



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Consejo práctico para el uso de esta guía: señala con el Mouse la línea en la que vas en el juego para que no te pierdas.

CAPÍTULO 1: ENTRADA A LA FORTALEZA – PRESENTE

RUINAS PLAYA – PRESENTE

Empezaras con un video donde aparecerá una escena en la cual se muestra tu historia, para que tengas una idea de cómo vas a tener que correr después para protegerte del Guardián de las arenas del tiempo, El Dahakha. Empiezas a matando a los guerreros en el barco, en cuanto mates al primero podrás tomar su arma y así irás doblemente armado, la segunda arma se puede arrojar, o utilizar como doble con los combos.

Aparecerás en la zona de las bodegas del barco, puedes recargar tu energía con el agua, después de otra escena de video estarás en la cubierta del barco, mata a los guardias, ve a la izquierda y sube por la escalera para luchar por primera vez con la mujer de negro.

Tips para combatir con la de negro: Al llegar mantente cubierto, no la ataques hasta que ella te empiece a golpear con sus espadas, espera que te tire un combo, luego la puedes atacar, dale dos o tres golpes, en cuanto se cubra puedes rodarte hacia su espalda, darle otra vez o brincar hacia ella, llégale por el aire atacando de nuevo.

Así te la llevas hasta que le bajes su energía, conforme avances aparecerá una escena donde están los dos luchando frente a frente con sus espadas, presiona repetidas veces el botón izquierdo del Mouse para que te separes de ella, sigue peleando con ella hasta que aparezca otra escena donde te quita las espadas, aparecerás en una isla.

LA ISLA DEL TIEMPO – PRESENTE

En la playa te despertaran los cuervos, te darás cuenta que no traes espadas, toma un palo que esta junto a ti, mata a los cuervos, puedes recargarte de energía con el agua, camina hacia la izquierda sobre la playa, hay una escalera, sube por ella llega hasta la fuente, bebe agua de la fuente para recuperar energía, guarda tu partida.

Cada que veas una fuente como esta puedes guardar tu partida. Pondré el nombre del lugar y tiempo en el que estas en azul claro.

Sube al muro, ve por la saliente, brinca hacia en frente de ti, trepa por la salientes, llega a las escaleras, trepa por el muro, camina hacia delante, en cuanto cambie la cámara baja por



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

la saliente, camina por la pared, trepa a la columna, brinca otras dos columnas, de ahí a la saliente, trepa, ve hacia la derecha, **Cada que veas un baúl puedes romperlo para liberar una imagen oculta que podrás ver al final en el menú extras, esto es opcional.**

Camina hacia la izquierda, presiona la barra para rodarte sobre el hueco de la puerta, mata a los guerreros, presionando C puedes tomar el arma de cualquier guerrero muerto. Trepa por el muro, recorre las escaleras, camina por la pared, otra vez camina por la pared, rebota al otro lado, mata a los guardias. Sube por el muro, ve por el pasillo a la puerta de barrotes, ve hacia la izquierda, trepa al muro sobre la puerta, déjate caer, veras una puerta cerrada a la derecha, sigue de frente, verás una escena donde aparece **la mujer de NEGRO. (Shahlee)**. Haz obtenido **LA ESPADA DE ARAÑA**, Mata a todos, ¿Recuerdas la puerta cerrada? aparecerá abierta, regresa hacia la puerta de barrotes, ve hacia la izquierda, llega a la fuente, recupera energía, guarda tu partida.

Durante el juego habrá escenas que te indicaran siempre a dónde debes llegar o por dónde ir, procura prestar atención.

ENTRADA DE LA FORTALEZA - PRESENTE

Ve por la pared, brinca hasta el otro extremo, recorre el pasillo hasta una sala grande, al cruzar la puerta verás una escena donde aparece el Señor de los Cuervos al centro del pasillo.

Puedes enfrentarlo, pero al matarlo te volverá a aparecer otras dos veces, o puedes evitarlo, ve hacia la derecha, ahí trepa al muro, de ahí rebota al balcón, sigue derecho, ve por la pared, rebota a las columnas, brinca hasta llegar al otro lado, ve hacia la derecha sobre la pared, recórrela de regreso, tomate de la saliente, trepa por otra saliente, brinca por la columna verás una puerta cerrada, ve hacia la derecha, pisa el interruptor, regresa para entrar por la puerta que acabas de abrir.

Verás una escena que te muestra por donde ir, recorre la pared, déjate caer por la cortina, mata a los enemigos, (Observa bien este escenario, te será familiar en el futuro.) Ve hacia la columna cuadrada con una piedra a un costado, trepa por ella, hasta el siguiente nivel, mata al guardián, ve hacia la derecha, recorre la pared, en la saliente, muévete despacio hacia el lado izquierdo, cuando cambie la cámara sigue moviéndote hasta un hueco en la pared,





Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

déjate caer dos veces, ve por el pasillo, corre por la pared, sigue hasta que llegues al **Primer Portal del Tiempo**, camina hacia la nube de arena, verás a la mujer de negro que se desaparece en el tiempo, irás tras ella, ahora has viajado al PASADO. Haz obtenido **EL PODER DE RECORDAR (Te será muy útil cuando estés en peligro)** recupera energía, guarda tu partida. Disfruta de la escena,

Recuerda que todos los mecanismos de defensa están funcionando, en el presente algunos están en ruinas

CAPÍTULO 2: PERSIGUE LA CHICA DE NEGRO (SHAHLEE) - PASADO

ENTRADA DE LA FORTALEZA - PASADO

Regresa por el pasillo, evita los obstáculos, corre por la pared, mata al guardia, llega a la sala, mata a todos, ve a la izquierda trepa por las columnas, sube, ve hacia la izquierda corre por la pared, rebota al otro lado de la saliente, brinca al balcón, corre por la pared, pisa el interruptor, déjate caer por la cortina, cruza la puerta, ve por el pasillo, evade los obstáculos, recupérate de energía Guarda tu partida.

Ve por el pasillo, mata a las sombras, sube por la escalera, mata a todos, sigue por el pasillo, evita los obstáculos, brinca a la saliente, sube, recórrete hasta el otro lado, baja, brinca al pasillo, mata al guardia, evita los obstáculos, llega hasta la **SALA CENTRAL**, mata a todos, ve hacia el otro lado de la sala, recupera energía, guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Regresa al centro, ve por la derecha, trepa por las salientes hasta arriba, brinca por las columnas hasta llegar a la saliente del lado izquierdo, trepa al muro, recorre la pared por la izquierda, rebota al balcón, mata al guardia, brinca al otro lado evitando los obstáculos, llega a las escaleras, baja por ellas, mata a los guardias, observa los puntos que se ven en el piso, ten cuidado por que salen púas, ve por el pasillo rodándote por el suelo varias veces hasta que llegues a la fuente, recupera energía, guarda tu partida.

PASADIZO SUR – PASADO

Cruza por el piso evadiendo los obstáculos, llega a la sala siguiente, verás una escena de la chica de negro corriendo por una puerta, mata a todos, trepa al pedestal derecho, cuélgate de la barra, brinca a la siguiente recórrete, brinca hasta el balcón, mata a los guardias, cruza por la viga, mata a los guardias, cuélgate de la barra que sale de la pared, brinca por las otras barras hasta el balcón, mata a los enemigos, cuélgate sobre el balcón de en frente de la puerta, salta a la viga, ve al otro lado, brinca al balcón, mata a todos, brinca por la cortina al balcón de abajo, ve por la viga despacio, mata a la vampiro, sigue por la viga al otro bal-



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

cón, mata al enemigo, cuélgate de la viga que sale de la pared, ve hasta el balcón de arriba, mata a todos, cuélgate del balcón de en frente de la puerta, brinca hacia la viga, camina despacio, mata a la vampiro, recórrete hasta la viga de en medio, brinca al columpio para abrir la puerta, baja por la cortina, pasa por la puerta que se abrió, baja por las escaleras, cuélgate de la cortina, brinca por las vigas hasta el pasillo con picos, corre evitándolos, llega a la fuente, recupera energía, guarda tu partida.

OJO llegaras a un balcón con una reja medio rota a la izquierda, ahora no la puedes romper, pero cuando consigas la espada de escorpión si, SOLO EN UN MOMENTO DEL JUEGO SE PUEDE VOLVER AQUÍ, para conseguir una de las Mejoras de Vida, está estratégicamente en el juego para que pase desapercibida, si no obtienes la mejora, no podrás terminar el juego de la segunda forma (Enfrentándote con el Dahaka)

ALTAR DE LOS SACRIFICIOS - PASADO

Ve por el pasillo hasta las escaleras, verás una escena, préstale mucha atención. Verás una especie de momia cruzando por arriba, escucharas gritos, correrás a ver a la chica de negro peleando con la de rojo.

Corre y evita que la chica de negro tire a la de rojo, atácala cuando esté desprevenida, hasta que se cubra, ruédate por el piso hacia un lado, sigue atacando, así hasta que la derrotes.

Verás una escena donde pelean las chicas, ayudas a la chica de rojo, la de negro se desaparecerá, se derrumbaran algunas partes obstruyendo la salida.



LLEGA A LA CÁMARA DEL RELOJ DE ARENA - PASADO

Ve por las escaleras, golpea el baúl, ve al pedestal que esta al centro, recórrelo hacia las escaleras, descubrirás un pasadizo secreto, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA PRIMER MEJORA DE VIDA.**

Regresa por el pasillo hasta la sala anterior, ve por la izquierda trepando por las rocas, brinca a la saliente, muévete entre las salientes y las barras para llegar hasta arriba, trepa por el muro, toma la cuerda, corre hasta la viga, brinca al pasillo, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Ve por el pasillo roto, déjate caer en la viga, brinca al otro lado, ve por el muro, brinca a la saliente, trepa a la barra, brinca al muro, trepa a la saliente, llega al balcón, trepa por las rocas, toma la cuerda, brinca al columpio para cerrar la puerta en la pared, regresa a la cuerda, baja al piso, ve a la orilla, corre por la pared, llega al balcón, toma la cuerda, llega al balcón, entra a la sala, mata a los enemigos, trepa por la pared, agárrate de una saliente, trepa por las barras, llega a un cuarto con picos en el piso, trepa a la saliente, recórrete, trepa por las barras, muévete por las salientes evitando las púas, ve por el pasillo, brinca entre las cuerdas, corre al otro lado, evita los obstáculos, llega al portal, pisa los interruptores para activar el portal.

Cada portal tiene un orden de activación, búscalo cada que estés en uno. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido **EL OJO DE LA TORMENTA**. Este poder ralentiza el tiempo para darte algunos segundos de ventaja. Cada que ralentizas el tiempo se gasta un depósito de arena. Regresa, recupérate de energía guarda tu partida.

PASADIZO SUR - PRESENTE

Corre por el pasillo evitando los obstáculos, baja por las salientes, recorre la pared, llega hasta abajo, pisa el interruptor, ralentiza el tiempo, (si no tienes arenas, rompe los jarrones para que obtengas algunas) corre pasando por la puerta, mata a los guardias, déjate caer por el agujero, verás una escena, tu primer encuentro con el Dahakha, ve por la pared hacia las vigas, llega a la cuerda, corre hasta las ramas que salen de la pared, llega al balcón, toma la viga, brinca a la rama de ahí a la columna, a la cortina, a la viga, a la rama, a la saliente del centro, de ahí a la de abajo, mata a los enemigos, ve al final, a la derecha, trepa por la saliente, por la pared brinca rebotando varias veces, llega hasta arriba, brinca a la rama, de ahí a la saliente, sube, recupera energía, guarda tu partida.

ENTRADA DE LA FORTALEZA - PRESENTE

Ve por el pasillo, llega a la puerta, Verás una escena del Dahakha. ¡Prepárate a correr! No dejes que te alcance o te matará, sigue por el pasillo, corre antes de que se caiga, recorre la pared sigue corriendo, recorre la pared, pasa por las barras al otro lado, corre por el pasillo, rompe los barriles, sigue de frente, mata al guardia, déjate caer, recorre la pared brincando a la columna, llega al balcón cruza la puerta, ve por la pared a la cortina, sube hasta el balcón, recorre la pared, en la saliente, muévete despacio hacia el lado izquierdo, cuando cambie la cámara sigue moviéndote hasta un hueco en la pared, déjate caer dos veces, ve por el pasillo, corre por la pared, sigue hasta que llegues al Portal del Tiempo, camina hasta la nube de arena, recupera energía, guarda tu partida.

ENTRADA DE LA FORTALEZA - PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Regresa por el pasillo, ten cuidado con los postes con púas y las sierras sobre la pared, recorre la pared, sigue hasta la sala, verás una escena donde una especie de momia te avienta un hacha, ve a la izquierda trepa por las columnas, sube golpea el baúl, ve hacia la izquierda recorre la pared, llega al otro lado de la saliente, brinca al balcón, recorre por la pared, pisa el interruptor, déjate caer por la cortina, cruza la puerta, ve por el pasillo, antes de la puerta, ve por la izquierda, trepa al balcón, recorre la pared, mata a todos, ve por un lado de las escaleras, destruye los barriles, pisa el interruptor, ralentiza, corre por la escalera metete por la pequeña rendija de la pared, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA SEGUNDA MEJORA DE VIDA**. Regresa por el pasillo, sal, ve hasta los barriles a un lado de una columna, destrúyelos, golpea el baúl, regresa por donde llegaste, corre por la pared, baja y ve por el pasillo evadiendo los obstáculos, recupérate de energía guarda tu partida.



SALA CENTRAL - PASADO

Ve por el pasillo, mata a las sombras, sube por la escalera, mata a todos, sigue por el pasillo, evita las cuchillas giratorias, brinca hacia la saliente, sube y recórrete hasta el otro lado, baja y brinca al pasillo, mata al guardia, evita las cuchillas llega hasta la **SALA CENTRAL**, Veras que la puerta del fondo está abierta, mata a todos, ve hacia el otro lado de la sala, brinca, recupérate de energía guarda tu partida.

Sube las escaleras, evita los obstáculos, llega hasta donde hay un agujero, recorre la pared por la izquierda, brinca a la saliente antes de llegar a las púas, evítalas, sigue por el pasillo evadiendo obstáculos, llega hasta una escalera de mano, sube, salta al otro lado del muro, caerás en una palanca que abre la puerta, suéltate, corre por la puerta antes de que se cierre.

CAPÍTULO 3: CÁMARA DEL RELOJ DE ARENA - PASADO

Ahora estas en la Cámara del Reloj de Arena, recupérate de energía guarda tu partida. Camina hacia el reloj, aparece una escena donde Kaileena habla contigo, te explica como activar las torres para abrir la puerta donde se crearán las Arenas Del Tiempo, haz obtenido **LA ESPADA DE SERPIENTE** que te servirá para obtener acceso a las torres, desde la **SALA CENTRAL**.

ACCEDIENDO A LAS TORRES - PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Busca un baúl, golpéalo, ahora trepa por la pared hasta el interruptor que abrirá la puerta, tírate pasa por la puerta antes de que se cierre, regresa por donde llegaste evadiendo los obstáculos hasta que llegues a la **SALA CENTRAL**, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Brinca, ve al otro lado de la sala, acércate a piedra con una ranura al centro, veras una escena donde introduces la espada, y activas los controles para acceder a las torres, mata a todos.

ACTIVA LAS TORRES – PASADO

¡OJO! Gira dos veces la palanca, ve hacia abajo entre las paredes, corre por la pared de la izquierda salta al otro lado, sube hasta la puerta, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA**



TERCER MEJORA DE VIDA. Regresa por el pasillo, ve a la izquierda, rebotando por las paredes hasta la **SALA CENTRAL**.

CAPÍTULO 4: LA PRIMERA TORRE - PASADO

Gira la palanca 90° en sentido contrario al reloj, ve hacia la fuente, recupérate de energía guarda tu partida, ve a la izquierda, rompe el armero corre por la pared, rebota a la otra, sube por las salientes, entra por la puerta, trepa al interruptor, ralentiza, evade las púas, pasa por la puerta antes de que se cierre, rebota por las paredes, hasta arriba, evita las púas, sube por la escalera, ve por el pasillo evadiendo obstáculos, recupérate de energía guarda tu partida.

TORRE MECANICA - PASADO

Baja las escaleras, ve por el pasillo, mata a los guardias, ve por las salientes, llega al nivel anterior, ve por el pasillo, mata a los guardias, de la puerta aparecerá el **GOLEM**, pégale en los tobillos, y cuando se arrodille, lo puedes trepar, dale en la cabeza hasta que lo mates, ve por la puerta que se acaba de abrir, pisa el interruptor de la pared, sube a un bloque, a la saliente, ve por el pasillo hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve por la viga, brinca entre el engrane que se mueve, (puedes ralentizar), mata a los guardias, en frente hay unas columnas que se mueven de arriba abajo, salta por ellas, brinca a una barra que sale de la pared, llega al balcón, mata al guardia, pisa el interruptor, corre por la pared, ve al otro lado, brinca por la barra al balcón, gira la palanca para darle vuelta a la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

barra, brinca sobre la barras, al balcón de arriba, mata a los perros con púas, trepa al columpio, (Interruptor de techo) subirá la plataforma central al nivel donde estás, ve hasta la plataforma, mata a los perros, trepa por la viga, brinca a la otra, sube por las salientes de madera, ve a la izquierda, déjate caer al balcón, mata al guardia, golpea el baúl, sube por la escalera de mano, brinca al muro del otro lado, brinca a la saliente, ve al otro lado, brinca por la barra, recórrete, brinca al muro móvil, deja que de vuelta, brinca al balcón, gira la palanca, (Esto activara un mecanismo para que puedas llegar a otro balcón), brinca por la barra al engrane, deja que de vuelta, brinca por la barra al balcón, pisa el interruptor, corre por la pared, mata al perro, rebota al otro lado, espera que de vuelta, brinca a la saliente, baja al balcón, mata a los perros, brinca al columpio, la plataforma central subirá al nivel donde estás, ve a la plataforma, mata a los perros, brinca por las vigas, entre el engrane que se mueve, llega a la saliente, ve por el pasillo evadiendo los obstáculos, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

POZO MECANICO – PASADO

Ve por el pasillo, mata a los guardias, cárgate de arenas, pisa el interruptor, ralentiza. Sube por el bloque hasta la cuerda, brinca al balcón, mata a los guardias, ve a la derecha, verás una escena donde la momia activa un interruptor de techo, ve por la pared entre las ruedas, mata a los guardias, recorre la pared, rebota a la columna, llega hasta el balcón, gira la palanca, ve por la pared al elevador, arriba, corre por la pared, rebota varias veces entra por la puerta, mata al **GOLEM**, ve por la puerta por donde esta el león de los que explotan, mávalo mientras corres hasta la cuerda, llega al balcón, recupérate de energía pasa por debajo de las palas en movimiento, llega al primer pasillo, trepa al columpio para abrir la puerta, regresa a donde la palas, ve a la orilla, brinca por las barras hasta el balcón, mata a los guardias, ve por el pasillo, evita los obstáculos, llega al portal. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido **EL ALIENTO DEL DESTINO**, recupérate de energía guarda tu partida.

POZO MECANICO – PRESENTE

Ve por el pasillo, evita los obstáculos, llega hasta la cuerda, brinca a la saliente, verás una escena que te indica por dónde ir, mata a los guardias, baja por la cortina, recorre la pared, rebota a la columna, llega hasta el balcón, ve por la pared al elevador, arriba, corre por la pared, rebota varias veces entra por la puerta, mata a los guardias, ve por la puerta que tiene tablas, usa al enemigo para abrir la puerta, corres hasta la cuerda, llega al balcón, recupérate de energía pasa por debajo de las palas, mata al guardia, cuélgate por la derecha, baja por las salientes al nivel anterior, mata a los guardias, brinca por la cascada al otro lado, ve por el pasillo, pisa el interruptor, llegaras a una sala con un engranaje central, mata a los guardias, sube por la escalera de mano, brinca a la plataforma, trepa por la pared al



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

eje, sube por un hueco, trepa hasta alcanzar un interruptor, brinca del eje al interruptor, rebota al eje, sal por la puerta, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA DE ACTIVACIÓN - PRESENTE

Ve por el pasillo a una sala, mata a los guardias, espera a los leones, haz que uno explote en el muro quebrado, brinca al otro lado, verás una escena donde te indica por donde ir, mientras se pregunta que desastre paso, sube por las piedras, rebota por la pared, veras una piedra cuadrada en el centro de la sala, mata a los guardias, ve a la derecha, trepa por la pared, brinca a la piedra, a la saliente por los troncos, llega al balcón, recorre la pared, sube por la escalera de mano, mata a los guardias, ve a la orilla, rompe los barriles, cuélgate por el balcón, déjate caer a la saliente, brinca al balcón, mata a los guardias, baja por la escalera de mano, brinca de la viga al pasillo, llega a la cuerda, recorre la pared, rebota al otro lado, corre por la pared al balcón de abajo, baja por la escalera, mata a los guardias, trepa por la pared, muévete por las salientes, baja al balcón, llega al pasillo, verás una escena del Dahaha persiguiéndote, prepárate a correr, corre por las paredes, pasa por la cascada, pisa el interruptor, rebota hasta arriba, mata a los guardias, brinca al otro lado, corre por el pasillo hasta llegar al portal del tiempo. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido un **DEPÓSITO DE ARENA**, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA DE ACTIVACION - PASADO

Ve por el pasillo, evita los obstáculos, mata a los leones, brinca al otro lado, mata a los guardias, baja rebotando por las paredes, mata a los guardias, llega hasta la sala donde al fondo se ve un **GOLEM** tirando piedras, ve por el pasillo a la derecha, mata a los guardias, quédate sobre la puerta rota, presiona Q, en cuanto veas que te avienta una piedra, muévete para que no te dañe, trata de que rompa la puerta, recupérate de energía guarda tu partida. Ve al otro extremo del pasillo (de la puerta hacia la izquierda), quédate sobre el muro roto, presiona Q, en cuanto veas que te avienta una piedra, muévete para que no te dañe, trata de que rompa el muro, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA CUARTA MEJORA DE VIDA**.



Regresa por el pasillo, ve hasta el otro extremo donde esta la fuente, trepa al interruptor, verás una escena que te muestra por donde ir, ralentiza, corre por la pared entre la rueda, llega a la sala donde hay una piedra cuadrada colgando, baja, mata a todos, sube por la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

escalera de mano, brinca a la piedra, para que el **GOLEM** te tire una piedra, se desprenderá la mitad de la piedra, brinca a una esquina, corre por la pared, llega hasta una escalera de mano, sube, gira la palanca para activar un engranaje, Verás una escena donde se activa el engranaje y te indica por donde ir.

Ve por la pared, llega hasta la saliente, muévete al otro lado, déjate caer por los engranes a una barra, brinca hasta la saliente, llega a la sala donde hay una piedra cuadrada colgando, baja, mata a todos, sube por la escalera de mano, brinca a la piedra, para que el **GOLEM** te tire una piedra, se desprenderá la mitad de la piedra, brinca a una esquina, corre por la pared, llega hasta una escalera de mano, sube, gira la palanca para activar un engranaje, Verás una escena donde se activa el engranaje y te indica por donde ir.

Ve por la pared, llega a la sala, gira la palanca, llega a la plataforma del engrane, entra por el hueco, mata al guardia, baja por la escalera de mano, ve por la pared, baja por la saliente de la esquina, llega hasta abajo, ve hasta el **GOLEM**, mátalos, sube por las barras de los engranajes hasta un interruptor de techo, ve a la plataforma central, mata a los leones, gira la palanca, verás una escena donde el engranaje empieza a funcionar, con esto **has activado La Primer Torre.**

POZO MECANICO - PASADO

Ve por el pasillo, evita los obstáculos, baja por las cortinas, llega a la plataforma central, baja por la escalera de mano, ve por la viga entre los engranes hacia la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Déjate caer por la saliente hasta el piso, ve por la puerta hacia el final del pasillo, sube por las salientes, mata a los guardias, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Ve por el pasillo, corre por la pared a la cortina, trepa al interruptor, ralentiza, ve por la pared, pasa la puerta, evita los obstáculos, llega a la **SALA CENTRAL**, verás una escena donde hablas con Kaileena, ella te dará **LA ESPADA DE LEON**, recupérate de energía guarda tu partida.

CAPÍTULO 5: LA SEGUNDA TORRE – PASADO

Después de hablar con Kaileena, Gira dos veces la palanca para activar el paso a la segunda torre, trepa por la piedra, corre por la pared rebotando a la saliente, llega hasta arriba, mata a los guardias, evade los obstáculos, ve por el pasillo, pisa el interruptor, ralentiza, llega a un balcón, trepa a las barras, brinca para activar el interruptor de la pared, ralentiza, sigue corriendo hasta llegar a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

SALA DEL JARDIN - PASADO

Ve por el pasillo hasta el jardín, encontrarás a la doncella del Agua (Al centro).

Verás una escena donde observas las maravillas del jardín, a la izquierda hay una escalera de mano, mata a los guardias, rebota de la pared a la escalera, sube, hay dos opciones, matar al cuervo dos veces, o cubrirte mientras te subes por la siguiente escalera, el cuervo se quedará ahí, ve por la pared entre la cuerda hasta el balcón, ve por la pared, rebota a la barra, brinca a la puerta, ve a las salientes, baja hasta el piso, mata al guardia, ve al final del pasillo, sube por las salientes, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

JARDIN - PASADO

Ve por el pasillo, verás una escena que te muestra por donde ir, gira la palanca para abrir la puerta, ve hasta el final del pasillo, mata al guardia, sube por las escaleras, ve a la izquierda, encontraras un hueco en la barandilla, déjate caer por la saliente, baja hasta el pedestal, corre por la pared, entra por la puerta, baja por las salientes, brinca por la barra al otro lado, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA QUINTA MEJORA DE VIDA.**



Regresa por el pasillo, llega hasta el jardín, mata a los guardias, ve a la columna que esta enfrente de la puerta por la que entraste, trepa al interruptor para activar un bloque hacia la izquierda, ralentiza, sube por el bloque a la saliente, brinca a la rama, camina hasta la orilla, brinca a la viga de la columna de enfrente, brinca por la barra a la otra columna, sigue por las vigas, brinca por la barra a una rama, camina por la rama, brinca a la cuerda, ve por la pared a la barra, brinca a la saliente, muévete al otro lado, sube por la saliente, brinca a la viga, llegarás a una plataforma donde esta el cuervo, ya sabes que hacer.

Sube por la columna de la esquina a la saliente, al nivel de arriba, encontrarás un interruptor de piso, brinca a la plataforma de la derecha, trepa al muro, rebota al columpio para activar el puente de madera, regresa a la plataforma del interruptor, cruza el puente, toma la caja de madera, arrástrala hasta el interruptor, la puerta está abierta, baja por la esquina que subiste, ve por el pasillo, gira la palanca para activar el agua, ve en la dirección del agua,



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

recupérate de energía ve a la orilla, sube por la saliente, ve al otro lado, llega a la viga, al centro brinca a la cuerda, déjate caer, gira la palanca para abrir la puerta, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA DEL JARDÍN - PASADO

Ve por el pasillo, llega hasta abajo por las salientes, ve al final, sube por las salientes, ve hasta la puerta, baja por la cortina, ve a la segunda palanca, gírala hasta que el flujo de agua corra a la palanca anterior, ve a la siguiente palanca, gírala hasta que veas que se activa otro mecanismo, verás una escena de una puerta con un chorro de agua a la derecha, para abrirla, tienes que ir del otro lado del jardín y hacer lo mismo con las palancas, verás una escena donde el agua cae por ambos lados de la puerta, ahora está abierta, ve hacia el centro del jardín, por detrás de la doncella del agua, ve por el pasillo, sube por las salientes, brinca al otro lado, trepa por las salientes, corre por el pasillo hasta llegar al portal del tiempo. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido **LOS ESTRAGOS DEL TIEMPO**, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA DEL JARDIN - PRESENTE

Regresa por el pasillo, llega hasta el jardín, mata a los guardias, adelante hay un bloque, trepa al muro, rebota a la viga, brinca a otras vigas, camina hasta darle la vuelta al lugar donde esta la doncella del agua, brinca al balcón, ve a la izquierda, sube por las salientes, mata a los guardias, corre por la pared hasta la rama, brinca al muro, déjate caer por las ramas, camina por la viga hasta la boca de la fuente, sube, ve por el pasillo, déjate caer de las salientes, brinca a la rama, brinca a la saliente, muévete al otro lado, cae en la rama, ve al otro lado, brinca al muro, sube por las salientes, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve por la puerta, verás una escena que te indica por donde ir, mata a los guardias, déjate caer por las salientes, brinca al otro lado, mata a todos, trepa por el muro de la izquierda, sube por las salientes. Llega hasta donde hay una canal de agua rota, corre por la pared de la izquierda, rebota a la saliente, sube por el bloque de la izquierda, brinca al tronco, brinca por las ramas hasta el muro, trepa y camina con cuidado, brinca a la saliente, dale vuelta, déjate caer, ve por la viga, brinca de la rama al balcón, dos veces, mata a todos, ve a la izquierda, corre por la pared hasta una saliente, recupérate de energía guarda tu partida, **No olvides surtirte de arenas.**

JARDIN -PRESENTE

Trepa al muro de la derecha, brinca por los troncos hasta una rama, ve a la izquierda, corre por la pared a la saliente, entra por la puerta, ve por el pasillo, verás unos bloques que salen



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

de la pared, ralentiza, brinca por los bloques, llega hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ralentiza, brinca por los bloques, corre por la pared, toma la cuerda sigue por la pared, llega hasta el tronco, brinca a la columna, llega a una sala donde esta un cuervo, ya sabes que hacer, ve por la puerta, brinca de la columna a la plataforma, corre por la pared, brinca de la columna a la viga de la puerta, verás una escena donde al final aparece otro cuervo al otro lado, corre por la pared de la derecha, rebota a la columna, al tronco, a la barra, al muro, ve por la viga, brinca por la barra a otra plataforma, ahí estará el cuervo, verás una escena donde aparece el Dahaka agarrando al cuervo, y te avienta a otra plataforma, prepárate a correr.

Ve por la pared a la escalera de mano, baja, brinca por las barras hasta la plataforma, sube, corre por la pared, ve por el pasillo, corre por la pared, llega hasta una puerta, corre por la pared a la escalera de mano, baja, llega a otra puerta, rompe los barriles para que puedas pasar, ve por la pared al otro lado, recórrete para en medio, sube, corre por el pasillo, llega hasta la cuerda, pasa al otro lado, llega hasta el final del pasillo, baja por las escaleras de mano, corre por el pasillo hasta llegar al portal del tiempo. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido un **DEPOSITO DE ARENA**, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA DEL JARDIN – PASADO

Regresa por el pasillo, sube por las escaleras, llega hasta el cuervo, ya sabes que hacer, ve a la derecha, brinca del balcón por las barras al otro balcón, ve por el pasillo, sube a la escalera de mano, brinca al interruptor, pasa por la puerta, sigue por el pasillo, ve por las salientes al nivel de arriba, sube la escalera de mano, corre por la pared al balcón, corre por la pared, rebota al otro lado, recupérate de energía guarda tu partida.

SISTEMA DE AGUA DEL JARDIN – PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Trepa por el muro, llega hasta el jardín, verás una escena que te indica por donde ir, ve al centro, gira la palanca dos veces, ve al otro lado, trepa a la columna que giró cuando moviste la palanca, ve por la viga, brinca a la columna, brinca a la saliente, baja, corre por la pared, toma la cuerda, llega al balcón que tiene una palanca, gírala 90° en el sentido de las manecillas del reloj, ve por la viga, brinca al otro lado, ve a la derecha por la viga, brinca a la plataforma, ve al otro lado, por la viga brinca a la columna móvil, llega al balcón que tiene una palanca, gíralo 180°, corre por el muro a la cuerda al otro lado, sube por la saliente, brinca a la columna, llega a la columna móvil, ve por la viga, brinca a la saliente de la pared, ruédate para pasar por debajo de la reja, gira la palanca, verás una escena donde se activa el sistema de agua del jardín.



Ojo; no te salgas de ahí, trepa al muro, por la derecha, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA SEXTA MEJORA DE VIDA**.

Regresa por el pasillo, llega hasta la palanca, ahora hay que regresar por donde llegaste, pasa por debajo de la reja, brinca por la saliente a la viga, al muro, toma la cuerda, llega a la palanca. **(Recuerda que hay que alinear todas las palancas para que el agua pueda correr por sus canales)**. Cuando ya tengas todas alineadas, verás una escena del sistema de agua del jardín funcionando, otra donde el pasador de una puerta se abre, con esto **has activado La Segunda Torre**.

VUELVE A LA CAMARA DEL RELOJ DE ARENA - PASADO

Regresa hasta la puerta por la que entraste, la fuente está abajo, recupérate de energía guarda tu partida. Sube por el muro, ve por la pared, llega hasta una puerta un nivel más abajo, ve por la pared, llega a la escalera de mano, baja hasta el balcón, mata al guardia, ve por el pasillo, sube a la escalera de mano, brinca al interruptor para abrir la puerta, entra antes de que se cierre.

SALA DEL JARDIN – PASADO

Ve por el pasillo, brinca de un balcón al otro por las barras, verás una escena que te indica por donde ir, verás al cuervo al centro, ve hacia la izquierda, ve por la pared, la cuerda, hasta el balcón, pisa el interruptor, ralentiza, regresa por donde mismo, trepa al bloque que salio, trepa a la pared, rebota a la barra, muévete hasta el lado en que puedas brincar a la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

saliente, ve por la saliente, brinca al otro lado varias veces, hasta que llegues a una plataforma con una escalera de mano, baja por la escalera, ve por la pared, llega a la cuerda, rebota al balcón, brinca a la cortina, déjate caer de la viga, regresa hasta el pasillo que está en frente de la doncella del agua, sigue por el pasillo, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve por el pasillo, baja, corre, sube, baja corre, sube, evita los obstáculos, llega hasta la **SALA CENTRAL**, baja por las piedras, verás una escena donde aparece el Dahaka, también llega la momia que te ha estado apareciendo, el Dahaka la mata, se desaparece, ve a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Sube las escaleras, evita los obstáculos, llega hasta donde hay un agujero, recorre la pared por la izquierda, brinca a la saliente antes de llegar a las púas, evítalas, sigue por el pasillo evadiendo obstáculos, llega hasta una escalera de mano, sube y salta al otro lado del muro, caerás en una palanca que abre la puerta, tírate, y corre por la puerta antes de que se cierre.

CAMARA DEL RELOJ DE ARENA - PASADO

Estás en la Cámara del reloj de arena, recupérate de energía guarda tu partida, ve al centro, verás una escena donde Kaileena habla contigo, después se va al salón del trono, ve tras ella, verás otra escena donde entras al salón del trono, ella cierra la puerta encerrándolos, te darás cuenta que es la Emperatriz.

Tienes que luchar con ella, recuerdas a la chica de negro, pues ella es más difícil, posiblemente tengas que intentarlo dos o tres veces, al vencerla verás varias escenas, préstales atención.

PLAYA – PRESENTE

Aparecerás en la playa, verás una escena donde estas pensando en voz alta, veras otra donde te persigue el Dahaka, ve por el pasillo, no dejes que te atrape, llegaras hasta una puerta. Verás una escena ponle atención.

CAPÍTULO 6: LA TUMBA

CATACUMBAS - PRESENTE

Tendrás que hacer tres recorridos distintos para bajar las piedras que hacen que la tumba suba del centro de la sala. Ve por las escaleras, llega al pasillo, evita que el Dahakha te atra-



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

pe. Al pasar la cortina de agua corre por la pared, toma la piedra, arrástrala para que baje, repite dos veces más el recorrido, verás una escena que te muestra por donde ir, sube a la tumba por las salientes, brinca por la barra a la cortina de agua, recupérate de energía guarda tu partida.

PRISION – PRESENTE

Ve por el pasillo, corre por la pared a la viga, ve por el pasillo, toma la saliente, ve por las vigas al otro pasillo, te recomiendo que esperes a que todos se acerquen a la orilla antes de que salgas de la viga, al salir, brinca, trepa al muro de la izquierda hasta la escalera, déjalos ahí, sube por las escaleras, brinca a la saliente, recórrete a la puerta, verás una escena donde aparece una espada, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve al final del pasillo, camina entre las vigas, ten cuidado que algunas se caen, corre por la pared hasta la cortina, al estar abajo verás una escena donde caminas hacia la espada pero prepárate, corre por el pasillo hasta llegar al portal del tiempo. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido **EL VIENTO DEL DESTINO**, recupérate de energía guarda tu partida.

PRISION – PASADO

Regresa por el pasillo, evita los obstáculos, pisa el interruptor, llega a la sala donde está la espada, verás una escena donde toma la espada. Has obtenido **LA ESPADA DE ESCORPION**, (con esta espada puedes romper muros, rejas, etc.) te recibirán un montón de guardias, pero la nueva espada es fuerte, sal por la puerta, ve por el pasillo, evita los obstáculos, rompe la puerta agrietada con la nueva espada, ve por la escalera hasta la palanca, gírala para abrir las puertas, ahora los enemigos son más fuertes, mátalos, toma la caja que esta en un pasillo, ponla en el interruptor, ve por la puerta que se abrió, baja por la escalera de mano, ve por el pasillo, evita los obstáculos, rompe la puerta, gira la palanca, pisa al interruptor para matar a los guardias con las púas que salen del suelo, ve al pasillo de la orilla, busca un interruptor en la pared, písalo, ralentiza, corre para alcanzar a salir por la puerta antes de que se cierre, mata a los guardias, ve hasta la palanca, gírala para abrir otra puerta, recupérate de energía guarda tu partida.



Ve por la pared, rebota hasta arriba, ahora viene un **GOLEM** más fuerte que los anteriores, al matarlo verás que cae una escalera de mano, úsala para llegar hasta arriba, pisa un interruptor entra a una sala con varias columnas, hay dos paredes para



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

romper, mata a los guardias, rompe la puerta de en medio, ahora ve hasta la orilla por la izquierda, rómpela, regresa a la primera que rompiste, pisa el interruptor, ralentiza, tienes que correr hasta la segunda puerta que rompiste, entra antes de que se cierre, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA SEPTIMA MEJORA DE VIDA.**

Regresa por el pasillo, llega hasta la sala de las columnas, ve por la izquierda, rebota de la pared a una viga, brinca hasta la otra, llega hasta arriba por las salientes a las vigas, recupérate de energía guarda tu partida.

CAPÍTULO 7: LA BIBLIOTECA

BIBLIOTECA - PASADO

Ve por el pasillo trepa al muro, rebota a la viga, llega hasta arriba por las vigas, ve por las escaleras, entra a la biblioteca, verás una escena que te muestra por donde ir, mata a todos, ve hasta el final del pasillo a la izquierda, entra al cuarto con una palanca, gírala para abrir la puerta, mata a todos, ve hasta el fondo, trepa al interruptor para abrir una puerta al centro, ralentiza antes de que te sueltes, corre, gira la palanca para abrir la puerta, entra antes de que se cierre, sube por la escalera hasta el balcón, ve sin detenerte por el pasillo a la biblioteca del otro lado, mata a todos, saca las librerías de la pared, sube rebotando, corre por la pared hasta la barra, ve por las vigas, brinca por las barras que sostienen los candiles hasta la saliente, sube hasta la viga, camina hasta adentro, déjate caer, ve por la puerta a las salientes, trepa hasta arriba, brinca a la viga del centro, dale la vuelta, (cuídate de la vampiro), brinca a la otra viga, dale vuelta, brinca a la saliente, baja una vez, recórrete al otro lado, trepa por la salientes, entra por el hueco hasta la viga, brinca a las salientes del muro, baja, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA OCTAVA MEJORA DE VIDA.**



Regresa por el pasillo, llega hasta el hueco por donde entraste, baja por las salientes, recórrete al otro lado, sube por las salientes, brinca al otro lado, brinca a la plataforma, ve por la viga al centro, brinca a la puerta, ve por las vigas, hasta la otro hueco en la pared, recupérate de energía guarda tu partida.

TORRE MECANICA - PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Ve por el pasillo, recorre la pared, brinca por las barras, mata la vampiro en la pared, llega hasta una puerta medio rota, rómpela, ve por el pasillo hasta la plataforma, ve a la derecha por la viga, brinca entre el engranaje, recupérate de energía guarda tu partida.

Déjate caer por la saliente hasta el piso, ve por la puerta hacia el final del pasillo, sube por las salientes, mata a los guardias, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Ve por el pasillo, baja por la escalera de mano, corre por la pared a la cortina, trepa al interruptor, ralentiza, ve por la pared, pasa la puerta, evita los obstáculos, llega a la **SALA CENTRAL**, baja por las piedras, mata a los guardias, recupérate de energía guarda tu partida.

NOTA IMPORTANTE: EN ESTE MOMENTO GUARDA TU PARTIDA, NO TE DIRIJAS AL SALON DEL TRONO, PON LA PALANCA DE FORMA QUE PUEDES SUBIR POR EL BALCON DE LA SALA CENTRAL PARA QUE PUEDES ACCESAR A LA NOVENA MEJORA DE VIDA. No hay otra posibilidad de tomarla, no se puede volver aquí en ningún otro momento, si vas al trono primero.



Si obtienes la última mejora de vida, al final del juego tendrás que pelear contra el Dahaka, si no, tendrás que pelear con Kai-leena, es la única diferencia, los finales, de lo demás, los recorridos son los mismos.

PASADIZO SUR - PASADO

Sube al balcón, haz el recorrido necesario, llega hasta la sala donde la chica de negro corría tras una puerta, (Pasadizo Sur) lleva suficientes arenas, te harán falta, al llegar a la puerta rómpela, pon la caja de forma que puedas subir por un hueco en el techo, sube a la caja, trepa al muro, rebota hasta arriba, ve por el pasillo evitando todos los obstáculos, llega hasta el centro naranja que esta en la pared, verás una escena donde obtendrás **LA NOVENA MEJORA DE VIDA.**



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Regresa por el pasillo, llega hasta **LA SALA CENTRAL**, recupérate de energía guarda tu partida.

CAPÍTULO 8: LA ESPADA DE AGUA

SALA CENTRAL – PASADO

Ve por el pasillo, llega hasta **LA CAMARA DEL RELOJ DE ARENA**, recupérate de energía guarda tu partida.

CAMARA DEL RELOJ DE ARENA – PASADO

Verás una escena. Has obtenido **LA ESPADA DE AGUA**, (con esta espada podrás matar al Dahaka), ve a la izquierda de la sala, hay un pasillo que te lleva hasta el salón del trono, verás una escena, rompe el muro, entra por la puerta, corre por el pasillo al portal del tiempo. Verás una escena. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido el último **DEPOSITO DE ARENA**, recupérate de energía guarda tu partida.

CUEVAS SAGRADAS - PRESENTE

Regresa por el pasillo, trepa al muro, corre por la pared, brinca hasta la puerta, ve hasta el final, brinca a la plataforma central, ve al otro extremo, brinca a la saliente, entra por la puerta, recupérate de energía guarda tu partida.

Llega hasta el interruptor, písalo, ralentiza, ve por la pared, rebota por la columna hasta arriba, ve por la viga, brinca por la barra al interruptor de la pared, ralentiza, rebota a la barra, regresa por la viga a la plataforma, ve por la pared a la barra, rebota, pisa el interruptor, ralentiza, sube a la plataforma, ve por la pared hasta la barra, rebota a la cortina, al nivel anterior, rompe el muro, ve por el pasillo, al salir, ve por la pared a la saliente, recórrate al otro lado, brinca al balcón, ve por el pasillo, baja por la cortina, toma **LA MÁSCARA**, verás unas escenas, descubre quien era la momia que te asediaba, ahora te haz convertido en **EL ESPECTRO DE ARENA**. Ahora, las arenas del tiempo te regeneran, pero te consumen lentamente.

Regresa por el pasillo, trepa al muro, brinca por las barras, rebota a la columna, baja por las salientes a la viga, corre por el pasillo al portal del tiempo. Verás una escena. Cuando este activo, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Haz obtenido **EL CICLÓN DEL DESTINO**. Recupérate de energía guarda tu partida.

CUEVAS SAGRADAS – PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Regresa por el pasillo, evita los obstáculos, recupérate de energía guarda tu partida. Ve por el pasillo hasta la plataforma, verás una escena donde te ataca un león con alas, (**EL GRIFO**), ralentiza, tienes que darle por los lados, no de frente, mávalo, brinca hacia el balcón que rompió el grifo al morir, ve a la saliente, recórrete al otro lado, brinca al balcón, ve por el pasillo, ve a la derecha por la pared, rebota por la barra a la cortina, brinca por la barra a la cortina, déjate caer a la saliente, ve por el pasillo, evita los obstáculos, llegarás al sistema de agua del jardín, ve hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

SISTEMA DE AGUA DEL JARDIN – PASADO

Sube por el muro, ve por la pared, llega hasta una puerta un nivel más abajo, ve por la pared, llega a la escalera de mano, baja hasta el balcón, mata al guardia, ve por el pasillo, sube a la escalera de mano, brinca al interruptor para abrir la puerta, entra antes de que se cierre.

SALA DEL JARDIN – PASADO

Ve por el pasillo, brinca de un balcón al otro por las barras, verás al cuervo al centro, ve hacia la izquierda, ve por la pared, la cuerda, hasta el balcón, pisa el interruptor, ralentiza, regresa por donde mismo, trepa al bloque que salio, trepa a la pared, rebota a la barra, muévete hasta el lado en que puedas brincar a la saliente, ve por la saliente, brinca al otro lado varias veces, hasta que llegues a una plataforma con una escalera de mano, baja por la escalera, ve por la pared, llega a la cuerda, rebota al balcón, brinca a la cortina, déjate caer de la viga, regresa hasta el pasillo que está en frente de la doncella del agua, sigue por el pasillo, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve por el pasillo, baja, corre, sube, baja corre, sube, evita los obstáculos, llega hasta la **SALA CENTRAL**. Verás una escena de Kaileena.

SALA CENTRAL – PASADO

Tienes que regresar por donde mismo hasta la sala principal del jardín, donde esta la doncella del agua, sube por las escaleras hasta llegar a los balcones, uno tiene unas barras (por el que llegaste), otro tiene un interruptor en la pared y en el del centro esta el cuervo, toma este camino, corre por el pasillo al portal del tiempo. Ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Recupérate de energía guarda tu partida.

PASADISO SUR – PRESENTE

Regresa por el pasillo, verás una escena donde el Dahaka te tira a un pozo, recupérate de energía ve por el pasillo, evita los obstáculos, corre por la pared, mata a la vampiro, llega a otra sala, mata a todos, ve por la pared a la cuerda hasta el balcón, corre por la pared a la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

cortina, brinca al balcón, llega hasta abajo, mata a todos, ve al otro lado, sube rebotando por las columnas, arriba, gira hasta la viga, camina al otro extremo, trepa a las salientes, brinca por la rama a otra columna con salientes, sube a la piedra, trepa al muro, rebota hasta arriba, mata a los guardias, pisa el interruptor, ralentiza, ve hasta el final del pasillo, sal por el hueco, trepa por las salientes, evita los obstáculos, corre por el pasillo al portal del tiempo. Ve a la nube de arena para viajar por el tiempo. Recupérate de energía guarda tu partida.

ALTAR DE LOS SACRIFICIOS – PASADO

Regresa por el pasillo, evita los obstáculos, llega hasta una cuerda, salta a la otra, ve al otro lado, llega a una saliente, puedes descolgarte hasta abajo, en la sala hexagonal, brinca a la barra, déjate caer a la barra de abajo, brinca a las salientes, llega hasta abajo, ve por la puerta, brinca al balcón donde hay una cuerda, ve por el pasillo, llega hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

Ve al final del pasillo, pisa el interruptor, verás que sale una plataforma hacia una puerta, corre para alcanzar a llegar, verás una escena familiar, ve por el pasillo, evita los obstáculos, llega hasta una cuerda, sube, brinca a otra cuerda, ve al otro lado, llega hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

ACANTILADO – PASADO

Rueda por el hueco de la pared, haz que un león rompa la pared, déjate caer por la cortina, rebota la barra, déjate caer a la barra de abajo, brinca al mástil, ralentiza, brinca entre los mástiles hasta el balcón, mata a todos, trepa al muro, rebota a la rama, brinca al muro, ve por la pared hasta la cortina, brinca a las barras, rebota hasta arriba, déjate caer por las salientes a la cortina, brinca a la barra, ralentiza, rebota al mástil, brinca a otros dos, llega a los tabloncillos, ralentiza, corre antes de que caigan, corre por la pared, rebota por la rama a otro tablón, rebota por la pared al tablón de arriba, corre por la pared, mata a la vampiro, ralentiza, rompe el muro, ve por la pared, mata a la vampiro, ve al final, rebota por la pared hasta arriba, corre por el muro, rebota a la saliente, ve por el pasillo, verás una escena donde verás un hacha clavada en la pared, Recuerdas la momia?, te será familiar la escena, ve por las columnas al otro lado, recupérate de energía guarda tu partida.

ENTRADA DE LA FORTALEZA – PASADO

Ve por el pasillo, corre por la pared, rebota al otro lado, evita los obstáculos, quédate colgado al final, déjate caer por las salientes, llega hasta abajo, evita los obstáculos, llega hasta la puerta, verás una escena.

FUNDICIÓN – PASADO



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

Ve al fondo de la sala, sube por la escalera, tienes que girar las palancas de modo que la lava caiga en el crisol, verás una escena donde la lava corre por la tubería hasta el crisol, llega hasta la plataforma que se derrumbó, trepa por el muro al hueco en la pared, Recupérate de energía guarda tu partida. **Ya casi terminas.**

PRISION – PASADO

Ve por el pasillo, evita los obstáculos, sube por la escalera de mano, trepa por las salientes, gira la palanca para abrir las puertas, trepa al muro, rebota a la viga, ve por la viga al otro lado, baja por las salientes, trepa ala viga por el muro, ve por el pasillo, déjate caer por la cortina, mata a los guardias, ve por el pasillo, llega hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

BIBLIOTECA - PASADO

Ve por el pasillo trepa al muro, rebota a la viga, llega hasta arriba por las vigas, ve por las escaleras, rompe la puerta, entra a la biblioteca, mata a todos, gira la palanca para abrir la puerta, ve hasta el final del pasillo a la izquierda, entra al cuarto con una palanca, gírala para abrir la puerta, mata a todos, ve hasta el fondo, trepa al interruptor para abrir una puerta al centro, ralentiza antes de que te sueltes, corre, gira la palanca para abrir la puerta, entra antes de que se cierre, sube por la escalera hasta el balcón, ve sin detenerte por el pasillo a la biblioteca del otro lado, mata a todos, sube rebotando, corre por la pared hasta la barra, ve por las vigas, brinca por las barras que sostienen los candiles hasta la saliente, ve al otro lado de la puerta por la saliente, verás una escena, regresa al otro lado, trepa por las salientes por encima del Dahaka, sube hasta la viga, camina para adentro, brinca por las vigas a la salientes del muro, déjate caer, verás una escena, ve por la pared, rebota al otro lado, brinca por la barra, ve por las escaleras hasta el fondo, trepa por el muro a la saliente, entra por el hueco en la pared, verás una escena, recupérate de energía guarda tu partida.

CUEVAS MÍSTICAS – PASADO

Ve por el pasillo, verás una escena, entra por la puerta, al final del pasillo verás un baúl, déjate caer por las salientes hasta abajo, mata a los enemigos, ve por el muro, mata al león, rebota al otro lado, rebota por las salientes hasta arriba, al fondo se ve una puerta, ve a la derecha, brinca al otro lado, te puedes guiar con unas lámparas al borde del pasillo, ve hacia la puerta, verás una escena, ve por el pasillo por donde están los leones, ten cuidado de no caerte, ve por la pared de la izquierda, rebota al otro lado por los picos que cuelgan del techo, pisa el interruptor, verás una escena que te muestra por donde ir, ralentiza las veces que necesites para que no se cierre la puerta antes de que llegues, trepa al muro, ve por la pared rebota al pico, aquí puedes:



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

1).- Brincar hacia el pasillo, correr hasta la puerta antes de que se cierre.

2).- Brincar por los picos hasta llegar a la puerta.

Entra por la puerta, llegarás a un interruptor en el piso, písalo, ralentiza, trepa por el muro de enfrente, sal por la puerta, ve por el pasillo, evita las sierras del piso, mata a la sombra, ve por el pasillo, corre por la pared, ve por las salientes, brinca al pasillo, ve por el muro entra por el hueco hasta llegar a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

POZO MECÁNICO – PASADO

Ve por el pasillo, corre por la pared a la cuerda, sube, brinca a la saliente, ve a la otra cuerda, corre por la pared, rebota a la saliente, ve por el pasillo, entra a la sala, ve al otro extremo, brinca por la puerta, ve por el balcón, cuélgate del columpio para abrir la puerta, regresa a la sala, verás una escena familiar, ve por la puerta por donde esta el león de los que explotan, mátalos mientras corres hasta la cuerda, llega al balcón, recupérate de energía pasa por debajo de las palas en movimiento, ve a la orilla, brinca por las barras hasta el balcón, verás una escena que te muestra por donde ir, déjate caer por la cortina, ve por la pared entre los engranes, mata a los guardias, ve por ese mismo pasillo hasta el otro lado, déjate caer, verás un interruptor en la pared y una puerta a un lado, entra por ahí, ve por el pasillo hasta la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

TORRE MECÁNICA – PASADO

Ve por el pasillo, pisa el interruptor para abrir la puerta, evita los obstáculos, trepa por la saliente, recórrete al otro lado, baja al pasillo, cuida no ser aplastado cuando bajes, ve por la puerta toma la saliente, brinca hacia las vigas, brinca al otro lado entre los engranes en movimiento, llega hasta la plataforma con leones, verás una escena que te muestra por donde ir, mata a los leones, trepa a la viga, brinca a la otra, baja por las salientes, recórrete a la viga de en medio, brinca hacia la plataforma, baja por la escalera de mano, ve a la viga donde se ve una fuente enfrente, brinca entre los engranes, recupérate de energía guarda tu partida.

Déjate caer por la saliente hasta el piso, ve por la puerta hacia el final del pasillo, sube por las salientes, mata a los guardias, llega a la fuente, recupérate de energía guarda tu partida.

SALA CENTRAL – PASADO

Ve por el pasillo, baja por la escalera de mano, corre por la pared a la cortina, trepa al interruptor, ralentiza, ve por la pared, pasa la puerta, evita los obstáculos, llega a la **SALA CENTRAL**, verás una escena, te será familiar, haz vuelto a la normalidad, ve por el pasillo, recupérate de energía guarda tu partida. Sube las escaleras, evita los obstáculos, llega hasta



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

donde hay un agujero, recorre la pared por la izquierda, brinca a la saliente, antes de llegar a las púas, evítalas, sigue por el pasillo evadiendo los obstáculos, llega hasta una escalera de mano, sube, salta al interruptor, suéltate, corre por la puerta antes de que se cierre, recupérate de energía guarda tu partida.

CÁMARA DEL RELOJ DE ARENA – PASADO

Ve hacia el reloj de arena, verás una escena familiar, ve por el pasillo, llega al salón del trono, verás una escena donde hablas con Kaileena, después de hablar con ella, la empujas a la nube de arena del portal del tiempo enviándola al presente, ve a la nube de arena para viajar por el tiempo, recupérate de energía guarda tu partida.

CUEVAS SAGRADAS – PRESENTE

Regresa por el pasillo trepa por el muro, corre por la pared, ve al otro lado, corre por la pared, rebota al otro lado, trepa a la saliente, recórrete, brinca al balcón, ve por el pasillo hasta la plataforma central, verás una escena donde aparece el Dahakha atrapando a Kaileena, ahora prepárate a ser el héroe que salva a su amada.

CAPÍTULO 9: LA PELEA FINAL – LA MUERTE DEL DAHAKA

Ahora te encuentras ante el Dahaka, el guardián de las arenas del tiempo, no dejes que te mate.

Tips para matar al Dahakha: Ralentiza, dale duro, trata de agarrar las arenas alrededor de la plataforma, pero ten cuidado, por que si te alejas mucho de el, saldrán del suelo sus látigos con los que te atrapa, corre en zig-zag para que no te peguen, cuando estés cerca, le saldrán unos látigos, evítalos rodándote hacia un lado.

Ralentiza, dale duro todo lo que puedas, trata de recargarte de arenas, verás una escena donde Kaileena te ayuda, ralentiza dale mientras intenta subir, no dejes que suba, si sube, recárgate de arenas, trata de evadirlo mientras te cargas de arenas, no dejes que las agarre por que se recarga de vida. Repite estos pasos hasta matarlo. Lo más probable es que tengas que intentarlo varias veces, se paciente, lo lograrás.

BABILONIA – PRESENTE

DISFRUTA DE LAS ÚLTIMAS ESCENAS EN TU REGRESO A BABILONIA AL LADO DE TU AMADA KAILEENA.

THE END.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Prince of Persia: El Alma Del Guerrero

Autor: José Luis Sánchez, HarryNet

FINAL ALTERNATIVO.

(Solo si no has obtenido todas las mejoras de vida)

CAPÍTULO 9: LA PELEA FINAL – LA MUERTE DE KAILEENA

Ahora te encuentras ante la Emperatriz del tiempo, no dejes que te mate.

Tips para matar a Kaileena: Ralentiza, dale duro, trata de agarrar las arenas alrededor de la plataforma, pero ten cuidado, por que al igual que tu, ella también puede ralentizar. Si ella ralentiza, tu también por que si no estarás en desventaja, si te alejas mucho de ella te aparecerá enfrente, es cuando la puedes golpear, cuando ella ralentiza y no tengas arenas, cuélgate de la orilla de la plataforma hasta que se le agote el tiempo, sigue estos pasos varias veces hasta matarla. Guarda tu partida.

BABILONIA – PRESENTE

DISFRUTA DE LAS ÚLTIMAS ESCENAS EN TU REGRESO A BABILONIA. THE END.

P.D. Espero que esta guía tan detallada no les sea aburrida y les sirva para que lleguen hasta el final del juego sin dificultades de perderse o algo así. Al final llegarás a tener mucha pericia en el juego.

© José Luis Sánchez, HarryNet, Noviembre de 2006.