	[D11]
Medaglia di Spinello	[D6 , 16, 18]
Medaglia di Zircone	[D3 , 9, 12]
Musica Magica	[D17]
Pergamena Rimbalzo	[D19]
Pozione energetica	[D2 , 13]
Ripristino PV	[D7 , 8, 18]
Ripristino Sabbie	[D18]
Sabbie del Tempo	[D11, 15]

=== BOSS ===

Chimera suprema [D19]



[D1]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Amazzone x1
Guardia x2
Guerriero x1
Pipistrello x4

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Catena
Colonna scivolosa
Lama talpa

[D2]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Amazzone x1
Lanciere x1

OGGETTI ---: Pozione energetica

STRUTTURE -:

Asta
Colonna
Lama circolare
Lama talpa
Lanciafiamme

Lanciafiamme corazzato
Sporgenza

[D3]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---:
Checkpoint
Medaglia di Zircone

STRUTTURE -:
Catena
Colonna
Lama circolare
Lama talpa

[D4]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----: Torre x3
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Asta
Pedana con le spine

[D5]

USCITA ----: Suonare i Gong nell'ordine Destra, Sinistra, Centro
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Gong
Pedana con le spine
Pulsante

[D6]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: Medaglia di Spinello
STRUTTURE -:
Asta
Catena
Colonna
Lama dritta
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Spine retrattili

[D7]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Arciere x1
Golem x6
Mago x1
OGGETTI ---:
Antidoto

Ripristino PV (dopo aver sconfitto tutti i nemici)

STRUTTURE -: Catena

[D8]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Arciere x1

Lanciere x1

Pipistrello x3

Tigre x3

OGGETTI ---: Ripristino PV (dopo aver eliminato tutti i nemici)

STRUTTURE -:

Asta

Catena

Spine retrattili

Per entrare in questa stanza bisogna scalare il condotto in D7.

[D9]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Fabbro x1

Gigante x1

Guardia x4

OGGETTI ---: Medaglia di Zircone

STRUTTURE -:

Catena

Lama dritta

Lanciafiamme corazzato

Spine retrattili

[D10]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Spinello

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di Spinello.

[D11]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Amazzone x1

Golem x13

Lanciere x1

OGGETTI ---: Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:

Lama dritta

Pedana con le spine

In questa stanza è presente un interruttore Nintendo Gamecube.

_____ [D12]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----: Torre x3
OGGETTI ---: Medaglia di Zircone
STRUTTURE -:
Asta
Colonna
Colonna scivolosa
Spine retrattili

_____ [D13]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Amazzone x1
Golem x6
Mago x1

OGGETTI ---: Pozione energetica
STRUTTURE -:
Catena
Colonna scivolosa
Lama dritta
Pedana con le spine
Sporgenza

_____ [D14]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di Zircone
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di Zircone.

_____ [D15]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Arciere x1
Fabbro x1
Tigre x3

OGGETTI ---:
Checkpoint
Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:
Cassa
Catena
Doppia rampa da ricomporre (necessarie 50 Sabbie)
Pedana con le spine

_____ [YY]

Per entrare in questa stanza bisogna collegare il gioco all'omonima versione per Nintendo Gamecube ed in quest'ultima distruggere una delle speciali casse nere.

[D16]

USCITA ----: nessuna

NEMICI ----:

Fabbro x1

Guardia x3

Pipistrello x2

OGGETTI ---: Medaglia di Spinello

STRUTTURE -:

Cassa

Catena

Colonna

Lama dritta

Pedana con le spine

[D17]

USCITA ----: Premere il pulsante verde

NEMICI ----: Mago x1

OGGETTI ---:

Checkpoint

Musica Magica

STRUTTURE -:

Asta

Catena

Colonna

Lama dritta

Pedana con le spine

Pulsante

[D18]

USCITA ----: Usare il Rimbalzo

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---:

Medaglia di Spinello

Ripristino PV

Ripristino Sabbie

STRUTTURE -:

Catena

Lama circolare

Lama dritta

Lanciafiamme corazzato

Pedana con le spine

Spine retrattili

Sporgenza

Strettoia

[D19]

USCITA ----: Sconfiggere il boss

NEMICI ----: Chimera suprema (boss)

OGGETTI ---: Pergamena Rimbalzo

STRUTTURE -: nessuno

Numero Stanze -----: 21

Stanze di Salvataggio -: 4, confinanti con [E1], [E6], [E9:E13], [E20:E21]

Fontane della Vita ----: 1, confinante con [E5]

Confini -----: Mura (ovest), Caverna (est)

=== NEMICI ===

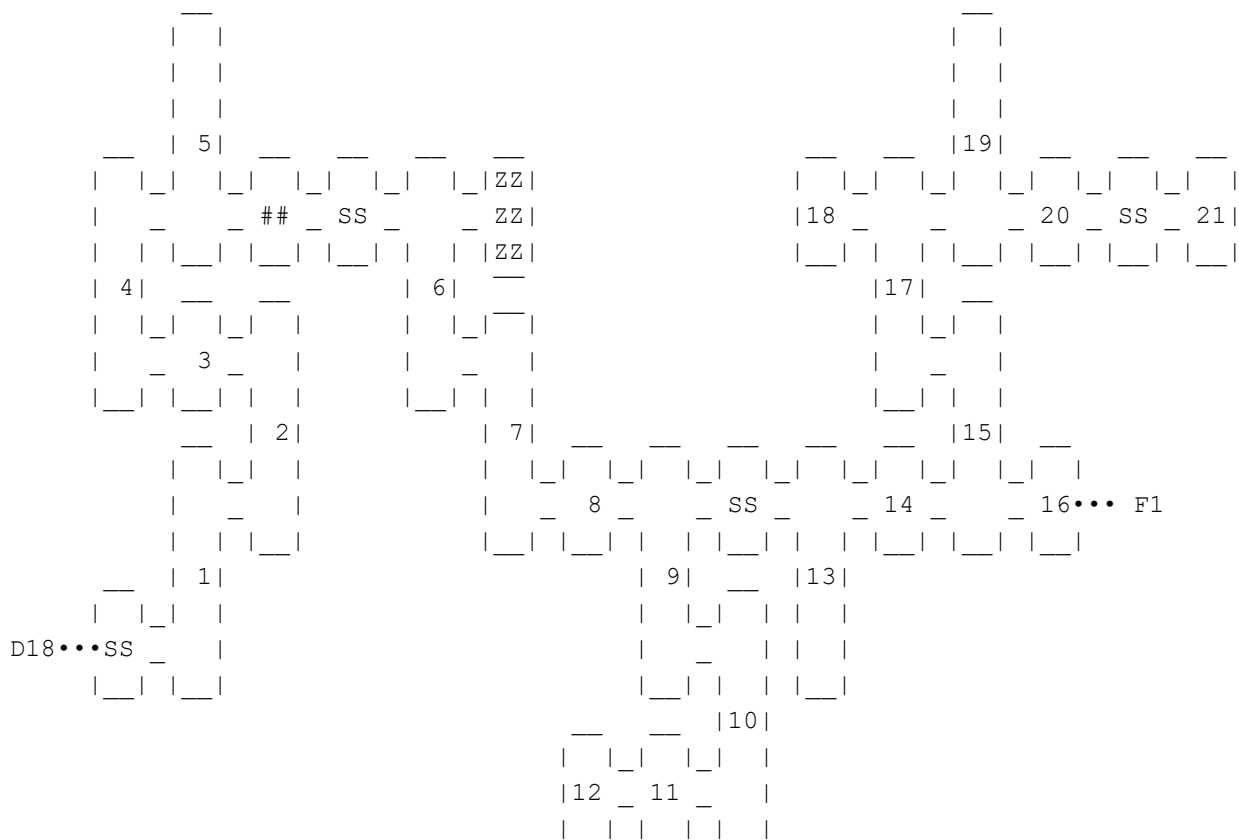
Alabardiere [E1 , 10, 12]
 Amazzone [E1 , 9, 13, 14]
 Fabbro [E2 , 6, 14, 18, 19]
 Gigante [E2 , 6, 10, 19]
 Golem [E3 , 9, 10, 12, 13, 16]
 Guardia scelta [E19]
 Guerriero [E8 , 15]
 Iguana [E2 , 14, 18]
 Lottatore [E9 , 13]
 Mago [E3 , 9, 12, 18]
 Pipistrello [E1]
 Scimmia [E1 , 10, 16, 18]
 Tigre [E6 , 15]
 Torre [E5]

=== OGGETTI ===

Antidoto [E16]
 Checkpoint [E3 , 8, 15]
 Invisibilità [E8]
 Interr. Gamecube [E12]
 Medaglia di onice [E2 , 4, 7]
 Medaglia di Tagua [E9 , 10, 15]
 Musica Magica [E3]
 Pergamena Furia [E21]
 Pozione energetica [E14]
 Ripristino PV [E7 , 17]
 Ripristino Sabbie [E7]
 Sabbie del Tempo [E6]

=== BOSS ===

Visir [E21]



-----[E1]
 USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
 NEMICI ----:
 Alabardiere x1

Amazzone x1
Pipistrello x2
Scimmia x2

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Asta
Lanciafiamme corazzato
Sporgenza
Torre di spine

[E2]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Fabbro x1
Gigante x1
Iguana x2

OGGETTI ---: Medaglia di onice

STRUTTURE -:

Corda
Torre di spine

[E3]

USCITA ----: Suonare il Gong

NEMICI ----:

Golem xInf (evocati dal Mago)
Mago x1

OGGETTI ---:

Checkpoint
Musica Magica

STRUTTURE -:

Asta
Corda
Gong
Pedana con le spine

[E4]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: Medaglia di onice

STRUTTURE -:

Asta
Colonna
Corda
Lama circolare
Lama dritta
Pedana con le spine
Torre di spine

[E5]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----: Torre x3

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -: Sporgenza

_____ [E6]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Fabbro x1

Gigante x1

Tigre x2

OGGETTI ---: Sabbie del Tempo

STRUTTURE -:

Colonna

Corda

Lama circolare

Sporgenza

Strettoia

Torre di spine

_____ [ZZ]

Per entrare in questa stanza bisogna collegare il gioco all'omonima versione per Nintendo Gamecube ed in quest'ultima distruggere una delle speciali casse nere.

_____ [E7]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---:

Medaglia di onice

Ripristino PV

Ripristino Sabbie

STRUTTURE -:

Asta

Colonna

Corda

Lama circolare

Lanciafiamme corazzato

Pedana con le spine

Spine retrattili

_____ [E8]

USCITA ----: Attraversare la porta mentre l'Invisibilità è attiva

NEMICI ----: Guerriero x1

OGGETTI ---:

Checkpoint

Invisibilità (dopo aver eliminato il Guerriero)

STRUTTURE -:

Lama circolare

Pedana con le spine

Torre di spine

_____ [E9]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Amazzone x1
Golem xInf (evocati dal Mago)
Lottatore x2
Mago x1

OGGETTI ---: Medaglia di Tagua

STRUTTURE -:

Corda
Lama circolare
Ponte da ricomporre (necessarie 38 Sabbie)
Torre di spine

[E10]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Alabardiere x1
Gigante x1
Golem x6
Scimmia x2

OGGETTI ---: Medaglia di Tagua

STRUTTURE -:

Corda
Lama circolare
Torre di spine

[E11]

USCITA ----: Possedere i tre frammenti della Medaglia di onice

NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente il Tempio di onice.

[E12]

USCITA ----: nessuno

NEMICI ----:

Alabardiere x1
Golem xInf (evocati dal Mago)
Mago x1

OGGETTI ---: nessuno

STRUTTURE -:

Colonna scivolosa
Lanciafiamme corazzato
Pedana con le spine

In questa stanza è presente un interruttore Nintendo Gamecube.

[E13]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici

NEMICI ----:

Amazzone x1
Golem x3
Lottatore x3

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Asta
Corda
Lama circolare
Lama talpa
Lanciafiamme
Lanciafiamme corazzato
Pedana con le spine

[E14]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Amazzone x1
Fabbro x1
Iguana x2

OGGETTI ---: Pozione energetica
STRUTTURE -:
Corda
Pedana con le spine
Strettoia
Torre di spine

[E15]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Guerriero x1
Tigre x2

OGGETTI ---:
Checkpoint
Medaglia di Tagua

STRUTTURE -:
Corda
Strettoia
Torre di spine

[E16]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----:
Golem x7
Scimmia x2

OGGETTI ---: Antidoto
STRUTTURE -:
Asta
Corda
Lama circolare
Strettoia
Torre di spine

[E17]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno

OGGETTI ---: Ripristino PV
STRUTTURE -:
Corda
Lama circolare
Lama dritta
Pedana con le spine
Ponte da ricomporre (necessarie 38 Sabbie)
Torre di spine

_____ [E18]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Fabbro x1
Iguana x2
Mago x1
Scimmia x2

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Corda
Lama circolare
Pedana con le spine
Strettoia

_____ [E19]

USCITA ----: Eliminare tutti i nemici
NEMICI ----:
Fabbro x1
Gigante x1
Guardia scelta x3

OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -:
Corda
Lama dritta
Torre di spine

_____ [E20]

USCITA ----: nessuno
NEMICI ----: nessuno
OGGETTI ---: nessuno
STRUTTURE -: nessuno

Qui è presente la Clessidra del Tempo.

_____ [E21]

USCITA ----: Sconfiggere il boss
NEMICI ----: Visir (boss)
OGGETTI ---: Pergamena Furia
STRUTTURE -: nessuno

Usando il cavo di connessione tra le due console, è possibile far interagire questo gioco con l'omonima versione per Nintendo Gamecube. Una volta collegati:

- nella versione Nintendo Gamecube, i PV del Principe inizieranno lentamente a ripristinarsi.
- nella versione Nintendo Gamecube, verrà sbloccato il primo gioco della saga, "Prince of Persia" del 1989. Per fare questo bisogna prima premere gli interruttori speciali presenti nella versione Gameboy Advance. Questi tre pulsanti si trovano in
Parte 3: Magazzino - C11
Parte 4: Mura ----- D11
Parte 5: Studio ---- E12
Una volta premuti tutti e tre, apparirà sullo schermo l'avviso che è stato sbloccato un bonus.
- nella versione Nintendo Gamecube, distruggendo tre speciali casse nere è possibile aprire nella versione Gameboy Advance alcune porte che conducono a stanze segrete. Questi ingressi sono situati
a nord ovest di Parte 3: Magazzino - C17 (XX)
a nord ovest di Parte 4: Mura ----- D15 (YY)
a nord est di Parte 5: Studio ---- E6 (ZZ)

=== ATTRAVERSARE I MURI ===

Si può sfruttare un bug del gioco per attraversare le pareti. Aggrappatevi al bordo di una piattaforma e lasciatevi cadere sul pavimento. Una volta atterrati tenete premuta la direzione Giù e, nel caso ci sia una parete nelle immediate vicinanze, il Principe la attraverserà come se questa non ci fosse.

* CODICI GAMESHARK *

Per inserire i seguenti codici è necessario possedere il Gameshark, una speciale cartuccia per il Game Boy Advance in grado di modificare i dati del gioco.

CODICE	EFFETTO
1F6BA710	
52D779A4	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
5100DE84	
0FCCF4F7	

059C7DB6	Si ottengono infiniti PV
4A87FEE1	

B3A8F63A	Si ottengono tutte le Pergamene
C0CE1869	

EEE2D0ED	Si ottengono tutte le Medaglie
CD387D03	

0D1E5DE6	Si ottengono infiniti oggetti, compresi gli Elisir
8CC0A12E	

39243F6B	Si ottengono l'Anello rallentante e l'Anello immobilizzante

