

Legacy of Kain: Soul Reaver FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Dark Goku

Updated to v2.0 on Nov 7, 2002

This walkthrough was originally written for Legacy of Kain: Soul Reaver on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

=====
Legacy of Kain: Soul Reaver
=====

FAQ/Walkthrough (Portuguese)
for Sony Playstation

Versão (Version): 2.0
Data (Date): 04/07/2002 (07/04/2002)
Escrito por (Written By): Dark Goku
E-mail: darkgoku2001@ig.com.br
Home Page: <http://www.detonapoint.hpg.com.br>

=====
Copyright © 2002
=====

Olá, seja bem-vindo ao FAQ Legacy of Kain: Soul Reaver!!!
Este FAQ foi produzido por mim, Dark Goku. Todos os direitos reservados.

Este FAQ não pode ser reproduzido sem a minha permissão, não pode ser usado para uso comercial, somente para uso pessoal; se você quer publicar este FAQ em seu site, mande-me um e-mail. Eu lhe darei permissão, só quero saber onde meu trabalho está sendo usado.

Últimas versões deste FAQ podem ser encontradas em
<http://www.gamefaqs.com>
<http://www.detonapoint.hpg.com.br>

(English)

Hi Welcome to my FAQ!!!

This Legacy of Kain: Soul Reaver FAQ is Copyright © 2002 by Dark Goku. All Rights Reserved.

This FAQ cannot be reproduced without my permission, can't be used for commercial use, only for private use; If you want to post this FAQ in your site, e-mail me first.

I will almost always grant you my permission, I only wanna know where my work is being used.

Latest version of this documents can be found at
<http://www.gamefaqs.com>
<http://www.detonapoint.hpg.com.br>

=====
Atualizações (Updates)
=====

Versão (Version): 2.0
04/07/2002 (07/04/2002)

- FAQ remodelado. Foram corrigidos alguns erros e foram adicionadas as seções 'Controles' e 'Dicas e Truques' com mais de 25 dicas!

Versão (Version): 1.0
21/06/2002 (06/21/2002)

- Lançamento do FAQ!
Vou atualizá-lo em breve!

++++
Índice:
++++

- Controles
 - Controles Comuns
 - Controles de Luta

- Detonado Soul Reaver
 - 1- Underground Region
 - 1A- Chefe Malchia
 - 1B- Poder adquirido

 - 2- Pillars of Nosgoth
 - 2A- Chefe Kain
 - 2B- Poder adquirido

 - 3- The Silenced Cathedral
 - 3A- Chefe Zephon
 - 3B- Poder adquirido

- 4- Tomb of The Serafan
 - 4A- Chefe Morlock
 - 4B- Poder adquirido
 - 4C- Tomb of The Serafan (Continuação)

- 5- Drowned Abbey
 - 5A- Chefe Rahab
 - 5B- Poder adquirido
 - 5C- Saindo de Drowned Abbey

- 6- Ash Wates
 - 6A- Chefe Dumah
 - 6B- Poder Adquirido

- 7- Oracles' Cave
 - 7A- Chefe Kain: Final

- 8- Final

- Dicas e Truques
- Créditos

• Controles

=====
- Controles Comuns
=====

São os comandos normais que você vai usar durante o jogo.

X ----- pular, planar (apertando x2 e segurando).
nadar (depois que pegar a habilidade de nadar).

quadrado ----- atacar, botão de ação (pegar, empurrar, abrir portas, etc.).

círculo ----- sugar almas.

triângulo ----- magia (depois que pegar a habilidade de soltar magias).

L1 ----- agachar (apertando junto com X faz você dá um superpulo, também pode ser feito na água depois que pegar a habilidade de nadar).

R1 ----- caminhar lentamente.

L2 ----- girar a câmera para a esquerda.

R2 ----- girar a câmera para a direita.
L2 + R2 ----- visão em primeira pessoa.
Start ----- pausa o jogo, menu de opções.
Select ----- menu de glyphs (pedras de elementos).
Você começa o game com apenas um glyph,
que é o de mudar de mundo (entre o
mundo normal e o mundo das almas).

=====
- Controles de Luta
=====

Quando você encontra um inimigo, alguns botões mudam de função.
Confira:

X ----- pular, planar (apertando x2 e segurando).

quadrado ----- atacar.

círculo ----- sugar almas.

triângulo ----- (quando o oponente estiver tonto)

de mãos vazias: agarra o oponente,
soltando o botão você aremessa o
oponente.

com armas ou espada Soul Reaver:
executa o golpe final.

L1 ----- agachar (apertando junto com X faz você
dá um superpulo).

R1 ----- segure R1 para ficar de frente para
o oponente (apertando X e para qualquer
lado você se esquiva do oponente,
apertando X e o direcional para a
direção do oponente você executa um
tipo de ataque).

L2 ----- girar a câmera para a esquerda.

R2 ----- girar a câmera para a direita.

L2 + R2 ----- visão em primeira pessoa.

DICA: segurando R1 a luta fica bem mais fácil pois você ou
o inimigo pode se movimentar para qualquer lado que a sua
mira não sai dele, ou seja, você vai ficar sempre de frente
para ele!

• Detonado Soul Reaver

1- UNDERGROUND REGION

Logo no começo, acione o portal e siga pela caverna. Conforme você for prosseguindo, o jogo vai escrevendo na tela os comandos que você tem que acionar. Quando você ver um círculo azul no chão mude para o mundo normal, se estiver com life cheio. Aperte Select e depois Quadrado para mudar para o tempo normal. Siga pela caverna. Mate os dois e empurre a caixa para a parede. Suba na caixa para entrar na caverna no alto. Para facilitar as coisas, use L1+R1 para ter uma visão melhor. E entre na porta do final do corredor.

Você consegue pegar as tochas, use as para acertar os inimigos. Caso ela apague, acenda-a de novo na fogueira. Repare que nesta região há uma grade. Marque este local pois você voltará aqui.

Siga em frente até ver uma bifurcação, de um lado tem uma porta para acionar o portal e do outro tem mais caminho. Vá liberar mais um portal. Depois volte e siga pela outro corredor. Quando chegar a ponte, vire-se para esquerda, onde existe uma entrada que você pode alcançar. Use o pulo planando para conseguir chegar ao outro lado. Dentro do castelo, ao lado de outro portal você encontra uma porta. Entre e siga pela rampa, não pela água. Depois de circular pela torre, siga pelas escadas até o topo. No topo, acione a alavanca na parede para descer a ponte, ainda repare que no meio, onde você está tem uma peça estranha encravada no chão, ignore-a e siga pela ponte que abaixou. Chegando ao local que tem uma caixa, empurre-a até a parede para chegar ao alto da tela.

Subindo por qualquer uma das rampas você chega a um mesmo local. Entre na porta de grade que tem aí. Descendo as escadas você chegará em outro portal acione e siga em frente. Saia pelo outro lado para chegar a um grande lago. Pule de pilar em pilar para chegar ao outro lado, entre.

Dentro mate os inimigos e entre na porta. Nesse local você terá de mudar para o mundo das almas para chegar ao alto da tela em uma certa parte. Use as caixas para conseguir. No alto, volte ao mundo normal e siga em frente, onde você terá de pular para a esquerda. Você terá de colocar a caixa no buraco para abrir o portão e apertar L1+QUADRADO para levantá-la. Suba na plataforma de madeira e desse ponto pule na plataforma à esquerda para descer a manivela. Nesta parte você terá que pegar outra caixa e colocar no buraco do outro lado para abrir o portão. Jogue-a no buraco e use L1+QUADRADO para passar pelos degraus. Volte lá para cima até a plataforma de madeira pule na outra plataforma que esta erguida e rapidamente pule

para o outro lado e siga até a próxima sala dentro empurre as caixas empilhadas até uma parte de pedra que tem na parede (que parece metade de uma caixa), para conseguir mover uma por uma e desempilhá-las. Depois coloque-as com o símbolo correspondente virado para fora, assim você abre o portão (para deixar os simbolos da caixa correspondente ao do buraco vire a caixa com L1+QUADRADO). Siga em frente e abra a porta, lá fora empurre a caixa para o piso inferior(Abaixo). Empurre a caixa que caiu até a outra caixa e ponha uma em cima da outra existente para chegar na caverna no alto. Siga em frente entre nas portas até achar um símbolo com um (M) no chão em frente ao símbolo acione uma alavanca que tem na parede para descer ao piso inferior. Lá em baixo siga em frente entre na porta, dentro acione uma alavanca para liberar a porta e logo depois acione a manivela do outro lado para acionar a roda.

Volte lá para cima e assim que sair do elevador acione a alavanca a sua frente para o chão cair, desça. Agora você terá de puxar as caixas com fogo até queimar as barras. No total, são 4 caixas que você deve puxar. Depois de o chão descer de novo, desça e agora você terá que colocar as quatro caixas queimando na quina do quadrado ao centro da tela. Ao fazer isso, o chão cairá no ultimo piso. Siga em frente abra a grade passe e encontre o chefe.

1A- CHEFE MALCHIA

Escute a conversa do chefe, logo depois você irá enfrentá-lo. Repare que há umas janelas no cenário que dão para o personagem passar, passe e dentro segure a alavanca para abrir a grade, espere o chefe ficar em baixo da grade e solte a alavanca, vá para outra janela que você não foi e faça o mesmo. Depois de acertá-lo duas vezes, leve-o para a arena e rapidamente acione a manivela (esta manivela estava ao lado esquerdo dele quando você e ele conversaram) quando ele estiver bem no meio da arena para matá-lo).

1B- PODER ADQUIRIDO POR MALCHIA

Atravessar Grades: Vá para o mundo das almas, onde você ganhou um novo poder. Coloque para CIMA + QUADRADO e fique segurando até ele passar pela grade fechada.

2- PILLARS OF NOSGOTH

Volte no local que este FAQ disse para você marcar onde tem uma grade. Use o novo poder para passar pelo portão de grade. Siga em frente e volte no tempo normal. Para acabar com os inimigos que aparecem, acerte-os até ficarem tontos, daí jogue-os na água. Volte ao mundo das almas siga em frente (por onde você ainda não foi) e passe pela primeira grade e depois pela outra grade. Agora volte ao mundo normal e entre nessa porta. Dentro encontre Kain e escute a conversa.

2A- CHEFE KAIN

Seja rápido para acertar Kain antes de ele soltar o raio. Caso ele o acerte, você terá de encher o life para voltar ao

mundo normal. Você deverá acertá-lo 3 vezes. Logo depois de derrotá-lo use a espada para abrir a porta.

2B- PODER ADQUIRIDO POR KAIN

Espada Soul Reaver: Logo depois de derrotar o Kain você terá uma espada em seu braço. No tempo normal se você for atingido uma vez a espada some, mais é só encher o life inteiro para recuperar a espada. E no tempo das almas ela nunca some... Logo após de deixar o inimigo tonto aperte TRIÂNGULO para estourá-lo com a espada.

3- THE SILENCED CATHEDRAL

Volte para o primeiro círculo azul do jogo (que serve para ir para o tempo normal). E Repare que nesse lugar tem uma grade, passe por ela com o seu poder, siga em frente e você verá um grande castelo com a ponte abaixada e porta está fechada. Se quiser acionar o portal desta parte siga pelo lado oposto da porta do castelo e siga em frente para acionar o portal. Voltando na porta, use a espada para abrir a porta do castelo. Depois atravesse a grade com seu poder, dentro mate as aranhas e siga em frente e entre na porta dupla.

Lá suba no pilar e suba numa espécie de caixade agua e pule de uma em uma até você ver uma rampa pule lá, siga em frente matando os inimigo evá até a parte que tem 5 canos. Para subir pelos canos, você terá de mudar para o mundo das almas.

No final você volta ao mundo normal. Use L+R para ajeitar o personagem durante a subida. Suba siga em frente e lá por cima ative uma alavanca para descer uma plataforma, pise nela. Vendo no ponto desta alavanca do lado direito tem uma porta e do lado esquerdo outra.

Siga pela direita e entre na porta passe pela grade e lá dentro volte para o mundo normal. Você terá de colocar as peças para montar a escultura certinho. Muito cuidado com a peça que você precisa jogar (com L1+QUADRADO). A figura precisa estar com a face no chão, pois durante o vôo ela gira uma vez, as outras peças encaixe normalmente, se encaixar todas as peças nos lugares certos vai aparecer a cena de uma plataforma surgindo em outra sala. Volte onde você acionou a alavanca e siga agora pela esquerda e entre na porta entre mate mais duas aranhas e acione mais uma alavanca que libera a segunda plataforma. Volte até a plataforma e pise em cima, uma ventilação irá se ligar pule nela e abra as asas e voe, ela te levará lá para o alto da tela.

Entre na porta com espelho e siga na primeira porta à esquerda, atravesse a grade para entrar no sistema de encanamento. Para liberar as peças, empurre-as até uma parte mais elevada para jogar uma de cada vez no chão. Você terá de colocar os tubos nos buracos certinho para fazer o ar circular, veja bem e coloque o canos na posição certa. Depois que fazer saia pela porta e siga para a outra mais a frente e entre atravesse a grade e você terá de fazer a mesma coisa para circular o ar.

Depois de resolver este quebra-cabeça saia e lá fora toque o sino saia correndo pule para o outro lado pela janela gigante que tem a frente do sino voe para o outro lado corra desça uma descida e toque o outro sino para quebrar um vidro (Se não conseguir tente de novo só que um pouco mais rápido). Volte para o sino mas só que não toque ele, localize o vidro que você quebrou e logo depois procure e acione uma manivela que está em cima de uma pedra (está nesta parte), quando acionar volte no tempo das almas e siga para a porta que abriu quando você acionou a manivela.

Dentro siga pela parte de canos e suba por eles tomando cuidado com os inimigos, quando chegar a uma bifurcação (dois caminhos) siga pelo da direita e siga em frente até ver 4 peças cinzas no chão 2 congeladas e 2 descongeladas, acione as 2 descongeladas. Repare que nesta parte há uma ventilação fechada e uma grade. Vá para o mundo das almas e passe por essa porta para quebrar as duas últimas peças congeladas no chão. Quando passar você poderá ir por 2 lados o direito e o esquerdo. Vá pelo direito até achar umas espécies de esgotilhas fechadas você tem que abrir na sequência certa para quebrar o gelo que está prendendo a peça só pode abrir duas se não der certo tente fechar uma e abrir outra. Depois vá pelo lado esquerdo e faça a mesma coisa e quebre o gelo agora saia daí pela grade que você passou e acione as duas peças que você descongelou para ligar a ventilação suba por ela voando. Suba até onde tem uns canos erguidos para cima empurre-os para arruma-los são dois canos. E entre no buraco, siga em frente tome cuidado com as aranhas e acione as duas peças cinzas que estão no chão para abrir uma passagem, siga pelas palataforamas que tem neste lugar para entrar na passagem que você abriu ao alto. Siga em frente, passe pelas grades e caia lá embaixo, acione uma válvula que tem lá para liberar o ar.

Agora para subir lá para cima tem canos do lado esquerdo e do lado direito em forma crescente (pequeno, médio...). Suba pelo os do lado direito siga pela nova caverna passe pela grade, suba pelos canos até lá em cima e siga em frente mate as aranhas e puxe uma caixa que aparenta estar presa em umas pedras mais não está. Quando puxar você irá derrubar as pedras que estavam em cima desta caixa e ira se formar um caminho para outra nova caverna. Continue empurrando a caixa até em frente a um cano, suba na caixa e acione outra válvula. Depois coloque a caixa perto da onde você veio para poder voltar depois. Siga pelo o novo caminho (aquele que você derrubou as pedras e diga em frente. Quando passar o corredor e chegar a uma sala aberta suba pelos canos até você ver um cano gigante erquido para cima, vá lá e empurre-o, continue subindo pelos canos para acionar outra válvula (é a ultima válvula). Volte tudo até a parte em que você abriu a passagem (lembra...). Pule de plataforma em plataforma (como você tinha feito para entrar na passagem), e você verá uma espécie de cano soltando fumaça para cima pule abra as asas e voe até lá em cima e entre na caverna no alto. (OBS: Se você não ativou nenhuma das 3 válvulas ou não empurrou você não chegará a caverna que tem lá em cima).

Lá em cima siga em frente até ver uma bifurcação, vá pelo caminho da direita para acionar um novo portal e volte para a bifurcação e siga pelo outro caminho até o fim até encontrar o chefe.

3A - CHEFE ZEPHON

No começo com a espada fique circulando e quando ele enfiar suas garras no chão, acerte-as, depois de destruir todas as suas garras, dê porradas na coisa em que Zephon está em cima até sair um ovo do buraco, vá com o ovo até a entrada e faça o ovo queimar numa tocha que está na mão de um cara morto e atire-o no chefe. Faça isso três vezes para ele morrer.

3B- PODER ADQUIRIDO POR ZEPHON

Escalar: Quando você mata o Zephon você ganha o poder de escalar, mas não é em qualquer parede. É apenas nas paredes em formato de escada pule nestes tipos de paredes e segure para CIMA para subir ou para BAIXO para descer.

4- TOMB OF THE SERAFAN

Volte ao lugar onde enfrentou Kain e escale uma parede em forma de escada. Suba siga em frente até chegar aonde tem duas portas. Uma na esquerda e outra na direita, tanto faz a porta que escolher, as duas vão dar no mesmo lugar. Siga em frente até ver uma espécie de arena que tem uma grade, se quiser acionar um novo portal suba umas pedras e siga o corredor até chegar ao portal.

Passe pela grade e siga em frente entre na porta e mais a frente puxe uma caixa para entrar nas tumbas. No centro das tumbas, mude para o mundo das almas para ser transportado para outro lugar abaixo de você. Lá em baixo siga em frente passe pela grade e volte no tempo normal, para se encontrar com o chefe.

4A- CHEFE MORLOCK

Para acabar com Morlock, volte ao mundo normal, acerte-o até ele ficar tonto e jogue-o na água.

4B- PODER ADQUIRIDO POR MORLOCK

Soltar magia da espada: Para soltar a magia com a espada segure TRIÂNGULO e solte.

Nota: Se você tiver sem a espada você também pode soltar a magia segurando TRIÂNGULO e soltando.

4C- TOMB OF THE SERAFAN (CONTINUAÇÃO)

Após matar o chefe, você irá ganhar um novo poder. Use a magia da espada no quadrado que tem um alvo, até ele cair do outro lado e liberar a passagem. Siga em frente, e escale uma parede. Ao chegar no alto, vire para o outro lado e pule de pilar em pilar. De um dos pilares, atire a magia na caixa que está bloqueando o pilar, para fazer-lá cair e liberar o pilar. Pule nele e siga em frente e quando tiver duas cavernas para ir vá pela da esquerda e passe pela grade, suba as escadas mate dois inimigos(no mundo normal). Depois chegue na

frente da grade que tem neste local e atire a magia da espada para empurrar a caixa até a parede. Volte ao mundo das almas passe pela grade suba em cima da caixa que você empurrou para alcançar a caverna no alto.

Siga em frente até encontrar um barco. Pule em cima dele e para alcançar o outro lado volte ao mundo das almas para que uma parte do navio entorte, vá na parte que está torta do navio e pule de lá para o outro lado, siga em frente até você ver duas portas a da direita e da esquerda, você agora está no novo templo.

5- DROWNED ABBEY

Entre na porta da direita e siga o corredor até o final para marcar mais um portal. Volte e siga pela porta da esquerda, siga o corredor até o final. Atire com a espada no centro da porta para abri-la.

Pegue o caminho da direita pulando e planando nos pilares. Siga em frente entre na porta e siga em frente. Dentro do templo siga em frente até achar uma espécie de Parafuso gigante, e terá três caminhos para ir, mais apenas um é o certo. Terá o caminho da direita, da esquerda e o da frente vindo do ponto de vista de onde você está, siga pelo caminho que tem um portão e entre nele, siga em frente até ver uns pilares e em volta água, você terá de pular de pilar em pilar. Para facilitar, use L1 ou R1 para ajeitar a visão. Do outro lado siga em frente até chegar a um ponto que tem três almas (no mundo das almas) vagando, neste local siga até a parede e dê uma olhada para cima e repare que tem uma plataforma, use o super salto para alcançar a plataforma no alto. Mude de mundo e escale a parede do canto que tem forma de escada, para chegar lá em cima. Pule e agarre nas madeiras do teto. No final, você encontrará uma entrada a esquerda. Após acabar com os inimigos, use o tiro para destruir a vidraça. Siga em frente e pule nas cabeças das estátuas em forma de águia, no final pule na torre ao centro do cenário.

De lá de cima pule para uma abertura, que tem três buracos, o do meio, o da esquerda e o da direita, pule no buraco do meio e dentro acione a corda para tocar o sino e desça as escadas. Lá embaixo pule de pilar em pilar até chegar no alto e voltar ao mundo normal, quando voltar você irá se deparar com o chefe.

5A- CHEFE RAHAB

Para acabar com o chefe você terá de destruir todas as vidraças para fazer entrar luz na sala. Mire nas vidraças (usando L2 + R2) e destrua-as usando a magia. Quando você escutar o barulho do tiro do cara pule. Depois que destruir todas as vidraças ele irá morrer.

5B- PODER ADQUIRIDO POR RAHAB

Nadar: Agora quando você estiver no tempo normal e cair na água você não voltará mais no tempo das almas como era antes. Agora você poderá nadar. Para nadar pressione X.

5C- SAINDO DE DROWNED ABBEY

Volte para onde tinha aquelas três almas na sala e nade na água de lá ache uma vidraça. Dê um tirô e quebre-a, desça lá embaixo. Lá embaixo tem várias janelas uma delas é falsa e dá para você passar por ela. E ainda aí em baixo tem uma passagem para você pegar a espada de fogo. Saindo daí nade até terra firme.

6- ASH WATES

Quando estiver em terra firme siga para a parte que tem um monte de cachoeiras. Lá siga para a ponte quebrada pule na água nade até o outro lado suba do no outro lado da ponte usando o super pulo da água para o outro lado. Lá em cima siga em frente e ache uma espécie de pilar vá atrás dele e ache uma parede que dê para escalar (ela é a única que dá para escalar neste local) e atrás dela há um corredor que leva a um novo portal. Escale a parede, no alto vire para o outro lado. Pule e plane reto para entrar em Ash Wates.

Siga em frente até ver um portão de grade, você só passa por ele voltando para o mundo das almas. Passe pelo portão siga em frente passe pelo outro portão siga em frente e volte no mundo normal no círculo que está girando neste lugar, quando voltar vá até a grade que esta bem em frente da onde você voltou para o mundo normal e atire na caixa no centro da sala até ela grudar na parede. Entre na sala atravessando a grade e use a caixa para subir no alto. Volte ao mundo normal caia do outro lado siga o caminho pela esquerda puxe uma caixa que está na parede e use-a para subir no alto da tela.

Lá em cima você terá de dar um longo pulo até o outro lado, pule bem da pontinha senão você vai cair e terá de voltar tudo de novo. No outro lado siga o corredor até chegar a uma sala que tem dois buracos, uma passarela no meio e duas partes que da para subir, a da direita e da esquerda suba na da direita e acione a manivela, só suba no da esquerda se você estiver no mundo das almas, para voltar ao tempo normal. Acionando a água você esvazia a água dos 2 buracos e consegue movimentar as caixas que está em um dos buracos. Terá algumas caixas no buraco da frente e algumas no buraco de trás faça o seguinte repare que do outro lado da sala tem um caminho que você não alcança, você terá de colocar pelo menos quatro caixas no buraco da frente para você poder ir por este caminho, depois de colocar as quatro caixas no buraco e empilhe três caixas uma em cima da outra e encoste na parede, depois empurre a que sobrou e grude-a nas três empilhadas, suba na caixa e depois suba nas caixas empilhadas e finalmente suba no caminho e siga em frente, e mais pra frente caia lá embaixo. Lá embaixo ache uma alavanca que ligue um gás verde e ligue-o e depois vá a o outro lado da sala e ligue a outra a alavanca para destruir a porta de uma olhada onde vai parar o corredor dessa porta que você quebrou e volte para a sala anterior, neste local que você terá de atrair o chefe.

Siga em frente por um caminho que fica atrás da alavanca que você ligou (uma das duas), e no final do corredor empurre a caixa para o piso inferior no centro da sala. Empilhe a caixa que tem neste local com a outra que você jogou no centro da sala para subir na caverna em frente da onde você empurrou a caixa no centro da sala,

siga em frente até a beirada da pedra e não caia. Pule para esquerda e mude de mundo. Nesse mundo você verá que consegue pular algumas plataformas no alto, então pule nas que você puder. Ao chegar em uma alavanca, vire para o outro lado e dê um pulo longo para o outro lado, para mudar o mundo. Volte e acione a alavanca. Use a ponte que abriu e siga em frente até uma caixa que está na parede.

Puxe a caixa e use-a para ir para o piso superior nesse mesmo lugar. Em cima da torre, mude de mundo e pule para o próximo pilar. Volte para o mundo normal e pule de novo para o outro pilar. Repita a operação até chegar no último pilar. Aí pule e plane dentro do buraco que fica na frente do último pilar. Você irá cair na sala com a enorme Torre. Empurre a torre para ela cair e liberar a passagem para o chefe (empurre a torre em direção a uma porta bloqueada para quebrá-la).

6A- CHEFE DUMAH

Siga a passagem em frente até ver o chefe, mas ele está morto, e para revivê-lo, tire as 3 flechas do corpo dele. Ele vai partir para cima de você. Daí atraia ele até a sala que você quebrou a porta ligando o gás e o fogo. Vá devagar para não perdê-lo de vista e pule quando ele atirar. Ao chegar na sala, coloque ele no meio da sala e acione de novo o gás verde e o fogo para transformar Dumah em churrasco. (heheh)

6B- PODER ADQUIRIDO POR DUMAH

Giro: Agora você pode girar por objetos para movê-los ou inimigos para deixá-los tontos. Para fazer o poder gire em volta de algum objeto que no chão tenha um símbolo para rodá-lo ou então gire em volta do inimigo, fique girando até ver um flash azul, continue girando para mover o objeto ou deixar o inimigo tonto. Para você ver como é este poder repare que quando você destruiu a entrada para o chefe nesta parte havia outro caminho siga por ele até achar uma estátua, e nesta parte tem 3 portas fechadas, circule sobre a estátua até se mover, ela ficará de frente para uma das portas e ela irá se abrir pegue os itens que tem dentro da sala volte e faça o mesmo para abrir as outras portas.

7- ORACLES' CAVE

Saia de Ash Wates e vá na parte que você tinha escalado para entrar neste templo, mas não escale repare que mais a frente tem mais caminho novo, então siga em frente mate dois inimigos até chegar a uma espécie de relógio grande que está no chão, circule sobre o objeto no centro do relógio até abrir a porta. Entre e siga em frente terá uma parte que tem dois caminhos um, segue até o final da caverna e o outro aciona um novo portal, acione o portal e siga para o final da caverna. Quando chegar ao final da caverna volte ao mundo das almas e use a passagem na esquerda que apareceu, antes de entrar na passagem repare que neste local há uma porta fechada. Siga em frente volte ao tempo normal e desça lá embaixo, na sua frente tem uma porta fechada, ao seu lado esquerdo subindo numa parte tem uma caixa no buraco e no seu lado direito subindo também tem outra caixa no buraco. Para abrir a porta faça o seguinte. Tire a caixa que está na direita subindo numa pedra ela está num

buraco que tem um símbolo em cima. Para abrir a porta você terá que colocar uma caixa no buraco que acima tem um símbolo que tem um + e embaixo um círculo um grudado no outro. E do outro lado você terá que colocar uma caixa no buraco que acima tem um símbolo que tem um Z, e a porta central se abrirá. Siga em frente mate os inimigos suba mais a frente e passe pela grade, continue seguindo em frente até ver uma ponte quebrada, volte para o tempo normal no círculo azul que tem na direita da tela e pule para o outro lado da ponte e siga em frente até ver duas caixas, mais não dá para empurrar use o tiro para empurrá-las para o buraco e abrir a porta.

Entre siga em frente até chegar a uma sala, repare que no centro há um símbolo e em volta do símbolo há quatro pilastras, circule sobre as quatro pilastras e deixe as faces amarelas voltadas para o símbolo do centro. Com isso a porta perto da passagem que você entrou irá se abrir, vá para lá e entre. Quando chegar dentro circule o caldeirão de fogo para abrir mais uma porta.

Siga em frente até ver um relógio gigante na parede e em frente a ele 2 alavancas a da esquerda e da direita. Uma das alavancas controla os minutos e a outra as horas, acerte o relógio para as 18:00 (seis horas) para abrir uma passagem, e continue seguindo em frente pelo corredor desça uma descida longa e lá em baixo entre pela passagem que você abriu. Quando cair repare que há um caminho bloqueado e umas pedras com cores.

Neste local você terá que deixar as pedras da mesma cor que a tela atrás dele, circule sobre a torre de luz depois que o quadrado estiver posinado certo para ativar o sistema que tira uma das travas do caminhos que esta bloqueado. Tome cuidado, pois o violeta é a soma das duas cores: o azul eo vermelho. Quando abrir a passagem siga em frente mate os inimigos, até chegar a uma porta dupla entre mate o inimigo e nesta parte você terá que circular sobre os barris para mudar o ponteiro e colocar na mesma figura que a cor representa (Ex: Na parede tem a cor vermelha e dentro tem um símbolo, gire sobre o barril vermelho e coloque o ponteiro no símbolo que está dentro da cor). Depois de abrir a porta siga em frente, pule de uma parte para outra até chegar a uma sala de máquinas do relógio. Empurre umas caixas que estão prendendo a engrenagem. Depois que tudo estiver funcionando suba numa das engrenagens gigantes suba na plataforma erguida e pule para a parede sigapela parede até ver outra plataforma indo para direita e voltando para o seu lado, espere o momento certo e pule para esta palataforma e siga em frente, até ver uma grade e do outro lado uma caixa use o tiro com a espada e jogue-a lá embaixo e continue seguindo até ver outra grade e do outro lado outra caixa de um tiro com a espada e jogue lá embaixo, e continue seguindo para baixo até ver quatro caixas e um símbolo no chão pois bem você vai ter que formar o desenho que está no chão colocando as 4 caixas cada uma embaixo do desenho.

Depois que formar o desenho certo siga pela porta que abriu até um buraco e caia nele. Lá embaixo repare que há 3 símbolos na parede decore-os, pois o simbolo da esquerda você terá que fazer no quebra-cabeça da esquerda, o do meio no quebra-cabeça do meio e o da direita no quebra cabeça da direita. Vá para para o quebra cabeça da esquerda e circule na peça, repare que esta peça é uma parte do símbolo que você viu na parade. Junte com o símbolo da peça que você girou com a outra e aponte-o para a outra parte do símbolo. Assim que formá-lo uma plataforma móvel se ativará pule

quando ela abaixar e deixe ela te levar ao outro lado, pule e ative a alavanca.

Faça o mesmo processo com os outros quebra-cabeças para abrir a porta. Quando abrir a porta siga em frente, durante o caminho você verá cenas do passado e do futuro, continue seguindo em frente até ver uma porta pequena na esquerda da tela. Entre e acione o portal e volte para o corredor e siga em frente até achar uma outra porta maior, entre nela para se deparar com o último chefe.

7A- CHEFE KAIN: FINAL

Para acabar com Kain você precisa acertá-lo antes que ele solte o raio. Caso seja atingido, no centro da sala você poderá voltar ao mundo normal, e para recuperar o life mate as almas. Fique com a visão em primeira pessoa para ver onde Kain irá aparecer. Assim, você consegue subir rapidamente e acertá-lo. Faça isso 3 vezes. Repare que o esquema para matar Kain é o mesmo esquema que quando você o enfrentou na primeira vez, mas agora você só pode acertá-lo com a espada. Quando der três porradas Kain dá uma de covarde e foge e você vai atrás dele.

8- FINAL

Finalmente você zerou o jogou, e repare que você está em outra dimensão, e no final aparece TO BE CONTINUED. E agora? Será que Raziel finalmente conseguirá se vingar de Kain. Confira em Legacy of Kain: Soul Reaver 2, para Playstation 2!

• Dicas e Truques

Atenção: Todos códigos abaixo devem ser feitos com o game pausado, para que eles tenham efeito.

> > Aerial Reaver < <

Segure L1 ou R1, e aperte: X, Direita, Cima (x2), Triângulo, Esquerda (x2), Direita, Cima.

> > Todas as Habilidades e Espada Soul Reaver < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Cima (x2), Baixo, Direita (x2), Esquerda, Círculo, Direita, Esquerda, Baixo.

> > Constrict < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Cima, Direita (x2), Círculo,

Cima (x2), Baixo.

> > Visão em primeira pessoa < <

Segure R2 + L2. OBS: Esse código tem que ser feito durante o game.

> > Force Projectile < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Esquerda, Direita, Circulo, Esquerda, Direita, Esquerda.

> > Bater em Raziel < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Esquerda, Circulo, Cima (x2), Baixo.

> > Espada de Kain < <

Segure L1 ou R1, e aperte: X, Circulo, Direita, Triangulo, Esquerda (x2), Direita, Cima.

> > Colocar fogo na espada sem precisar acendê-la na fogueira (Fire Reaver) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Triangulo, Direita, Baixo, Circulo, Cima.

> > Espada de Kain e Ultra Life < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Direita, Circulo, Baixo, Cima, Baixo, Cima.

> > Pontos de Glyph no Máximo < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Triangulo, Direita, Baixo, Direita, Cima, Triangulo, Esquerda.

> > Abrir todas as grades < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Cima (x2), Baixo, Direita (x2), Esquerda, Circulo, Direita, Esquerda, Baixo.

> > Phase < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Circulo (x2), Esquerda, Direita, Triangulo, Cima.

> > Restaurar Life < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Circulo, Cima, Esquerda, Cima, Esquerda.

> > Restaurar Pontos de Glyph < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Direita (x2), Esquerda, Triangulo, Direita, Baixo.

> > Espada Soul Reaver < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Triangulo, L2, Direita (x2), Baixo (x2), Esquerda, Triangulo, Baixo, Direita.

> > Pedra da Força (Force Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Esquerda, Triangulo, Baixo, Cima.

> > Pedra do Fogo (Fire Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Cima (x2), Direita, Cima, Triangulo, L2, Direita.

> > Pedra do Som (Sound Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Direita (x2), Baixo, Circulo, Cima (x2), Baixo.

> > Pedra do Terremoto (Stone Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Circulo, Cima, Esquerda, Baixo, Direita (x2).

> > Pedra do Sol (Sun Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Esquerda, Circulo, Esquerda, Direita (x2), Cima (x2), Esquerda.

> > Pedra da Água (Water Glyph) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Circulo, Cima, Baixo, Direita.

> > Aumentar a Barra de Energia < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Direita, X, Esquerda, Triangulo, Cima, Baixo.

> > Superenergia < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Direita, Circulo, Baixo, Cima, Baixo, Cima.

> > Habilidade de Atravessar Grades < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Baixo, Circulo (x2), Esquerda, Direita, Triangulo, Cima.

> > Habilidade de Escalar Paredes < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Triangulo, Baixo, L2, Direita, Cima, Baixo.

> > Habilidade de Soltar Magias (com ou sem espada) < <

Segure L1 ou R1, e aperte: Esquerda, Direita, Circulo, Esquerda, Direita, Esquerda.

• Créditos

- a GameFAQS, por terem publicado meus FAQS, e aos outros sites que me pediram permissão para publicar meus FAQS;

- a Eidos e a Crystal Dynamics, por terem lançado esse jogo que é Soul Reaver (só não é perfeito por causa do final, pois é uma sacanagem ter tido todo este trabalho para terminar o jogo e aparecer só 'TO BE CONTINUED'... mas mesmo assim Soul Reaver é, na minha opinião, um dos melhores jogos do Playstation!
Só espero que eles compensem em Soul Reaver 2);

- e a você, por estar lendo este FAQ.

Veja também meus outros FAQS publicados aqui na GameFAQS no endereço (URL) abaixo:

See also my other FAQS published here on GameFAQS in the URL below:

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/11309.html>

Aqui acaba este FAQ. Espero que tenha gostado!

This FAQ is Copyright © 2002 by Dark Goku. All Rights Reserved.

This document is copyright Dark Goku and hosted by VGM with permission.