

Joypad

N° 136 décembre 2003

LA SOLUTION
100%
DU JEU
COMPLETE

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME (PS2)

Surmontez toutes
les épreuves et devenez
le Prince des Sables !

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

mcm

A

PRINCE OF PERSIA : THE SANDS OF TIME (PS2)

u bureau, on vient de trouver un très vieux bouquin accompagné de cette note : « Un jour, mon prince viendra. Un jour, il m'aimera... Mais que dis-je ? Il était là, près de moi, et m'a chéri comme jamais. Je n'ai simplement pas remarqué ses sentiments. Tout est de ma faute, je n'ai pas su le garder. Je m'en veux tant. Il ne me reste que cet ouvrage comme souvenir de lui. Écris plusieurs années après notre rencontre, cette œuvre raconte toutes les péripéties qu'il a endurées avant que je ne le connaisse. Et c'est assurément l'une des plus belles histoires jamais contées... Ô mon prince, reviendras-tu un jour ? Toi qui as emporté mon cœur si loin là-bas... » Et c'est signé F...

Keem Kong

Joypad

101-109, rue Jean-Jaurès
est éditée par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société anonyme au capital
de 42 000 euros,
immatriculée au RCS de Nanterre
B391341526
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès
92300, Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale
et représentante légale : Sagh Zaimi
Principal actionnaire :
Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Sagh Zaimi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur commercial publicité :
Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés
Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 24 novembre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an :
11 numéros par an France :
39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galatée. Prenant
Zone Industrielle - Boulevard de la Marne
77190 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teekoo)
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel)
et Julian Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1^{er} rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Sébastien Bigay (Dirk), Amélie Bonibus
(maquette), Julien Chièze (Gollum), Adeline
Clère (maquette), Yamina Djarir (ISR), Tristan
Ducluzeau (Tristan), Eric Ferrand (illustration),
Arnaud Frey (Arnosan), Matthieu Ghorbani
(Blutch), Gianni Molinaro (Plume),
Karine Nitkiewicz (Karine)
et Kim-Long Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39

PUBLICITÉ

Directeur commercial publicité :
Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chef de publicité : Guillaume Pontoire
Chef de publicité : Matthieu Duzan
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

FABRICATION

Responsable de la fabrication :
Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

DIFFUSION

Responsable : Florence Lourier
Responsable de l'abonnement :
Thibault Béchet
Chef de produit vente au numéro :
Olivier Riva

Télématique 3615 Joypad Centre serveur : Nudge

La rédaction n'est pas responsable des textes,
illustrations et photos qui lui sont communiqués
par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle
des articles publiés dans Joypad est interdite
sans accord écrit de la société HDP. Sauf accord
particulier, les manuscrits, photos et dessins
adressés à Joypad, publiés ou non, ne sont ni
rendus ni renvoyés. Les indications de prix et
d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles
sont données à titre d'information, sans aucun
but publicitaire.



HDP est une filiale du groupe
The Future Network PLC.
The Future Network PLC a pour
mission de répondre aux besoins

d'informations de personnes
qui partagent une même passion. Notre but est de
la satisfaire en créant des magazines et des sites
Internet offrant une information de qualité et des
conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais
aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation.
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre
entreprise l'un des groupes de presse dont la
croissance est la plus forte dans le monde.
The Future Network PLC publie aujourd'hui plus
de 80 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne
et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux
Internet. Le Groupe accorde également une licence
à 80 magazines dans 25 pays. The Future Network
est une société cotée à la Bourse de Londres.
(Code : FNET)

www.thefuturenetwork.plc.co.uk



Made with joypad

Imprimé en France
Printed in France
Joypad est une marque déposée.



2002

Sommaire



Prologue

La salle au trésor du Maharajah	p.4
J'ai libéré les Sables du Temps !	p.5
L'ai-je vraiment vue ?	p.5
Le passage secret	p.6
Le système de défense du palais	p.6 et 7
La cour piégée	p.7
Mort d'un roi des sables	p.8

L'aventure avec Farah

Je dois trouver un moyen d'entrer	p.9
L'escalade de la Tour	p.10
L'entrepôt	p.10
Le zoo du sultan	p.11
Falaises et cascades	p.12
Sur la cage aux oiseaux	p.12
Les Bains	p.13
Quelque chose brille là-bas	p.14
Au-dessus des Bains	p.15
Le point du jour	p.15
La salle commune des soldats	p.16
Le pont-levis	p.16
Le pont détruit	p.17

Seul contre tous

Elle me retrouve aux Bains	p.18
La chute d'eau	p.19
La caverne aux échelles	p.20
Le réservoir souterrain	p.20
Hors du puits	p.21
Le harem du sultan	p.21

De nouveau réunis

Comment m'a-t-elle appelé ?	p.22
Le temple de la connaissance	p.22 et 23
L'observatoire	p.23
La cour du temple de la connaissance	p.24
Sur les remparts	p.24
Je cherche à m'évader !	p.25
Nous y sommes enfin !	p.26
Le Sablier	p.26

Épilogue

Le tombeau	p.27 et 28
Revenez Farah !	p.28
L'escalade de la tour de l'aube	p.29
Le soleil couchant	p.30
L'honneur et la gloire	p.30



PROLOGUE



C'était un soir de pleine lune. Je me retrouvais sur un magnifique balcon et, attiré par une incandescente lueur, je décidai de passer le rideau se trouvant à côté de moi. Je ne le savais pas encore, mais j'allais me retrouver au cœur d'une des plus incroyables épopées jamais vécues... Je me souviens encore. Il ne nous restait plus qu'un seul royaume à conquérir afin d'avoir la mainmise sur toute la région. Avec notre puissante armée et l'aide du vizir ennemi, nous n'avions eu aucune difficulté à traverser les remparts de cette forteresse. Le vizir nous parla alors d'un fabuleux trésor caché dans l'un des donjons. Désirant prouver mon courage aux yeux de tous et ainsi rendre mon père fier de moi, je décidai de partir seul à la recherche de cet artefact...

Tandis que des hommes tentaient désespérément d'enfoncer une im-

mense porte à l'aide d'un bélier, je me mis en tête de passer par la droite en escaladant les débris de pierre, sautant par-dessus le ravin et prenant appui sur le mur afin d'atteindre la corniche. Il était moins une ! Un projectile vient de s'écraser sur le pont et a bien failli me tuer ! Il ne me reste plus qu'à effectuer un très grand saut. Au bout, une seule alternative s'offre à moi : bondir sur l'autre passerelle. En poursuivant mon chemin, je tombe nez à nez sur l'un des gardes du royaume. Je n'ai aucun mal à m'en débarrasser et prends l'échelle. Là-haut, deux autres soldats m'attendent. Les pauvres, ils auraient dû s'enfuir pendant qu'il en était encore temps... De toute manière, qu'ils me touchent ou pas, je peux toujours récupérer mes forces en buvant l'eau se trouvant à proximité. D'ailleurs, il vaut mieux que je sois au maximum de mes capacités car quatre hommes en bas ne pensent qu'à me faire la peau (1). Quelques cabrioles au-dessus de leur tête, de bons coups d'épée dans leur dos et on n'en parle plus ! Plus loin, un autre projectile vient de s'écraser. Seule mon aptitude à courir sur les murs me permettra de passer outre cet obstacle. Je fais de même pour l'autre trou puis j'emprunte l'échelle. Je me ressource dans la petite pièce, j'élimine les trois hommes de cet endroit et je saute sur le rebord du fond. Je longe la paroi jusqu'à parvenir dans une piè-



ce où quatre hommes montent la garde. Après avoir pris une gorgée d'eau, je saute de pilier en pilier jusqu'à atteindre le balcon (2).

La salle au trésor du Maharajah

Pour parvenir jusqu'à cette fameuse salle au trésor, il me faut courir sur les murs et sauter de paroi en paroi. Mais qu'importent ces efforts, je vois enfin l'objet de toutes les convoitises. Avant de mettre la main dessus, je dois franchir de nombreux obstacles tels que des poteaux hérissés de pointes. Le deuxième passage piégé m'oblige cependant à courir puis à sauter sur le mur en face. Me voici dans une immense pièce où le moindre faux pas me sera fatal. Je me laisse tomber sur le rebord puis j'avance jusqu'à cet endroit où je pourrai sauter sur la colonne géante (3). J'atteindrai la terre ferme grâce à la cinquième colonne. En escaladant la statue, je parviens enfin à récupérer la dague du Temps... (4) Je dois maintenant partir en faisant attention aux pics hérissés de pointes et rejoindre mon père au plus vite !





J'ai libéré les Sables du Temps !

Mais qu'ai-je fait ? En enfonçant la dague dans le Sablier du Temps, j'ai libéré malgré moi de terribles forces obscures et mon père... mon père s'est transformé en horrible monstre ! Que dois-je faire maintenant pour que tout revienne dans l'ordre ? J'ai à peine le temps de me poser ces questions que des morts vivants m'assaillent de toutes parts (5) ! En me servant de la technique du passage dans le dos (saut par-dessus l'ennemi puis terrible estocade portée par derrière), je serais sûrement en mesure d'en venir à bout. Mais pourquoi reviennent-ils toujours à la charge ? Faut-il que je me serve de la dague du Temps pour les libérer de leur malédiction ? Oui, il semble que ce soit le cas. En les mettant à terre puis en leur donnant le coup de grâce avec l'objet magique, je parviens enfin à m'en sortir vivant. Quelle est cette



leur ? Il semblerait que j'ai des visions de mon avenir quand je m'approche d'elle. C'est un point de sauvegarde ! Avant de poursuivre, je ferai mieux de récupérer de l'énergie dans l'un des points d'eau de la salle.

L'ai-je vraiment vue ?

En passant par la porte ébréchée, je devrais pouvoir rejoindre cette mystérieuse fille dont le regard m'a hypnotisé. Mais pourquoi s'enfuit-elle ? Argh, cet éboulement m'empêche de la rattraper ! Passons par la droite (6). Sous les marches en ruine, je peux remplir ma dague en absorbant le nuage de sable. Afin de sortir de cette pièce, je suis obligé de jouer les acrobates en sautant de barre en barre (7). Après avoir couru sur les murs, je récupère le nuage de sable se trouvant à droite de la sortie de la salle. Un autre éboulement m'empêche de rattraper la fille. Je dois désormais prendre à gauche



et jouer les trapézistes. J'arrive dans une chambre similaire à celle d'avant. Cependant, pour atteindre les différentes barres me permettant d'accéder au niveau inférieur, il va falloir que je me serve une nouvelle fois de la course sur les murs. Je ne fais qu'une bouchée des monstres qui m'attendaient et parviens à sortir de cette pièce en rebondissant sur cette tige métallique (8). Nouveau point de sauvegarde. Plus loin, un nuage de sable m'attend à droite du couloir. À l'opposé, je peux atteindre la barre en prenant appui sur le mur. J'entre dans ce trou (9) et me retrouve dans une étrange salle d'où j'en ressors plus fort ! Cette source de vie est une véritable bénédiction ! En descendant, j'aperçois un nuage de sable de l'autre côté du ravin. Je m'en empare puis j'emprunte le passage laissé dans le sol. Je fais alors la connaissance de Farah, la mystérieuse et troublante jeune fille que je recherchais. Mais des scarabées interrompent notre discussion, je m'en vais m'occuper de leur cas ! Des esquives, des rebonds sur les murs et la fontaine à proximité seront mes armes contre ces immondes créatures ! Au bout du couloir à gauche se trouve un nuage de sable que je m'empresse de récupérer.



**Le passage secret**

Dans l'énorme pièce, je saute sur la plate-forme puis je prends à droite. Dehors, l'éboulement m'oblige à courir sur le mur. De retour dans la pièce, je m'accroche à cette colonne puis saute de pilier en pilier (10). Je m'arrête à cet endroit, cours sur le mur et saute sur le poteau (11). Je me laisse glisser le long de la colonne, tue les deux scarabées et recharge ma dague grâce au nuage de sable. En m'aidant du mur de droite, je peux atteindre une autre colonne qui me permettra d'arriver en face. Je monte sur ce bloc de pierre, prends de l'élan sur le mur et m'accroche ici (12). Puis de barre en barre, je parviens à l'étagère supérieur. Je me dirige vers le nuage de sable en face puis saute de pilier en pilier. Au milieu du chemin, je saute sur la plate-forme puis m'accroche au rebord et me laisse tomber. Deux scarabées à tuer puis je continue. Sur la droite, d'autres barres me permettent de rejoindre deux autres scarabées à occire. Ici, pour descendre, un seul moyen : m'accrocher au rebord puis sauter sur le poteau. En bas m'attend une armée de zombies. Je dois m'en débarrasser le plus rapidement possible et si je suis à bout de forces, les fontaines apposées aux quatre coins de la chambre apparaîtront comme des interventions divines. En me promenant, je mets la main sur un

nouveau nuage de sable ainsi qu'un point de sauvegarde ! À gauche de celui-ci, je pousse le meuble et découvre un passage secret ! Afin d'atteindre l'autre côté, je vais devoir courir sur le mur de gauche puis sauter sur le rebord à droite (13). Je prends le nuage de sable en chemin puis ouvre la porte en marchant sur la dalle. Dans la pièce suivante, je cours sur le mur droit et parviens à atteindre l'autre bout du pont. De l'autre côté, je place la grosse caisse en bois sur la dalle puis je passe la porte. Derrière, je tire sur la poignée placée sur la droite et m'empresse de prendre la passerelle et sauter sur la plate-forme centrale.

Le système de défense du palais (première partie)

Ô surprise, il reste un survivant ! Ce garde me demande d'activer le système de défense du palais, mais comment faire ? D'après ce que j'ai compris, il me faut replacer les quatre



tubes de lumière en m'aidant des deux manivelles actionnant le mécanisme de la plate-forme. Procédons dans l'ordre. D'après le dessin sur le mur (14), une fois que j'ai le tube au symbole de la pleine lune (en marchant sur la dalle lumineuse), il me faut récupérer celui à l'éclipse. Pour cela, je tourne une fois sur la droite, je monte d'un niveau puis je tourne à fond vers la gauche, je descends d'un niveau, puis je récupère le tube à l'éclipse. Je remonte puis je tourne deux fois à droite. Je monte deux niveaux, j'actionne le tube de la demi-lune. Je tourne à droite, je descends et le quatrième tube est à moi. Ceci fait, je les aligne aux quatre symboles tout en haut, j'emprunte la passerelle, prends l'échelle à gauche puis actionne le levier comme le demande le soldat. On est enfin parvenu à mettre en route le système de défense du palais !





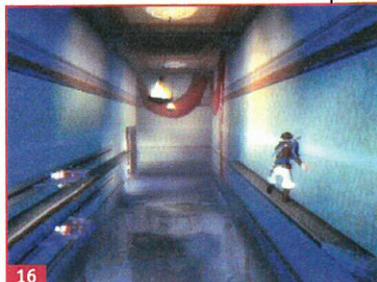
Le système de défense du palais (seconde partie)

C'était un piège ! Je n'aurais jamais dû actionner le système de défense ! En redescendant, je me retrouve face à deux soldats morts vivants dont l'homme qui vient de « m'aider » ! Tant pis pour lui... Après le point de sauvegarde, je tombe sur un couloir infesté de pièges. Pour le passer sans encombre, je marche très lentement entre les pointes posées au sol (15). J'actionne ensuite le mécanisme sur le mur. Il ne me reste que très peu de temps pour éviter les piliers criblés de pointes, courir et sauter sur les murs tout en évitant les scies (16) avant de passer la porte !

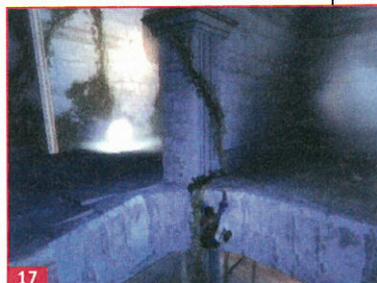
La cour piégée

Dans la cour, de nombreux adversaires sont prêts à m'envoyer dans l'autre monde, mais les flammes de ma colère sont bien plus ardentes que celles de l'enfer ! Après les avoir terrassés, je vais non seulement recharger ma dague dans l'un des recoins mais aussi reprendre de l'énergie à la fontaine. Enfin, je peux me servir du point de sauvegarde. Je vois un symbole lumineux sur l'une des parois. Je prends de l'élan, marche dessus et un bloc de pierre apparaît alors. Je ferais mieux de monter dessus au plus vite avant

qu'il ne disparaisse. Ça y est ! Je peux enfin agripper cette barre accrochée au-dessus, me balancer et me retrouver là-haut. En sautant sur la droite, je dois faire attention à un nouveau piège : une lame tournoyante ! Je passe au moment adéquat, je cours sur le mur à gauche et saute à droite. Pour passer les pièges suivants, je prends tout mon temps et pense même à temporiser en m'agrippant aux rebords. Plus loin, je prends appui sur le mur et saute sur la poignée placée devant le symbole de couleur jaune. La porte en face s'ouvre. Je bondis à travers. Afin d'accéder à l'échelle, je monte sur l'amas de pierres, cours sur le mur de gauche et saute dessus. En haut, je franchis le ravin, m'agrippe à ce rebord (17) et m'empare du nuage de sable. Avant de partir, je grimpe sur le bloc placé dans le coin droit et saute en direction de la cavité. Je pénètre alors dans une zone où je pourrai bénéficier d'une source de vie ! Après avoir bondi de lampe en lampe, je me positionne de sorte à pouvoir atteindre le plancher à gauche. Ensuite, je dois courir sur le mur de droite tout en évitant la scie et rejoindre l'autre bord (je n'oublie pas d'effectuer un petit saut pour ne pas tomber). Je monte sur la corniche au bout et bondis sur la lampe. Je me retourne et arrive plus haut. Je dois une nouvelle fois courir sur le mur en esquivant la scie. Je fais de même avec la deuxième, mais je pense tout de même à sauter sur le rebord à droite. Je continue mon chemin et passe une autre scie sur le mur. De l'autre côté, je parviens à ouvrir la porte principale en marchant sur une dalle ornée d'un symbole orange. Je dois vite revenir en arrière avant que l'entrée ne se re-



16



17



18

ferme ! Là, je tire sur le mécanisme, je file sur le mur en évitant soigneusement la scie et effectue des roulades afin de passer la lame tournoyante. Je cours sur la dalle murale à gauche et m'agrippe sur le bloc de pierre à droite. Tout en haut, je continue de cette manière afin d'esquiver tous les pièges (18) et effectue un roulé-boulé afin de passer sous la porte.



15

S.O.S. JEUX VIDÉO



Débloquez-vous sur un simple coup de fil

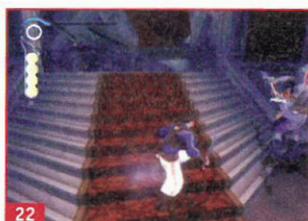


Mort d'un roi des sables

Je retrouve enfin Farah. Elle est en mauvaise posture, assaillie par de multiples zombies. Mais l'un d'entre eux me semble étrangement familier... mais c'est mon père ! Suis-je obligé de le tuer ? Si je ne le fais pas, c'est lui qui aura le dernier mot... Cependant, même avec toute la bonne volonté du monde, je vais avoir beaucoup de mal à le vaincre. Il se bat merveilleusement bien, de nombreux morts vivants le protègent et je dois aussi faire attention à ce que Farah puisse survivre après cet affrontement (19). Pour ma part, je peux me ressourcer auprès de la fontaine installée au fond de la salle (20), mais elle, comment va-t-elle faire pour s'en sortir ? Elle est si fragile. Bon, je dois commencer par écarter tout danger de sa personne en attirant tous les monstres du côté de la fontaine (je dois faire attention à Farah tout de même, un



traître pourrait bien s'en prendre à elle pendant que je ne suis pas là). Ensuite, je détruirai tous les sous-sifres avant de m'occuper de mon père. Pour bien combattre, je dois connaître le point faible de chacun de mes adversaires. Face aux soldats à l'armure rouge (21), une simple pirouette au-dessus de leur tête, un coup d'épée dans le dos et le problème est réglé (je pense bien sûr à les achever avec la dague du Temps). En revanche, les gardes dotés de l'armure bleue (22) demandent un peu plus de finesse puisque je dois me protéger contre leurs assauts et contre-attaquer tout de suite après ! Deux autres techniques sont tout de même possibles face à eux. Je peux les frapper au moment où ils vont porter leur coup, mais cela reste tout de même très risqué, ou bien je peux ralentir le temps grâce à la dague et les taper sans aucune difficulté. Il semblerait en effet qu'ils abaissent



leur garde à ce moment précis. Je peux également me servir des attaques de Farah pour prendre le dessus sur mes assaillants. Ses flèches immobilisant mes opposants pendant un certain laps de temps, je pourrai les frapper sans craindre de représailles. Je dois tout de même faire attention aux tirs de la belle, ils peuvent aussi me blesser ! Dans le même ordre d'idées, les ennemis se montrent parfois maladroitement en se portant involontairement des coups entre eux. Je peux donc profiter de cette inadvertance afin de gagner des attaques supplémentaires ! Une fois que j'aurai éliminé tout ce menu fretin, je pourrai enfin défier mon père. Ça y est, le moment est venu de le combattre. Sa technique de combat étant très proche de celle des zombies bleus, je ne devrai avoir aucun mal à m'en défaire si je suis scrupuleusement deux ou trois points. Bien que je puisse lui porter un coup au moment où il va m'attaquer, le plus sûr est de rester sur ma garde et de contre-attaquer. Ensuite, il faut que je fasse très attention à son attaque circulaire basse car je ne peux me protéger contre elle. Je dois impérativement effectuer une esquive en arrière (23). Quelques estocades plus tard et j'en aurai fini avec ce massacre...





L'AVENTURE AVEC FARAH



24

Je venais de tuer l'être qui m'était le plus cher... Ma vie n'avait plus aucun sens. Totalement désespéré, je ne désirais qu'une seule chose, que tout cela ne soit jamais arrivé... Farah m'expliqua alors qu'il existait un moyen de revenir en arrière, d'effacer tous ces horribles événements. « Comment un tel miracle serait-il réalisable ? », lui demandai-je fébrilement. « Pour cela, il faut enfoncer la dague magique dans le Sablier du Temps », me répondit-elle. Je n'avais plus qu'une seule obsession : remettre toutes les choses dans l'ordre. Et une unique solution se présentait à moi : braver tous les dangers au péril de ma vie ! Farah décida de m'accompagner et de m'aider dans ma quête. Pourquoi ? Je ne le savais pas. Du moins, je ne le savais pas encore car cela allait changer ma destinée à jamais...

naires. Nombreux ne signifie pas pour autant dangereux et je m'en débarrasse en un éclair ! Je remercie Farah pour le coup de main qu'elle vient tout de même de me donner et récupère de l'énergie dans la mare. Le nuage de sable placé à proximité recharge ma dague (25) et je sauvegarde ma position avant de poursuivre ma route.

Je dois trouver un moyen d'entrer

Nous sommes bloqués devant une grande porte métallique. Le seul moyen de l'ouvrir est de contourner la Tour. En passant par derrière, je pourrais peut-être actionner l'interrupteur visible de l'autre côté ? De toute façon, qui ne tente rien n'a rien ! Laissant Farah toute seule, je cours sur les murs. La première plateforme sur laquelle j'atterris s'écroule, me laissant tomber sur un palier inférieur (26). Je continue jusqu'à arriver devant une rangée d'étendards. Je passe de l'un à l'autre avant de poser les pieds sur un autre petit palier (27). En m'aidant des murs, je parviens à me retrouver plus bas, devant un mécanisme (28). En l'enclenchant, l'entrée principale s'ouvre. En descendant, des serviteurs du mal tentent de me réduire en bouillie, mais je ne leur donne pas cette chance et les renvoie rejoindre leurs ancêtres. À côté, un nuage de sable me tend les bras ainsi qu'un point de sauvegarde (29). Je suis enfin à l'intérieur de la Tour.



25



26



27



28



29

Outre m'avoir profondément attristé, le combat contre mon père m'a terriblement essoufflé. Heureusement que je peux récupérer des forces en m'abreuvant avec l'eau de la fontaine (24) et qu'il y avait un point de sauvegarde automatique juste avant. Farah me devance légèrement, mais je la rattrape en un rien de temps en galopant sur les murs. Plus bas, je fais valeureusement face à une horde de morts vivants sangui-



L'escalade de la Tour

Je ne vois qu'un seul moyen de me retrouver tout là-haut. Il faut que je m'aide de l'amas de pierres placé devant le point de sauvegarde puis que j'attrape le rebord. Ainsi, en me déplaçant vers la droite, je serai en mesure d'accéder à la perche coincée entre les deux pylônes. En bondissant de perche en perche, je me retrouve face à un mur sans aucune corniche sur laquelle je pourrais me rattraper. Qu'à cela ne tienne ! Je n'ai qu'à rebondir sur la paroi et me saisir de la barre placée plus haut !

(30) Après avoir joué les gymnastes, je pense à passer par la gauche avant d'emprunter l'échelle. J'évite la scie placée sur le mur et pénètre à l'intérieur d'une source vitale. Ceci fait, je prends l'échelle, je passe par le mur en évitant les deux scies. Je fais de même pour actionner la dalle murale placée entre les deux scies (31). La porte adjacente est désormais ou-



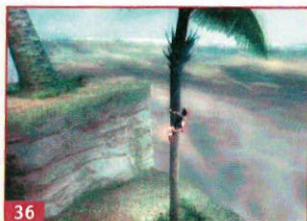
verte. Derrière celle-ci, je passe le ravin en me servant du mur puis je vais libérer l'accès à Farah en marchant sur l'interrupteur au pied de l'escalier. En passant par la fissure, la balle m'ouvre le passage.

L'entrepôt

Nous arrivons dans une immense pièce où l'on doit trouver le moyen d'accéder tout en bas. J'emprunte la passerelle se trouvant devant moi et cours sur le mur de gauche. Avec de l'élan, je déclenche le mécanisme de la barre suspendue en l'air. Farah parvient alors à déplacer une autre passerelle. J'arrive dans un couloir infesté de pièges. J'actionne le levier puis je cours en évitant piliers hérissés de pointes et autres dalles piégées. J'effectue une roulade pour passer la porte entrouverte et rejoins Farah. En courant sur les murs, je parviens à déclencher un autre mécanisme. Farah et moi agirons de la sorte

jusqu'à nous retrouver sur la plateforme centrale de la pièce (32). Je descends m'occuper des quelques gardes envoûtés. Ils ne devraient poser aucun problème. Non seulement Farah leur tire dessus, mais aussi deux fontaines sont prêtes à me redonner de la vie à tout moment ! Et puis, si je veux gagner du temps, je peux toujours me servir du pouvoir de Mégaimmobilisation... Quoi qu'il en soit, après avoir vaincu ces viles créatures, j'inspecte le lieu, trouve un nuage de sable (33), ainsi que deux caisses à déplacer [l'une se trouve sur un amas de boîtes en face du nuage de sable (34), tandis que la seconde est cachée derrière une montagne de cartons de l'autre côté (35)]. Je dois les poser sur des dalles spécifiques afin de rejoindre Farah. Je peux désormais atteindre le mécanisme haut placé, ouvrir la porte et partir d'ici. Je pense tout de même à sauvegarder ma position.



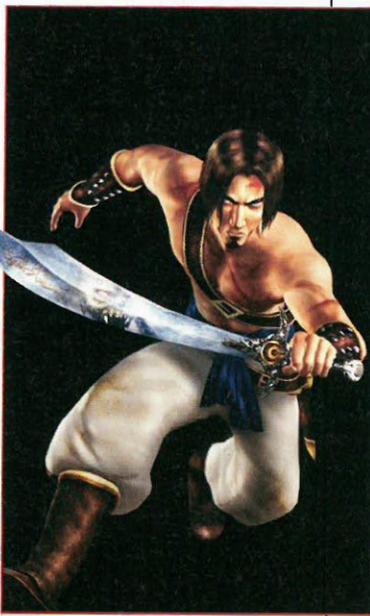


Le zoo du sultan

Deux fosses à pics plus tard, je me retrouve dans une gigantesque cour où la brume m'empêche de voir loin à l'horizon. S'il me reste suffisamment de réserves d'énergie, j'userai de la Méga-immobilisation pour me débarrasser de mes ennemis sinon mon salut viendra de mon incroyable dextérité à manier l'épée et la dague ! Après avoir vaillamment lutté, je récupère le nuage de sable situé à droite de l'escalier par lequel je suis arrivé et m'arrête au point de sauvegarde. Avec de l'élan, je m'agrippe à la falaise puis grimpe le long du palmier (36). De l'autre côté, j'aperçois une branche sur laquelle je peux m'accrocher. En me balançant dessus, je me retrouve dans l'enceinte du zoo. J'ouvre la porte à Farah en marchant sur l'interrupteur et je tue tous les volatiles malfaisants des alentours. Farah m'est d'une aide précieuse avec ses flèches, mais je m'en sors tout aussi dignement en me protégeant puis en contre-attaquant au moment opportun. Dans la petite grotte à droite, on découvre un passage dérobé

en bougeant la caisse. Farah y pénètre et ouvre la porte de la grandiose ménagerie du sultan. Je m'accroche à cette perche (37), puis, m'aidant de la paroi en face, rebondis sur la seconde perche. En me balançant tel un trapéziste, je me retrouve de l'autre côté. Je file sur la paroi à gauche puis me retrouve sur une nouvelle plate-forme. De là, je peux sauter de barre en barre et j'arrive sur l'autre bord. Je monte à l'échelle puis je cours sur la façade de la ménagerie jusqu'à atteindre une très longue tige métallique. Dessus, je me déplace complètement à gauche, puis bondis pour rejoindre le palier d'en face (38). Avec de l'élan, je rejoins l'autre côté. En rebondissant sur la roche, je m'accroche à la branche. Et de cette branche, j'accède au sommet de la ménagerie. En tournant la manivelle centrale, j'ouvre l'accès à la falaise. Je franchis le gouffre en me dirigeant vers le point de sauvegarde (39). Je me laisse tomber sur cette lampe (40) et me précipite vers ce rouage (41). Avec de l'impulsion sur la paroi rocailleuse, je suis en me-

sure de déclencher le mécanisme de l'échelle. Farah se retrouve enfin à mes côtés.





Falaises et cascades

En pénétrant dans la caverne, un groupe de scarabées tente de nous barrer le chemin. On s'en sort sans aucune égratignure. Je vois un symbole sur le mur et en face un dispositif à actionner. Pour l'atteindre, je suis obligé de monter sur la roche, puis de courir sur le mur avant de m'accrocher à la barre. Une des cages s'ouvre. J'y entre et déplace la caisse qui masquait une

brèche. Farah s'y faufile pendant que je mets la main sur un nuage de sable. En montant sur la dalle de la cage voisine, Farah me permet d'emprunter l'autre chemin. Je détruis les trois barils qui m'empêchent d'actionner le levier, puis je l'enclenche (42). Afin de passer les trois lames tournoyantes, j'effectue des galipettes au sol puis je saute par-dessus la fosse aux pics. Pour traverser le dernier ravin, je prends appui sur la paroi de gauche et cours dessus tout en évitant les deux scies circulaires. Enfin, je marche tout doucement pour ne pas m'empaler sur les dalles munies de pointes. Passer en mode Ralenti grâce à la dague apparaît comme une excellente idée (43). Je finis en roulant sous la porte.

Sur la cage aux oiseaux

Nous sommes à présent près d'une cascade. Farah ne peut rien faire maintenant si je ne lui ouvre pas le passage. Je rejoins le point de sauvegarde situé derrière le pont délabré, puis je décide de courir sur la paroi à droite (44). Ensuite, je monte le long du palmier, bondis sur l'autre arbre et atterris enfin sur la plate-forme en haut. Je me bats contre les deux rapaces et rejoins la corniche en face en m'ai-



45

dant de la paroi (45). En sautant sur le palmier puis en me laissant glisser dessus, je tombe sur un nuage de sable. Je grimpe à nouveau sur l'arbre, puis saute sur les autres jusqu'à parvenir au pied de la cascade. À cet endroit, je pourrai me ressourcer (46). Il me reste à éliminer huit oiseaux relativement malveillants. En utilisant la technique de la contre-attaque et en m'éloignant du bord, je n'ai aucun mal à les abattre. À partir de là, je longe la corniche et me retrouve devant un autre pont en ruine. En sautant de planche en planche, je me retrouve de l'autre côté où je dois tourner la manivelle. La porte est désormais ouverte ! Il me faut redescendre. Je cours sur la roche de droite puis me suspends au palmier (47). Je saute sur le second arbre avant de rejoindre Farah en m'aidant des parois.



42



43



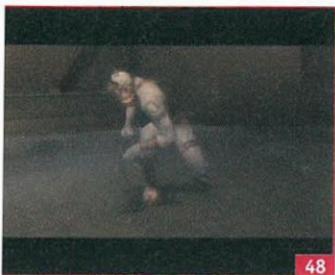
44



46

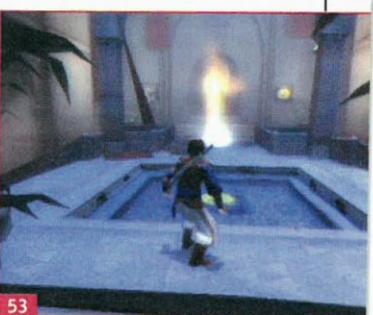
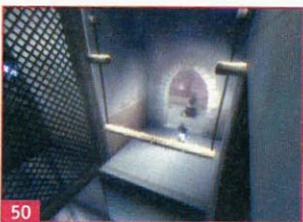


47



Les Bains

Nous pénétrons désormais dans les salles de bain du palais. Trois scarabées espèrent bien nous blesser, mais on les tue sans difficulté. En revanche, un peu plus loin, on tombe sur une véritable nuée d'insectes aussi répugnants. Cela nous demande un peu plus de temps pour les liquider, mais on les corrige tout de même assez aisément. Je récupère de la vie auprès de la fontaine placée non loin de là et on continue notre route. Maintenant, il va falloir nettoyer toute la zone, la grande salle étant totalement infestée de créatures plus immondes les unes que les autres. Malgré leur grand nombre, Farah et moi n'avons aucun mal à nous en débarrasser. Utilisant mon agilité pour me retrouver dans leur dos, j'esquive facilement leurs assauts. Et utilisant toute ma force pour les assommer avec mon terrible et légendaire coup d'épée, je les terrasse une par une ! Seuls les hommes armés de chaînes demandent légèrement plus d'attention du fait de leur extrême résistance (48). Mais deux ou trois estocades bien portées et ils ne causeront plus de souci à personne. En fin de compte, il suffit de s'acharner sur eux pour qu'ils fassent partie du passé et, bien évidemment, garder un œil protecteur sur Farah. Cette bataille terminée,



je m'en vais reprendre des forces en buvant l'eau de la pièce d'à côté. Après avoir sauvegardé ma position, je monte placer le vase sur la dalle dorée (49). Farah en profite pour se faufiler dans la fissure. Pour la rejoindre, je dois réussir à passer sous ce dangereux piège (50). Il suffit que je me suspende au bord du gouffre en effectuant une roulade, puis que je me laisse tomber jusqu'en bas. Ensuite, en prenant de l'élan sur le mur, j'atteins la perche suspendue et saute sur celle d'en face (51). En m'aidant des parois et en gardant le rythme de mes sauts, je réussis à me retrouver tout en haut (52). J'arrive alors dans une magnifique chambre... remplie de monstres terrifiants ! En me désaltérant, je me sens suffisamment d'aplomb pour tous les affronter ! Dois-je faire appel au sort de Méga-immobilisation ? Bien sûr, je pourrais bien l'utiliser et en finir plus vite avec cette bagarre, mais ces hommes armés de chaînes et ces femmes asservies par les Sables du Temps ne montrent pas assez de

résistance pour que je gâche mes réservoirs d'énergie. Et puis, Farah est là pour me donner un coup de main. Ça y est, ils sont tous morts ! Je peux enfin récupérer un peu de vie et me diriger vers le point de sauvegarde placé au centre de la salle (53).

BESOIN DE SE DÉBLOQUER ?

0 892 705 222
les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



Quelque chose brille là-bas

Je demande à Farah de se mouiller les pieds en me posant sur la dalle centrale, puis je pousse la statue à gauche contre la deuxième dalle. Enfin, je prends de l'élan et cours sur la dernière qui se trouve à sa droite (54). Il ne me reste que peu de temps pour rejoindre la porte désormais ouverte (elle se trouve du côté gauche de la pièce). En y arrivant suffisamment vite, je mets la main sur un nuage de sable. Juste derrière, je dois enclencher un mécanisme en faisant tourner le levier. Ainsi, toute l'eau de la salle est évacuée à l'étage inférieur. Je peux maintenant sortir et me diriger vers la droite. Ici, je monte sur le rebord (55), puis saute sur le levier.



Au deuxième levier, je m'arrange pour atteindre le pylône (56). De ce dernier, je bondis sur celui se trouvant à côté et je saute sur le levier contre le mur. En bondissant de levier en levier jusqu'au fond du couloir, je parviens à actionner un mécanisme qui entrouvre une trappe. Afin de l'ouvrir complètement, je dois faire de même de l'autre côté. En m'accrochant au rebord, je peux accéder au levier à gauche. Je m'arrange ensuite pour sauter sur le bout de la barre en face (57). En allant jusqu'au fond, j'ouvre complètement la trappe en actionnant le mécanisme. Il ne me reste plus qu'à pousser le bloc dans la trappe. Je dois

venir à l'entrée des Bains et pousser le bloc encore plus bas en passant par la petite cascade d'eau. Ceci fait, je le cale contre le mur, juste au-dessous de l'échelle (58). De cette manière, je peux monter sur cette dernière et récupérer un nuage de sable. Je vois une embouchure dans le mur, je m'aventure à l'intérieur. Je me laisse tomber sur le rebord et passe par le grillage troué. Une fois de l'autre côté, je bondis sur le poteau et saute sur le mur en face (59). Je longe les parois et cours sur les murs jusqu'à me retrouver sur un balcon. A partir de là, je prends appui sur le mur et m'accroche à la poutre. Je poursuis mon chemin en volant de poutre en poutre puis j'enclenche un interrupteur. Je passe sans difficulté les deux pièges en filant sur les murs, mais me retrouve dans une pièce où m'attendent de nombreux ennemis. Je les extermine tous, puis sauvegarde ma position.





60

Au-dessus des Bains

Me voilà de nouveau dans la grande chambre dans laquelle j'ai évacué l'eau de la fontaine. Seule différence, je me trouve à l'étage supérieur. Afin de continuer ma route, je me sers de la commode se trouvant au fond du couloir. Je la colle contre le bord, juste en dessous du tuyau en suspension. Maintenant, je peux me balancer et sauter sur la colonne en face (60). En vue de me retrouver de l'autre côté, je saute de colonne en colonne avant de bondir sur le tuyau positionné près du nuage de sable. Je m'empare de ce dernier puis passe par la droite. Au bout du couloir, je cours sur le mur et mets la main sur une superbe épée ! Je reviens sur mes pas et à l'aide de ce magnifique sabre, je fracasse la porte en bois (61). En descendant les escaliers, je m'arrête devant une partie du mur extrêmement délabrée et mets trois coups dedans afin de découvrir une source de vie ! (62) Je n'ai plus qu'à détruire une autre porte en bois afin de rejoindre Farah. En allant en face (près des trois portes mécaniques), je m'arrête à droite, devant le pan de mur abîmé, frappe dessus de toutes mes forces et ouvre un nouveau passage ! Nous pouvons ainsi continuer notre route.

Le point du jour

On rejoint alors l'extérieur du palais. En déplaçant le meuble du fond à cet endroit (63), non seulement je permets à Farah de passer sans encombre (via une fissure), mais je m'offre aussi un magnifique tremplin afin d'atteindre la barre bloquée entre les deux piliers. Je n'ai qu'à monter sur le meuble et prendre appui sur le mur. À partir de la barre, je parviens à atteindre une plate-forme située plus bas. De là, je saute à gauche et longe la paroi par la droite. Arrivé au bout, je me laisse tomber deux fois et me dirige vers la droite. En sautant et rebondissant sur les deux parois étroitement proches, je réussis à me retrouver de l'autre côté (64). Je continue et, au bout, saute sur le morceau de pont détruit. Je recharge ma dague grâce au nuage de sable, puis me laisse tomber au bord. De cette manière, je pourrai atteindre l'endroit où se trouve Farah en passant par la droite. Plus loin, j'actionne un

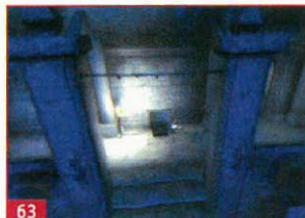


61



62

levier et combat des scarabées derrière la porte. Au bout du couloir, je pousse le meuble de sorte qu'il soit à proximité du bord. Farah passe par la fente et appuie sur un interrupteur. Ainsi, elle me donne la possibilité de passer le ravin sans danger. Il me suffit juste d'effectuer quelques pas sur les murs et de bondir sur les plates-formes que la belle vient de faire apparaître (65). En prenant l'échelle, nous nous retrouvons dans une salle remplie d'adversaires ! Je m'en sors honorablement en partie grâce à Farah et sauvegarde ma position.



63



64



65



La salle commune des soldats

En inspectant la pièce de fond en comble, je me rends compte que la paroi au fond à droite est si fragile qu'elle ne résiste pas à mes coups d'épée ! (66) On arrive dans un couloir et je me ressource à la fontaine posée à droite. Plus loin, j'active un bouton qui ouvre la porte de la salle commune des soldats. Qui dit « soldats » dit forcément « ennemis ». Ici, en l'occurrence, ils sont en très grand nombre ! La fontaine placée en bas à droite des marches me sera d'une aide précieuse (67). Après une bataille des plus éprouvantes, je sauvegarde ma position, récupère de la vie et monte sur les débris situés près de la fontaine (68). Quelques pas sur le mur et je rejoins une barre. Je poursuis ma route à base d'acrobaties sur des perches et des rebords puis récupère un nua-



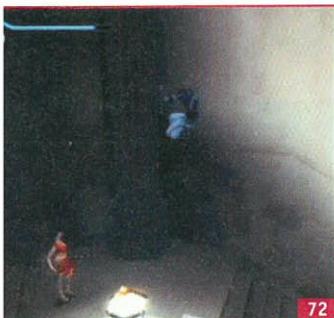
ge de sable situé plus haut. Plus loin, je cours sur un mur, appuie sur un interrupteur, emprunte la porte et me retrouve une nouvelle fois dehors, devant un pont-levis.

Le pont-levis

Je n'oublie pas Farah pour autant. Je prends à gauche et saute de drapeau en drapeau. Une fois arrivé au bout, je rebondis sur le mur en face et récupère le drapeau du dessus. Je me retourne, saute sur le toit et accède enfin à l'étage supérieur. Je fais attention aux piliers hérissés de pics et, à cet endroit, j'attends que les pylônes soient à gauche et je file sur le mur ! (69) J'arrive dans un cul-de-sac et la seule façon de continuer est de prendre appui sur la paroi avec le symbole orange en vue d'ouvrir la porte. À l'intérieur, je prends à gauche et j'actionne un mécanisme qui fait apparaître une échelle permettant à Farah de me rejoindre.



En revenant près de la porte, je laisse Farah se faufiler sous la grille ornée de l'icône jaune. Elle m'ouvre le passage (70). Telle une oasis en plein désert, un nuage de sable se trouve devant moi. J'enclenche maintenant le mécanisme du pont-levis en sautant sur le mur. Dehors, Farah et moi passons par cet endroit et nous retrouvons devant le pont-levis. Avant de le prendre, je pense à récupérer de l'énergie en buvant l'eau de la fontaine (71). En effet, plusieurs opposants nous attendent de l'autre côté. Il semble que les rebonds sur les murs suivis d'un puissant coup d'épée fonctionnent assez bien face à eux. Je pourrais presque en abuser ! Je fais tout de même attention à ma douce et frêle Farah. Même si elle se défend plutôt bien, elle n'est jamais à l'abri d'assauts répétés de fourbes combattants. Ceci fait, je m'arrête au point de sauvegarde.



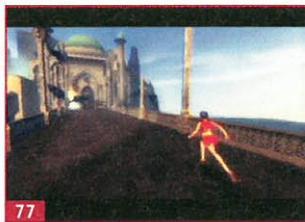
Le pont détruit

À l'intérieur de l'autre bâtiment, je pousse le levier afin d'ouvrir la porte. On arrive alors dans une espèce de tour gigantesque. En m'arrêtant à la moitié des escaliers, je remarque des lampes et des drapeaux suspendus qui pourraient me servir pour atteindre les mécanismes placés plus haut. Pour cela, je dois faire quelques pas sur cette colonne, puis bondir sur la lampe (72). Au bout, je saute sur le dispositif de déplacement de la passerelle et attends que Farah se trouve sous l'autre mécanisme. Je saute plusieurs fois sur le dispositif afin de faire comprendre à Farah qu'elle doit faire la même chose de son côté. Quand la passerelle aura bougé de sorte que la belle puisse se retrouver dessus, je sauterai une dernière fois sur le mécanisme et attendrai que Farah enclenche un autre

levier. Maintenant, je peux passer par cet endroit (73), et en faisant attention à la scie, je me retrouve dos à la passerelle. Je bondis dessus puis saute en direction de la brèche dans le mur (74). Une fois dehors et après m'être déchiré la manche droite, je passe par la gauche et cours sur la paroi afin de regagner l'autre côté. De retour à l'intérieur, j'actionne la passerelle en sautant sur le dispositif placé en face de l'emblème dessiné sur le mur, puis monte dessus. Farah enclenche encore une fois son mécanisme et je parviens à rejoindre l'échelle placée en hauteur (75). Là-haut, je prends à gauche et cours sur le mur de droite afin que Farah puisse monter elle aussi. Près de la sortie, elle rampera dans une crevasse et m'ouvrira la porte (76). Dehors, une flopée de rapaces n'attend que notre passage sur le pont pour nous foncer dessus et se délecter de notre chair. Je demande alors à Farah de cavalier le plus vite possible pendant que je m'occupe d'eux (77). Ainsi, à l'abri de l'autre côté, elle n'aura non seulement rien à craindre de ces oiseaux de malheur, mais pourra aussi m'assister en envoyant des salves de flèches mortelles. Cependant, il existe un moyen de nous débarrasser d'eux plus rapidement et sans perdre une once de vie. Il suffit d'imiter Farah et de se retrouver



de l'autre côté. En effet, le pont se mettra à s'écrouler et, comme par magie, les volatiles se... volatiliseront ! De toute manière, même si je perdais un peu de vie en les combattant, j'aurais pu récupérer en m'abreuvant à la fontaine de droite. À gauche, je trouve une recharge pour ma dague, et devant la grille, m'attend un point de sauvegarde.



Toutes les nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min



SEUL CONTRE TOUS

Farah passa sous la porte et allait l'ouvrir en actionnant un interrupteur. Malheur ! Ce dernier était cassé ! Il me fallait trouver un moyen de contourner cet écueil. Après réflexion, je n'avais guère d'autre choix que d'emprunter un autre chemin. On se donna donc rendez-vous aux Bains. Ce n'était qu'une question de quelques minutes. Enfin, c'est ce que l'on pensait...

Elle me retrouve aux Bains

Tandis que Farah poursuit sa route en direction des Bains, je décide de me laisser tomber au bord du pont détruit. Ainsi, je pourrais m'accrocher à la colonne placée au-dessus des pics (78). De là, je saute sur l'autre pilier, puis atterris sur le rebord en face. Je le longe et au bout, je saute d'un côté à l'autre jusqu'à poser les pieds sur la terre ferme sans me blesser. Une fois au sol, je me dépêche de courir sur la gauche, de prendre appui sur la construction en bois et de sauter sur la perche. Pourquoi faire tout cela dans la précipitation ? Tout simplement parce que le sol s'écroule sous mon poids ! Sur la barre, je me retourne et atteins le sommet de la construction en bois. J'aperçois Farah juste au-dessus qui me parle d'un large balcon en dessous. Je me laisse tomber puis me dirige vers le nuage

de sable visible de l'autre côté. Une fois ma dague rechargée, je monte sur le poteau jusqu'en haut, puis saute vers le rebord en face. Je le longe vers la gauche, je me laisse tomber et continue mon chemin jusqu'à arriver devant une poutre. Je fais très attention en marchant dessus puis j'arrive dans une immense cour, terrain de jeu pour quelques oiseaux de mauvais augure. Je prends à droite, effectue quelques pas sur le mur et atteins le drapeau suspendu. Je me balance de drapeau en drapeau et tombe sur un point de sauvegarde. Je me laisse tomber puis joue les équilibristes en marchant délicatement et sautant sur la tranche des constructions en ruine. Arrivé ici, je m'accroche au bord et bondis de l'autre côté (79). Plusieurs rapaces m'attaquent alors. Pour les tuer, je dois les frapper au moment où ils foncent sur moi. Ensuite, accroché au rebord, je saute sur l'autre façade. Arrivé à cet endroit, j'enclenche le dispositif mécanique ouvrant la porte du dessous, puis prends l'échelle. Je pense à recharger la dague du Temps grâce à ce nuage de sable (80) et active le mécanisme caché derrière la porte que je viens d'ouvrir. En ressortant, je constate un changement au niveau des grilles et des portes. Ensuite, je combats une armée de scarabées et tire sur le levier (81). Je n'ai alors que très peu de temps pour faire tout le chemin inver-



se ! En fait, je peux gagner du temps en prenant divers raccourcis. Il me suffit de bien regarder la nouvelle disposition des portes. Arrivé près du point de sauvegarde, je cours sur la grille actionnée et mets la main sur un autre nuage de sable (82). Je fais apparaître une échelle en sautant sur le levier de la petite pièce adjacente, effectue quelques pas au-dessus de la grande porte, actionne l'interrupteur et file vers la sortie.





83

La chute d'eau

Je me trouve maintenant dans une grotte colossale. À ce point, je me dois de longer le rebord se trouvant en dessous. Plus bas et les pieds dans l'eau, je suis confronté à quelques scarabées effrontés. Ensuite, je bois de l'eau pour retrouver des forces, recharge ma dague avec le nuage de sable placé sur le caillou et passe au-dessus de la cascade en marchant doucement sur l'arbre (83). Je me laisse tomber et longe les bordures jusqu'à parvenir au milieu de la cascade. Je saute de l'autre côté et m'apprête à marcher au-dessus du vide quand une armada de chauves-souris m'agresse (84). J'attends qu'elles s'approchent et frappe de toutes mes forces. Il en reste trois, mais elles prennent la fuite. Peut-être sont-elles parties chercher des renforts ? De l'autre côté, je cours sur la paroi à gauche et me laisse tomber sur la bordure gauche de la plate-forme (85). D'autres chauves-souris m'attaquent à nouveau. Sont-ce celles de tout à l'heure ? Peu importe, elles connaîtront le même sort ! Je poursuis ma route logiquement en sautant sous la cascade puis en avançant doucement sur les arbres. Après avoir effectué quelques pas sur la paroi, je sau-



85



87

vegarde ma position et m'aventure un peu plus dans la caverne. Ici (86), je dois faire attention en courant sur les murs car les estrades sur lesquelles je pose les pieds manquent certes de solidité, mais ne manquent pas de s'écrouler à mon passage ! Plus loin, après avoir combattu des chauves-souris, je saute sur cette stalactite (87). Cependant, je dois impérativement me retrouver de l'autre côté au plus vite car la colonne de calcaire ne tarde pas à céder sous mon poids. De même, je suis obligé de courir très vite et de filer sur les parois diligemment pour ne pas me retrouver 20 000 lieues

sous la terre ! J'arrive enfin à un point de sauvegarde. Il était temps, je n'en pouvais plus de sauter de stalactite en stalactite. Je crois que j'ai parlé un tout petit peu trop vite puisque je me retrouve une nouvelle fois aux prises avec des colonnes de calcaire des plus étonnantes ! Surtout, je dois faire très attention à la dernière, celle se trouvant juste avant le nuage de sable. En effet, il me faut l'attraper quasiment du bout. Pour cela, j'ai dû descendre complètement sur la stalactite précédente (88). Me voici dans un endroit particulièrement inhabituel...



84



86



88



La caverne aux échelles

Au bout du ponton, des chauves-souris m'attaquent, je m'occupe de leur cas puis file sur la paroi à gauche. Je rejoins l'échelle et cours sur le mur à droite. J'arrive sur une plate-forme avec une autre échelle. Je passe par là. Je combats les chauves-souris qui m'attendent en bas, puis je file sur les murs de gauche jusqu'à parvenir à une estrade sur laquelle une dernière échelle est posée. Plus bas, je peux me ressourcer et continuer ma quête.

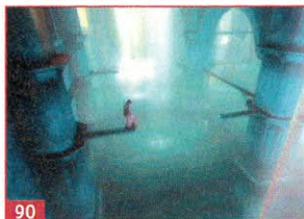
Le réservoir souterrain

Je me trouve désormais dans une énorme pièce remplie d'eau. Je ne cherche pas à comprendre et passe par la gauche. Je monte sur les roches posées au sol (89) et saute sur la corde. En me tournant vers la gauche, je me retrouve face à un point de sauvegarde. Je saute et sauvegar-

de ma position. De là, je m'accroche aux bordures de sorte de pouvoir marcher sur cette poutre (90). Je me fraie un chemin jusqu'à être confronté à des chauves-souris. À cet endroit, je grimpe sur le bloc de pierre (91). Au milieu de la poutre, je bondis sur la corde puis saute de l'autre côté. Accroché au rebord, je passe par la gauche et me saisis de cette corde (92). Je ne saute dans aucune des deux embouchures et préfère me tourner vers l'autre corde. Je pense tout de même à grimper un peu avant de sauter sur cette dernière. Je bondis vers la seule issue restante et évite les différents pièges afin d'atteindre le nuage de sable posé dans le cul-de-sac. Maintenant, je m'accroche à cette bordure (93), puis active le dispositif ouvrant le puits de la salle. Je tue les chauves-souris et me laisse tomber dans le puits. Je prends bien évi-



demment garde à ne pas me faire découper en rondelles par les lames acérées. En bas, je pousse la caisse, descends, combats les chauves-souris et récupère de la vie si besoin est. Il ne me reste plus qu'à pousser la caisse en direction du nuage de sable. Je monte le récupérer puis m'accroche et saute sur différents rebords. À cet endroit, je saute sur la corde, puis sur la deuxième. Sur cette dernière, je descends complètement avant de bondir sur la troisième. À la dernière corde, je ne rejoins pas encore la surface en sortant du puits et passe par la droite. Là, je m'agrippe à cette barre en courant sur le mur (94). Sautant de barre en barre, je me retrouve au-dessus du nuage de sable. Je casse le mur et me retrouve dans une source de vie ! Je récupère le nuage de sable, reviens vers la corde et sors du puits.





Hors du puits

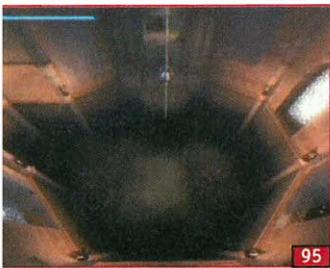
À peine suis-je sorti du réservoir souterrain que me voilà assiégé par des dizaines de monstres sanguinaires. Face à leur nombre, je dispose d'un nuage de sable non loin si je suis à court d'énergie temporelle. Sinon, je peux aussi récupérer de la vie en allant me ressourcer dans la pièce voisine. Une fois tous mes adversaires vaincus, je n'ai plus qu'à sauvegarder ma position et arriver à cet endroit (95). Je prends de l'élan, attrape la corde puis saute sur le bouton en face. Je rebondis tout de suite en direction de la corde, me tourne vers le symbole de gauche et l'actionne. Je reviens instantanément sur la corde et sors par la grille désormais totalement accessible. Dans le jardin, je récupère le nuage de sable à droite puis active les deux interrupteurs du couloir piégé (96). Tout d'abord, j'attends que la poutre qui se balance se retrouve dans mon dos et saute sur la plate-forme centrale. De là, je cours sur le mur de droite en évitant soigneusement la scie murale. Et juste avant d'atterrir sur les dalles piquantes, j'effectue un petit saut. Je dois maintenant monter les marches et faire attention aux deux lames tournoyantes ! Je les contourne en faisant des roulés-boullés et fais de même pour passer de justesse sous la porte. Derrière cette dernière, j'aperçois Farah ainsi que

de nombreuses femmes asservies. Il n'y a aucun doute, je me trouve dans le harem du sultan !

Le harem du sultan

Je combats donc toute cette armada démoniaque en prenant soin de prendre des forces auprès de la baignoire, située au centre du harem. Après m'être défait de toutes ces créatures, je sauvegarde ma position. Ce n'est pas possible, il n'y a aucune issue ! J'inspecte un peu mieux les lieux et découvre un passage dissimulé derrière un rideau (97). Je me fraie un chemin en fracassant les murs, puis actionne un dispositif ouvrant une grille, cachée elle aussi par un rideau (98). Celle-ci est placée juste à côté du point de sauvegarde. Je reviens donc en arrière. Je me trouve maintenant devant une longue fosse aux pics (99). Quelques pas sur le mur de gauche, un rebond dessus et je suis désormais en sécurité. Je recharge ma dague avec le nuage de sable, puis arrive dans un cul-de-sac. En cassant le mur de droite (100), je suis

en mesure de retrouver Farah. Vite, elle est en danger ! Un autre mur à détruire et me voici face aux assaillants de ma belle. Je dois les attirer tous vers le centre de la pièce. Ainsi, je serai en mesure de tous les contenir sans problème grâce à l'eau se trouvant sous mes pieds, mais surtout ils se tiendront tous éloignés de Farah. Ceci fait, je sauvegarde ma position.



LE COUP DE FIL

QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



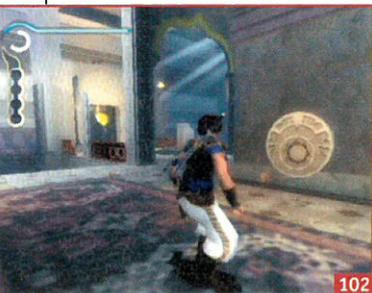
0,34 €/min



DE NOUVEAU RÉUNIS



101



102

Je la retrouvais enfin. Je n'y croyais même plus. Mais elle était vraiment là, près de moi, à me chuchoter des mots doux au creux de l'oreille. Je n'oublierai jamais ce moment. Ce moment où elle prononça ces mots si chaleureux. Je n'oublierai pas non plus la volupté de ses lèvres. J'avais désormais deux buts en tête : réparer mon erreur en amenant la dague au Sablier du Temps et tout faire pour protéger ma belle. Peut-être pourrais-je me marier avec elle après cette aventure. Qui sait ?

Comment m'a-t-elle appelé ?

Je fais le tour du harem et suis interpellé par cette statue (101). Je la déplace et découvre une crevasse. Farah entre à l'intérieur et m'ouvre la porte. En sortant, je tourne le levier afin d'ouvrir la grille et ainsi rejoindre Farah. Dans le couloir, je



103

tourne le miroir afin que le faisceau soit dirigé à l'intérieur de la grande pièce. Je m'introduis à l'intérieur...

Le temple de la connaissance (première partie)

...et me retrouve face à plusieurs soldats envoûtés ! Avec l'aide de Farah, je vais essayer de m'en débarrasser sans perdre trop de vie. Dans le pire des cas, la fontaine se trouvant sous l'autel central me sera d'un grand secours. Le pugilat terminé, je sauvegarde ma position et déplace le miroir du fond de sorte qu'il reflète le faisceau lumineux vers celui de droite. Surprise ! En le bougeant, on découvre une fissure. Farah s'y glisse et se retrouve en haut. Je dois maintenant bouger tous les miroirs en vue d'éclairer le symbole se trouvant sur l'autel central. Pour le dernier miroir, je dois tout d'abord casser le mur à droite de l'entrée. L'icône ainsi éclairé fait apparaître un énorme monument au cœur du piédestal (102). Je monte dessus et saute vers la grande porte. Je marche doucement et bondis en direction du mur. Je cours sur la paroi à droite puis me balance de drapeau en drapeau avant d'arriver dans une bibliothèque. Je ne me préoccupe pas pour le moment du miroir du fond et actionne l'interrupteur placé sur le pilier de gauche (103). En bondissant entre le pilier de gauche et le tiroir qui vient de sortir, je me retrouve en haut. Je file sur le mur de gauche et atter-



104

ris sur une toute petite plateforme. De là, je cours une nouvelle fois sur le mur et saute sur l'échelle. Là-haut, je trouve un nuage de sable et saute sur les poutres placées au-dessus. Je marche tranquillement dessus quand je me fais attaquer par des chauves-souris. Ensuite, je cours sur le mur de droite en esquivant les quatre scies et me retrouve face à un mur abîmé. Je le brise et découvre une source de vie (104). Je reviens sur mes pas et me dirige vers le miroir placé au centre de la pièce. Sur place, je dirige le faisceau vers l'autre côté puis passe par la droite. J'atterris alors sur des poutres fragiles. Maintenant, comment faire pour atteindre celles du dessus ? Je vois, il faut sauter sur ces barres (105). Plus loin, je me bats contre des chauves-souris avant de placer les deux miroirs afin qu'ils se reflètent tous les uns sur les autres. Mince ! Il me reste celui près de la bibliothèque. Je dois retourner là-bas.



105



Le temple de la connaissance (seconde partie)

Afin de gagner du temps, je passe par cet endroit (106). Une fois à côté du miroir, je le tourne de manière à ce qu'il éclaire le symbole du fond. Des paliers apparaissent alors. Je saute dessus. Me voici auprès de Farah. Au bout de cette bibliothèque, je descends et récupère un nuage de sable. Je remonte, et au bout du troisième palier, j'aperçois des cordes. Je me balance dessus et parviens à me retrouver de l'autre côté. Je longe les bordures, prends l'échelle et arrive dans un cul-de-sac. Je détruis les murs abîmés et active le mécanisme. Des plateformes apparaissent à proximité, je reviens sur mes pas. À cet endroit, je retire ce miroir afin de mettre l'autre à la place. Je retourne là où je viens d'activer le mécanisme des plateformes. Je prends le miroir bloqué dans la pièce et le place de manière à ce que la lumière puisse filtrer dans la dernière petite salle. Je descends rejoindre Farah et en entrant dans la pièce, je mets la main sur une splendide épée ! J'ouvre la sortie en tirant sur le levier et me dépêche d'évacuer les lieux.

L'observatoire

Me voici dans une pièce pleine d'ennemis. Je les détruis, Farah se faufile dans une brèche et je sauvegarde



107



108

ma position. Je monte sur la plateforme et Farah enclenche alors un interrupteur qui fait monter l'escalier central (107). Devant moi, je vois un nuage de sable. Je m'en empare et passe par la droite. Je saute sur les drapaux, puis bondis sur les lampes placées au-dessus (108). Ensuite, je tourne le levier de la perle bleue trois fois vers la droite. Je peux maintenant sauter de barre en barre jusqu'à atteindre le levier de la perle rouge. Je pousse ce dernier une fois vers la gauche et reviens sur les barres. Une fois sur le pylône central, je m'agrippe à la barre de la perle rouge puis celle de la verte. De là, je saute vers le mur et enclenche le mécanisme (109). Puis, je bondis sur le bouton collé au mur et me laisse tomber sur la plateforme. Je cours sur le mur et rejoins le levier de perle bleue. En m'aidant des barres, j'arrive au dernier dispositif, celui qui ouvre la porte (110). Je n'ai plus qu'à descendre en passant par le trou placé à côté. En bas, je re-

joins Farah qui passe par une fissure. Je prends à gauche afin de reprendre un peu de vie puis m'appête à passer les pièges se trouvant à droite (111). Tout d'abord, je passe sous les lames en effectuant quelques roulades au sol. J'attends que le second piège se trouve derrière moi pour courir sur une des parois et accéder à la porte. Dans la pièce suivante, je marche tout doucement sur les dalles cloutées, actionne l'interrupteur au sol et sors. Je tire sur le levier de la salle voisine et passe sous les lames puis sous la grille.



109



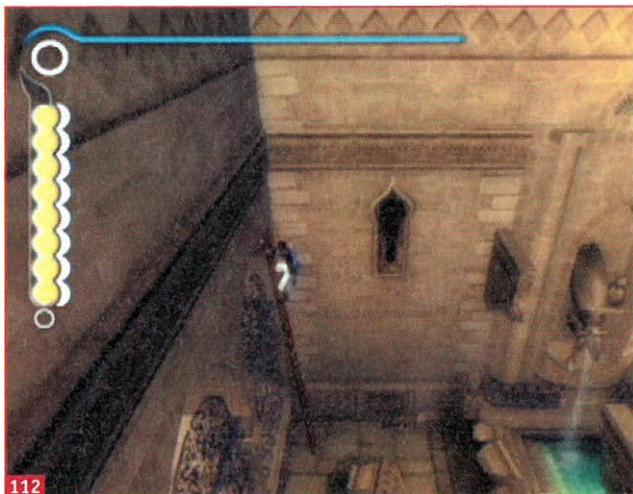
110



111



106



112

La cour du temple de la connaissance

Me voici dans une cour. Farah ne parvient pas à ouvrir la porte et moi, je suis confronté à divers gardiens de la mort. Je les extermine, récupère de l'énergie puis sauvegarde ma position. Je passe par l'échelle posée à droite de l'entrée, puis saute sur le rebord (112). Je tue trois vautours au passage, puis continue mon chemin sur ces fines bordures (113). Au bout, je m'accroche à une corde et me balance jusqu'à atteindre la poutre. Arrivé à la passerelle, je cours sur le mur de droite, puis à l'aide du drapeau, je me retrouve au sommet. Là-haut, je me défais de deux oiseaux, puis fais quelques pas sur le mur pour atteindre la poutre cassée. Je bondis sur la corde, puis sur l'autre corde, et atterris enfin sur une corniche (114). Je pour-



113



114

suis ma route jusqu'à parvenir à un rouage qu'il faut activer pour libérer Farah. Ensuite, je passe par le balcon afin de traverser la fosse aux pics sans souci. La pièce dans laquelle je me trouve désormais est truffée de lames tournoyantes. Je file sur le mur de gauche et passe la première. Afin de continuer sans difficulté, je m'accroche à la rambarde et la longe (115). Je descends, tue tous les scarabées sans problème (quelle magnifique épée que j'ai là !) et récupère le nuage de sable. Sur la route, j'embarque Farah avec moi et tombe sur d'autres scarabées. Nous passons les fosses aux pointes, puis nous arrivons sur les remparts du palais.

Sur les remparts

Malheureusement, on ne pourra pas passer cet endroit les mains dans les



115

poches, des soldats étant postés un peu partout. Épaulé par Farah, je n'ai aucun mal à les éliminer. Point de sauvegarde. En me baladant, je découvre agréablement l'emplacement de deux nuages de sable. J'en profite aussi pour récupérer des forces à côté (116). Farah passe sous la grille et essaie de l'ouvrir. En vain. Je n'ai guère d'autre choix que d'escalader les remparts pour la rejoindre. Je passe donc par la gauche, bondissant de barre en poutre et longeant les rebords jusqu'à débarquer sur le rempart de gauche (117). À cet instant, j'aperçois un nuage de sable. Je cours vers lui. Tout à coup, le sol se met à trembler. Pire, il s'écroule et ne me laisse pas le temps de revenir en arrière. Je tombe dans un profond abîme et perds conscience...



116



117



118

Je cherche à m'évader !

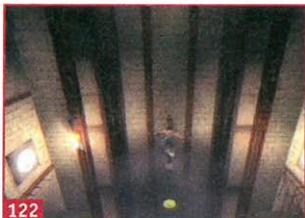
J'ouvre les yeux et me rends compte avec horreur que je me trouve dans les geôles du palais. Mes vêtements sont complètement déchirés et je suis blessé de toutes parts. Peu importe, il faut que je poursuive ma route. Telle est ma destinée. Je descends par l'échelle puis cours sur les murs et actionne les boutons afin de faire apparaître des grilles où je pourrai poser mes pieds. Je procède de cette façon jusqu'à me retrouver tout en bas. Je fais tout de même attention aux deux derniers étages car il me faudra sauter au bon moment afin d'atteindre les grilles, puis les barres. Une fois arrivé à la base de la prison, je suis tout de suite agressé par des monstres. Bien que mes opposants soient en nombre et qu'ils se battent plutôt bien, je n'ai pas trop à craindre d'eux si je suis ces directives : j'évite les assauts des gros molosses et j'utilise à outrance la technique du passage dans le dos. Je peux maintenant sauvegarder ma position (118). Je n'oublie cependant pas de récupérer le nuage de sable ainsi que de la vie auprès du robinet. Je prends cette cage métallique et la place sur le bouton situé près de la fontaine (119). La porte est désormais déverrouillée. À l'intérieur, j'attends



119

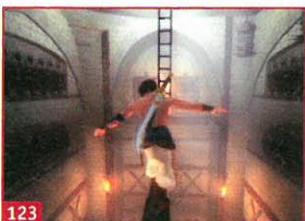


120



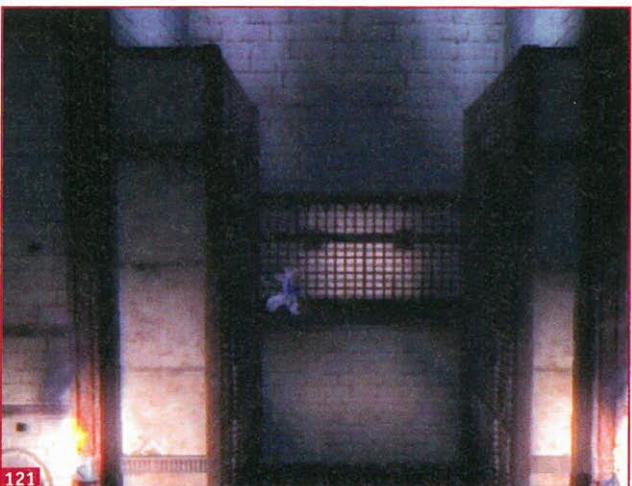
122

que les deux lames passent, puis j'actionne le bouton sur le mur en courant dessus (120). Je suis maintenant dans la salle des tortures. À gauche, je prends le nuage de sable, puis je tire sur les deux leviers afin de rapprocher les parois du fond. Très vite, je bondis d'une paroi à l'autre et me retrouve au-dessus (121). Encore plus vite, je prends appui sur le mur et atteins la poutre. Toujours très vite, je me mets en garde et dégaine mon arme afin de recevoir les chauves-souris comme il faut. Au bout de la poutre, j'effectue un grand saut en face. Maintenant, je saute sur les interrupteurs à gauche et à droite très rapidement (122). Tout comme précédemment, je bondis d'une paroi à l'autre jusqu'en haut. Arrivé à la barre, je me balance, rebondis sur le mur vers la perche du dessus, puis fais de même pour at-

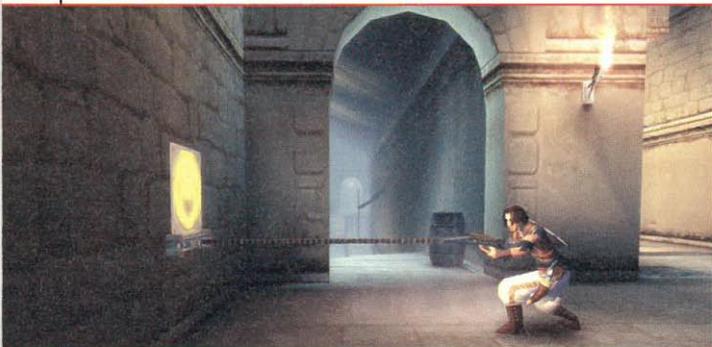


123

teindre la poutre. Je saute en direction de la grande tige métallique placée au milieu de la salle et récupère le nuage de sable en face. Je cours sur le mur, actionne le bouton et rebondis vers la plate-forme. Je serai obligé de procéder ainsi afin de rejoindre la poutre placée au sommet. Je n'ai plus qu'à sauter vers l'échelle (123). Pour sortir définitivement de ce lugubre endroit, je saute sur les perches et atteins la surface.



121



Nous y sommes enfin !

Je retrouve enfin Farah, mais nos retrouvailles ne sont pas aussi chaleureuses que prévu. Nous sommes en effet attaqués par de nombreux et puissants ennemis ! Grâce au pouvoir de Méga-immobilisation, je devrais pouvoir nettoyer une grande partie des opposants, sinon je n'aurais plus qu'à compter sur mes seules aptitudes, l'aide de Farah et le robinet placé au milieu des marches. Ce qui n'est pas si négligeable en fin de compte. Après cela, je monte récupérer le nuage de sable tout en haut des escaliers, reprends de la vie et sauvegarde ma position. J'appuie maintenant sur l'interrupteur placé devant la fontaine et cours très vite en direc-

tion du bloc qui vient d'apparaître (124). De ce bloc, je file vers l'autre bouton placé sur le mur. Ce dernier actionne un autre bloc en face. Vite, je dois tout de suite monter dessus ! (125) Une fois dessus, je cours sur la paroi de gauche et arrive sur une plateforme où je dois pousser une caisse en bas. Je l'amène sous le bouton orné d'un symbole orange, monte dessus et appuie sur ledit bouton (126). La porte s'ouvre, on arrive à la tour de l'aube ! Sur le pont, je récupère un nuage de sable et combats d'hostiles volatiles. À l'intérieur de la tour, je me saisis d'un nuage de sable, puis détruis ce mur en chemin (127). J'ai droit à une autre source de vie ! Nous arrivons alors dans une salle magnifiquement décorée. En nous plaçant au centre, elle se met à bouger. On prend alors conscience qu'il s'agit en fait d'un élévateur (128). Pendant le trajet nous menant vers le sommet de la tour, on a véritablement affaire à une gigantesque armée de monstres. Pour nous en sortir, je me sers du pouvoir de Méga-immobilisation afin de gagner du temps, puis je saute dans



le dos des hommes armés de massues. Contre les autres ennemis, je préfère la technique du rebond sur le mur. En cas de coup dur, je pense à me régénérer en buvant l'eau des deux fontaines placées sur les côtés. Mais surtout, je fais particulièrement attention à la vie de Farah. Après cette terrible bataille, je reprends de l'énergie et attends d'arriver à destination. La salle s'arrête. Je saute sur le levier et ouvre la grille.

Le Sablier

Après avoir emprunté un autre élévateur, nous nous retrouvons face au Sablier du Temps. Je m'arrête au point de sauvegarde et fais le tour de la salle, cherchant un moyen de monter sur le Sablier. Je cours sur les murs jusqu'à arriver devant le superbe vitrail. De là, je rebondis sur le mur et m'accroche à la barre (129). Encore un saut et me voici sur le Sablier...



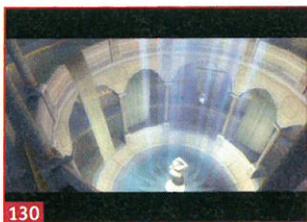


ÉPILOGUE

Farah me demanda de planter la dague dans le Sablier, mais pour je ne sais quelle raison, j'eus un doute sur sa sincérité à ce moment précis. Je refusai donc de la faire... Je n'aurais pas dû. Notre pire ennemi se tenait maintenant devant nous et, déployant une puissante magie noire, balaya tout sur son passage. Il était sur le point de mettre la main sur la dague du Temps quand je pus la récupérer grâce à un réflexe inouï. Mais nous nous retrouvâmes dans de beaux draps. Farah et moi nous trouvions désormais au fond d'un tombeau. Était-ce un signe ?

Le tombeau (première partie)

Plongés dans le noir, Farah et moi ne savons plus quoi faire. Tout d'un coup, la lumière revient, mais la belle n'est plus là. Je me rends compte qu'une des tombes est ouverte et m'aventure à l'intérieur... Je me trouve dans un couloir qui me semble interminable. Je persévère cependant et arrive enfin dans une étrange pièce (130). Au centre se trouve une fontaine et tout autour, j'aperçois sept



130



131



132



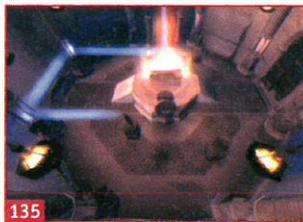
133

entrées avec des rideaux. Mais ? Que se passe-t-il ? Dès que j'entre dans l'un des passages, on me ramène automatiquement à la huitième entrée, celle par laquelle je suis arrivé et qui est ornée d'une sculpture (131). Je ne comprends pas trop la signification de tout cela, mais après avoir erré des heures et des heures, je parviens à trouver une « solution ». Il faut que je parte de l'entrée principale, que je prenne le quatrième rideau puis le premier. Ensuite, je me dirige vers le cinquième rideau et enfin le septième. À l'étage du dessus, je suis confronté une nouvelle fois à ce genre d'énigme (132). Cependant, il y a désormais neuf rideaux au lieu de sept. Il va falloir être patient. Après observation, je comprends qu'il me faut prendre le sixième ri-



134

deau puis le premier et enfin le cinquième. Était-ce un rêve ? On venait de passer un merveilleux moment. Farah qui m'offrait son corps dans cet endroit paradisiaque. C'était trop beau pour être vrai... Mais ? Pourquoi suis-je de nouveau dans le tombeau ? (133) Mais où est la dague du Temps ? Et mon épée ? Je ne comprends pas. Farah se serait-elle emparée de mon équipement pendant mon sommeil ? Il faut absolument que je la retrouve avant qu'il ne soit trop tard... Mais désarmé de la sorte, vais-je réussir ? Sans arme, il vaut mieux que j'évite les affrontements (134). Je fonce donc directement vers la salle adjacente et ne fais pas attention aux adversaires se présentant devant moi. Il me faut maintenant résoudre le puzzle de la pièce voisine avant de pouvoir mettre la main sur cette extraordinaire lame placée sur l'autel central (135).



135





Le tombeau (seconde partie)

Tout d'abord, je ne touche pas au premier miroir, mais vais plutôt placer celui de droite à gauche. Il faut que je le bouge afin qu'il renvoie la lumière vers le plot en bas à gauche (136). Ensuite, je déplace le miroir se trouvant devant ce plot vers la droite afin qu'il éclaire en direction de la gauche (137). Enfin, je pousse le dernier miroir en face du symbole dessiné sur le piédestal (138). Je peux maintenant récupérer l'épée et m'en vais l'essayer sur les ennemis de la salle précédente. Mon dieu ! Elle est bien plus puissante que je ne le pensais ! Elle casse littéralement la garde adverse, mais surtout elle les tue instantanément ! Je n'ai donc plus besoin de les planter avec la dague du Temps pour les achever, c'est fantastique ! Je profite de ce moment d'euphorie pour sauvegarder.

Revenez Farah !

Retour dans la salle du puzzle. Je réduis en morceaux la porte en bois d'un magistral coup d'épée, puis aperçois Farah plus haut. Je dois la rat-

traper coûte que coûte. Je file sur le mur et me saisis de la perche. Je bondis ensuite de barre en barre jusqu'en haut. Là, je combats divers soldats maléfiques et remercie le ciel d'avoir laissé un point de sauvegarde à cet endroit. Je me laisse tomber sur la droite et longe les rebords. Arrivé à ce point, je n'ai pas d'autre choix que d'atterrir sur la poutre en bas (139). Je joue les équilibristes, puis me retrouve dans une sorte de cave. Je frappe la porte du fond et découvre une source de vie. Me voilà de nouveau dans la cave. Je cours sur le symbole à droite, puis rebondis sur la manivelle. Une trappe s'ouvre. Je saute sur la perche en face puis remonte à la surface. Juste derrière le point de sauvegarde, je m'agrip-



139

pe au rebord, puis longe les bordures (140). À droite de la fontaine, je grimpe sur le poteau, puis saute sur le pilier cassé. Il faut maintenant bondir en direction des planches en bois au fond, placées au-dessus de la fontaine. De là, je m'arrange pour atteindre le tuyau d'en face. Dessus, je me place complètement à gauche, puis bondis sur la poutre (141). Dérangées pendant leur repos, des chauves-souris m'agressent. Je les aide à dormir pour de bon, puis m'aide d'un des pylônes pour poser les pieds tranquillement. Ensuite, je cours sur le mur de gauche, rebondis dessus, puis sur celui d'en face afin de pouvoir m'agripper sur la corniche en haut. Je fais de même pour atteindre le pont supérieur. Je vois enfin Farah, elle se glisse dans une faille du palais. Je combats tous les gardes devant le portail, récupère de la vie, puis sauvegarde ma position.



137



140



136



138



141



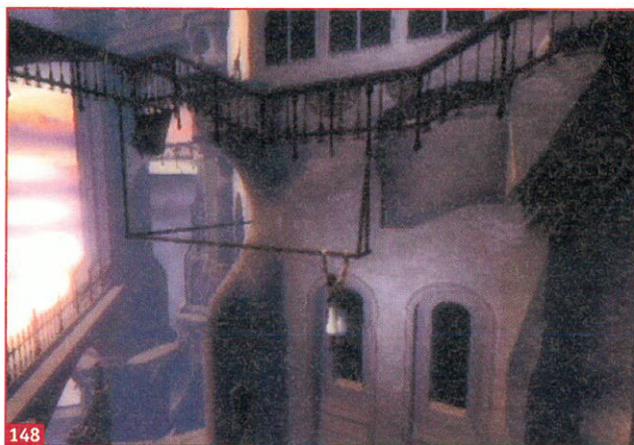
L'escalade de la tour de l'aube

À droite du point de sauvegarde, je prends appui sur le mur, puis m'accroche à la barre (142). Je me balance, reprends appui sur le mur et atteins la poutre. Je bondis maintenant sur le premier drapeau, puis le second, que j'atteins difficilement à cause de la distance. Ensuite, je me colle contre le mur et saute sur le poteau cassé. Je fais de même pour attraper le pilier placé au centre (143). Dos au mur, je grimpe le long du pylône, puis rebondis sur la paroi et réussis à m'agripper plus haut. Plus loin, je longe le bord de la falaise et me bats contre des chauves-souris. Afin de mettre toutes les chances de mon côté, je n'arrête pas de frapper même si cela prend énormément de temps. Coincé entre ces deux bâtiments, je dois me résigner à effectuer des va-et-vient entre les deux cloisons (144). Me voilà enfin sur la corniche de l'édifice de droite. Je longe le rebord jusqu'à me retrouver de nouveau confronté à des chauves-souris. Ensuite, je saute sur le drapeau en face et me laisse tomber à cet endroit (145). Au bout de cette barre, je prends appui sur le mur en face et rejoins l'autre rebord. Encore des chauves-souris à tuer, puis je saute sur un autre



drapeau. Plus loin, je rebondis de paroi en paroi afin d'arriver à l'étage supérieur. Je m'aide de toutes les corniches pour monter plus haut, toujours plus haut. Plus tard, je bondis de drapeau en drapeau jusqu'à arriver sur une sorte de cheminée géante. Je la contournes en m'agrippant à la bordure, puis, au bout, je rebondis de paroi en paroi afin d'amortir ma chute (146). Une fois en bas, j'appuie sur le bouton jaune et rejoins l'autre côté de la passerelle en courant sur le mur. J'emprunte les échelles afin d'arriver au sommet de la seconde cheminée (147). Je fais tout de même attention aux attaques des chauves-souris. Ça y est ! Je suis enfin parvenu à escalader la tour de l'aube ! À peine remis de mes émotions qu'un sympathique comité d'accueil me reçoit dans les règles de l'art : carnage et destruction ! Face à tous ces ennemis, savoir que je peux disposer d'une fontaine sur la droite ne sera pas du luxe et maîtriser l'esquive ainsi que la contre-attaque sera la condition sine qua non pour passer cette difficile épreuve. J'en ai terminé avec eux. Je me ressource, puis sauvegarde ma position en passant par la gauche.





Le soleil couchant

À côté du point de sauvegarde, je grimpe le long du poteau. Je me jette ensuite sur la barre. Je continue jusqu'à ce que le pan de mur se brise. Sur le dernier tuyau, je me déplace afin d'être placé en face du mur abîmé (148). Je bondis dessus et m'accroche au rebord. Je le longe, puis saute sur la bordure du dessus. De là, je bondis en direction de la palissade. J'avance à tâtons vers le soleil couchant, puis prends à droite. Je file sur le mur et m'aventure sur les poutres en suspension. Je saute en face, puis tourne à gauche. Je me mets dans le creux de la cheminée, puis rebondis de manière à me retrouver au sommet (149). Une fois là-haut, je cours sur le mur à gauche. Plus loin, je me fais attaquer par des chauves-souris. Je monte sur la poutre, puis combats d'autres créatures volantes de l'autre côté. Au bout du chemin, je fais quelques pas sur la paroi à gauche. Je fais de même sur la petite plate-forme, mais je n'omet pas de prendre appui sur le mur et de m'accrocher au pilier détruit (150). Dessus, je grimpe tout en haut, puis bondis vers le toit de couleur verte. Je m'agrippe sur l'autre pylône, puis saute en direction des drapaux. Je m'arrange pour me retrouver sur la plate-forme supérieure, puis

cours sur le mur à droite et bondis sur l'échelle. Je monte, puis m'agrippe au poteau suspendu. Je saute une dernière fois et... vois Farah aux prises avec de dangereux individus. Il faut que je la sauve, même si c'est au péril de ma vie !... Nooooooooooooo !!! Elle vient de mourir sous mes yeux... Je ne leur pardonnerai jamais. Venez à moi, âmes en peine, venez à moi que je vous montre le chemin de la rédemption ! Que le courroux de mes lames s'abatte sur vous ! Après avoir déchargé ma haine sur tous ces pauvres soldats, je m'arrête à un point de sauvegarde. Je comprendrai plus tard que j'aurais dû récupérer de la vie avant de tuer les derniers ennemis...

L'honneur et la gloire

Je cours vers le corps sans vie de ma belle quand le vizir apparaît devant moi et me demande de lui donner la dague. La colère m'envahit et je décide de planter la dague dans le Sablier du Temps. Je ne connais pas les conséquences d'un tel acte, mais tant pis, je préfère agir ainsi plutôt que de la laisser à ce maudit personnage. En un éclair, je me retrouve propulsé dans le passé, juste avant que je ne découvre la dague du Temps. Je pars à la rencontre de Farah pour lui raconter toute cette invraisem-



blable histoire et lui rendre le trésor de sa famille. C'est l'aurore et je viens de terminer mon récit. Et ce satané vizir vient d'entrer en scène ! Je dois le détruire une bonne fois pour toutes. Sans lui, tout cela ne serait jamais arrivé. Il commence par créer un double de lui-même et je me rends compte que mon énergie n'est pas au maximum... Tant pis, j'attends que ce dernier m'attaque, et avant que le coup ne me touche, je le frappe sans relâche. J'agis de même avec le second, puis pour le troisième, j'utilise le pouvoir de Méga-immobilisation (151). Bien sûr, je peux tout aussi bien m'en sortir en contre-attaquant promptement, mais ce dernier clone se révèle bien plus véloce et difficile à toucher. Ceci fait, je peux maintenant m'attaquer au véritable vizir. C'est sur le balcon que je décide de lui porter le coup de grâce ! Ça y est ! Tout est fini. À moins que ce ne soit que le début...



