

Detonado PS2 • XBox • PC • GC

#1

GAMEMASTER



GUIA COMPLETO

**Detonado**

# Prince of Persia

**Warrior Within**

Soluções dos enigmas e como eliminar os chefões  
Ursinho de pelúcia, espada de luz e outras **armas secretas**  
**Habilidades especiais**, baús secretos e final especial

Parte integrante da revista GAMEMASTER edição Nº 1. Não pode ser vendido separadamente



DETONADO

---

# Prince of Persia

The Warrior Within

---

Revista  
**GAMEMASTER**



REVISTA GAME MASTER

Revista  
**GAMEMASTER**®



Diretores  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz  
Diretor Editorial: Roberto Araújo

**Redação**

Redator-chefe: Luiz Siqueira  
Editor-assistente: Leandro Calçada  
Redatores: Julio Wecchi, Humberto Martinez e Nelson Alves Jr.  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)  
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo  
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766  
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Caio Martinelli, Marcio Fernando de Lima e Makotron

Euroimagem: Valério Romahn  
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade – São Paulo

Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisângela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105

Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

Contatos: Vinicius Christe (0XX11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0XX11) 3038-5103 e Raphael Gherardi (11) 3038-5084

Assist. de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098

E-mail: publicidade@europenet.com.br

Publicidade – Outras Praças

Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (0xx51) 3212-3737 – Isoppo Associados

Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações

Publicidade – EUA e Canadá

Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00XX1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas (0xx11 3038-5104) – joelma@europenet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro

Atendimento ao Assinante

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas,

Elisângela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurotsaki

Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores - No seu jornaleiro ou na Editora Europa

Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667,

FAX (0xx11) 3819-0538

Pela Internet [www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br) E-mail [atendimento@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignalia Distribuidora S. A.  
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Globo Cochrane

**ANER** Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas

## ÍNDICE GERAL

### NAUFRÁGIO

Morte nas sombras .....	14
Piratas do inferno .....	14
Shahdee .....	15
Destino inevitável .....	15
O náufrago .....	16

### FORTALEZA DO TEMPO

Fortaleza do Tempo .....	16
O Rei Corvo .....	17
Manipulação do tempo .....	17
O 1º passo para trás .....	18
No encaço de Shahdee .....	18
Câmara dos portais .....	18
A 1ª grande escalada .....	20
Dama de vermelho .....	21
Uma possível aliada .....	21
Energia extra 1 .....	22
A caminho do portal .....	22
Olho da tempestade .....	22
Mau presságio .....	23
Dahaka, o executor .....	24
O ponto fraco de Dahaka .....	24
Energia extra 2 .....	25
De volta à Câmara dos Portais .....	26
As Areias do Tempo .....	26
Espada Serpente .....	26

As duas torres .....	28
Energia extra 3 .....	28

### TORRE DO JARDIM

Trilha para o jardim .....	29
Jardins da torre .....	29
Jardim externo .....	30
Energia extra 4 .....	31
De volta ao jardim externo .....	32
Sopro da Morte .....	32
Volta ao matagal .....	32
Selva suspensa .....	33
A fúria de Dahaka .....	34
Caminho tortuoso .....	35
Enigma das estátuas .....	36
Energia extra 5 .....	36
Enigma das estátuas 2 .....	37
Espada Leão .....	37
Torcida controversa .....	38

### TORRE DO RELÓGIO

A torre do relógio .....	38
O Golem .....	39
No coração do relógio .....	39
Continuando a escalada .....	40
Casa das máquinas .....	41
Devastação Temporal .....	42
Relógio em ruínas .....	42
O esconderijo do ursinho .....	43

O eixo do mal .....	43
Perto de seu objetivo .....	44
Dahaka reaparece .....	44
Golem explosivo .....	44
Energia extra 6 .....	46
Ativando o relógio .....	47
Saida pela esquerda .....	48

### RUÍNAS DA FORTALEZA

A verdade revelada .....	48
O confronto .....	49
Velocidade máxima .....	49
Uma segunda chance .....	50
Catacumbas ancestrais .....	50
Luva do Rayman .....	51
Ventos da Morte .....	52
Espada Escorpião .....	52
Golem mumificado .....	53
Energia extra 7 .....	53
Trilha sinuosa .....	54
A biblioteca de Kaileena .....	54
Energia extra 8 .....	55
Fuga da Biblioteca .....	55
Ursinho "Pimpão" .....	55
Energia extra 9 .....	56
Taco de hóquei .....	56
Espada Rosa .....	57
A espada mais poderosa .....	57
Danação .....	58
Ciclone da Morte .....	58
Grifo .....	59
Luta contra o passado .....	59
Imagem distorcida .....	60
Cemitério naval .....	61
Fuga alucinada .....	61
Fornalha infernal .....	62
Prisão mórbida .....	62
A queda de Dahaka .....	62
Espada de Luz .....	63
Consertando os erros .....	63
O confronto final .....	63



# Prince of Persia

## The Warrior Within

**Eis a fórmula das aventuras de sucesso: o mais insano nível de desafio unido à melhor jogabilidade da história**

**Por Humberto Martinez**



**U**m ano e alguns poucos meses. É um espaço de tempo bastante curto, ainda mais quando o assunto é a criação de jogos. Mesmo assim, nesse tempo, os gênios da Ubisoft não só foram capazes de desenvolver a continuação de Prince of Persia: The Sands of Time, como também conseguiram revolucionar a série. Esta evolução não só agradou aos fãs de Sands of Time como também serviu para conquistar milhares de novos adeptos. E se você não está incluído entre estes milhares de jogadores, continue a ler a

reportagem e descubra tudo o que você está perdendo.

## Evoluído em todos sentidos

A primeira novidade são os gráficos fabulosos do game, com cenários bastante variados, realistas e caprichados, principalmente quando o game roda em um PC turbinado. É digno de ser considerado um dos cinco jogos mais bonitos da atualidade. Em seguida, quando seus olhos se acostumarem com o espetáculo visual, seus ouvidos serão bombardeados pelo novo ritmo da trilha sonora: uma surpreendente mistura de rock pesado com melodias típicas das terras das 1.001 noites. As músicas dão ao game um clima de ação intensa, mesmo quando não há nenhum inimigo na tela.

Mas isso tudo é só a entrada. Somente quando você usar o tato é que descobrirá o verdadeiro feitiço de Warrior Within: um controle perfeito para exploração e, principalmente, para a batalha. Assim como na versão anterior, você deve usar e abusar das habilidades acrobáticas do herói para explorar muitos cenários acidentados. O príncipe da Pérsia conta com uma enorme lista de movimentos simples, eficientes e intuitivos que funcionam de modo integrado com as novas técnicas de combate. Isso significa

que você pode misturar todos os movimentos acrobáticos com técnicas de luta para transformar exploração e combate em uma única ação.

## Combates Insanos

Em Sands of Time, as batalhas eram decorativas e serviam apenas para evitar que a jornada do príncipe fosse apenas de exploração. Em Warrior Within isso não acontece. Nesta nova versão, os confrontos são constantes e há um número muito maior de inimigos. Para confrontá-los, o herói pode carregar duas armas, uma primária e fixa e uma secundária que pode ser trocada a qualquer hora. E o melhor é que, de acordo com o tipo de arma secundária (machados, maças, adagas ou mesmo espadas), o herói ganha golpes específicos. Com este recurso, combinado aos diversos tipos de ataques que o personagem já traz, fica fácil para cada jogador criar uma enorme variação de combos específicos e variá-los a cada luta.



**Plataforma:** GC/PC/PS2/XB **Distribuidora:** UbiSoft **Produtora:** UbiSoft **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1  Desafio extremo  É difícil conseguir as armas secretas

NOTA

9,5

# De volta às

## Conheça a história de Prince of Persia e entenda os eventos do novo game

**P**ara entender a trama de Prince of Persia: Warrior Within é necessário lembrar as aventuras do jovem príncipe na versão The Sands of Time. Após partir com seu pai e o exército de sua terra em uma investida contra um reino inimigo, as forças armadas da Pérsia dominaram todo o território. O príncipe, porém, à caça de um tesouro que premiasse sua primeira batalha, encontrou uma misteriosa adaga e, enganado pelo seu próprio vizir, usou-a para libertar as poderosas Areias do Tempo. Uma vez liberado, o minério místico transformou as tropas invasoras e defensoras em zumbis assassinos e deixou como únicos sobreviventes o vizir, mentor do plano diabólico, o príncipe, protegido pelo poder da

própria adaga e Farah, a filha do soberano vencido. Determinado a vingar a morte de seus companheiros, incluindo seu pai, o príncipe parte em busca do vizir e alia-se a Farah, com quem vive um breve romance. No final, após vencer desafios mortais e enganar o vizir, o herói usa a adaga para manipular as areias místicas e retrocede o tempo até antes do ataque às terras de Farah. No passado, o príncipe vence o vilão e impede o ataque ao reino inimigo, evitando assim que as areias mágicas fossem libertadas, o que, aparentemente, resolveria tudo.



### Paradoxos do Tempo

A trama de Prince of Persia: Warrior Within começa poucos anos após o

## PERSONAGENS



#### KAILEENA

A sensual garota parece uma serviçal da Imperatriz do Tempo, mas ajuda o príncipe com dicas vitais. Kaileena é dublada pela atriz Monica Bellucci.



#### O PRÍNCIPE

Nobre, destemido, habilidoso e ainda assim sem nome, o príncipe da Pérsia é um guerreiro nato. Nesta nova aventura ele é um homem desesperado e, muitas vezes, violento com quem fica em seu caminho.

# Origens

fim da aventura com as Areias do Tempo. Só de ver a fisionomia do herói fica óbvio que algo muito sério mudou sua vida. O antigo semblante jovial e nobre foi substituído por uma expressão séria, furiosa e muito, mas muito preocupada. O visual pesado, no entanto, não indica uma mudança no caráter do personagem, apenas reflete a tensão que ele viveu desde sua última aventura. Tudo isso porque, ao manipular as Areias do Tempo e sobreviver, o herói quebrou uma regra sagrada milenar, que diz que qualquer mortal que liberte as areias místicas deve morrer. Por não ter morrido, o príncipe rompeu os desígnios escritos nas linhas do tempo e tornou-se uma aberração temporal, um paradoxo ou, se preferir, algo que simplesmente não deveria existir. Para corrigir esta anomalia, Dahaka, o executor, foi gerado. Sua

missão: capturar e eliminar o herói, permitindo ao fluxo do tempo o retorno à sua forma original. Este ser bizarro perseguiu incansavelmente o príncipe por anos, obrigando-o a manter-se sempre em estado de alerta e em constante fuga até que, para evitar sua própria morte, o príncipe decide partir para a Ilha do Tempo, onde se esconde a fortaleza da Imperatriz.

Além da fortaleza, segundo a lenda, a ilha guarda portais que permitem viajar a diversos pontos do passado. O príncipe pretende usá-los para, mais uma vez, mudar o passado e apagar todos os eventos que o levaram a tornar-se um incômodo para os regentes do tempo. É uma missão suicida, principalmente pelo fato de que Dahaka não sai de sua cola, mas é a última esperança para o príncipe da Pérsia.



**SHAHDEE**

Excelente espadachim e guerreira impiedosa, Shahdee é a agente de confiança da Imperatriz do Tempo e encarregada da segurança da fortaleza. Sob seu comando estão milhares de demônios.

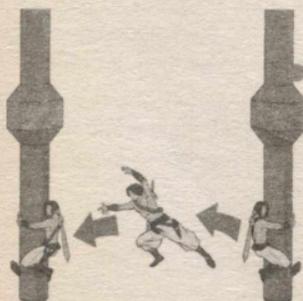


**DAHAKA**

Ao manipular as Areias do Tempo a seu favor, o príncipe criou o caos na linha do tempo, que gerou Dahaka, o executor. O único propósito desta criatura é perseguir e matar o responsável por sua criação.

# Movimentos

**Saiba como controlar o príncipe da Pérsia e faça um bom uso de todas as suas habilidades acrobáticas**

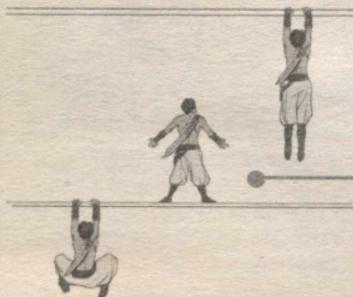
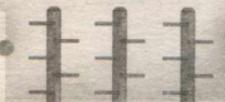


## **Pulando nos pilares**

Esta acrobacia não é mais tão usada quanto no game anterior, mas ainda é importante. O príncipe pode agarrar qualquer poste ou pilar para escalar e alcançar lugares mais altos. Para pular de um pilar a outro, deixe o herói de costas para o ponto em que você deseja pular, direcione e pule.

## **Correr pelas paredes**

Este é o movimento mais importante do game, já que o príncipe passa mais tempo nas paredes do que no chão. Para correr pelas paredes, corra paralela ou diagonalmente à parede e aperte o botão de interação com o cenário.



## **Equilibrando-se nos beirais**

Beirais são os pequenos suportes grudados em paredes ou rochedos. Você pode se equilibrar neles, porém suas habilidades ficam limitadas. Use o botão de pulo para subir em um beiral ou o de arremesso para se pendurar. De pé sobre um beiral, aperte o botão de pulo para saltar para trás.

# Acrobáticos

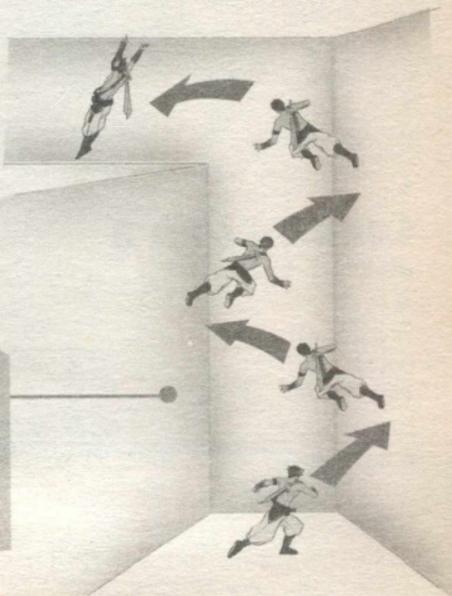
## Barras Acrobáticas

Em praticamente todos os cenários do game você encontrará barras acrobáticas. Pendure-se nelas e aperte o botão de interação com o cenário para girar e ganhar impulso. Para atingir uma barra acima da sua, pule contra uma parede próxima e dê outro pulo na hora do impacto para subir.



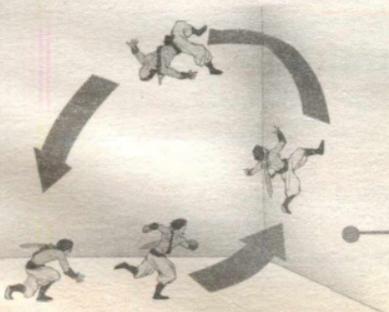
## Pular de uma parede para outra

Como uma bolinha de ping-pong humana, o príncipe pode ficar em um espaço estreito entre duas paredes e pular entre uma e outra para conseguir escalar. Para começar, corra contra uma das duas paredes e pule. Aperte o botão de pulo a cada impacto para pular de um lado para o outro.



## Correr contra a parede

É um derivado da técnica de correr pela parede, porém nesta você deve correr na direção da parede e usar o botão de interação para subir verticalmente. Use o movimento para ganhar altura e saltar em um apoio mais alto ou apenas para dar um salto mortal e enganar um perseguidor.



# Golpes de

Descubra quais são as novas técnicas de combate de Warrior Within e arrepie todos os demônios do game

## Legenda

DF - defesa  
 AP - arma principal  
 AS - arma secundária  
 AG - agarrar  
 P - botão de pulo

## Combos com a arma da mão direita

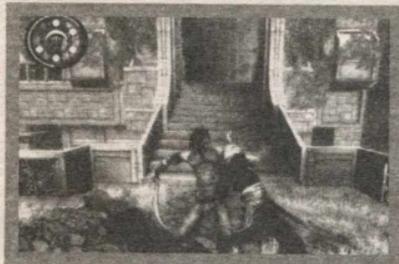
Single Slash:	AP
Double Slash:	AP, AP
Triple Slash:	AP, AP, AP
Furious Slash:	AP, AP, AP, AP
Asha's Fury:	aperte AP com o inimigo caído
Charge Attack:	segure AP para carregar o golpe (funciona apenas com algumas espadas específicas)

## COMANDOS

Função	PS2	GC	XB	PC
Pular	×	A	A	espaço
Arma principal	■	B	X	mouse 1
Arma secundária	▲	Y	Y	E
Agarrar	●	X	B	E
Especial	L1	L	L	R
Interação	R1	R	R	mouse 2
Jogar arma	●	X	B	C
Defesa	R1	R	R	mouse 2

## Combos com a arma da mão esquerda

Grab:	AS
Human Shield:	aperte e segure AS



Grab to Manning:	AS, P
Grab Slice:	AS, AP
Grab Throw:	AS, AS
Strangulation:	AS, AG (repetidamente)
Steal Weapon Kill:	AS, AG (com o inimigo enfraquecido)

## Combos acrobaticos

Aponte o direcional no sentido do inimigo e use estes golpes:

Rebound from Enemy:	P, P
Aerial Slash:	P, AP
Aerial Landing Slice:	P, AP, AP
Aerial Kick Attack:	P, AS

# desespero

## Movimentos de defesa

Block:	segure DF
Counter Attack:	segure DF e aperte AP após receber o impacto
Counter Kick:	segure DF e aperte AS após receber o impacto

## Combos com duas armas

Azad's Relatiation:	AP, AP, AS, AS, AP
Blast of Sorrow:	AS, AS
Breeze of Anguish:	AS
Double Slash:	AP, AP
Furious Oblivion Twister:	AS, AP, AP, AP
Furious Slash:	AP, AP, AP, AP
Furious Tempest:	AS, AS, AP, AP, AP
Harassing Cyclone:	AS, AP, AP, AS, AS
Hurricane Penitence:	AS, AS, AP, AP, AS
Misery Gale:	AS, AS, AS
Oblivion Twister:	AS, AP, AP
Oronte's Grudge:	AP, AS
Plague Tornado:	AS, AP, AP, AS
Ptolemaio's Anger:	AP, AP, AS
Range of Darius:	AP, AP, AS, AS, AS



Storm of Remorse:	AS, AS, AP
Tempest of Agony:	AS, AS, AP, AP
Tormenting	
Typhoon:	AS, AS, AP, AP, AS, AS
Triple Slash:	AP, AP, AP
Whirlwind of Pain:	AS, AP
Wrath of Cyrus:	AP, AP, AS, AS
Zaroaster's Ire:	AP, AS, AS

## Golpes interativos com o cenário

Angel Drop Finish:	corra contra a parede e aperte AP
Angel Drop:	corra contra a parede e aperte AP



Bladewhril Attack:	corra contra a parede e aperte AS
Column Shredder:	aperte AP perto de uma coluna
Column Spinkick:	aperte AS perto de uma coluna
Wall Dive Attack:	corra pela parede e aperte AP
Wall Spinkick:	corra pela parede e aperte AS

# Corrida cont

**Perseguido pela Imperatriz do Tempo e por Dahaka, esta aventura mostra a luta do príncipe para sobreviver**

## Morte nas sombras

Desesperado e visivelmente abalado, o príncipe da Pérsia foge freneticamente pelos becos de sua terra natal. Em seu encalço está uma criatura envolta por sombras, um carrasco onipresente que não encontrará descanso enquanto não arrancar o último suspiro de vida do seu alvo. Quando a perseguição alcança seu clímax, o herói acorda em seu barco, no meio de uma tempestade. Esta foi uma das muitas

lembranças das fugas que atormentam as poucas horas de sono do príncipe e o motivam a viajar de encontro a seu destino. Assim que começa a instruir sua tripulação para lidar com a tempestade, o príncipe vê uma embarcação demoníaca surgindo na escuridão. E os piratas demoníacos esperam apenas a ordem de sua misteriosa e sensual líder para abordar o barco do herói.

## Piratas do inferno

A batalha contra os piratas



Morte nas Sombras

# a o tempo

sanguinários é sua melhor oportunidade para treinar as novas técnicas de combate do protagonista. Teste os diversos combos, técnicas de arremesso e roube as armas dos vilões para aumentar seu poder destrutivo. Após a cena em que um aliado morto cai do mastro e arrebenta o convés, recupere sua energia na água que está invadindo o casco. Logo adiante você será cercado por vários inimigos. Use o pilar no centro para executar golpes giratórios e arrancar algumas cabeças.

## Shahdee

Abra caminho até a proa e prepare-se para enfrentar Shahdee, a líder dos piratas amaldiçoados. Ela é uma perigosa espadachim e pode tirar muita energia do herói se você for para o ataque sem nenhuma estratégia. O melhor meio de vencê-la é manter distância e correr para acertá-la com um combo. Assim que finalizar seu ataque, porém, ela vai contra-atacar com um chute. Defenda no ato e aperte o botão de ataque para acionar o seu contra-ataque duplo e surpreendê-la. Se ela tentar chutá-lo novamente, repita o mesmo esquema de defesa e contra-ataque. Quando ela parar de bater, afaste-se e faça tudo novamente. Após algum tempo de luta, o príncipe entra em uma disputa de força contra Shahdee:

aperte o botão de ataque freneticamente para vencer. Depois de apanhar muito, Shahdee reconhece as habilidades do príncipe e diz que a Imperatriz certamente o subestimou. Porém, isso não evita que a pirata espanque o herói e jogue-o no mar deixando-o com uma "bela" cicatriz.

## Destino inevitável

Surrado e desacordado, o príncipe tem mais um flashback. Desta vez a lembrança remete à última conversa que teve com seu mentor, um velho cego de aspecto sofrido e a única pessoa em que o nobre ainda confia. O príncipe revela ao velho que precisa viajar para a Ilha do Tempo, lugar proibido onde foram criadas as Areias do Tempo. Sua idéia é usar os portais da ilha para reverter todos os eventos que o colocaram na mira de Dahaka, a criatura que o persegue. O velho alerta, porém, que ninguém pode mudar o próprio destino e que o



Destino Inevitável

príncipe vai morrer por ter libertado as Areias do Tempo (evento visto em *Prince of Persia: The Sands of Time*). Mesmo com os alertas de seu mentor, o príncipe está decidido a ir para a ilha para mudar o seu passado e evitar a cadeia de eventos que gerou o game anterior.

## O naufrago

A surra de Shahdee foi feia e o barco do príncipe foi afundado, mas a sorte – ou o destino – quis que as águas o levassem desacordado até a beira da praia da Ilha do Tempo. Recupere-se rapidamente e use o pedaço de madeira como arma para acabar com os corvos à sua volta. Beba água e recupere a energia para continuar em sua jornada.



O naufrago

Vá até o canto esquerdo e investigue à esquerda da escada para encontrar um **baú secreto**. Durante o jogo, você encontrará vários deles: destrua-os para habilitar ilustrações que ficarão disponíveis na galeria do game. Pule o buraco e prossiga para encontrar o primeiro bebedouro. Além de recuperar sua energia, as águas destas fontes salvam seu progresso. Pendure-se na fresta ao lado e siga

para a direita para passar sob a ponta da rocha. Pule perto da árvore e pendure-se na pedra, depois siga pela esquerda e pule no beiral do paredão para chegar à próxima trilha. Prossiga e pule na escadaria. Corra pela parede para chegar à passagem em frente, agarre-se na coluna mais baixa e pule nas demais para conseguir alcançar a trilha acima. Para pular com precisão, fique de costas para o pilar que você quer alcançar e mantenha o direcional na direção dele. Antes de passar rolando pelo buraco no portão, destrua o **baú secreto** à direita.

## Fortaleza do Tempo

Role pelo buraco no portão e saque sua arma para enfrentar os demônios de guarda e roubar suas armas. Atravesse o buraco correndo pela parede e, no próximo, corra pela parede e, bem no final, aperte o botão de pulo para saltar para a passagem à esquerda. O portão que leva à entrada da fortaleza está trancado, por isso corra contra o muro à esquerda do portão para passar por cima. Logo adiante você reencontra a pirata que o atacou no mar e toma a



Fortaleza do Tempo

Manipulação do tempo



Espada Aranha (Spider Sword) de seus inimigos. Pule por cima de um dos demônios para fugir do cerco e teste a lâmina de sua nova arma na carne podre de seus inimigos. Após a pancadaria, volte e prossiga pela porta à esquerda.

## O Rei Corvo

Pule o buraco e recupere-se no bebedouro. Mais à frente você encontra o Rei Corvo, um dos demônios protetores da Imperatriz do Tempo. O inimigo é ótimo na defesa e ataca com investidas rápidas e mortais. Para derrotá-lo sem perder energia, pule por cima dele para cair em suas costas e acertá-lo. Aperte e segure o botão de pulo perto do monstro e use o botão de ataque no ar para golpeá-lo.

Após a fuga do vilão, suba no muro à direita e corra contra a parede para pular na plataforma acima. Corra pela parede, pule no pilar e vá ao encontro do Rei Corvo. Use o mesmo

esquema para derrotá-lo, mas tome cuidado para não pular sobre ele perto da beirada e cair no abismo. A criatura vai fugir mais uma vez. Corra pela parede até a próxima plataforma e volte correndo pela mesma parede para pendurar-se no beiral acima da passagem. Pendure-se na barra e pule na plataforma para acabar com o demônio fujão. Pegue a espada que ele deixa cair e acione o botão na parede para abrir a porta ao lado.

## Manipulação do tempo

Corra pela parede para acionar o botão e abrir o portão. Agarre-se na cortina para descer rasgando-a e suavizar sua queda. Pendure-se no pilar central, contorne pela esquerda e suba na passarela. Corra pela parede sobre a passagem à esquerda e pendure-se no beiral adiante. Passe pendurado sob a parede e caia na passagem. Não se preocupe com as armadilhas pelo caminho, pois estão

todas defeituosas e não vão incomodá-lo. Mais à frente há um bebedouro; use-o se for necessário. Shahdee o espera adiante. Siga a vila para encontrar o primeiro portal temporal e ir rumo ao passado. Durante a viagem pelo tempo você ganha o poder especial **Recall**, que permite voltar alguns segundos no tempo para salvar sua vida em situações perigosas.

## O 1º passo para trás

No passado, as armadilhas da fortaleza estão funcionando, por isso tenha muita cautela. Vá até a sala adiante e acabe com todos os inimigos. Em seguida, suba no pilar da esquerda e pule na fresta da viga. Suba na plataforma e destrua o **baú secreto**. Corra pela parede, pendure-se na viga, contorne-a e pule na plataforma. Corra pela parede para passar sobre o botão e desça rasgando a cortina para cair em segurança em frente à porta que você abriu. Esta área é a mesma na qual você enfrentou o Rei Corvo, porém no passado. Desvie dos espetos no corredor adiante e corra até a



O 1.º passo para trás

escadaria que leva à entrada principal da fortaleza.

## No encaixo de Shahdee

A escadaria é protegida por aberrações sombrias, dotadas de muita velocidade. Defenda-se dos projéteis que elas arremessam e corra para atacar antes que elas sumam. Suba para a fortaleza e acabe com os demônios no topo, depois entre no corredor e role pela direita da lâmina para passar sob ela. Logo que evitar a armadilha, pule no beiral em frente e suba. Siga pendurado pela esquerda, pule no corredor atrás de você e corra pela esquerda do fosso. Role sob a lâmina e, rapidamente, vire para a direita para encontrar outra lâmina.



No encaixo de Shahdee

## Câmara dos portais

Memorize bem esta área, pois você terá que voltar aqui muitas vezes durante sua aventura. Escale as rochas à esquerda e pule nos pilares no centro da sala. Seja cuidadoso ao pular nos outros pilares e salte nas rochas altas do canto. Corra pela

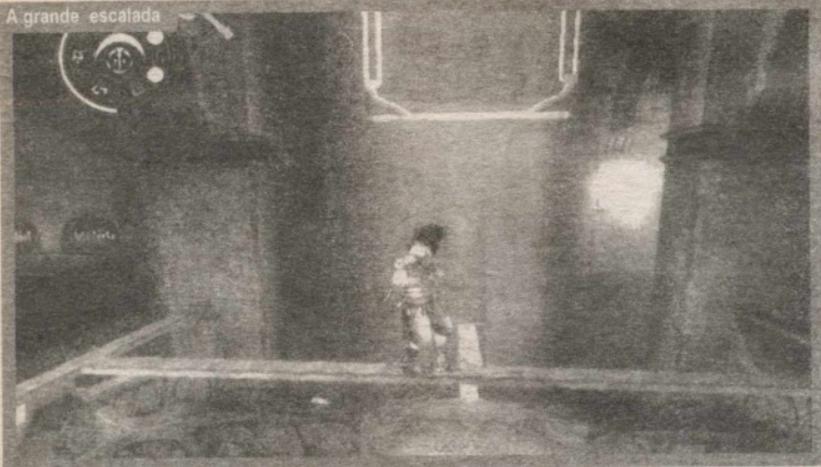
No enalço de Shahdee



Câmara dos portais



A grande escadada



parede e pule na sacada para encontrar uma passagem.

Desça pela escada adiante e passe correndo pela parede quando as armadilhas descerem. Fique atento na próxima escada e espere os espetos se afastarem para pular no beiral logo atrás. Pule de costas na próxima escada e desça em silêncio para pegar o inimigo pelas costas. Não vacile no piso repleto de furos ou você será empalado - corra.

## A 1ª grande escadada

Espere os espetos descerem e corra. Role por baixo da próxima armadilha. Shahdee dá as caras e foge novamente, depois surgem guerreiras para enfrentá-lo. Não tente pular sobre elas ou vai se dar mal. Ataque de frente e sem dar tempo de reação. Golpeie com sua arma secundária para empurrá-las para o abismo e, após o confronto, investigue uma plataforma no canto para

encontrar um **baú secreto**.

Volte ao centro do cenário, suba na pedra e pendure-se na barra. Gire e pule na barra acima. Posicione-se para pular na plataforma à direita e equilibre-se pela madeira até chegar à próxima plataforma. Suba na barra na parede e pule na outra barra ao lado. Salte contra a parede e aperte o botão de pulo no momento do impacto para pular direto no suporte acima. Pendure-se na sacada e pule na estreita armação de madeira. Vá à próxima sacada, pendure-se no lado direito e pule na cortina. Antes de chegar ao final, pule para trás e caia



Dama de vermelho

na plataforma oculta. Equilibre-se na madeira e uma guerreira vai aparecer no seu caminho. Fique parado esperando ela atacar e pule para esquivar de sua investida, depois jogue a sacana no abismo. Na próxima plataforma, suba no suporte na parede e pule até o outro suporte ao lado. Pule contra a parede e salte direto para o suporte acima. Grave na sua memória a próxima sacada, pois você terá que voltar a ela no futuro para conseguir a Energia Extra 9. Pendure-se na lateral e pule na armação. Vá até a sacada no canto e destrua o **baú secreto**. Volte à armação e pendure-se no dispositivo para abrir a porta no térreo. Pule na cortina para descer até lá rapidamente.

## Dama de vermelho

Desça pela escadaria e pendure-se no buraco. Solte-se para descer pela cortina e, antes de ser empalado, pule para trás e caia sobre a madeira. Corra sobre o piso armadilha para chegar ao bebedouro e, finalmente, recuperar suas forças.

Shahdee está prestes a matar uma mulher. Como os inimigos de seus inimigos são automaticamente seus amigos, vá salvar a mulher do vestido vermelho. O esquema para vencer a guerreira é o mesmo: acerte-a com um combo e segure a defesa para armar o contra-ataque. Fique esperto com os chutes da vila, pois você pode voar longe e cair no buraco. Não dê chances para que

Shahdee derrube a mulher no buraco e acabe com ela de uma vez.

## Uma possível aliada

A mulher que Shahdee tentou matar é Kaileena, uma sensual personagem dublada pela ainda mais sensual **Monica Bellucci**. Mostrando sua "educação" real, o príncipe grita com Kaileena exigindo uma audiência com a Imperatriz do Tempo. A mulher nega e diz que a Imperatriz não recebe ninguém. O herói não desiste e revela sua identidade nobre, porém de nada adianta, pois a serviçal diz que esta é uma data muito importante e a Imperatriz não pode ser perturbada. Para completar, Kaileena afirma que o príncipe não pode mudar seu destino e ele se surpreende por ela saber de suas intenções. A conversa não chega ao final, porém, pois uma enorme rocha cai do teto e destrói a escadaria, separando os dois personagens. O insistente príncipe diz que vai encontrar um caminho até ela, porém tudo que recebe como resposta é mais um aviso para abandonar a ilha. Antes de voltar, olhe na base da



escadaria. Há um **baú secreto**, que você vai alcançar em breve.

## Energia extra 1

Perto da área de combate há um altar de sacrifícios. Aproxime-se e segure o botão de ação perto de sua alça para arrastá-lo e revelar uma passagem secreta. Corra para não ser empalado e desvie dos espetos adiante. A seguir, espere os espetos subirem para correr e rolar pela direita.



Energia extra 1

No fosso, corra pela parede quando a serra descer e, assim que cair na área adiante, role sob a lâmina. Para finalizar, corra pelo piso assassino e role por baixo dos espetos. Você vai encontrar um misterioso mecanismo que aumenta a capacidade da sua barra de energia. Volte tranqüilo, pois após aumentar sua energia, as armadilhas são desativadas.

## A caminho do portal

Investigue a área do altar de sacrifícios para encontrar um **baú secreto**. Na área da batalha, suba na rocha à direita e salte no beiral. Pule na barra à esquerda e salte no beiral

acima. Equilibre-se para a esquerda para encontrar outras barras, pule da primeira para a parede e salte direito para a barra logo acima. Vire-se, pule na plataforma à esquerda e corra contra a parede para alcançar uma corda. Segure o botão de ação para correr preso na corda e segure o botão de pulo quando estiver na direção da próxima área para soltar-se e continuar correndo pela parede. Pule na plataforma e use o bebedouro se precisar. Pendure-se na beirada à direita e solte-se para cair em uma pequena passagem. Pule no suporte ao lado, agarre-se no beiral da pilastra, pule na barra e salte no beiral adiante. Suba até a plataforma e corra contra a parede para alcançar a corda. Não corra com a corda, apenas suba até o topo e pule para trás para pendurar-se no mecanismo.



A caminho do portal

Com isso, você fecha a janela e pode prosseguir correndo pela parede. Para descer, pule de volta na corda. Use outra corda para cair na plataforma adiante e ative o botão na parede.

## Olho da tempestade

Entre pela porta que você abriu e

Olho da tempestade



corra contra a parede para encontrar um beiral e deixar a cambada de guerreiras para trás. Suba e pule nas barras para chegar à próxima passagem, passe rápido pela armadilha e corra contra a parede para pendurar-se no beiral acima. Passe pendurado sob a armadilha e espere para subir e pular no beiral do outro lado. Corra na parede e pendure-se na corda, depois pule na corda logo atrás e corra pela parede antes que a serra suba. Logo à frente está o portal do tempo. Para ativá-lo, é necessário acionar os quatro botões nos pilares em uma determinada

seqüência. Trata-se de um simples jogo da memória, vá tentando até ativar o dispositivo. Entre no portal para voltar ao presente e ganhe a habilidade especial Olho da Tempestade (Eye of Storm), que permite reduzir a velocidade de tudo, exceto do príncipe.

## Mau presságio

Volte pelo corredor. Desvie dos espetos e desça pelos beirais no buraco. Pise no botão e use o poder do Olho da Tempestade para ativar a câmera lenta e passar pelo portão a tempo. Desça no buraco e siga correndo pela parede à direita para pendurar-se no suporte, depois pule no suporte seguinte e salte na corda. Corra com a corda e solte-se para cair no suporte. Em seguida, pule na plataforma adiante e fique na ponta para pular no suporte abaixo. Pule no pilar central, contorne-o para a direita, pule na cortina e, antes de se esborrachar, salte para trás. Pule na



Mau presságio

barra e vá até a ponta para pular na plataforma. Pule na passarela e acabe com as criaturas. Vá ao canto e fique entre a pilastra e a parede. Após a pequena animação que mostra o cenário, corra contra a pilastra e pule na parede. Suba pulando de um lado para o outro até alcançar uma fresta na pilastra. Contorne, pule no suporte e entre pelo buraco da parede.

## **Dahaka, o executor**

Dahaka, o pior inimigo do príncipe, finalmente dá as caras. As cores da tela vão assumindo tons mais escuros para indicar a proximidade de seu perseguidor. Se ele o alcançar, você está morto. Não há chances de travar batalha, por isso, vá rapidamente pelo caminho da esquerda e corra pela parede para não cair com o desmoronamento. No final, pule nas barras à direita e caia na próxima área para rolar pelo buraco na parede. Finalmente o monstro ficou para trás.

Destrua os barris para abrir caminho e siga pelo corredor, depois corra pela parede e pule para agarrar-se no pilar. Suba e pule na passagem.

## **O Ponto fraco de Dahaka**

Você já passou por esta área antes. Pendure-se no lado direito da sacada e caia no andar inferior. Corra pela parede à esquerda para passar sobre o arco e pendure-se no beiral em frente. Mantenha-se pendurado e vá para a esquerda para passar sob a



O Ponto fraco de Dahaka

parede. Quando você descer, Dahaka surgirá novamente no seu encalço.

Dahaka, o executor



Não fique parado, fuja pelo corredor e corra pela parede para escapar dos tentáculos da criatura e passar pelo buraco. Passe pela cortina d'água e você descobrirá uma informação importante: Dahaka não pode passar pela água ou será destruído pela pureza do líquido. Deixe o monstro para trás, gritando de ódio, e entre no portal para viajar de volta ao passado.

## Energia extra 2

Passe pelas armadilhas simples no corredor para voltar a outro cenário conhecido. Após a animação que mostra uma bizarra criatura passando do outro lado da grade, escale o pilar e pule na fresta da viga. Corra pela parede para pisar no botão e desça pela cortina para passar pelo portão. Antes de entrar no corredor que leva a escadaria frontal da fortaleza, suba pela parede à esquerda e pule no local onde você enfrentou o Rei Corvo

pela segunda vez no passado. Corra pela parede até a próxima área e acabe com todos os inimigos. Destrua os barris adiante para encontrar um botão oculto e ative-o para abrir um pequeno alçapão perto da escada acima. Use sua habilidade de câmera lenta para conseguir chegar ao alçapão a tempo e entre rolando. No corredor há rochas esmagadoras que saem da parede rapidamente. Ative a câmera lenta para passar facilmente, suba nelas e corra pela parede. No final do caminho você encontra o dispositivo para aumentar sua barra



Energia extra 2

## Energia extra 2



de energia. Volte e acione o botão para abrir o alçapão. Ao sair, destrua os barris perto da porta para encontrar mais um **baú secreto**.

## De volta a Câmara dos Portais

Siga pelo corredor que leva à escadaria frontal e suba até a fortaleza. O caminho de volta à Câmara dos Portais já é familiar: pule nos beirais sobre o fosso, pendure-se à direita, pule para trás e passe rolando sob as lâminas. Chegando à Câmara dos Portais, observe que o portão adiante está aberto. Pule até lá e faça uso do bebedouro para recuperar suas forças.

## As Areias do Tempo

Passa sobre a lâmina na escadaria. Espere as duas armadilhas no buraco se encontrarem para correr pela parede e passar entre elas, depois role pela esquerda para passar sob a lâmina. De frente ao próximo buraco, corra pela parede à esquerda e, no limite, pule para cair no beiral oculto à direita. Fique no beiral

superior e espere os espetos passarem para descer e passar sob a segunda armadilha. Suba a escada no corredor e pule para trás para cair sobre o mecanismo da porta. Kaileena o espera na câmara onde estão sendo criadas as Areias do Tempo.

## Espada Serpente

Kaileena se surpreende ao ver que o príncipe teve a ousadia de continuar sua jornada até este perigoso lugar. Mais uma vez o herói insiste em ser recebido pela Imperatriz, mas Kaileena diz que nada do que ele possa querer tratar é mais importante do que a criação das Areias do Tempo, processo que já está perto de ser concluído. Quando o herói revela que é justamente a criação das areias que ele precisa impedir, a serviçal avisa que a criação está escrita nas linhas do tempo e não poderá ser impedida de forma alguma. Como pagamento por ter salvo sua vida anteriormente, Kaileena mostra ao herói a sala onde a Imperatriz está criando as Areias e explica qual é o processo para abrir a porta. De lambuja, o príncipe ainda



As Areias do Tempo

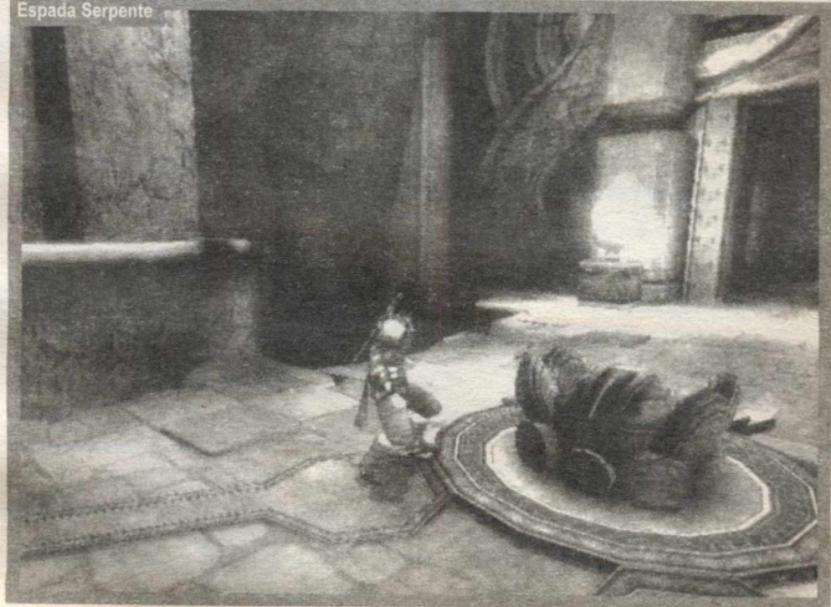


Espada Serpente

De Volta à Câmara dos Portais



Espada Serpente



ganha a Espada Serpente (Serpent Sword), que além de ser mais forte do que a Espada Aranha, também pode manipular certos mecanismos. Antes de sair da sala, destrua o **baú secreto** oculto perto da escada.

## As duas torres

Kaileena revelou que será necessário ativar o maquinário de duas torres para abrir a porta na câmara das Areias do Tempo. Para começar sua nova jornada, você deve voltar à Câmara dos Portais. Role sob as lâminas. Pendure-se no beiral e espere todos os espetos passarem para pendurar-se e seguir rapidamente antes que eles voltem. Desça cuidadosamente no beiral e contorne a curva para pular no beiral do lado oposto. Suba e escale à direita para chegar à passagem. Corra pela parede quando os espetos se afastarem para passar

em segurança e voltar à Câmara dos Portais.

## Energia extra 3

No centro da Câmara dos Portais, há um mecanismo circular. Aproxime-se e use sua nova espada para ativá-lo. Uma manivela surgirá logo atrás. Você deve girá-la para erguer as rochas até os caminhos que levam às duas torres. Gire a manivela até que uma grande rocha surja no tórreo e complete a trilha até a passagem. Feito isso, desça na área



Energia extra 3

As duas torres



rebaixada à direita do mecanismo no qual você usou sua espada, a seguir pendure-se e pule para trás. Desça pulando de um lado a outro para não se esborrachar, depois desça mais um pouco e corra pela parede à esquerda para pular no pilar e alcançar uma pequena plataforma. Pendure-se no lado direito da plataforma e pule para trás para cair em um beiral abaixo, bem no canto. Pule no beiral ao lado e entre na passagem. Espere os espetos descerem e comece a correr em ziguezague para desviar das armadilhas. Após a curva do corredor há uma rampa protegida por espetos. Para conseguir passar, espere até que a segunda armadilha de espetos se afaste, corra pela parede e solte-se para cair antes de dar de cara com eles – use a habilidade de câmera lenta para facilitar o processo. Mais à frente você encontra outro dispositivo mágico e aumenta mais um pouco sua barra de energia. Volte à entrada do corredor, siga pela esquerda e pule na diagonal. Escale o rochedo pulando de um lado para outro na área estreita.

## Trilha para o jardim

De volta à Câmara dos Portais, gire a manivela até erguer as rochas no lado esquerdo do cenário e criar um caminho até a passagem no centro. Para começar a escalada, vá até as rochas e corra pela parede para pular no primeiro beiral. Suba e destrua o **baú secreto** à esquerda da entrada. Entre no corredor e role em



Trilha para o jardim

zigzague para evitar as lâminas. Não ative o botão à frente ainda, primeiro desça e destrua outro **baú secreto**. Destrua os vasos no local para recarregar suas Areias do Tempo e suba de volta. Ative o botão e use o poder de câmera lenta para conseguir atravessar a passarela. Na próxima parada, corra verticalmente pela parede e pule na barra. Pule no botão e, antes de cair, use seu poder de câmera lenta para conseguir correr pela passarela até o jardim interno.

## Jardins da torre

Acabe com os mercenários do modo que achar melhor e recupere suas forças na água da fonte. Investigue o lado esquerdo do jardim para encontrar um **baú secreto** oculto pelas folhagens. Para começar sua



Jardins da torre

Jardim externo



exploração, volte à entrada do jardim e observe o lado esquerdo para encontrar uma escada pendurada. Corra contra a parede e pule na escada. Derrote outro Rei Corvo logo acima usando as mesmas técnicas usadas no início do game. Suba pela escada e dê uma nova sova no Rei Corvo até que ele fuja para a próxima plataforma. Ignore-o. Pule sobre a escada para a área à esquerda e corra pela parede à esquerda para pendurar-se em uma corda. Corra com a corda e salte na plataforma oculta para encontrar um **baú secreto**. Pule na cortina para descer ao térreo e suba novamente pela escada. Agora corra pela parede da direita e agarre-se na corda. Pule na plataforma ao lado e derrote o Rei Corvo. Corra pela parede da esquerda, pule na barra e salte com precisão dentro da passagem. Desça pelos beirais, acabe com o mercenário solitário e escale os beirais sobre a próxima porta.

## Jardim externo

Gire a manivela para abrir o portão e vá ao jardim para enfrentar uma cambada de inimigos. Você pode se aproximar sorrateiramente dos mercenários para eliminá-los com golpes fatais. Vasculhe atrás do pilar para encontrar um **baú secreto**. À direita deste baú há uma pequena sacada. Pendure-se nela para descobrir uma área secreta logo abaixo e caia dentro dela para encontrar outro **baú secreto**. Pule de uma parede para outra para conseguir voltar ao jardim.



Energia extra 4

## Energia extra 4

No canto esquerdo do jardim há uma pequena área sem a proteção das grades. Pendure-se neste ponto e caia beiral abaixo. Desça até a plataforma oculta e corra pela parede para chegar a um corredor secreto. Desça com cuidado pelos beirais e quebre os vasos se precisar recarregar seu medidor de areias mágicas. No final da descida há um corredor repleto de armadilhas. Logo no começo, espere as duas lâminas entrarem na parede para ativar sua habilidade de câmera lenta e atravessar correndo. Aproveite o efeito remanescente da câmera lenta para rolar sob as próximas lâminas com facilidade. Esta mesma habilidade especial será útil para conseguir passar entre as duas armadilhas adiante. Role por baixo da última armadilha de espetos para chegar ao mecanismo que vai aumentar mais

um pouco sua barra de energia, volte pelo corredor e escale os beirais para voltar ao jardim.

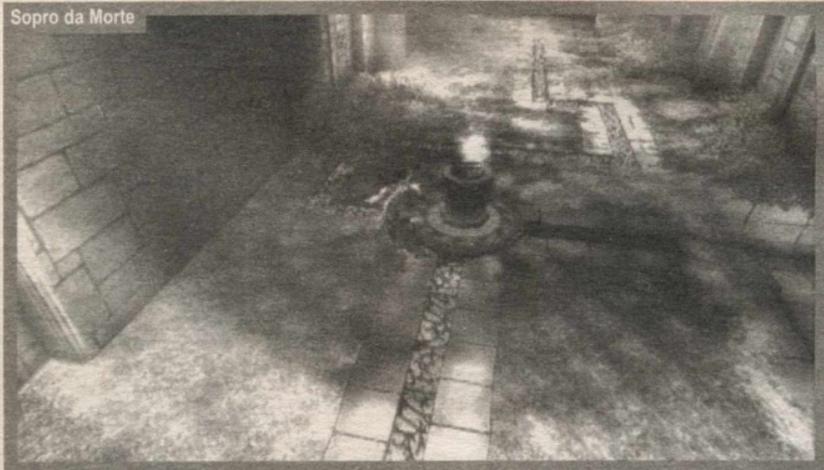
## De volta ao jardim externo

De volta ao jardim, pendure-se no dispositivo do pilar para erguer uma caixa à sua esquerda. Use a habilidade de câmera lenta para conseguir chegar rapidamente até a caixa, suba nela e corra contra a parede para alcançar o beiral acima. Pule no galho da árvore, salte no próximo pilar e pule na próxima barra. Equilibre-se sobre a cerca e pule na barra do pilar para ganhar impulso e alcançar o próximo galho. Pule na corda, na parede, e corra com ela para alcançar a barra na outra parede. Pule no pilar, suba e salte na madeira logo atrás, depois pule na plataforma e destrua seu inimigo.

Escale o pilar no canto esquerdo para encontrar o botão, mas não o

De volta ao jardim externo



**Sopro da Morte**

acione ainda. Pule na plataforma à direita, acabe com seu inimigo e pendure-se no dispositivo para descer a ponte. Atravesse-a, arraste a caixa e coloque-a sobre o botão, depois desça e gire a manivela para habilitar as manivelas do jardim interno.

Desça no local por onde a água está escorrendo e pendure-se na rachadura da parede para contornar a curva. Fique na ponta e pule na corda para descer em segurança. Gire a manivela para abrir a porta e voltar ao jardim interno.

## Sopro da Morte

Após escalar os beirais e voltar ao jardim interno, pendure-se na rachadura e desça rasgando a cortina para aliviar sua queda. Seu novo objetivo no jardim é girar todas as manivelas e redirecionar a rota da água nas canaletas de modo que o líquido vá para as estátuas dos lados esquerdo e direito. Opere o

mecanismo do modo certo para abrir a porta central, depois prossiga e suba pelos beirais. Tome cuidado com os corvos e acerte-os durante a escalada. Entre na sala do portal do tempo e descubra a seqüência certa de botões para ativá-lo. Em seguida, entre no portal para obter o poder especial Sopro da Morte (Breath of Fate).

Trata-se de uma ótima habilidade para encerrar inimigos em bando. Segure o botão de defesa e aperte o botão de habilidades especiais para criar um campo energético que jogará longe todos os inimigos que estiverem à sua volta.

**Volta ao matagal**

## Volta ao matagal

De volta ao presente, desça pelos beirais no buraco para voltar ao jardim interno. Tome cuidado, pois há buracos no jardim que não existiam no passado. Perto da passagem de onde você veio há uma rocha. Suba nela e corra contra a parede para pular para trás e cair sobre um suporte. A mata fechada impede que você enxergue para onde deve ir, por isso, pule para frente às cegas para cair sobre um suporte. Desça na plataforma adiante e escale pelo beiral. Prepare-se para confrontar guerreiras invisíveis. Use ataques de parede para destruí-las ou apele para o Sopro da Morte. Corra pela parede à direita e pendure-se no galho, depois pule na parede à esquerda e caia no galho. Desça na área estreita e suba na plataforma adiante para alcançar o caminho que leva ao jardim externo. Desça pelos beirais, pule no galho,

contorne-o e suba no beiral para prosseguir. Pule no beiral seguinte.

## Selva suspensa

O jardim se transformou em uma verdadeira selva. Após eliminar todos os mercenários na entrada, pendure-se na borda do rochedo e caia no beiral. Desça e acabe com mais um punhado de inimigos. Suba pelos destroços, corra pela parede da esquerda e pule da parede para o rochedo repetidamente até alcançar o jardim. Várias guerreiras virão atacá-lo. Use o Sopro do Destino para não ser espancado, depois suba nas pedras do canto esquerdo, pule no tronco e salte para o galho. Em seguida, pule para o próximo galho e caia sobre o muro. Pendure-se no pilar à esquerda e contorne-o para cair na plataforma, depois fique na ponta e pule no galho para alcançar a próxima plataforma. Novamente, use o Sopro

Selva suspensa



da Morte para arrepiar a gangue de mercenários ou use o pilar para aplicar golpes giratórios. A seguir, corra pela parede à esquerda para cair sobre um beiral e encontrar um bebedouro. Suba no muro ao lado e pule no tronco da árvore em frente. Pule nos demais troncos para cair no galho e suba na plataforma, depois corra pela parede e pendure-se no rochedo em frente. Contorne-o para chegar à saída do jardim.

### A fúria de Dahaka

Ative a câmera lenta para conseguir pular nas pedras e atravessar o buraco. Na área seguinte, você deve ativar novamente a câmera lenta e, ao cair sobre a segunda pedra, correr pela parede para pegar a corda e pular no pilar a seguir. Espere os espetos descerem e pule por cima, depois destrua seus inimigos e agarre-se no pilar, no abismo. Pule na

plataforma adiante e corra pela parede para alcançar a próxima, depois pule no próximo pilar e corra para a passagem. Finalmente, você chega ao ponto central da torre, porém está na época errada. Para voltar ao passado, siga em frente e corra pela parede para pular no pilar. Ao chegar ao último pilar, salte no muro oculto à esquerda, desça até a passagem e suba no beiral oculto para chegar ao esconderijo de um **baú secreto**. Volte ao pilar do meio e observe com atenção a plataforma para enxergar uma barra bem camuflada. Pule nela para ganhar impulso e saltar na viga adiante. Vá à plataforma à esquerda e trema com a aparição furiosa de Dahaka. Fuja pela parede à esquerda e pendure-se na escada adiante, depois desça e pule para trás para fugir pelas barras até a plataforma. Corra pela parede até a próxima passagem, siga pela parede à esquerda e desça. Ative a câmera

A fúria de Dahaka



Caminho Tortuoso



lenta e destrua os barris que bloqueiam seu caminho antes que o monstro apareça. Contorne a área destruída pela esquerda e corra pela parede para pendurar-se na corda. Pule na escada em frente, desça e pule para trás para cair em outra escada. Continue fugindo até passar pela cortina d'água adiante, e então entre no portal para voltar ao passado.

Durante a viagem, você ganha mais um recipiente para armazenar as Areias do Tempo.

## Caminho Tortuoso

Suba pelas escadas. Após derrotar totalmente o seu inimigo, corra pela parede da direita e use a corda para prosseguir. Vá pela esquerda e corra

A fúria de Dahaka



pela parede para pegar outra corda e descer na plataforma. Destrua o **baú secreto**. Não perca tempo com o botão na parede e volte até a plataforma anterior para seguir pelo lado oposto. Pendure-se na sacada e pule nas barras para alcançar a próxima plataforma, depois pule da escada para o dispositivo que abre o portão. Prossiga cuidadosamente pelos beirais e suba a escada. Use a câmera lenta para correr pela parede e passar fácil entre as serras.

### **Enigma das estátuas**

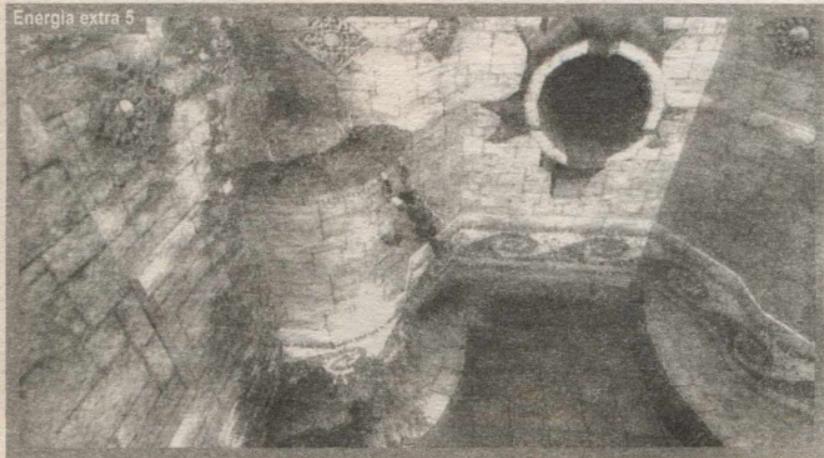
No canto desta área, há um **baú secreto**: destrua-o. No centro do cenário há uma manivela. Gire-a até que a estátua à sua esquerda fique com a ponta maior virada para a esquerda, depois escale esta mesma estátua e pendure-se na parede da direita. Pule na área do canto e corra pela parede para agarrar a corda e

descer na plataforma adiante. Neste local está a segunda manivela: gire-a até que a ponta da estátua ao lado aponte para a estrutura ao sul. Em seguida, pule na estátua e fique na ponta para saltar na estrutura abaixo. Contorne-a cuidadosamente para chegar à próxima estátua e alcançar a terceira manivela. Gire-a até que as duas estátuas fiquem com suas maiores extremidades viradas para o norte, depois corra pela parede para encontrar uma corda oculta e desça no canto. Pendure-se na fresta e pule no pilar. Salte sobre a estátua e pule na área em frente. Destrua o **baú secreto** e role por baixo da porta para encontrar a última manivela.

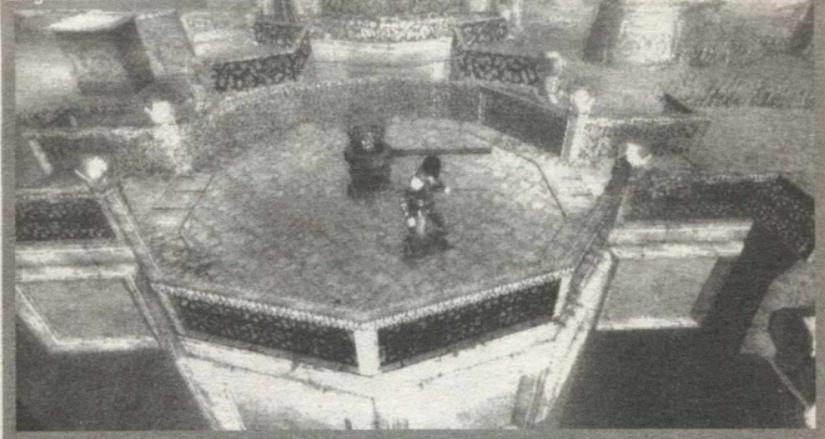
### **Energia extra 5**

Antes de girar a manivela, olhe para cima para encontrar uma passagem secreta. Corra contra a parede para encontrar um pequeno

Energia extra 5



Enigma das estátuas 2



ponto de apoio no canto e suba. Entre no corredor secreto e calcule o tempo correto para correr e passar sob as armadilhas – use a câmera lenta para facilitar a manobra. No final do corredor, há mais um daqueles dispositivos capazes de aumentar a sua barra de energia. A esta altura você já vai estar com meia barra extra, o que vai facilitar muito a sua vida nos confrontos futuros.

## Enigma das estátuas 2

Volte pelo corredor secreto e gire a manivela para liberar a distribuição de água pelas canaletas do cenário. Volte até a terceira manivela e gire-a até deixar as duas estátuas com suas pontas direcionadas para o sul, derrubando a água sobre a canaleta, depois pule na estrutura da parte sul do cenário e volte à segunda manivela. Gire-a e ajuste as duas estátuas até que suas pontas fiquem voltadas para o sul. Corra pela parede

e desça pelo pilar. Mova a manivela central e faça com que as duas estátuas menores joguem água nas canaletas. Com isso você conseguirá desviar a água até a estrutura na parte sul e finalmente ativar a torre do jardim para liberar a primeira trava da porta da Câmara das Areias do Tempo. Durante a animação você vai ver um baú secreto, mas só conseguirá destruí-lo nas etapas finais do game.

## Espada Leão

Tome cuidado com as serras na parede no caminho de volta e lembre-se de usar sua habilidade de



Espada Leão

**Torcida controversa**

câmera lenta como trunfo para driblar as armadilhas com mais facilidade. Ative o dispositivo para abrir a porta, pendure-se na sacada e volte pelas barras. Vá ao outro canto, corra pela parede e vá à plataforma onde há um botão. Ative-o, acione a câmera lenta e volte até a plataforma anterior para subir no degrau que o botão habilitou. Suba pela parede e pule na barra, depois pule no beiral adiante. Ative a barra especial no caminho para descer a escada à frente, desça ao térreo do jardim interno e siga pelo corredor para voltar à Câmara dos Portais. Converse com Kaileena para receber a Espada Leão (Lion Sword).

**Torcida controversa**

Kaileena fica surpresa com a insistência do príncipe. Diante do fatalismo de sua aliada, porém, o príncipe pergunta por que ela o ajuda se nada poderá ser mudado e a serviçal argumenta que talvez seja

porque ele a lembra de como sua mestra era ou ao menos deveria ser. Kaileena explica que a Imperatriz também sabe como e quando morrerá, porém, ela aceitou o seu destino, mesmo em sofrimento. A garota também diz que algo dentro dela deseja que o herói seja bem-sucedido, por isso ela se sente impelida a cooperar, mesmo estando certa de que não há esperanças.

**A torre do relógio**

Volte à Câmara dos Portais e gire a manivela para erguer as rochas no



A torre do relógio

canto, à esquerda do bebedouro. Após concluir a tarefa, os pilares rochosos formarão um caminho que leva diretamente à entrada da torre do relógio. Para subir, pule na área do bebedouro, corra pela parede à esquerda e pule no beiral. Suba e pule na plataforma logo atrás, mas antes de pular na entrada da passagem, pule na plataforma em sua diagonal direita para encontrar um **baú secreto**. Volte à plataforma e pule na passagem. Pendure-se na alavanca para abrir a porta à esquerda, acione a câmera lenta e role sob a lâmina para chegar à passagem a tempo. Logo adiante, na parede repleta de velas, pule de um lado a outro da parede para subir, corra entre as serras e suba pela escada. Ative seu poder de câmera lenta para passar tranqüilo pelas rochas esmagadoras e recupere-se no bebedouro adiante.

## O golem

Acabe com os demônios e pendure-se na beirada da parte direita do local. Siga pendurado para a esquerda e solte-se para cair no beiral abaixo. Desça com cautela até a passarela, destrua todos os inimigos e

encare o primeiro grande chefe, um enorme golem. Ataques diretos contra a criatura não surtirão efeito, já que o monstro é protegido por uma armadura indestrutível. Seu único ponto fraco é a parte de trás de suas pernas. Role por baixo das pernas da criatura e acerte-o repetidamente, abusando da câmera lenta para bater por mais tempo. Após muitos golpes, o golem cairá de joelhos. Vá até suas costas e aperte o botão de pulo para subir em seu ombro e espancar a cabeça do bicho, mas pule fora antes que ele pegue o herói e jogue-o longe. Repita o processo até o príncipe cravar sua espada na cabeça do monstro e siga pelo portão aberto após a derrota do golem.

## No coração do relógio

Investigue a área à direita da escada para encontrar um **baú secreto**. Aperte o botão na parede à esquerda e acione a câmera lenta para ter tempo de subir na pedra e escalar a parede. Não se esqueça de salvar o seu progresso antes de começar a difícil escalada até o coração do relógio.



O golem



No coração do relógio

Logo no início há uma imensa roda girando em alta velocidade. Ative a câmera lenta para enxergar a fresta no mecanismo e pule através dela. A seguir, acabe com seus inimigos e note os pistões em funcionamento, à sua esquerda. Pendure-se no primeiro e siga pulando pelos demais, depois pule na estrutura metálica e acione um botão na passarela. Corra pela parede para pendurar-se na estrutura metálica, mantenha-se pendurado para contorná-la e pule na área do canto. Gire a manivela para mover a barra ao lado, pendure-se na barra e espere a barra seguinte descer para pular nela. Quando seu apoio subir, pule na próxima plataforma.

Novos demônios surgirão para bloquear seu caminho. Não espanque-os com combos ou eles vão explodir na sua cara. Use golpes simples até deixa-los em chamas, então role para trás para fugir da explosão. Fique pendurado para evitar

qualquer chance de ser atingido pelas chamas, no fim pendure-se no dispositivo para erguer a plataforma central. Suba na estrutura de madeira da plataforma e pule no suporte em frente. Contorne o beiral para a direita, suba e vá para a esquerda. Caia na área cercada e abra o **baú secreto**.

### Continuando a escalada

Suba pela escada, pule no muro, siga equilibrando-se para a esquerda e salte no beiral. Passe pendurado e pule na barra, depois posicione-se e pule na enorme madeira giratória. Espere-a girar e pule na área no canto. Em seguida, gire o mecanismo para fazer a engrenagem à frente girar para esquerda. Pule na barra e espere o dente da engrenagem aparecer para pendurar-se nele. Espere a engrenagem girar até a próxima passagem e pule no canto. Acione o botão para mover uma placa de

Continuando a escalada



madeira e, quando o monstro ficar na parede para bloquear seu caminho, ataque com sua arma secundária para derrubá-lo ou corra pela parede e acerte-o no caminho. Após se livrar do bicho, corra pela parede e pule na placa. Espere-a voltar à passagem para pular no beiral, destrua mais demônios explosivos e quebre os barris em frente. Corra contra a parede e pule no dispositivo para erguer a plataforma central. Suba na armação da plataforma, ative a câmera lenta e espere a brecha da engrenagem para saltar no beiral em frente. Pule para o beiral à direita e suba até a saída. Antes de entrar, continue pendurado no beiral e siga pela esquerda para encontrar um **baú secreto**.

## Casa das máquinas

Passa rolando sob a lâmina.

Quando a rocha esmagadora sair da parede, suba nela e corra pela parede para conseguir passar sobre os espetos. Desça a escadaria para encontrar um portão fechado, suba na parede da esquerda, pendure-se na fresta e passe sobre o botão para abrir o portão. Há um bebedouro para salvar o game na escadaria. Use-o.

Enfrente os mercenários adiante com golpes de parede e abuse das esquivas pelo chão. Após derrotá-los, acione o botão na parede e ative a câmera lenta, então corra até a pedra e suba nela para alcançar a corda. Corra pela parede, caia na passarela, siga pelo caminho à esquerda e desça no corredor. Use o efeito de

câmera lenta sem dó para conseguir passar sob as lâminas sem ser atingido e ainda evitar as rochas esmagadoras. Prossiga até o final do corredor, suba na escada e pule na estrutura circular para encontrar mais um **baú secreto**.



Casa das máquinas

Volte pelo corredor até a passarela, mas desta vez siga pelo caminho da esquerda. Espere o momento certo para correr pela parede e passe por dentro da roda do moinho. A próxima roda gira muito rápido, por isso use o efeito de câmera lenta para conseguir enxergar a hora exata e passar correndo pela parede, depois pule nos pilares e caia na área do canto. Gire o mecanismo para descer o elevador e corra pela parede para alcançá-lo. Quando o elevador subir, corra pela parede mais uma vez e pule de uma parede a outra para alcançar a passagem no alto. Antes de entrar na sala da lareira, porém, pule na passarela à esquerda e destrua o **baú secreto**. Em seguida, entre na sala para enfrentar outro golem gigante. Use o mesmo esquema para derrotá-lo e vá ao corredor no canto para encontrar outro **baú secreto**. Volte e siga pelo canto.

## Devastação Temporal

Corra pela parede, pendure-se na corda e pule para cair na água. Recupere sua energia e entre na área de escoamento, depois role por baixo das pás para prosseguir. Pule na primeira passagem à direita e ative o dispositivo para abrir uma porta. Continue rolando por baixo das pás até o final do caminho, depois pule nas barras para chegar à área da porta. Seja rápido no corredor para não ser empalado, passe correndo sobre a serra e agarre uma corda pouco visível logo em frente. Use-a para correr pela parede e cair adiante, depois ative a câmera lenta para evitar os próximos perigos. Mais à frente, suba na rocha esmagadora e corra pela parede para escapar dos espetos. Em seguida, corra pela parede entre as armadilhas, vá até o portal do tempo e ganhe o poder Devastação Temporal (Ravages of

Time). Trata-se de uma habilidade que aumenta muito a sua velocidade para a aplicação de combos destruidores em seus inimigos. Para ativá-la segure o botão de defesa e complete com um leve toque no botão de habilidades especiais.

## Relógio em ruínas

As armadilhas do corredor estão defeituosas no presente, por isso corra pela parede e passe sobre a armadilha no buraco. Ao chegar ao corredor, espere a rocha esmagadora



Devastação Temporal



sair para subir nela e correr pela parede para passar sobre os espetos. No próximo buraco, corra por cima da serra e agarre-se à corda na parede, mas não se precipite, pois o final da parede está destruído. Pare a corda e pule no beiral da parede oposta para prosseguir pendurado, depois siga tranquilamente até chegar ao centro em ruínas do relógio.

## O esconderijo do ursinho

Para descer, pendure-se na beirada e desça rasgando a cortina. Passe correndo pela roda quebrada do moinho e pule no pilar. Depois vá até a área no canto e corra pela parede para cair no elevador. Corra pela parede e suba pulando de uma parede a outra até chegar à sala da lareira onde você enfrentou o segundo golem. Vá ao corredor no canto e desça na água. A seguir, observe a parede rachada para ver uma luz fraca escapando pela rachadura. Guarde bem este local em sua memória, pois mais à frente você vai ganhar uma espada forte o bastante para quebrar esta parede e encontrar uma das melhores armas



O esconderijo do ursinho

secundárias do game: um ursinho de pelúcia. Abandone o local e volte à sala da lareira. Seu objetivo é atrair os monstros explosivos até a passagem bloqueada por madeiras no canto e fazer com que eles explodam bem perto para abrir caminho.

Com o caminho aberto, corra pela parede para pendurar-se na corda e use-a para chegar à área alagada. Siga pela passarela e role por baixo das pás. Pule na plataforma onde há um inimigo solitário, acabe com ele e pendure-se na beirada. A seguir, caia no beiral abaixo e desça até a plataforma. Pule a ponte quebrada, acabe com mais um inimigo, depois pule na direção da queda d'água à esquerda para cair na passagem. Desça pelo corredor no canto.

## O eixo do mal

Chegando ao eixo gigantesco, suba pela escada até o topo e espere a abertura passar sobre sua cabeça para pular. Suba na parede à esquerda até a porta trancada e espere o lado do eixo girar para pular no beiral. Gire com o eixo, pule no beiral e suba, depois pule de volta no eixo, desta vez no beiral mais alto. Contorne-o e suba pelo buraco acima para subir mais um nível. Em seguida pendure-se na saída do esgoto, pule no beiral do eixo e espere ele girar, depois pule na saída de esgoto sob o botão. Suba e pule de volta ao eixo, desta vez no beiral mais alto. Agora você pode pular no botão. Pule nele e, imediatamente, volte ao beiral para pular na passagem aberta.

## Perto de seu objetivo

Use o devastador Sopro do Destino para aniquilar seus inimigos ou use o pilar no centro do cenário para atacar com golpes giratórios. Quando os demônios explosivos surgirem, jogue-os contra a parede rachada para abrir uma rota secreta, pule na rocha e olhe para a esquerda para encontrar seu destino no alto.



Perto de seu objetivo

Suba pulando de uma parede para outra, detone os inimigos e escale a parede à direita. Pule sobre o pilar no centro e salte nos beirais entre os destroços da parede. Corra pela parede para chegar na plataforma da quina e vá até a escada. Pendure-se no parapeito e solte-se para encontrar uma cavidade, depois contorne a curva à esquerda e pule na passarela.



Golem explosivo

Desça pela escada e pule para trás. Em seguida espere o pêndulo e pule no suporte em frente. Siga pela passagem adiante e ative a câmera lenta para passar pelas serras na parede e se pendurar na corda. Desça na passagem à esquerda e corra pela parede para descer pela escada.

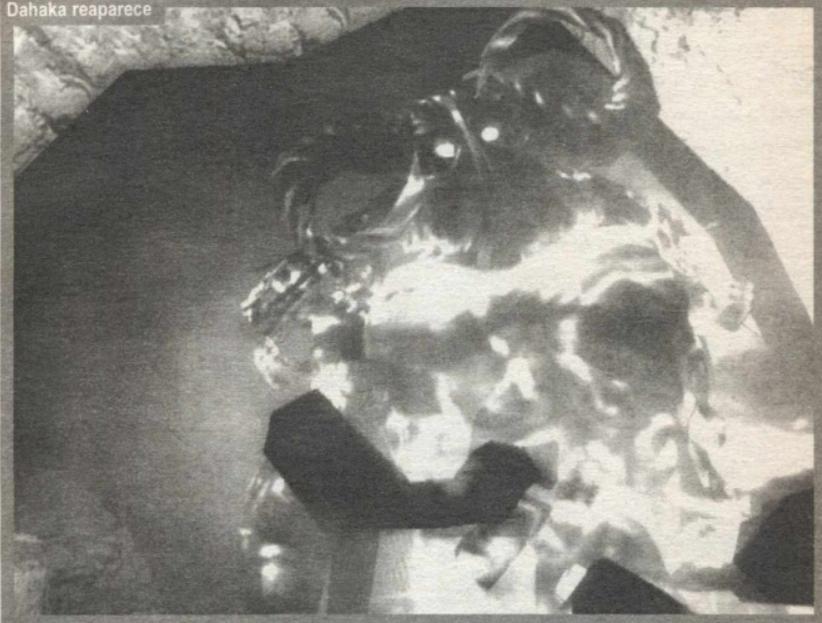
## Dahaka reaparece

Após acabar com a cambada de demônios, suba na parede à esquerda e pendure-se na rachadura, depois pule para a esquerda e prossiga. Mais uma vez, Dahaka surge para persegui-lo. Fuja pelo corredor e não pare por nada. Corra pela parede, pendure-se na corda e solte-se de primeira para não perder tempo e cair na passagem. Passe pela cortina d'água para deixar o monstro para trás, pise no botão e escale pulando de um lado para outro. Use o Sopro do Destino para evitar a emboscada dos mercenários e pule o buraco adiante. Na próxima passagem Dahaka volta a persegui-lo. Fuja pelo corredor e corra pela parede da esquerda para pegar a corda e alcançar a passagem em frente. No próximo buraco, corra pela parede à direita e fuja pela cortina d'água. Use o portal para voltar ao passado e ganhe outro recipiente para armazenar mais areias mágicas.

## Golem explosivo

No caminho de volta, calcule o tempo certo para correr pela parede e

Dahaka reaparece



Perto de seu objetivo



cair na passarela quando o espeto estiver do outro lado, depois corra pela parede e agarre-se na corda. Acione a câmera lenta para enxergar o momento certo para se soltar da corda e aterrisar em segurança, em seguida role por baixo da engrenagem gigante. O buraco adiante pode parecer muito grande, mas você conseguirá atravessá-lo com um pulo direito. Pendure-se na área em frente e desça pulando de uma parede para outra e, durante a batalha, jogue seus inimigos contra a cortina d'água para detoná-los

facilmente. Corra pela parede, pegue a corda e desça na área adiante para chegar ao centro da torre e encarar o terceiro golem. A criatura fica em um local fora de seu alcance e atira barris explosivos o tempo todo. Não fique parado ou você vai voar pelos ares.

### Energia extra 6

Corra para o canto esquerdo e olhe para a parede para encontrar uma rachadura. Fique de olho no golem e, assim que ele atirar um barril, role para o lado para desviar. O



barril vai acertar a parede e abrir uma passagem secreta. Entre e pule sobre as rochas esmagadoras, a seguir ative a câmera lenta para conseguir passar sob os espetos. Na curva do corredor, suba na rocha esmagadora mais alta, corra pela parede e passe sobre as outras armadilhas. Ative novamente a câmera lenta, corra verticalmente pela parede e pule sobre a rocha esmagadora. Em seguida, pule na rocha ao lado, corra pela parede e passe sobre todos os espetos. No final do corredor você ganha sua recompensa: mais um pedaço extra para sua barra de energia.

## Ativando o relógio

Na área do golem apelão, corra para o canto direito e fique perto da porta lacrada. Espere a criatura arremessar um barril e saia da frente para pôr a porta abaixo. Entre e pendure-se no dispositivo para erguer

um elevador na parede à direita no buraco, ative a câmera lenta, volte e corra pela parede para passar no meio da roda no momento certo e agarrar-se ao elevador. Acabe com os mercenários adiante e olhe à sua volta para localizar uma porta rachada. Atraia o disparo do monstro para destruir o bloqueio e encontre mais um **baú secreto**. Suba pela escada e pule na rocha pendurada no centro. Fique atrás dela e espere até o monstro destruir a rocha para aliviar o peso e ser suspenso. Em seguida, pule na área estreita no canto e corra pela parede até chegar à escada. Suba e gire a manivela para mover a primeira grande engrenagem central, mas fique esperto com os pesos em movimento na parede e espere até que eles desçam para correr pela parede até a plataforma. Pendure-se no beiral adiante e solte-se para agarrar no dente da engrenagem abaixo. Caia na próxima engrenagem

Ativando o relógio



antes de ser jogado contra a parede e espere até ficar sobre a barra para se soltar. Pule pelas barras até o próximo beiral, então salte na barra à direita e solte-se para cair na barra abaixo. Há uma rocha suspensa na área. Fique pendurado nela até que o golem atire um explosivo e a destrua, depois pule na área do canto e corra pela parede até a escada. Gire a manivela para acionar a segunda engrenagem, corra pela parede e gire a manivela à frente para mover a última engrenagem.

Corra para a próxima plataforma e passe pela janela ao lado, depois destrua o **baú secreto** e corra pela parede. Desça pela escada e pule de uma parede à outra para descer. Corra pela parede, depois pendure-se na beirada, contorne-a e passe correndo pela parede sob a entrada do cenário para encontrar mais um **baú secreto**. Em seguida, desça para finalmente confrontar o golem. Use a mesma estratégia aplicada com os outros para acabar com este, a seguir vá até o local onde a criatura estava e corra contra a parede para pular em uma barra na engrenagem. Escale até o topo para alcançar a escada, ative o dispositivo para criar uma passarela

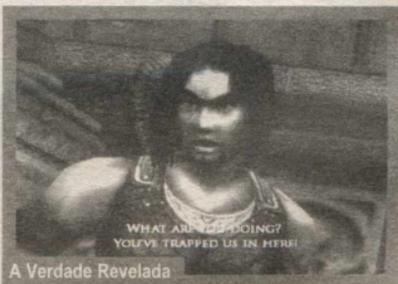
até o centro do cenário e vá até lá girar a última manivela. Com isso você ativa todo o maquinário da torre e, finalmente, abre a porta da Câmara das Areias do Tempo.

### Saída pela esquerda

Nem pense em descer todo o caminho de volta por dentro da torre: pegue um atalho pela porta que abriu à esquerda. Corra pela parede e passe pelo meio das rodas, desça rasgando a cortina e pule de uma cortina para outra. Ao chegar no início da torre do relógio, desça pela estrutura no centro e use a câmera lenta para conseguir pular pela fresta da engrenagem. Destrua mais um golem no caminho e suba pelos beirais. Assim que alcançar a sala repleta de velas, corra pela parede e desça pela cortina, depois volte à Câmara dos Portais e assista a uma animação com Dahaka e a misteriosa criatura que apareceu em diversos pontos da aventura.

### A Verdade revelada

Siga para a Câmara das Areias do Tempo para encontrar Kaileena.



Enquanto ruma para a câmara secreta, o príncipe pede para que a garota fuja da ilha com ele para começar uma nova vida na Pérsia mas, para não quebrar a tradição, ela dá um belo fora no príncipe e nega seu pedido. Ao entrar na câmara, porém, uma surpresa deixa o herói ainda mais furioso: Kaileena é a própria Imperatriz do Tempo. A traidora quer matá-lo para impedir que ele a mate, no futuro, como está escrito no tempo.

## O confronto

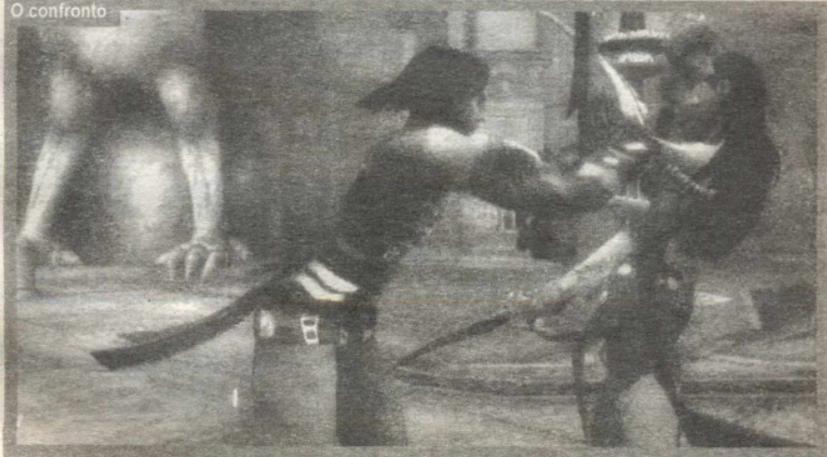
A batalha contra a Imperatriz pode ser fácil se você for um guerreiro paciente. Evite ficar na defesa, porém, pois os golpes da maldita podem tirar sua energia mesmo quando bloqueados. O melhor método é manter-se sempre em movimento e esperar ela se teletransportar. Quando a Imperatriz aparecer ao seu lado, esquive-se do golpe e aplique um combo nela. Use a habilidade

Devastação Temporal neste momento e você vai acertá-la pelas costas com um combo devastador, tirando mais de um quarto da energia da vilã, mas guarde algumas areias mágicas para o caso de precisar retroceder no tempo, pois os ataques da Imperatriz são poderosos. Quando ela evocar outras criaturas, pule sobre elas e ataque por trás para vencer fácil, depois volte ao confronto contra a vilã principal e destrua os dois **baús secretos** perto das estátuas antes de finalizar a luta.

## Velocidade máxima

Após vencer a Imperatriz, o príncipe volta ao início da ilha e se prepara para ir embora deste lugar amaldiçoado, mas Dahaka surge para provar que a aventura está longe de terminar. Fuja do monstro e entre na caverna, depois corra pela parede da esquerda e desça na próxima área. Pule rapidamente nas

O confronto



barras e caia na próxima área. Corra pela parede à esquerda para passar sobre um botão e, assim que agarrar a corda adiante, aperte o botão de pulo para continuar correndo pela parede e descer rasgando a cortina. Entre rápido pela porta para deixar o monstro para trás.

## Uma segunda chance

O príncipe caiu numa tumba bizarra e percebe que suas ações levaram à criação das areias do tempo e, por consequência, todos os

seus problemas. Ao perceber que por mais que lute, suas ações só pioram o contexto, o herói perde sua motivação e resolve dar fim ao sofrimento entregando-se a Dahaka. Porém, ao ler as inscrições ancestrais, o príncipe descobre que ainda há uma esperança. Existe na ilha um item mágico chamado Máscara Fantasma (Wraith Mask), capaz de reverter distorções temporais. A ideia de uma segunda chance renova o espírito guerreiro do príncipe e o motiva a fugir de Dahaka.

## Catacumbas ancestrais

Investigue a área ao redor da tumba para encontrar um **baú secreto**. Suba pela escadaria e Dahaka vai surgir em seu encalço. Corra pela parede da direita e pule na plataforma, em seguida destrua os barris e pule nas barras para chegar até a plataforma acima. Corra pela



Uma segunda chance



parede e agarre-se à corda para prosseguir, depois siga pela parede da direita e pule na plataforma à esquerda. Pendure-se no dispositivo para criar uma cortina d'água e passe por ela para fugir de Dahaka. Puxe o túmulo para fazer peso na plataforma e, com ela, desça de volta à área do túmulo central.



Catacumbas ancestrais

## Luva do Rayman

Prossiga novamente pela escadaria e entre pela passagem que Dahaka destruiu à direita. O monstro aparece novamente para persegui-lo. Há uma bifurcação à frente. Ative o efeito de câmera lenta, vire à esquerda e seja muito rápido para encontrar um suporte de armas comum no canto esquerdo. Destrua-o e você encontrará uma inusitada arma secundária secreta: a luva do personagem Rayman, da série homônima da UbiSoft. Esta luva tem pouquíssimo poder destrutivo, porém tem a habilidade especial de derrubar qualquer adversário com apenas um ataque. Não marque bobeira e continue sua fuga pela rota da esquerda. Role sob os destroços e

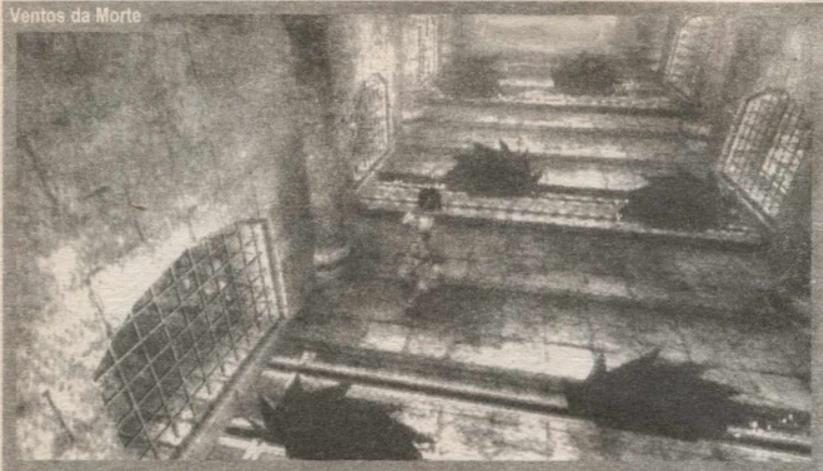
corra até o beco sem saída, em seguida pule de uma parede a outra para escalar, role por baixo dos destroços e repita o esquema para subir. Corra pela parede e pendure-se nas cordas para pular nas barras, prossiga pela parede da esquerda e pule na cortina à direita para descer em segurança. Apresse o passo e pule no dispositivo à frente para criar mais uma cortina d'água. Suba no beiral e puxe o caixão para descer mais uma plataforma e erguer o túmulo central. Volte à passagem na escadaria e, na bifurcação, siga pela direita desta vez. Pule no dispositivo para criar outra cortina d'água e puxe o túmulo adiante. Agora você pode subir pelos beirais na plataforma do túmulo central e ficar de frente para uma nova passagem. Pule nela e destrua o **baú secreto**.

Após a curva, corra pela parede da direita e pule na passagem. Não abuse na luta, pois sua espada está quebrada. Agarre os vilões e jogue-os no buraco para facilitar. Corra pela parede da esquerda e caia na passagem estreita de pedra, depois prossiga pendurado pela rachadura e pule nos suportes estreitos. Acabe



Luva do Rayman

Ventos da Morte



com a cambada no beco sem saída e suba pelas escadas.

## Ventos da Morte

Equilibre-se nas madeiras podres e siga pela esquerda. Pule para desviar do golpe das guerreiras e derrube-as no abismo, a seguir pule na madeira no centro do cenário e vá até a plataforma. Quando você for correr pela parede, a amazona virá na sua direção para derrubá-lo. Seja mais rápido e acerte-a no caminho. Desça pela cortina e corra ao altar onde está a Espada Escorpião (Scorpion Sword). O insistente Dahaka, porém, surge e derruba a espada no buraco. Fuja e desça pela escadaria, desvie dos barris e corra pela parede à esquerda para chegar a um local seguro. Descubra a seqüência para ativar o portal do tempo e você vai ganhar a habilidade Ventos da Morte (Winds of Fate) durante sua viagem temporal. Para usá-la, pressione o botão de

defesa e segure o botão de habilidades especiais.

## Espada Escorpião

Ative a câmera lenta para correr pela parede e salte antes que as armadilhas possam pegá-lo. Role sob a lâmina e seja rápido para fugir das serras na escadaria. Volte até a sala do altar e pegue a Espada Escorpião. Com ela você pode arripiar seus inimigos e até destruir paredes rachadas. Para isso, basta segurar o botão de ataque para um ataque concentrado e poderoso. Teste-o na



parede rachada no final do caminho, depois gire a manivela para abrir a porta e acabe com os carrascos. Empurre a caixa sobre o botão e destrua o **baú secreto** em uma das celas. Prossiga e desça pela escada, ative a câmera lenta e desvie das armadilhas. Gire a manivela na próxima sala para abrir duas celas, destrua o **baú secreto** em uma delas e ative o botão na outra. Use a câmera lenta para chegar a tempo na saída, gire a manivela e salve seu progresso no bebedouro. Corra pela parede sobre espetos e suba pulando de um lado a outro da parede.

## Golem mumificado

Volte à câmara onde você pegou sua Espada Escorpião e prepare-se para enfrentar um golem mumificado. Use a mesma estratégia de sempre para destruir a criatura. Após vencê-lo, investigue a área no canto e suba

pela escada na parede. Destrua o **baú secreto** perto da porta.

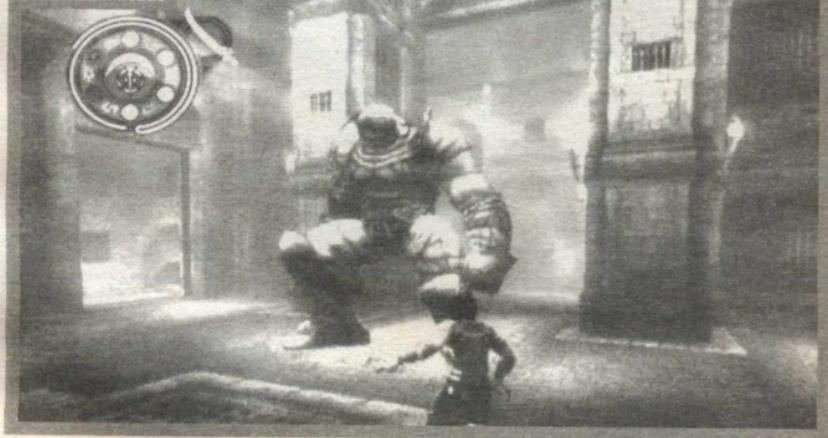
## Energia extra 7

No andar superior, há dois lugares que você pode quebrar usando o golpe concentrado de sua nova espada. Em um deles há uma porta e no outro, o botão que abre a porta. Ative a câmera lenta para chegar à porta a tempo e entre na passagem secreta. Use sua habilidade de câmera lenta para passar pelas armadilhas e alcance o final do corredor para que



Energia extra 7

Golem mumificado



você aumente, mais uma vez, sua barra de energia.

## Trilha sinuosa

Vá até o final do corredor e corra contra a parede para pular na madeira. Salte no beiral da parede e continue a escalada até chegar ao bebedouro. Suba na madeira sobre o bebedouro e pule contra a parede para alcançar outro apoio. A entrada da biblioteca está logo acima. Use sua habilidade Ventos da Morte para acabar com todos os inimigos que guardam a passagem.



Trilha sinuosa

## A biblioteca de Kaileena

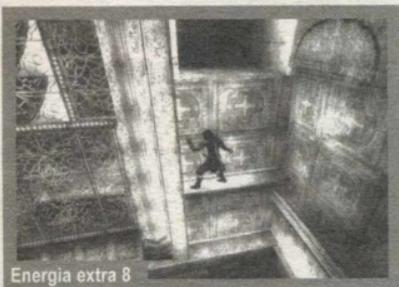
Encontre a segunda manivela na estante oca e gire-a para mover as prateleiras e revelar uma passagem. Vá até a sala no canto e acione o dispositivo, então use o seu poder de câmera lenta para ter tempo de voltar, acionar a manivela anterior e correr pela porta central. Suba pela escada e destrua o **baú secreto** à esquerda, atravesse a área e observe com atenção as prateleiras no canto esquerdo, para enxergar duas alças. Puxe-as para arrastar as duas prateleiras, depois pule de uma prateleira a outra para subir. Corra pela parede, pendure-se na barra e pule no suporte acima. Fique na ponta e pule nas barras para chegar ao beiral, em seguida siga pela madeira à direita e caia nos destroços para encontrar um **baú secreto**. Suba no beiral da direita e pule na estrutura circular.

A biblioteca de Kaileena



## Energia extra 8

Pule na segunda estrutura circular e salte no beiral da prateleira. Desça até o último beiral e siga pendurado para direita. Suba no canto para encontrar uma passagem secreta.



Energia extra 8

Corra pela parede para evitar a primeira armadilha e caia antes de dar de cara com a segunda. Espere as serras virem na sua direção e corra pela lateral para desviar. Para finalizar, corra pela parede e solte o botão na metade do caminho para cair entre os espetos. Prossiga para aumentar mais um pouco a sua barra de energia.

## Fuga da biblioteca

Volte à segunda estrutura circular e prossiga pela passagem no centro. Fique sobre a ponta da madeira e pule para a passagem adiante. Siga equilibrando-se pela estrutura de madeira e desça no corredor abaixo para destruir um **baú secreto**. Para voltar, arraste a caixa até a parede e corra para pular de volta na madeira. Salve seu progresso no próximo corredor, pendure-se na barra adiante e espere a armadilha subir para pular.

No próximo buraco, corra pela parede e ataque a guerreira para derrubá-la. Destrua a porta adiante.

## Ursinho "Pimpão"

Esta missão é totalmente opcional. Você pode aproveitar sua passagem na área inicial da torre do relógio para buscar o ursinho de pelúcia secreto. Trata-se de uma arma secundária com mínimo poder de ataque, mas com uma ótima capacidade adicional: ela recupera sua energia enquanto atinge nos inimigos. Como se trata de uma arma secundária indestrutível, fica claro que pode ser um grande trunfo contra os futuros inimigos apelões.



Ursinho "Pimpão"

Para pegá-lo, siga as antigas instruções para escalar novamente a torre do relógio até o portal, viaje ao presente e vá à sala da lareira onde você enfrentou o segundo golem. Siga pelo corredor no canto e pule na água. Use o ataque concentrado da espada para destruir a parede rachada e encontre a arma secreta. Em seguida, volte ao portal e desça até o início da torre, no presente.

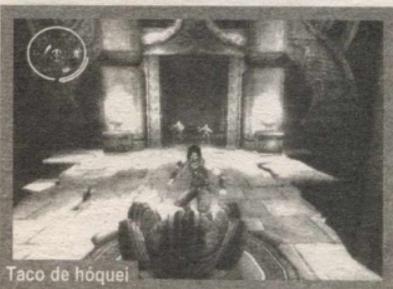
## Energia extra 9

Volte à Câmara dos Portais e gire a manivela para erguer as rochas ao lado da sacada no alto. Escale os pilares, pule nas rochas e corra pela parede para pular na sacada. Sua missão é escalar novamente a área do capítulo "A 1ª grande escalada", da página 20, até a sacada no topo. Ao chegar lá, use o ataque concentrado de sua espada para destruir a grade quebrada, abra o **baú secreto**, arraste a caixa para fora e encoste-a na parede. Suba, corra contra a parede, pule para trás e pule novamente para cair em uma passagem secreta. Passe por todas as armadilhas para aumentar sua barra de energia pela última vez e completar o segundo nível de força vital. Desça pela cortina e vá até o local onde você encontrou Kaileena pela primeira vez e uma rocha partiu a escada em duas. Destrua o **baú**

**secreto** perto da escadaria e pule no beiral da viga à esquerda. Prossiga rumo ao próximo portal e faça mais uma viagem pelo tempo. Vá para a Câmara dos Portais.

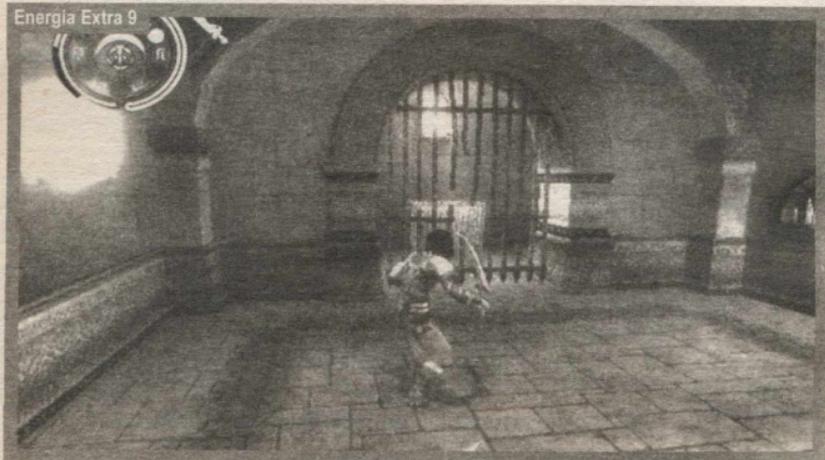
## Taco de hóquei

Esta é mais uma missão opcional. Vá até a Câmara dos Portais no presente e gire a manivela até que um enorme bloco complete a passagem térrea. Desça na área rebaixada ao lado do dispositivo no qual você usou a espada em etapas



Taco de hóquei

### Energia Extra 9



passadas e continue descendo, pulando de um lado a outro da parede. Vá até a passagem secreta e destrua a parede rachada usando um golpe concentrado de sua espada. A passagem guarda o taco de hóquei, uma arma secreta capaz de nocautear qualquer inimigo com apenas um ataque.

## Espada Rosa

Esta arma é outra busca opcional. No presente, vá ao jardim externo da torre e escale até o topo. Siga até o local onde a água desemboca e contorne a parede. Quebre o muro rachado para encontrar uma câmara secreta e chegar à arma.

## A espada mais poderosa

Após coletar os itens secretos que desejar, retome sua jornada. Vá até a Câmara dos Portais no presente e suba até a Câmara das Areias do

Tempo. Se você encontrou as nove passagens secretas e dobrou sua barra de energia, a espada sagrada Water Sword estará em um altar na entrada da câmara. Ao pegá-la, você muda os rumos do game e ganha o direito a um final especial. Entre na passagem no lado esquerdo da sala do trono, espere os espetos subirem para ativar a câmera lenta e corra pela parede depois que as serras descenderem, para não ser atingido.

Pule na direção da passarela à frente para voltar à sala real e use um golpe carregado para destruir a parede



Espada Rosa

A espada mais poderosa



Danação



rachada atrás do trono e encontrar mais um portal do tempo. Viaje por ele e você vai obter o último recipiente disponível para carregar as Areias do Tempo.

## Danação

Acabe com as criaturas famintas e escale o rochedo. Corra pela parede e derrube o monstro no seu caminho, atravesse a enorme plataforma e pule na passagem adiante. Recupere-se no bebedouro e role pelo buraco da parede. No corredor, acione o botão e pule na plataforma, depois corra pela parede e pule no pilar. Salte para a parede de onde você veio e suba pulando de um lado a outro. A seguir, pendure-se na barra, pule no botão e pule de volta para a mureta sem demora. Ative a câmera lenta, pule na plataforma que você habilitou e corra pela parede para agarrar a barra. Pule no botão e salte para a barra acima.

Pule na plataforma e corra para a próxima mureta. Salte sobre o botão e

volte, acione a câmera lenta, suba na próxima plataforma e corra pela parede até a barra. Pule na parede e salte direto para a cortina, mas antes de chegar ao final, pule para trás e quebre a parede rachada para descobrir um caminho oculto. Na beira do precipício, contorne pela rachadura ao lado, pule na cortina e desça para encontrar a Máscara Fantasma. Ao vesti-la, o príncipe se transforma no Fantasma da Areia, a criatura misteriosa que ele viu diversas vezes. O nobre constata que o único modo de voltar a sua forma normal é matar a sua própria forma no passado. Transformado em Fantasma da Areia, seu medidor de areias místicas enche sozinho constantemente, porém sua energia cai no mesmo ritmo.

## Ciclone da Morte

Suba na parede logo atrás e pule. Na segunda barra, pule na quina da parede e salte de volta

para agarrar-se no pilar. Prossiga pelos beirais e, no fosso de espetos, espere a armadilha se afastar para correr pela parede da esquerda e pular no final. Suba na hora certa. No próximo fosso, pendure-se na rachadura e suba na pontinha. Quando a serra vier em sua direção, pule sobre ela e pendure-se na próxima ponta. Espere a serra passar, suba e pule sem medo na direção da próxima. Pendure-se para direita e vá ao portal. Ao viajar para o passado você ganha o poder Ciclone da Morte (Cyclone of Fate), uma versão ainda mais poderosa do Vento da Morte.

## Grifo

Há duas serras no fosso. Espere elas se afastarem para ativar a câmera lenta e pular na ponta. Use o mesmo recurso quando elas passarem sobre você para ganhar tempo e pule até a próxima ponta. Pule no beiral ao lado

e prossiga. Pendure-se sob a armadilha e, quando ela se afastar, suba e corra verticalmente na parede para alcançar o beiral. O beiral ao lado está protegido por duas serras. Salte nele e ative a câmera lenta para conseguir pendurar-se, passar sob a primeira serra e subir antes de ser pego pela segunda. Localize o bebedouro e o **baú secreto** mais à frente, depois pule na enorme plataforma para confrontar o Grifo, um poderoso monstro mitológico. O ponto fraco da criatura são suas patas traseiras. Ative a câmera lenta e fique atrás dele batendo nas patas sem dó, e use o Ciclone da Morte para tirar muita energia da criatura. Quando o Grifo estiver voando, role para os lados para esquivar de suas investidas.

## Luta contra o passado

Vá ao corredor no lado esquerdo do cenário e desça pelas cortinas.

Ciclone da Morte



## DETONADO

Espere os espetos subirem para escalar a parede, mas fique atento: há uma armadilha no corredor bloqueando o caminho. Aproxime-se dela, encoste na parede da esquerda e corra contra ela para pular por cima. Ao sair no jardim, na área do enigma das estátuas, destrua o **baú secreto** na extremidade sul, faça o caminho manjado até a entrada do jardim da torre e vá para a Câmara dos Portais. Você vai ouvir de penetra uma conversa entre Kaileena e Shahdee, na qual a Imperatriz ordena que sua subordinada desembarque para confrontar o príncipe no mar.

Não há como descer na Câmara dos Portais. Volte ao jardim e suba pela escadaria. Na segunda escada, pendure-se na barra do lado esquerdo, pule na plataforma e siga pela passagem central para retornar ao portal do tempo. Após a aparição de Dahaka, recupere sua energia na água e role por baixo da primeira

armadilha. Corra pela parede para descer pela cortina e pule para trás para cair na plataforma. Para escalar, salte entre a parede e a pilastra, pois, desta vez, a parede não estará arrombada. Contorne o pilar pendurado e siga equilibrando-se pelo caminho estreito. Suba no próximo pilar e salte para trás para se pendurar na raiz no teto, pule na rachadura e pendure-se na plataforma ao lado. Suba na caixa, pule no caminho acima e pule de novo. Escale pelos beirais para chegar a outro portal.

### Imagem distorcida

Desvie dos espinhos e corra para não ser empalado, depois corra pela parede e agarre-se à corda. Pule na corda ao lado e prossiga. No próximo buraco, fique sobre o beiral da direita e solte-se para encontrar outro logo abaixo. Pule na barra e solte-se para cair na barra bem

Imagem distorcida



abaixo, pendure-se na sacada e pule na passarela abaixo. Perto do bebedouro há um botão que não estava lá durante sua primeira visita ao local. Ative-o e volte para assistir a uma animação. Kaileena fica possessa com Shahdee ao descobrir que o príncipe já está na ilha.

Corra pela parede para passar sobre os espetos, pendure-se na corda e passe entre as serras. Mais à frente há três serras na parede. Ative a câmera lenta para ver a hora certa para passar entre elas e, antes de cair na plataforma adiante, pule sobre a lâmina. Corra pela parede e passe entre as duas serras, depois role pelo buraco na parede para sair.

## Cemitério naval

Atraia os monstros explosivos para a parede rachada à esquerda e destrua-os para abrir caminho. Pendure-se, desça rasgando a cortina e pule para trás para cair em uma barra. O cenário está ruindo, por isso evite ficar parado. Solte-se para cair na barra abaixo, pule no mastro e salte nos outros mastros para chegar à plataforma. Corra contra a parede e pule para trás para pendurar-se no galho da árvore, pule sobre o muro, corra pela parede, agarre a corda e alcance a cortina adiante. Desça rasgando e pule para trás para encontrar uma barra. Pule contra a parede e suba pulando de um canto a outro, destrua o **baú secreto**, pendure-se na beirada e solte-se. Desça rasgando pela cortina e pule

para trás para encontrar outra barra. Pule para frente e rebata na parede para alcançar a barra mais alta, depois pule nos mastros para cair na passarela e vá correndo para não cair. No final, corra contra a parede e pule na plataforma no alto.



Cemitério naval

Corra pela parede e acerte a mulher que vem em seu caminho. A plataforma a seguir vai ruir, por isso ative a câmera lenta para ter tempo de destruir o **baú secreto** e abrir caminho através da parede rachada.

## Fuga alucinada

No fosso adiante, espere as serras se afastarem para ativar a câmera lenta e atravesse, acertando a guerreira no caminho. Mais à frente há três serras na parede. Espere até que elas desçam, corra pela parede oposta e suba pulando de um lado para outro. Continue usando a câmera lenta para conseguir passar pelas serras frenéticas e, após a animação, volte e destrua o **baú secreto** no canto da sala. Use os pilares para chegar ao próximo corredor e recarregar suas forças, passe entre os espetos, corra e role para fugir das

## DETONADO

lâminas da parede. Ative a câmera lenta para passar sob as lâminas e pular no parapeito em frente sem esbarrar na serra, fique pendurado e pule para o outro lado em segurança. Desça com calma. Sua habilidade de câmera lenta será útil para correr pela parede e passar entre os espetos.

### Fornalha infernal

Há um **baú secreto** escondido no lado esquerdo do cenário e outro do lado direito. Suba pela escada da plataforma. Seu objetivo é girar as barras para canalizar o metal derretido até o caldeirão. Vá até a tubulação perto do vazamento de metal derretido e ajeite os canos. Após ajustá-los corretamente e derrubar a plataforma, suba por ela.



Fornalha infernal

### Prisão mórbida

No fosso, use a câmera lenta para conseguir correr pela parede antes que as lâminas saiam e corra pela parede quando os espetos vierem em sua direção para passar sobre eles, depois escale a parede e desvie das serras. Ao chegar no topo dos beirais,

pule para trás para descobrir uma passagem, gire a manivela e abra-a. De frente para o fosso, corra contra a parede à esquerda e pule na madeira. Ative a câmera lenta e salte sobre os espetos para cair no suporte adiante, a seguir, na ponta, espere até que a armadilha abaixo se afaste e desça.



Prisão mórbida

Pule no beiral das serras e ative a câmera lenta para conseguir descer entre as quatro lâminas. No beco sem saída, corra pelo centro, suba contra a parede e pule para trás para alcançar o suporte – use a câmera lenta ou a lâmina vai pegá-lo de frente. Vá pela porta central e suba pelas madeiras até o bebedouro no topo.

### A Queda de Dahaka

Destrua a porta para entrar na biblioteca, gire as manivelas para mover as prateleiras e acione o dispositivo para abrir a porta no centro. Use a câmera lenta para conseguir fazer tudo a tempo. Faça o mesmo caminho manjado para escalar a biblioteca e, quando Dahaka aparecer pela milésima vez, não dê bandeira e suba pelos beirais. Siga pela amacção sobre a cabeça do

monstro e desça pelos beirais adiante. Dahaka virá atrás de você. Corra para atraí-lo a uma armadilha.



A queda de Dahaka

## Espada de Luz

Prossiga pela caverna e, ao chegar no primeiro buraco, corra pela parede para destruir o **baú secreto**. Volte e desça pelos beirais, corra pela parede e pule na passagem. Chegando no final do caminho, suba pulando entre o rochedo estreito para encontrar beirais. Na passarela acima há uma porta fechada, portanto siga pela trilha à direita. No final do caminho, corra pela parede e pule nas estalactites para encontrar um botão. Ative-o, use a câmera lenta e corra pela parede para voltar rapidamente pela mesma trilha de estalactites, em seguida passe pelo portão e caia no buraco. Olhe à esquerda para encontrar uma rachadura. Use o ataque concentrado de sua espada para destruí-la e encontre a última arma secreta do game: uma espada de luz.

## Consertando os erros

Pendure-se na corda, suba e pule na fresta da outra parede. Pule na

próxima corda e salte até o beiral da parede oposta. Você vai chegar na torre do relógio. Passe pela sala da lareira e vá à passarela adiante ativar o dispositivo. Vai rolar uma animação na qual você é atacado por um golem traiçoeiro. Assim que acordar, corra até a porta que você abriu e siga pela água. Desça pelo caminho demonstrado pela animação e, após o bebedouro, no corredor das armadilhas, suba no beiral da parede da direita para passar sobre o perigo. Na saída do corredor, vá pendurado para a esquerda, pendure-se na sacada e pule direto para a área cercada. Desça pelo caminho manjado até a saída da torre do relógio e, ao chegar na Câmara dos Portais, acompanhe a cena em que Dahaka aparece. Desta vez a versão macabra do príncipe vai deixar sua personalidade antiga morrer nas mãos do monstro para poder se livrar da máscara maldita. Suba até a Câmara das Areias do Tempo.

## O confronto final

O príncipe volta ao ponto da traição de Kaileena. Apesar de tentar



O confronto final

## DETONADO

usar novos argumentos para convencê-la, a Imperatriz está mesmo determinada a matá-lo. Sem alternativas, o herói atrai a assassina obcecada até o portal e a manda para o presente. Vá atrás e faça o caminho de volta ao local onde você enfrentou Grifo para encontrar Kaileena novamente. Como a Imperatriz está no presente e não morreu, como estava determinado em seu destino, ela se tornou uma anomalia temporal como o príncipe e Dahaka surge para matá-la. Ao tentar salvá-la, o príncipe descobre que a espada secreta Water Sword pode protegê-lo dos golpes fatais do monstro e parte para o ataque.

Dahaka é extremamente apelo e seus ataques tiram muita energia, por isso role no chão para se esquivar de seus tentáculos e use a câmera lenta para conseguir aproximar-se para atacar. Acerte-o com combos destruidores e colete os itens de

recuperação mística espalhados pela arena. Quando você conseguir arrancar metade da energia do monstro, Kaileena vai acertá-lo com um projétil mágico e Dahaka ficará pendurado por algum tempo na beirada da arena. Ative a câmera lenta e acerte-o repetidamente. Assim que a velocidade do jogo voltar ao normal, renove o poder para ficar batendo no monstro até derrubá-lo. A criatura maldita finalmente está derrotada e você pode partir para o abraço com Kaileena que, enfim, desistiu da idéia de cortar a cabeça do herói.



O confronto final



O confronto final



O confronto final



O confronto final



O confronto final





# **GAMEMASTER** **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista  
**GAMEMASTER** edição Nº 1.  
Não pode ser vendido separadamente



Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-021 São Paulo - SP  
Fax: (0xx11) 3819-0538  
[www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)