



GOD OF WAR I

PRIMERA PARTE: CUBIERTA DEL BARCO

- Tan pronto como las secuencias empiecen, tomarás control de Kratos, el héroe: Ahora bien, lo interesante en este juego es que aprendas a hacer tus propias combinaciones, tus combos mortales, y de ese modo disfrutar destrozando a todos tus enemigos como si fuesen palillos de dientes: recuerda que los golpes normales los haces con el botón , y los golpes fuertes (pero inevitablemente más lentos) se efectúan con el botón .

- Puedes hacer combos combinando ambos botones. Estudia bastante bien el mapa de movimientos posibles que he preparado a continuación, para que puedas tener mayor comodidad desde el principio, sin necesidad de que el tutorial del juego te esté haciendo perder mucho tiempo de interactividad entre tu héroe y su afable hobby por despedazar cosas vivas:

MAPA DE MOVIMIENTOS & POSIBILIDADES:

Botón : Golpe estándar

Botón : Golpe fuerte

Botón L1: Bloquear Ataques

DESLIZARTE: Mueve la palanca direccional derecha

COGER A LOS ENEMIGOS: Acércateles y presiona el botón  (cuando efectúes este movimiento, alterna usando los botones  o  para que explores más combos)

ABRIR COFRES: Presionar el botón R2 repetidas veces.

RABRIR COFRES / PUERTAS: R2

CRUZ DIRECCIONAL: Escoger poderes mágicos

- Ahora diviértete. Y no te preocupes por coger las esferas rojas que despiden tus enemigos al ser eliminados: flotarán automáticamente hasta ti.

- ¿Ves esa pequeña esfera brillante, del lado superior izquierdo de la pantalla? Acércate, y presiona el botón R2 repetidas veces hasta que se abra.

SEGUNDA PARTE: INTERIOR DEL BARCO

- ¿Ves el cofre que está por ahí, cerca? Ábrelo. Tu energía se recuperará otra vez. Recuerda que muchos objetos pueden romperse... no dejes de ganar ítems valiosos a medida que vayas explorando.

- Ahora sal por la única brecha y continúa adelante... tu primer "mini-jefe" está por llegar, y es nada menos que...

MINI JEFE 1: CABEZA DE LA HYDRA

TÁCTICA PARA VENCERLO: La hydra luce realmente intimidante, pero tienes que aprender algo, y tienes que hacerlo ya: la barra de vida de Kratos, aún cuando se ve pequeña, no baja tan fácilmente. No pierdas el tiempo intentando esquivar al enemigo... tienes que caminar de frente y golpearlo con lo mejor que tengas: créeme, tú le harás más daño a ella que ella a ti.

Llegará un momento en que, después de golpearla lo suficiente, aparecerá un anuncio escrito el cual implica que podrás activar un mini-juego: Se trata de atrapar a la hydra con tu arma, y hacerle un daño tremendo.

Aquí está la secuencia en orden, recuerda presionar los botones en el momento que te lo indique la pantalla de tu televisor:  -  -  - . Si no aplicas el combo correctamente, su energía se verá completamente restaurada.

TERCERA PARTE: INTERIOR DEL BARCO

- Una vez que acabes con la Hydra, sigue adelante: tendrás que pasar por mucho cuidado a través de unas tablas desperdigadas. Si te caes y quedas colgando presiona  rápidamente. Si te caes al agua, no te preocupes, que puedes nadar hasta las escaleras e intentarlo otra vez.

- Sal por la brecha. Un prisionero estará chillando. Si te acercas, te dirá que no quiere ser ayudado por un Espartano. Tío mal agradecido donde los haya, pero eso no importa porque igual no lo puedes ayudar. Ahora sube por las escaleras, y estarás en la cubierta de otra nave. Enfrentarás a un nuevo tipo de enemigos: las gárgolas. Acábalos a todos y prepárate para hacerle frente a alguien que ya conoces.

MINI JEFE 2: OTRA CABEZA DE HYDRA

TÁCTICA PARA VENCERLO: Esta vez la batalla toma lugar desde una perspectiva diferente. Pero la táctica sigue siendo la misma: echártele encima y golpearlo como a una pera de boxeo. Ten mucho cuidado cuando haga una barrida de 360°, porque es su peor ataque: sencillamente usa la palanca direccional para barrerte por el suelo y escapar. El doble salto no es del todo eficiente.

ATENCIÓN: Una vez que acabes con el jefe, busca los cofres que están a la vista, para llenar tu barra de energía

CUARTA PARTE: MUJER EN APUROS

- Saldrás a un área donde verás una puerta firmemente cerrada, detrás de ella, una mujer te estará pidiendo ayuda. Pero no hay nada que puedas hacer por el momento: no puedes romper ese tipo de madera.

- ¿Ves las mallas de vela que están apostadas del otro lado? Puedes subirte por ellas, y, de hecho, cuando escales, puedes saltar hacia arriba para hacerlo más rápido. Por supuesto, la cosa no es tan fácil, porque varios enemigos vendrán desde arriba, desde abajo y desde los lados, con intenciones ignominiosas. Lo mejor es presionar el botón  para dejarlos caer.

Es la forma más rápida de eliminarlos.

- Llega hasta la cima. Camina por el ala del mástil (tendrás que hacer equilibrio, recuerda presionar el botón  rápidamente si te tropiezas y quedas guindando) para encontrar un cofre lleno de orbes rojas.

- Regrésate. ¿Ves la cuerda tipo liana que conecta a un barco con el otro? Pues cógela, y deslízate hacia la otra nave.

- Se disparará una escena: salva tu juego en el punto de chequeo dorado.

- Ahora bien: ¿ves a los arqueros del fondo? NO PUEDES llegar hasta ellos saltando desde la pata del balcón donde ellos están parados. ¿Cuál es la solución?

- Consigue una caja que está cerca del principio del área (justo cuando saltas después del punto de salvar dorado). Puedes hacer que Kratos la arrastre dejando presionado el botón  y moviéndote con el stick direccional, pero no servirá, porque las flechas acabarán por romper la caja.

- Lo que tienes que hacer es tomarla con el botón  y dejar éste presionado por el suficiente tiempo como para que Kratos se prepare y gruñe lo suficiente. Suelta el dedo para que le de un patadón que te ahorrará minutos enteros de camino. Usa esta técnica para llevar la caja donde quieres a tiempo (recuerda que los arqueros te dispararán especialmente a ti, así que antes que le atinen a la caja, aléjate de ella el tiempo necesario y prosigue con tu tarea).

- Esto toma paciencia... así que no te preocupes.
- Dale su merecido a los arqueros una vez que llegues hasta ellos. Pártelos en dos, despedázalos, arrójalos... etc. Sana diversión.
- Aprovecha los cofres que están cerca... uno de ellos tiene un "Gorgón Eye". Toma el camino del medio rompiendo los maderos que bloquean tu paso.

QUINTA PARTE: EL DIOS DEL MAR... POSEIDÓN

- Destruye a los enemigos que están en la Sala Sagrada.
- Acabarás por encontrarte a nadie menos que Poseidón. Te informará que las hydras lo tienen frito, y que sin dudas no le están haciendo nada bien al turismo marítimo. Así que te dará un súper poder.
- Préstale atención al tutorial si quieres usar el nuevo súper poder que Poseidón te ha concedido (crear un aura eléctrica a tu alrededor, golpeando severamente, muchas veces, a todo lo que consigues). Por supuesto, para realizar este ataque necesitarás tener más de la mitad de la barra azul que sale debajo de tu barra verde de energía llena.
- Sal por la puerta donde estaba materializado el rostro del dios, y cuando llegues al final, salva tu juego.

JEFE: LA HYDRA

Sinopsis: La hydra es un enorme bestia avernal e incontrolable, que tenía tantas cabezas, que Eurípides llegó a pensar que eran diez mil. Cada vez que intentas cortarle una cabeza, nace, en algún lugar de su abominable cuerpo, otra.

Se decía que su testa principal, la más grande y larga, era inmortal, y cuyo aliento podía matar en un suspiro a cualquier persona. Finalmente, según la mitología, el monstruo encontró muerte de la mano de Heracles, quien la buscó en su cueva con ayuda de la diosa Atenea. ¿Cómo hizo el guerrero para que evitar la multiplicación? Pues cauterizó cada hoyo, evitando que así la sangre germinara una nueva cabeza.

¿CÓMO ACABAR CON LA HYDRA? (Sencillo... presta atención)

- Lo importante de esta batalla es saber qué hacer. Primero tienes que acabar con las dos cabezas que están a cada lado de ti. ¿Cómo hacerlo? Fácil: golpéalas como a las otras, (teniendo más cuidado, eso sí, porque son mucho más fuertes que todas las que has enfrentado antes... por lo que es bueno que escojas un punto estratégico... el poder que te ha dado Poseidón es IDEAL para acabar con ellas, acércateles lo suficiente para aprovechar el campo energético) y, una vez que caigan inconscientes, sube a través de las cajas apiladas, y móntate sobre la balanza redonda. Ya verás lo que pasa :)

- Recuerda que esta es la única manera de acabar con las hydras pequeñas.

- Cuando ya hayas eliminado a las dos cabezas, sube por la malla, para enfrentarte a la cabeza principal que, contra todo pronóstico, es mucho, pero mucho más fácil que sus dos hijas. Todo lo que puede hacerte es aplastarte (ataque bastante fácil de evitar, por demás) y dejarte sordo con sus bramidos... pero eso es algo que le concierne a Kratos, no a ti.

MINI-JUEGO DEL SEXO

Uno de esos detalles que hacen a este juego una experiencia orgásmica: ¿para qué sirve el mini juego del sexo? Pues para ganar ingentes cantidades de orbes rojas. Sencillamente colócate sobre la cama, presiona el botón  y, de ahí, sigue las indicaciones que salen en la pantalla.

Recuerda que, las flechas circulares significan movimientos que debes hacer con el stick direccional ;)

- Al salir del cuarto, dirígete al PUNTO DE SALVAR. Salva el juego.

- Recuerda SIEMPRE de explorar el área para abrir nuevos cofres con el botón R2... pueden ser lo más útil del juego, y pueden ayudarte a salvar tu vida.

PUERTO DE ATENAS (1)

- Apenas salgas del barco y te dirijas al muelle, encontrarás un nuevo tipo de soldados, mucho más fuertes que los que ya estás acostumbrado a matar. A estas alturas, ya deberías haber reunido (o estar bastante cerca de ello) las suficientes esferas como para subir de nivel a tu espada. ¿Cómo subir de nivel? Sencillísimo, observa este tutorial:

CÓMO SUBIR DE NIVEL LAS ARMAS:

* Cuando presiones el botón START, se te llevará a un menú donde podrás ver una multitud de esferas doradas.

* Presiona el botón  para subirla de nivel. Si tienes todas las esferas rojas que necesitas, deja el botón presionado hasta que el tótem de sangre con forma de símbolo OMEGA se llene, cumpliendo así el requisito para mejorar tu arsenal.

* Lo mismo va con las magias concedidas por los dioses. Pero por los momentos, concentrémonos en las armas.

- Si caminas, y te arrojas al agua, acabarás por encontrar un cofre que contiene una PHOENIX FEATHER (Pluma Fénix) no vendría mal.

- Aunque no lo parezca, el camino es muy derecho... así que sigue adelante, y cuando tomes el primer elevador, con una palanca cuya punta brilla, presiona el botón R2. Subirás al segundo piso de un improvisado edificio ateniense.

- ¿Ves el cofre de esferas verdes curativas? No lo uses si tu energía está repleta... guárdalo por si acaso lo necesitas más adelante...

- Camina derecho, y una escena se disparará...indicando que ahora debes enfrentarte contra un nuevo mini-jefe.

SUB-JEFE: MINOTAUROS

- En esta área deberás enfrentar a por lo menos 4 minotauros. ¿Cuál es el secreto para vencerlos? El mismo que con los nuevos soldados que te has encontrado: esquivar a tiempo con la palanca direccional, tener mucho cuidado con sus puños, y golpearlos, concentrándote en uno solo a la vez, hasta que sea momento de eliminarlo. ¿Cómo saber que es momento de eliminarlo?

Sencillo: sobre la cabeza del monstruo aparecerá marcado el botón . Eso quiere decir que ya puedes ejecutar el combo definitivo. Acércate lo suficiente, y empieza a presionar  a lo loco, hasta darle muerte a tu enemigo.

- El mejor método para esquivar los ataques de los minotauros es rodándote por el suelo con la palanca direccional.

- Repite lo mismo con los demás minotauros.

- Ahora ve hasta el final del pasillo y activa el nuevo elevador

PUERTO DE ATENAS (2)

- Estas en una plaza bastante destruida. Pronto, tendrás que enfrentar a un nuevo tipo de enemigo: los ogros con porras.

- Ellos no son tan difíciles como los minotauros, pero tienes que cuidarte de sus ataques. Si eres lo suficientemente veloz, no tienes nada de qué preocuparte. Sencillamente golpéalos repetidas veces con combos ligeros (no uses el botón , el de los ataques fuertes).

Hasta que estés seguro que no te van a pegar primero que tú a ellos) y se te será indicado el momento idóneo para acabar con ellos una vez que veas un círculo (representando al otro botón de tu mando de PlayStation 2) sobre sus cabezas, pero recuerda algo: esta vez no es cuestión de presionar el botón a lo bestia, sino de ejecutar un combo. La pantalla te lo irá indicando. Sé rápido.

- Tendrás que eliminar a varios de estos gordinflones antes que puedas proseguir hasta la puerta del final de la plaza. La de la derecha (donde un soldado romano murió a manos de un engendro de Ares) está sellada.

PUERTO DE ATENAS (3) EL CUARTO DE LAS CAJAS Y LOS ENGRANAJES

- Caminarás por un pasillo estrecho, y saldrás a un cuarto cerrado, con cajas enormes. ¿Qué tienes que hacer aquí? Sencillo: ¿ves las cajas que son diferentes a las demás, porque son de madera? Destrúyelas, a ambas, cada una está en diferentes extremos de la habitación.

- Ahora verás que, saltando a través de una de las cajas de hierro, puedes acceder a otra a la que antes no hubieras podido alcanzar. Una vez te subas, antes de ir por el pasillo estrecho después de la escalerilla, explora hacia la derecha, donde hay dos cofres.

- Sal por la puerta de salida que se muestra, y prepárate...

- Te encuentras con la Diosa Afrodita. Te dice que va a darte un nuevo poder, pero que antes, debes probar que eres digno de él...

SUB-JEFE: MEDUSA

Sinopsis:

¿CÓMO ACABAR CON MEDUSA? (Rapidez y reflejos)

- Medusa representa un único problema: es rápida, y no es sencillo pegarle. El poder especial que te concedió el dios Poseidón es IDÓNEO para esta batalla. Úsalo cuando la tengas acorralada.

- Ahora bien: ella tiene el poder de convertirte en piedra. ¿Cómo esquivarlo? ¡Sencillo! Esquivalo usando la palanca direccional. No te preocupes: tal como cuando prendes un fósforo y pasas tu dedo rápidamente a través de la llama sin hacerte daño, Kratos puede salir ileso del flujo de poder de la mirada de Medusa si vas esquivando. Pronto se agotará, y podrás golpearla.

- En el extremo del cuarto, cerca de donde está la puerta en la que se materializó el rostro de Afrodita, tienes un cofre cuya luz cambia de AZUL a VERDE. Si escoges abrirla en azul, se te llenará la barra para realizar el poder especial de Poseidón. La verde te cura... úsalo sabiamente. Yo, en lo personal, preferiría la azul.

- Nuevamente, el juego pone a prueba tus habilidades con el mando: cuando Medusa ya esté "lista para morir" aparecerá un tótem sobre su cabeza, con el botón  marcado.

Acércatele, presiona el botón, y haz lo que se te indica (meneando hábilmente la palanca direccional) para darle su merecido.

SIGUIENDO ADELANTE...

- ¿Ves la súper-duper ballesta gigante? Presiona el botón R2 y pulsa atrás en la palanca direccional. Úsala para dispararle a la puerta de madera.

- Ahora puedes escoger dos caminos: un pasillo a la izquierda (que te lleva a un área subterránea con un cofre) y unas escalerillas a la derecha. Cuando descubras lo que hay en el cofre, sube de vuelta y usa la escalerilla.

- Puedes ver la luna llena de fondo, sigue adelante, y acaba con tus enemigos.

Demuéstrales quien es el calvo más macho de Atenas.

ESCALANDO...

- ¿Ves la pared negruzca y rocosa al fondo? Puedes escalar a través de ella. Cuidado con los enemigos. Yo que tú, en vez de estarles pegando, los cogería con el botón  y los arrojaría al vacío. Muerte instantánea = esferas gratis.

- Ascende hasta que ya no haya camino: mira a la derecha. Empieza a saltar de pared en pared usando el botón .

- Disfruta de un hermoso panorama en el que se muestra a Atenas quemándose y a un montón de tíos practicando tiro al blanco con flechas para las próximas Olimpiadas.

- Cuando llegues al final del camino, deberás bajar un buen trecho de paredes. Caerás sobre una fila de cajas de madera. Desde este punto ve hacia la izquierda, camina por el balcón estrecho y, cuando llegues hasta una estatua gigante de un erudito, colócate detrás de su cabeza, presiona el botón R2 repetidas veces, y se disparará una escena. Kratos ha descubierto una forma práctica de alcanzar su siguiente objetivo :)

- Ya sabes lo que tienes que hacer: baja las escaleras (Utiliza el cofre de luz verde si lo necesitas).

- Usa la cabeza del erudito para subir las escaleras. Te tendrás que enfrentar otra vez a... ¡MEDUSA! A partir de ahora ella es mucho más fácil, y ya sabes de sobra lo que tienes que hacer.

- No uses el cofre verde todavía (no si no lo necesitas), sube las escaleras, tus habilidades serán puestas a prueba con mucha más severidad que antes.

LA RUTA A ATENAS

- La premisa de esta misión es ir bajando el valle hasta llegar a la capital del mundo moderno de aquel entonces: Atenas.

- A partir del mundo en el cual estás (que es parecido a una plataforma circular) puedes tomar dos caminos: el de la derecha, y el de la izquierda. En el de la derecha no hay nada realmente interesante que ver, más que un camino sin salida. Toma el de la izquierda.

- ¿Te acuerdas del enorme monstruo gigante que está en Atenas? Bueno, resulta que también puede disparar bolas de energía de lo más Dragón Ball, el guarro, y una de esas esferas hará una explosión que te obligará a alterar tu ruta: debes colarte por una casa a la izquierda.

EL PUZZLE DE LOS MINOTAUROS INFINITOS

- Estás atrapado en un lugar alargado, en el que los minotauros nunca se acaban (aparece uno nuevo luego que acabas con otro), y a un costado está un cofre de orbes azules, que nunca se agota. ¿Qué hacer?

- Lo primero, es cambiar tu habilidad mágica concedida por los Dioses (recuerda que eso se hace con la cruz direccional del mando de tu PlayStation 2) al poder de Afrodita, es decir: la mirada de Medusa.

- Ahora aléjate hasta el fondo del lugar: verás una marca grande, circular, y en el medio un botón. Si te paras sobre ese botón, te darás cuenta que la reja al fondo se abre, pero cuando caminas, se cierra otra vez, ¿qué hacer?.

Sencillo: espera a que el minotauro se pare sobre dicho botón (es fácil hacerlo, porque camina en dirección derecha hacia ti, por lo que es fácil engañar al bobalicón) y conviértelo en piedra.

- Puede tomar varios intentos, así que no te desesperes: cuando lo logres, corre rápido hacia la puerta.

LA RUTA A ATENAS (2)

- Ahora sigues tu camino, como siempre, calle abajo, aproximándote más hacia el interior de Atenas, en esta área te recomiendo lo siguiente, en vista que enfrentarás peligrosos combos de minotauros y Medusas:

- MATAR PERSONAS ES BUENO

Parece monstruoso, pero es la verdad: el juego te compensa cada vez que acabas con un pobre ateniense que está corriendo aterrorizado (al principio seguramente los confundirás con soldados que quieren atacarte, pero acabarás por darte cuenta de que no es así). Cada vez que acabas con uno, te da orbes verdes.

ROMPE LAS PUERTAS DE LAS CASAS

A estas alturas, ya deberías estar cerca de obtener alrededor de 2250 esferas, lo suficiente para volver a actualizar tus armas, y darles más poder. Así que hazte de esferas rojas como sea posible: rompe las puertas de las casas, y abre los cofres que hay adentro.

- Si a estas alturas todavía no lo sabes, entonces te lo digo: recuerda que la mejor forma de esquivar el ataque de los minotauros es rodándote por el suelo con la palanca direccional.

LA RUTA A ATENAS (3) ¿CAMINO SIN SALIDA?

- Cuando llegues al final de la calle, verás unos bloques de construcción que te cierran el paso. Destrúyelos, y no pierdas el tiempo saltando en el hueco enorme. Al borde, donde estaban los susodichos bloques, verás una cuerda.

Salta y cógela, balancéate lo suficiente como para llegar hasta la siguiente, que te dejará nuevamente del otro extremo de la calle. Sigue tu camino hasta llegar a una plaza.

MINI-JEFE: CÍCLOPES

- Los cíclopes son visiblemente más fuertes que los minotauros. Nuevamente, el truco primordial es rodarte por el suelo usando la palanca direccional... así sus "mazazos" no te darán en todo el cráneo.

- Golpéalos cada vez que tengas oportunidad. Cuando hayan recibido suficiente daño, aparecerá el botón circular sobre sus cabezas: aprovéchalo rápido, porque sólo dura 5 segundos ¡y tendrías que empezar de nuevo!

- Sin embargo, un solo golpe "mortal" con el botón  no los matará (o por lo menos no a los que vienen después que acabas con el primero) así que ármate de paciencia.

- Cuando los mates a todos, se revelará la entrada a un museo. Ve por allí, no sin antes explorar los cofres de la redoma donde peleaste contra los cíclopes.

DENTRO DEL MUSEO

- Sigue a la mujer que huye de ti... esta zona, aunque lo parezca, no es en lo absoluto laberíntica. Ve hacia adelante, el camino te llevará sin interrupciones.

- Pronto, la mujer demostrará lo mucho que cree en ese viejo dicho que dice "no saldría contigo ni aunque fueras el último hombre sobre la faz de la tierra".

- Salva tu juego en el punto dorado.

- Salta al balcón de la izquierda, y abre el cofre para una Pluma Fénix. Salta de vuelta al balcón principal, y arrójate al vacío.

- Con el botón R2 puedes quitarle una llave a la mujer. Hazlo.

- Ahora tienes que volver otra vez a la entrada del museo, y subir todo el camino hasta la cima.

ATENAS ROOFTOPS (TECHOS DE ATENA)

- Explora el lugar donde estás ahora... acabarás por encontrar una pared llena enredaderas verdes, por las cuales puedes escalar: hazlo. Escala hasta la cima, e ignora a los soldados griegos que están peleando contra los monstruos de Ares: no puedes ayudarlos.

- Llegará un momento en que tendrás que realizar el doble salto para saltar hasta la pared opuesta, para seguir ascendiendo, ya que en la que estás ahora se ha acabado: hazlo, y ten cuidado de no perder el equilibrio.

- Ahora prepárate, si necesitas coger el cofre de orbes verdes que está ahí cerca hazlo, te enfrentarás contra un nuevo tipo de enemigo.

MINI-JEFE: WRAITH

- Otro de los muchos engendros que deambulan en el inframundo comandado por Ares.

Pueden hacerte bastante daño si dejas que te golpeen, su especialidad es fundirse en el suelo como sombras, y colocarse debajo de ti, para hacerte cosquillitas en los pies con enormes hojillas oxidadas, cosa que créeme, no será nada agradable para Kratos.

¿Qué hacer? Sencillo: bloquea, y utiliza la palanca direccional derecha para evitarlos cuando te persigan en estado de sombras. Hecho esto, golpéalos con todo lo que tengas. Deberás acabar con seis o siete antes de proseguir.

ATENAS ROOFTOPS (TECHOS DE ATENA) (2)

- Ahora bien: la puerta por donde entraste y el arco por donde se supone que deberías salir para proseguir con tu aventura se han sellado con un aura roja, muy al estilo de Devil May Cry. Así que sube las escaleras (busca el cofre verde que está ahí si lo necesitas, cosa muy probable).

- En las escaleras te atacarán arqueros, deshazte de ellos.

- Ahora llegarás a una plataforma, y de la plataforma a una sala, donde deberás enfrentar un reto bastante particular: una horda de Wraiths, tus nuevos amigos, contra un cíclope. Ya sabes lo que tienes que hacer: la palanca direccional que te permite barrerte en el suelo es sencillamente VITAL para sobrevivir, de lo contrario, tendrás que recibir no sólo cuchilladas, sino además porrazos por parte del cíclope con pinta de gordo cervecero.

- En caso que te veas en una emergencia, utiliza el cofre verde del fondo... disfruta el hermoso panorama de Atenas quemándose, y de un close-up más impresionante desde el robot de Krang asomándose por el puente en el nivel 1 de Tortugas Ninja IV.

- Una vez que acabes con todos tus rivales, se mostrará una escena en que las auras rojas que te bloqueaban el paso en el piso de abajo se difuminan. Sal de ahí, y pasa por el arco.

ATENAS ROOFTOPS (TECHOS DE ATENA) (3)

- Verás a un pequeño pelotón de soldados atenienses corriendo... por supuesto, no tardarán en caer como miserables pines de boliche. Ahora tienes un dilema: el puente se ha roto, por lo que tendrás que no sólo recurrir a tu saldo doble, sino además, guindarte de las lianas verdes, como al principio del área.

- El problema es que en el fondo hay una serie de arqueros disparándote flechas de fuego... si te caes al vacío, quedarás calcinado por la lava humeante... esto es algo así como una versión diabólica del Juego de la Oca, así que ten mucho cuidado: no te preocupes si Kratos recibe flechazos, mira tu barra de energía: no te quitan gran cosa.

- Salta de pilar en pilar, con cuidado, hasta que llegues al otro extremo. Si quieres coger un cofre con orbes rojas, desde el primer pilar puedes saltar hasta el balcón y cogerlo (y de paso, vengarte de los arqueros). Ahora vuelve por donde saltaste, y llega hasta el otro extremo del área, sal por la puerta.

- Entra por el pasillo, y salva tu juego en el punto dorado.

!!!ADVERTENCIA!!! Todavía no subas por las escaleras del fondo. ¡Regrésate! Hay algo importante que hacer.

ZEUS BUILDING (EL EDIFICIO DE ZEUS)

- Regrésate al área anterior, verás que al fondo podrás cruzar por un puente, con arqueros disparándote.

- Ahora estás en una sala (en una pared verás una imagen del dios Zeus).

- ¿Ves la enorme ballesta que está al fondo? Mira bien sus manillas: puedes moverla hacia atrás, hacia adelante y hacia los lados, así que arréglatelas para empujarla (o patearla, si quieres, carga dejando apretado el botón ) hasta el fondo, por una puerta con un pasillo.

- Siguiendo el camino, entrarás a una sala. Explórala bien: Hay varias puertas de hierro que Kratos puede abrir con el botón R2. En la primera de la izquierda te atacará una horda de enemigos: acábalos, pero todavía no acciones la palanca que está ahí.

- En las otras puertas no hay nada importante, salvo un cofre que cambia de azul a verde, úsalo si lo necesitas.

- Arrastra la ballesta hacia el símbolo circular que está en el suelo, ante la primera puerta de hierro de la izquierda.

- Ahora presiona la palanca. Verás que la ballesta gira 90 grados... pero la flecha todavía no está en dirección a la puerta de madera del fondo, y eso es lo que tú quieres. Lo peor es que si cometes el error de presionar la palanca otra vez, el símbolo volverá a rotar, pero en el mismo sentido que antes...

- ¿Cómo se soluciona esto? Piensa: una vez que la ballesta haya girado 90 grados, empújala fuera del símbolo en el suelo, y vuelve a presionar la palanca, para "resetear" su movimiento.

- Ahora empuja nuevamente la ballesta hacia el símbolo circular, y vuelve a jalar la palanca.
Listo.

- En la escalera de fondo, podrás subir y hallar un cofre con orbes rojas.

- Ahora direcciona la flecha de la ballesta hacia la puerta de madera...

- Camina por un largo pasillo, hasta una sala muy pulcra que está al final. Coge el tótem que sale ante la puerta con aura azul... el Dios entre los Dioses te concederá un poder que hará que hacer todo esto (en vez de subir por las escaleras después de salvar tu juego) haya valido la pena: LA FURIA DE ZEUS pasa a ser uno de tus ataques especiales ahora.

ATENAS ROOFTOPS (TECHOS DE ATENA) (4)

- Te recibirá una horda de enemigos: acaba con todos ellos. Encárgate primero de las gárgolas vivientes, que pueden llegar a ser bastante tediosas.

- Tendrás que saltar de tejado en tejado, y cada vez que llegues a otro te atacarán. Abre todos los cofres a los que tengas acceso, no debes desaprovechar nunca un Ojo de Gorgón (Gorgon Eye) porque, después de reunir varios, tu barra de vida subirá, cosa esencial para cuando debas enfrentar rivales más poderosos. Explora cada área después que hayas acabado con todos los monstruos.

- El camino te llevará hasta un balcón con un punto brillante, si te acercas, verás que Kratos le grita al soldado que jale la palanca para que se abra el puente, pero el hombre, quien es una gallina en ropa interior, te dirá que no lo hará para que los monstruos no crucen el puente... ni modo: vuélalo en pedazos con el poder concedido por Zeus. El impacto hará que la palanca sea jalada con el impulso de su propio peso.

- Pero todavía no cruces el puente: sigue de largo, el camino te llevará hasta un cofre con un ojo de Gorgón. Aprovéchalo.

- Ahora sí, cruza el puente y pasa por la puerta. Esta área es bastante sencilla y bastante lineal: pero no te apresures, coge todos los cofres que tengas al alcance. Te atacarán grupos pequeños de Wraiths. Acábalos.

- Una vez que salgas al exterior, se disparará una escena con un personaje conocido como "El Oráculo". Sucederá algo penoso...

- Ahora cruza el puente (¡¡¡CON MUCHO CUIDADO DE NO CAERTE, PRESIONA  CUANDO RESBALES!!!) y salva tu partida en el otro extremo.

EL CORTO CAMINO AL TEMPLO

- Después de salvar, sigue de largo. Estarás caminando por el borde de un precipicio, pero no te preocupes, tu personaje, Kratos, no se puede caer. Acaba con los soldados de poca monta que se atraviesan en tu camino. Cuando creas que los hayas matado a todos, ten cuidado, porque otros saldrán del suelo.

- Más adelante verás un cofre de orbes rojas: cógelo.

- Eventualmente, después de matar a varios soldados, deberás subir unas escaleras. Estás al pie de un puente. Coge los cofres de orbes azul y verde si los necesitas, y prosigue hasta la plaza.

- Se disparará una escena. Deberás enfrentar a varios pajarracos del infierno, y a dos medusas.

- Una vez que los destruyas (a estas alturas, acabar con las medusas debería ser rápido y fácil) se activará una escena con un nuevo personaje. Prosigue adelante, coge los dos cofres que están a la entrada del templo (ya tu nivel de magia debería subir con la próxima Pluma Fénix) y salva tu juego, y adéntrate al templo.

DENTRO DEL TEMPLO

- Ahora estás en la Sala Principal, y una enorme horda de gárgolas te atacan. Las secuencias te mostrarán que dichas gárgolas están saliendo por dos grietas en las paredes en dos extremos de la sala. No puedes entrar por estas grietas, y lo que es peor, las gárgolas son infinitas.

¿Qué hacer? Camina hasta el final de la Sala. ¿Ves dos estatuas enormes? Detrás de ellas verás las luces típicas que tienen los cofres. Si te acercas mucho, te vas a dar cuenta que puedes coger las estatuas y arrastrarlas con el botón R2. Usa cada estatua para bloquear las dos grietas. Y listo.

- Ahora bien: ¿ves los dos cofres que quedaron revelados cuando moviste las estatuas? Justo en ese lugar, pero del lado contrario de la sala (a los lados de la puerta de entrada donde llegaste a este lugar) hay dos cofres: a la derecha están uno con orbes rojas, y a la izquierda, otro con un Gorgón Eye. Tu nivel de vida debería subir otra vez.

- Ahora prosigue por la puerta de la izquierda, levántala con el R2. Sube las escaleras.

- Hmmm, tienes que caminar por unas vigas...adelante: el juego te guiará por el camino correcto, porque antes de equivocarte, ésta se caerá.

- Cuando estés en el otro extremo, salva tu juego.

SALVANDO AL ORÁCULO

- Es una mujer gritona y mandona, pero igual, tienes que salvarla...

- Ahora bien: no te preocupes por los gritos del Oráculo, quien está guindando de una sogá (y que ayuda a subir el nivel de estrés bastante). Tómate las cosas con calma por ahora:

Lo primero que tienes que hacer es observar el área. ¿Ves ese panel circular en el que si te montas y saltas sobre el centro, baja, y luego vuelve a subir? Bien: haz que esté en su posición original (arriba).

- Ahora devuélvete al lugar donde entraste, ¿ves dos estatuas a cada lado? Coge una de ellas, y arrástrala hasta el elevador.

- Ahora haz que el elevador baje, pero salta a tiempo para que tú quedes en la plataforma de arriba.

- Coge la otra estatua, arrástrala, y haz que caiga exactamente sobre la otra estatua. Ahora tienes una enorme columna de dos pisos.

- Salta sobre el elevador, haz que baje.

- Ahora arrastra tu combo de dos estatuas hacia la derecha... verás de fondo una pileta de fuego, y luego un pequeño jardín... más tarde, te darás cuenta que hay un pequeño mausoleo (para los que no sepan, un mausoleo -en este caso- es una versión miniatura de un templo Ateniese, o, si lo entiendes mejor así, como los que salen en las 12 Casas de Caballeros del Zodíaco) :-)

- Arrástralo hacia el costado izquierdo del mausoleo: el truco es que, cuando entres dentro de él, y saltes a la plataforma para coger un cofre con orbes rojas, puedas subirte al techo y luego ayudarte de las dos estatuas para llegar hasta una plataforma.

- Ahora la tensión aumenta y tienes que hacer las de participante de Gladiador Americano: tienes que pasar por una serie de retos, llegar hasta el otro extremo del jardín, y salvar al Oráculo. Tienes 60 segundos para hacerlo.

PRIMERA PARTE: ARRASTRÁNDOSE POR LAS ENREDADERAS

- Tienes que trepar por las enredaderas y saltar a través de los engranajes. No te preocupes, los engranajes no te harán caer al suelo. ¡RÁPIDO! Sigue adelante.

- Ahora tienes que subirte por una pared: a medida que trepes, ve saltando para que lo hagas más rápido.

- Ahora coge impulso, haz el doble salto, coge la liana (te deberá balancear automáticamente, si hiciste bien el salto) y salta sobre la otra plataforma.

SEGUNDA PARTE: AY, QUE ME CAIGO....

- Caminarás por un suelo delgado y ruinoso. Debido al trauma que ocasiona haberse caído cada vez que tuviste que hacer esto en anteriores ocasiones, en este juego, no te darás cuenta que, aún si diriges la palanca direccional lo más rápido posible hacia adelante y sin tener cuidado, Kratos NO se caerá.

- Ahora salta en dirección a la liana, y de ahí, al plato de la estatua de Atenea.

EL ABISMO DE ATENAS

El camino se divide en dos intersecciones, por las que puedes optar:

INTERCEPCIÓN DE LA IZQUIERDA: (Por las escaleras) sólo encontrarás un símbolo gigante, una estatua de Atenea, y un cofre con una Phoenix Feather (Pluma Fénix) a un lado.

INTERCEPCIÓN DE LA DERECHA: (A la gran estatua de Atenea) sigue por aquí (un puente con forma de espada) para proseguir el juego, se disparará una música orquestada.

- Entra por la puerta y baja por las escaleras en espiral...te llevará a los alcantarillados de la gran metrópolis griega.

ALCANTARILLADOS DE LA CIUDAD DE ATENAS

- Al fondo encontrarás un cofre con otra Pluma Fénix.

- Salta en el camino abierto hacia el frente... de ahora en adelante, durante tu trayecto, tendrás el gusto de ver las elegantísimas cloacas atenienses, con uno que otro soldado muerto en el camino (no podría ser un lugar realmente lúgubre sin ese detalle).

- Pronto, encontrarás grupos de enemigos, que te atacarán en orden: primero serán los soldados comunes, de los que tendrás que cuidarte porque vendrán aderezados con arqueros que te están apuntando de mucho más atrás.

- Cuando acabes con los arqueros (puedes hacer el doble salto para alcanzar su nivel) vendrán los minotauros. Acábalos, y aprovecha los cofres si los necesitas. El camino te llevará hacia una puerta bloqueada con barrotes de hierro entrelazados en cuadros con dos cofres a cada lado, que contienen orbes rojas. Haz el doble salto y sigue adelante.

- Dos ogros vendrán por tus huesos: este combo es muy difícil, por lo que tendrás que echar mano a la palanca direccional derecha (para barrerte en el suelo) antes que a la fuerza bruta, elemento en el que tus dos rivales te superan, y por mucho. Si necesitas energía extra, u orbes azules, salta y regrésate hasta el pasillo para aprovechar los dos cofres que dejaste atrás.

- Más tarde vendrán unos minotauros, seguidos por soldados y arqueros... demuéstales quien es el más calvo del barrio y hazlos pedazos.

- Más adelante vendrá otro grupo de arqueros, que desde luego te estarán esperando desde lugares inaccesibles. Una vez que acabes con un par, aparecerán más. No saltes hasta cerciorarte que has eliminado a todos. Si quieres matarlos rápidamente, acércateles y presiona el botón . Aprovecha el cofre con orbes rojas que está en la esquina.

- Cuando prosigas tu camino, hallarás la salida de las alcantarillas, subiendo por una escalera de caracol idéntica por la cual bajaste hace un rato.

- Al final, hallarás que, cerca de una antorcha colocada en la pared, puedes presionar el botón R2. Hazlo... quedará demostrado que la arquitectura ateniense de hace 2300 años no tiene nada que envidiarle a la de hoy...

CAMINO A ATENAS

- Prosigue a través del puente y sube las escaleras. ¿No se te ha hecho muy familiar este camino? Pues claro, porque caminaste por aquí durante la medianoche, este fue el punto donde viste a Ares en su forma de Titán.

¿Recuerdas el camino por el cual no pudiste pasar? (Eso si tomaste la ruta de la derecha, la que está inmediatamente después del punto de salvar) dirígete ahí.

- La puerta está abierta...

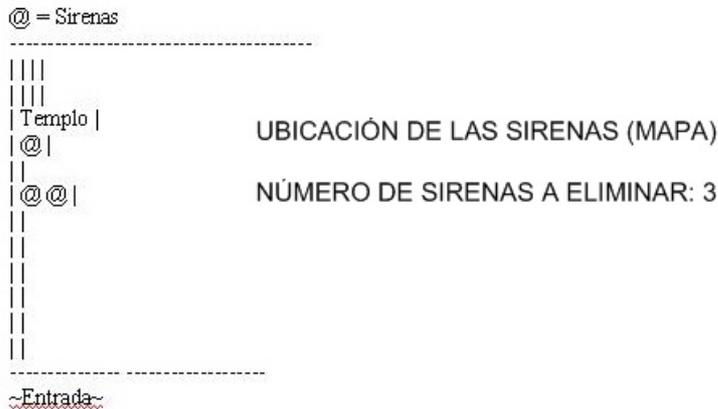
DESIERTO DE LAS ALMAS PERDIDAS

PREMISA DEL DESIERTO ¿QUÉ HAY QUE HACER?

Presta atención a las palabras de Atenea: la Caja de Pandora se halla en un templo que está edificado sobre la espalda de un titán, Cronos, que por generaciones ha estado arrastrándose por el desierto.

Para hallar a Cronos debes seguir el canto de las sirenas (esta es la excusa que te da el juego, lo que en verdad debes hacer es acabar con todas).

Observa el mapa que he preparado abajo para que sepas donde buscar a las sirenas.



1era: Al norte, camino directo hasta el templo

2da: (Empezando desde la entrada del desierto) todo el camino pegado hacia el punto izquierdo, está escoltada por dos minotauros. Si los eliminas, aparecerán más y más. No tiene caso esperar para acabarlos a todos.

EL INTERIOR DEL TEMPLO

- Llegarás hasta una plataforma en la que, si saltas por uno de los costados, te verás parado en una correa corrediza que te dirige hacia una trituradora con pinchos.

- Camina ¿ves una especie de puerta con un símbolo que parece el yelmo (cabeza) de una armadura? Acércate y ábrela presionando repetidas veces el R2.

- Hay un enorme bloque adentro: antes de sustraerlo, dirígete a la trituradora y dale unos cuantos golpes para dañarla. De ese modo, la correa del suelo se detendrá. Ten mucho cuidado con los enemigos, quienes aparecen esporádicamente.

- Coge la caja, y llévala en dirección contraria de la aplanadora: hacia la izquierda. Úsala para subirte por la pared.

- Sigue hasta el fondo, y acércate al cuerno, para que Kratos lo sople.

EL CAMINO ÉPICO

- Se abrirá un camino delante de ti (algo así como una versión arenisca de la leyenda aquel de Moisés cuando abre los mares). Prosigue.

- Pronto, te verás en unas escaleras: usa los cofres sólo si los necesitas. Si no, resérvalos para más tarde.

- Hmm, hay otro cuerno al final del camino, pero algo sucede...

- Te aparecerán al menos 12 sirenas, en orden consecutivo, acaba con todas ellas y ten mucho cuidado, bájrate o cúbrete cuando sea necesario, no dejes de aprovechar la

oportunidad de matarlas de un golpe cuando puedas hacerlo (en el momento que aparezca el botón O sobre las cabezas de ellas).

- Ahora sí: sopla el cuerno. Una de las escenas más impresionantes del juego se dará lugar ahora.

"...y así, Kratos ascendió por tres días seguidos... demostrando que tiene más fuerza de voluntad que los hippies que se pasan 3 días escuchando rock en el Woodstock"

- Salva tu juego.

- Ahora atraviesa el puente... el gemido desértico se ve acompañado por graznidos de buitres.

EL TEMPLO DE PANDORA

- Muy bien: la pantalla te mostrará a un tío que está quemando soldados muertos. Sin embargo, desde ahí, no puedes saltar: fíjate hacia la izquierda, en el lado contrario. Verás un cofre, y más allá, una entrada, por donde puedes caminar un largo trecho hasta una calle ciega, donde podrás coger una especie de palanca pegada a la pared con el botón R2 y hacer salir una plataforma entera con la palanca direccional.

- Ahora, habla con el señor que anda quemando gente muerta... te dirá exactamente quien es, y tras unas advertencias que, desde luego, no vas a escuchar, te abrirá la entrada al templo.

- Un dato curioso ¿ves a los enemigos que arrojan las gárgolas? Pues sus almas son recicladas para ser convertidos a soldados dentro del templo. Menudo ingenio tenían los dioses del Olimpo.

- Ahora bien: salta por la plataforma, para enfrentarte a un nuevo rival.

CÍCLOPE CATEGORÍA 2

No sólo es mucho más poderoso que el Cíclope estándar, sino que, además, es más rápido.

La táctica para vencerlo, sin embargo, es la misma, teniendo siempre una dosis extra de cuidado: tendrás que acabar con tres para poder cruzar en paz la puerta con las escaleras que conducen al templo.

ATENCIÓN: Si no has gastado esferas rojas para hacer subir de nivel los poderes que te han concedido los dioses, ya deberías tener suficiente poder para convertir a tus armas en espadas de nivel 4.

- Al final de las escaleras encontrarás dos cofres: a la izquierda un Gorgón Eye, a la derecha un Phoenix Feather.

- Ahora gira la palanca frente a la puerta del templo (cógela con el botón R2) para hacerla girar dos veces.
- Entrarás a una sala muy peligrosa, en la que te aparecen varios Wraith (el monstruo que puede fundirse con su sombra y correr por el suelo) y dos arqueros (que serán reemplazados por otros dos apenas los mates) al final de la habitación. Esto hace una combinación letal: mata primero a los arqueros, y si necesitas ayuda, acude rápidamente al cofre que está por ahí.
- Ahora acércate al libro que está en la palestra: presiona el botón R2 para leerlo. Una vez hecho esto, acércate a la puerta circular del fondo, y, nuevamente, presiona el R2.

LOS ANILLOS DE PANDORA (RINGS OF PANDORA)

- Estás en un enorme cuarto que parece una rosquilla. Tienes que buscar la única puerta abierta.
- Dentro, hay unas trituradoras con púas que se cierran violentamente. Pasa a través de ellas.
- Estás en una sala con una piscina en el centro... acaba con los flecheros en el extremo, y luego salva tu juego.
- Ahora ve hacia el extremo del cuarto (donde te disparaban los arqueros) y hala la palanca que sale en medio del altar. Se disparará una pequeña escena: ves que al final de todo el pasillo de espina que cruzaste, aparece algo que debes ir a ver: así que hazlo.
- Muy bien; este mecanismo te permite hacer rotar el palacio entero: hazlo hasta que haga que aparezca una habitación con fondo de fuego (aparecerá primero una que sólo da un mensaje sobre las hijas de Zeus).
- Aquí obtendrás un nuevo arma: LA ESPADA DE ARTEMIS, instrumento que utilizó la diosa del mismo nombre para asesinar a un Titán.

ATENCIÓN: Puedes cambiar de arma automáticamente presionando los botones L1 y R1 al mismo tiempo.

- Ahora sigue adelante, a través de la puerta donde se materializó el rostro de la diosa...

EL RETO DE ATLAS (CHALLENGE OF ATLAS)

- Salva tu juego.
- Acabarás por salir en una habitación plagada de enemigos... es una enorme tentación probar tu nueva espada de Artemis, pero lo mejor es que no lo hagas, pues todo es una trampa: si matas a los soldados, aparecerá una hueste casi inacabable de medusas, que son

bastante diferentes a las que has enfrentado antes, pues a éstas no sólo les gusta abusar de su poder para hacerte piedra, sino que, además, son el doble de difíciles de matar.

- Cruza el cuarto: ¿ves unas escaleras rotas al fondo? Puedes acceder a ella si saltas, pero todavía no lo hagas. Ve hacia atrás, y entra por una puerta cavernosa que está cerca de un cofre que cambia de verde a azul.

- ¿Ves el fondo del cuarto? Hay un canasto de maderos... todavía no harás nada con él, pero recuérdalo. Cruza a través del pasillo y acaba con las medusas, los arqueros y los soldados que aparecen aquí.

- Una vez lo hayas hecho, fíjate en la habitación: al frente hay una plataforma que gira, cuando estante de biblioteca secreta, si pisas un botón que está en medio del cuarto. ¿Qué hacer? ¿Recuerdas el canasto con maderos del que te hablé? Arrástralo hacia este cuarto, pero no lo dejes sobre el botón del que te hablé, sino justo delante de ti, en la plataforma.

- Ahora bien: la idea es que patees el canasto, para que llegue deslizándose hasta el botón, y así la plataforma de la vuelta junto contigo. En caso que se te haya olvidado cómo patear, es cogiéndolo con el botón R2 y presionando X hasta reunir todas las fuerzas de Kratos.

- Acaba con los enemigos (soldados de armadura) y coge los cofres si quieres. Sube por las escaleras semi-ocultas que están a un extremo de la pared, da un doble salto, y coge el escudo de ZEUS.

- Ahora salta al suelo, busca una puerta que tiene tallada a dos guerreros romanos, y coloca el escudo de Zeus ahí.

LAS HOJILLAS MORTALES

- Cruzarás varios lugares y estarás en una habitación llena de hojillas mortales que cruzan de aquí para allá a toda velocidad.

- Cruza la habitación hasta el extremo derecho, y consigue la puerta de salida.

- Hay una palanca del lado norte de la habitación, que aparentemente hace que una puerta de rejas se abra parcialmente, pero no puedes hacer nada aquí todavía, así que no te preocupes.

- Pronto, te las verás con que la habitación por donde entraste tiene una barricada de piedras, pero esto nunca ha sido un obstáculo para Kratos ¿no? Así que destrúyela.

- Cruzarás por un puente, (acaba con las gárgolas) y después verás que estás en el exterior del palacio: empieza a escalar las paredes, teniendo cuidado de los soldados que van tras tus huesos. Aunque el área parezca inmensa, no te preocupes, porque el camino sabrá llevarte por sí mismo sin recovecos ni falsas salidas.

- Después de un largo camino, podrás saltar dentro de un balcón que tiene una palanca:

jálala. Un péndulo puntiagudo sujeto a una cadena bajará. No la uses todavía: voltéate y sigue de largo hacia atrás. Usa el cofre si lo necesitas.

¡EL SUELO SE ABRE Y KRATOS CAE! ¿QUÉ HACER?

- Esta es una de las partes más complicadas del juego porque uno, sencillamente, no sabe qué hacer.

- El suelo se abre después de dar tres tumbos, y Kratos cae junto con todos sus enemigos: no hay de donde sostenerse, o donde saltar. ¿Qué pasa?

- Resulta que el juego te está dando un límite de tiempo para acabar con todos los enemigos del área, si fallas, caes, si no, entonces las auras rojas se disipan, dándote acceso al altar del frente, con el ítem que te pertenece.

- ¿Cómo hacer para acabar con los enemigos con escudo? Muy sencillo ¿lo has olvidado? Tienes que usar tu arma principal (BLADE OF CHAOS) y realizar el combo "PLUMA DE PROMETEUS"

PLUMA DE PROMETEUS: CUADRADO, CUADRADO TRIÁNGULO

- Aún así, el reto es difícil, si fallas muchas veces, el juego te ofrecerá pasar al modo fácil.

- El ítem "HANDLE OF ATLAS" (MANUBRIO DE ATLAS) será tuyo.

- Regrésate... ¿recuerdas la cadena que hiciste bajar cuando halaste la palanca? Pues regrésate por ahí hacia la sala de las HOJILLAS MORTALES.

SALA DE LAS HOJILLAS MORTALES (2)

- ¿Quién no quisiera tener un sistema de seguridad así para ahuyentar a los cacos? Pues bien, la premisa aquí es accionar dos manubrios para que la puerta de borres de acero que está al frente se abra, examina el mapa: o : manubrios que debes accionar

```
== : puerta por donde debes cruzar.  
||=|  
- o - -  
| - -  
- - -  
| - -  
- - o -  
||||
```

- Cruza la puerta pero cuidado, no corras hacia adelante o caerás en un precipicio (es una trampa perfecta, dado que la mayoría nos apresuramos a cruzar, porque estamos bajo la presión de un límite de tiempo).

- Pega la espalda a la pared y deslízate poco a poco hacia la puerta. Baja las escaleras.

LA SALA DE ATLAS

- Estás en una enorme sala oscura de columnas. Te atacarán dos minotauros: acábalos.
- Ahora súbete hacia el altar donde está la estatua de Atlas, coloca el manubrio de Atlas en el pico, y empieza a girarlo. Verás que la estatua cambia: se convierte en un hombre cargando sobre sus espaldas una enorme esfera que es la representación del mundo.
- Ahora bájate del altar y mira hacia las puertas de la derecha: hay una por la que puedes cruzar, y ver un nuevo camino hacia adelante. Acaba con todos los enemigos que se te interpongan, acabarás en la planta alta de la Sala de Atlas: mata a los arqueros que te molestan, coge el cofre con una PLUMA FÉNIX y un OJO DE GORGÓN, y gira el manubrio: Atlas soltará la enorme esfera y se abrirá un nuevo camino.
- Caminarás a través de un puente: si lees el libro, verás que fue escrito por Verdes III, el arquitecto de los dioses. Abre el ataúd (presionando R2 y hacia atrás) y súbete sobre él: arráncale la cabeza al esqueleto.
- Ya tienes el ítem "CABEZA DEL HIJO DEL ARQUITECTO" (como quisiera que mis huesos tuvieran tanta importancia después de muerto).
- Salta por el hoyo que se ha formado ahí mismo... coge el cofre si lo necesitas.
- Sigue hacia adelante... una escena se disparará cuando veas a un grupo de soldados muertos en el suelo. Ahora sabrás por qué Kratos se relacionó con el dios Ares.
- Más adelante encontrarás otro cofre, y una puerta con una talladura demoníaca. Ábrela con el R2.
- ¿Qué demonios? Estás exactamente en la misma sala que tiene una piscina en el centro, en la que estabas hace poco. ¿Cómo es posible?
- Lo importante ahora es que tienes la cabeza del hijo del arquitecto, por lo que podrás abrir aquella puerta con una calavera que habías visto al principio: salva tu juego, y sal por la sala que tenía aquellas paredes trituradoras.
- Acaba con los enemigos, y, al fondo, coloca la cabeza en la puerta de la calavera.

LA APLANADORA

- Una enorme aplanadora con espinas a los lados comienza a recorrer la sala circular, amenazando con aplastarte: no te preocupes, si usas la palanca direccional derecha para deslizarte, le llevarás demasiada ventaja. Puedes, incluso, pegar la pared a uno de los cuartos huecos de la derecha para hacer que pase de largo.

- La idea es que consigas unas escaleras que están del lado izquierdo: si las subes, te encontrarás con una piscina en cuyo centro está la estatua de la cabeza de un soldado romano. Pero no nades: espera justo a la pata de las escaleras, para que la aplanadora vuelva a pasar por ese punto...

LOS DIOSES EXIGEN...

- Más adelante, a través de la enorme sala, verás que en el techo hay jaulas con soldados atenienses. Si sigues adelante, a través del cuarto del final, te darás cuenta que hay una plataforma con un botón que, si lo oprimes, hará que dos paredes se muevan hacia ti. ¿Qué es esto? Un cuarto de sacrificio. Y para que la puerta del frente se abra, debes matar a alguien.

- Alrededor de este cuarto encontrarás un punto brillante en el suelo: es el manubrio que necesitas, cógelo.

- Regrésate hasta donde están las jaulas con los soldados. Coloca el manubrio en la palanca, y haz que una de las jaulas bajen.

- Tu inmisericordiosa tarea es esa: llevar una jaula hasta el cuarto de sacrificio y... lo demás es historia.

- Empuja la jaula, y comienza a arrastrarla...

- El problema es que por el trayecto aparecerán monstruos, y si sueltas la jaula, ésta se deslizará hacia abajo: ¿ves los montículos de roca? Deja a tu presa ahí, y encárgate de los soldados, y así poco a poco, hasta el cuarto de sacrificio.

- Una vez que las paredes de fuego estén lado a lado de la jaula, hala la palanca.

- Una puerta quedará revelada: sigue adelante.

- Cruza un puente con agua... esto sólo pueden ser los dominios de un dios: Poseidón.

Extrae el tridente en el altar. Esto te permitirá poder nadar todo el tiempo que quieras bajo el agua.

BAJO EL AGUA

- Ahora salta al agua, del lado derecho de la estatua de Poseidón.

Sigue las instrucciones listadas abajo:

□: PARA SUMERGIRTE BOTÓN X o ▲: PARA VOLVER A LA SUPERFICIE.

- Si coges unas escaleras a la derecha, podrás acceder a un cofre con orbes verdes.

- Nada hasta que consigas un pozo. Introdúctete en él.

- Estarás sumergido en un largo túnel... pronto, llegarás a una pared con el sello de la cara del dios del agua. ¿Qué hacer para atravesarla, si no puedes dar golpes bajo el agua? Fácil: presiona el botón R1 hasta que Kratos tome impulso, suéltalo, y atravesará el muro a la fuerza.

LA SALA DE AMPHITRITE: LA ESPOSA DE POSEIDÓN

- Salva la partida en el punto dorado que está por ahí cerca.

- Presiona la palanca... y sube a través del nuevo camino (hazlo con rapidez), pues de lo contrario, las plataformas que han aparecido volverán a bajar.

- En el tope, te encontrarás con varios soldados de poca monta: acábalos y coge los dos cofres con orbes rojas. Si lees el libro que hay en frente, te enterarás de que la deidad de la gran estatua es Amphitrite, la esposa de Poseidón, quien cuida la sala. Parece que no hay salida de aquí

- ¿Qué hacer? Bien: cada vez que tú halas la palanca, haces que unas enormes columnas que sostienen las plataformas salgan del agua. En la última columna, la que está más cerca de la estatua de Amphitrite, hay un pasadizo: si llegas a tiempo, puedes meterte dentro.

- Regrésate, hala la palanca, y nada a todas prisas hacia la última columna.

- Saldrás de vuelta en los Anillos de Pandora, en la sala con la piscina.

ANILLOS DE PANDORA (OTRA VEZ)

- Salva el juego.

- Sal por la sala principal... te atacarán enemigos con escudos de energía: después de lo que tuviste que pasar anteriormente, junto con este tipo de monstruos y las sirenas, dudo que se te haya olvidado el combo $\square + \square + \triangle$.

- Ahora bien: estarás nuevamente en la sala donde una aplanadora te perseguía: busca las escaleras, y sumérgete de nuevo en la piscina.

- Ahora, verás una especie de pozo al fondo de ella, a un costado: sumérgete y sigue el camino.

- Bienvenido a la entrada del mundo de Hades.

- Sigue de largo. Saldrás en una sala en cuyo extremo hay una enorme puerta: no hagas nada aquí por ahora, porque no puedes abrirlas. Busca en la derecha, una puerta tapada por rocas, y destrúyela.

- Salva el juego.

- Sigue adelante, y pronto estarás en la recta final del juego.

EL RETO DE HADES (CHALLENGE OF HADES)

- Verás una sala enorme, con muchas cosas que explorar, si quieres aceptar el reto de Hades, (que es lo primero que debes hacer), entonces ve hacia la izquierda, súbete en el balcón, y abre la puerta con el botón R2. Acepta el reto.

En poco tiempo, te enfrentarás contra un nuevo enemigo, exclusivo de la armada de Hades.

MINOTAUROS

- Ten mucho cuidado con ellos, porque tienen más ataques que sólo dar golpetazos. Te darás cuenta que aparecerán infinitamente. ¿Qué hacer? Sencillo: ¿ves que en el área hay dos círculos negros rodeado de líneas azules? Debes matar unos cuantos enemigos en cada círculo para que la puerta se abra, acabando así con la maldición que los hace aparecer una y otra vez.

- Entra por la puerta recién abierta, utiliza los cofres si los necesitas: saldrás a un apartado en el que, cerca de la puerta por la que tienes que cruzar (y que tiene tallada la calavera de un toro) puedes subirte para coger dos cofres con orbes rojas y un PHOENIX FEATHER.

- Cruza la puerta presionando el botón R2 repetidas veces.

- Ten mucho cuidado con las trampas que aparecen a continuación. En el primer espacio tendrás que evitar caer a una piscina de lava, que puede provocarte muerte instantánea. La segunda piscina es la que más problemas causa: salta apenas ésta se abra, porque en el momento que caigas al frente, se cerrará, dejándote espacio para correr adelante. Después, vendrá un corredizo muy al estilo de Indiana Jones donde las paredes escupen flechas: arrójate hacia adelante con la palanca direccional derecha.

LAS MAZMORRAS DE HADES

- Tu propósito en este infernal lugar, que te recordará mucho a los niveles superiores de DOOM, es asesinar a todos los enemigos. Es parte del reto de Hades.

- Caminando hacia adelante, y acabando con todo lo que camine, verás que, a la derecha, hay un pasadizo en el que si giras una palanca podrás ir al segundo piso: no hagas esto todavía. Primero arrasa con todos los oponentes de la primera planta.

- La gente piensa que todo esto es mucho más difícil de lo que realmente es porque las mazmorras tienen muchos pasadizos, pero no es realmente así: muchas puertas acaban conduciendo al mismo lugar, así que en poco tiempo, estarás familiarizado con el lugar completo.

- En la segunda planta, podrás empujar muchas paredes que te llevan a nuevos caminos.

- Verás que hay una puerta que conduce a un pasillo que es constantemente aplastado por un tabique gigante: si pasas cuando el tabique retrocede, y te subes sobre él, podrás acceder a la puerta final: la estatua de Hades. Mata primero a los enemigos que te aparecen aquí.

SALA PRINCIPAL (otra vez)

- Pisa el botón al final del puente: la estatua que estaba metida en la piscina de agua roja se levantará.

- Ahora salta de la estatua (no te preocupes, tiene unas escaleras a los lados, por lo que puedes volver a subir donde estabas antes).

- Cuando hayas saltado de la estatua date un chapuzón a la piscina y ve hasta el fondo (nadando con el botón cuadrado), encontrarás un pasadizo, al fondo, donde podrás halar una palanca: la boca de Hades se iluminará, creando así un faro.

- Sal del agua, sube por las escaleras, coge la palanca que está en la nuca de la cabeza de Hades, y rediréccionala al otro lado: si alguna vez intentaste entrar por la puerta negra al final de las escaleras, el juego te habrá dicho que era demasiado oscuro para pasar. Bueno: el problema ha quedado felizmente solucionado :)

- Ahora sube las escaleras...

- Ya tienes una idea de qué hacer aquí ¿verdad? Salta el barranco por el que caen las esferas incandescentes, y sigue adelante, esquivándolas a tiempo. Este reto hace quedar a héroes como Indiana Jones completamente obsoletos.

- Una vez llegues al origen de todas las bolas de magma incandescentes, déjate caer por el hueco de la plataforma, y mata a unos cuantos estorbos. Coge los cofres. Tu barra de magia debería crecer ahora.

- Ahora regrésate por el mismo pasadizo, evitando que las bolondronas te aplasten, como siempre, y cuenta tres puertas a la izquierda: abre esa, y ahí encontrarás la salida (los demás cuartos no tienen nada).

- Camina por el pasillo, y prepárate para enfrentarte a la versión improvisada de uno de tus peores rivales.

MECHA-TAURO

Vaya, vaya... resulta ser que Hades tiene a la mejor horda maligna de monstruos de todos los dioses, era algo de esperarse: el mecha-tauro es como el minotauro normal, sólo que con una armadura que lo hace ver mucho más intimidante. De resto, sigue siendo, en buena proporción, exactamente el mismo enemigo: ten cuidado con ellos y con los flecheros a los extremos de la sala.

EL TECHO DEL TEMPLO

- Pronto, encontrarás un punto para salvar.
- Sigue adelante: tendrás que hacer equilibrio por el techo: si te caes, no te preocupes por tener que recorrer todo el camino otra vez hasta acá, porque morirás automáticamente :)
- Camina con mucho cuidado: cada extremo te llevará hasta una plataforma con un cofre que bien puedes aprovechar. También recuerda que, si calculas bien el espacio entre plataforma y plataforma, podrás utilizar el doble salto sin problemas.
- Si una de las aspas amenaza con hacerte caer, sencillamente, utiliza el doble salto.
- La idea es que te dirijas hacia el oeste del lugar, hasta un extremo en el que tendrás que esperar a que las aspas den las suficientes vueltas hasta que llegue una en la que puedas saltar sin ningún inconveniente.
- El mástil tendrá unas escaleras: súbelas.
- En poco tiempo, llegarás a un lugar que tiene una soga por la que te puedes deslizar.

Hazlo (o primero explora el área si quieres aprovechar los cofres).

- Una vez aquí, ve al fondo y haz girar el volante de una puerta... parece ser que has liberado a una criatura amenazadora.
- Sigue hacia la izquierda, salva tu juego, (mientras tengas el chance), y luego, al salir a la plaza, acércate a la puerta...

JEFE: MINOTAURO DEMONIO

Sinopsis: El minotauro viene de una leyenda muy antigua de la cultura cretense.

El rey de Creta, Minos, fue célebre por su laberinto, el cual era resguardado por un minotauro, criatura híbrida, con cabeza de toro y cuerpo de hombre, que engendró Pasifae con un toro creado por el dios Poseidón.

El minotauro demonio es mucho más grande que sus hermanos, mucho más poderoso, voraz y siniestro. Por si fuera poco, posee más poderes, y está revestido de una armadura muy gruesa. Su mayor defecto será su perdición, pues este minotauro no ha incrementado la única habilidad que le haría falta para tener verdadero éxito en una batalla, y es la inteligencia.

LA CABEZA DEL SEGUNDO HIJO DEL ARQUITECTO

- En esta sala, tal como hiciste una vez en el templo que está en la espalda de Kronos, el titán, deberás abrir el cofre y arrancar la cabeza del segundo hijo del arquitecto.

- Ahora devuélvete hasta la sala donde peleaste contra el minotauro... verás que, en la única salida que queda, hay un símbolo extraño.

- Te darán el poder mágico final: La Armada de Hades. Puedes invocar espíritus guerreros para que te ayuden en el combate.

ATENCIÓN: Si estás confundido entre HADES y ARES (este último el villano del juego) lee ELEMENTOS DE LA HISTORIA, que está después de la guía.

Activando el poder "La Armada de Hades"

- Sencillamente presiona ARRIBA en la cruz direccional izquierda, y el botón L2.

- Sal por la puerta, y sumérgete en el pozo, nada hasta el otro extremo.

LOS ANILLOS DE PANDORA (RINGS OF PANDORA)

- Estas nuevamente en este templo, flotando en la piscina que tiene la cabeza de una estatua.

- Sumérgete justo donde está el hueco por donde entraste, y busca la puerta que tiene la talladura de una calavera. Acércate, presiona el botón R2, y Kratos se encargará del resto.

- Cuando la piscina se haya vaciado, prepárate para un puzzle.

LA SALIDA DE LOS ANILLOS DE PANDORA

- Presta atención a la explicación:

- Si entras al cuarto dentro de la cabeza de la estatua de la piscina, te darás cuenta que estás dentro de un círculo pequeño. Afuera, como bien sabes, está la piscina, el segundo círculo, más grande.

Luego, afuera de éste, está otro círculo todavía más grande donde te perseguía la aplanadora gigante aquella vez. Y más allá, hay otro círculo, el más grande, donde está el cuarto que tiene una piscina, donde está un punto para salvar, después de haber cruzado un pasillo con mandíbula de pinchos que te querían triturar.

1) Consigue este cuarto, el de la piscina. Haz girar la palanca en el cuarto círculo hasta conseguirla.

2) Ahora retrocede y entra el tercer círculo: hazlo girar hasta que la puerta de éste esté alineado con la del cuarto círculo (que, como bien sabes, es la del pasillo que lleva hasta la sala de la piscina).

3) Ahora entra al segundo círculo y haz lo mismo con la palanca: que los cuartos queden alineados.

4) Exactamente lo mismo con el primer círculo, el de la cabeza de la estatua.

5) Camina hasta la sala de la piscina, la que, como especifiqué antes, tiene el punto para salvar. Acaba con los enemigos en tu trayecto.

6) Una vez ahí, cruza hacia el otro extremo, ¿ves una palanca con un puntito brillante a un lado de la plataforma (no dentro de la plataforma, sino a un lado), gíralo.

7) El rayo de luz dará directamente contra el tótem dentro de la cabeza del Dios, en la piscina. Listo.

8) Ahora salva, y retrocede hasta el cuarto de la cabeza.

- Activa la palanca, para subir hasta la cima.

- Cruza el puente... se disparará una nueva escena.

- Salva el juego.

LAS COLINAS DE LA LOCURA (CLIFFS OF MADNESS)

- Sube por las escaleras: saldrás alrededor de una colina, mata a los enemigos.

- Ve hacia la izquierda por un cofre de orbes azules, y a la derecha para proseguir: ten mucho cuidado cuando saltes de tramo en tramo, y sobre todo, evita las flechas de los arqueros.

- Tampoco te apures: algunos enemigos pueden sorprenderte apareciendo del suelo.

- Luego, tendrás que descender a través de una soga, hacia un lugar en el que hay una plataforma circular en la que puedes subir como ascensor si giras la palanca. (Si obligaran a todos los edificios a colocarlos no habrían gordos en nuestros países).

- Ahora salva en el punto que sale ahí,

- Ahora puedes decidir ir por dos caminos: a la derecha, o subir por las escaleras. Sube por las escaleras, y sigue ascendiendo hasta que llegues a una entrada con la forma del hocico de un minotauro.

- Estarás dentro de unas mazmorras con telarañas gigantes: te atacarán soldados de muy alto rango, así que ten cuidado. Llegarás a uno de nuestros conocidos ascensores atenienses, así que tú, de sobra, sabes lo que tienes que hacer: gira la palanca.

- Sorpresa: no te lleva a un piso inferior, sino hace que la plataforma entera se mueva.

Sigue los pasos que salen a continuación:

1) Selecciona el poder de Zeus, que te permite arrojar esferas de energía (el círculo dorado con un rayo en el centro).

2) Acaba con los guardias que te arrojan flechas.

3) Haz girar la palanca hasta que ya no se muevan las plataformas, hasta su máxima capacidad: si la sueltas, te darás cuenta que los puentes vuelven a su estado original, y ni por asomo te da tiempo de saltar hasta el otro extremo. Si tienes paciencia y esperas a que los puentes rueden lo suficiente, te darás cuenta de que te sobraré la oportunidad para hacer el doble salto y caer del otro extremo.

- Prosigue adelante, acaba con el enemigo.

- Saldrás por una boca idéntica a la que entraste, más abajo... ahora el camino prosigue a la derecha, tendrás que acabar con unos cuantos mecha-minotauros.

- Luego, verás una plataforma, si te acercas lo suficiente, la pantalla te indicará que puedes presionar el botón R2. Te dirá que los bustos de las diosas Hera y Afrodita podrían utilizar un collar.

- Más allá de este extremo (de la cabeza de Afrodita) puedes saltar un montículo y encontrar un cofre que te dará aproximadamente 1000 orbes rojas. Sigue tu camino por la cueva que está ahí mismo.

EL COLLAR DE HERA: PUZZLE

Primero que nada, vamos a analizar pacientemente el área: tienes varios pedruscos enormes, con formas de letras y números. Parece difícil, pero no te preocupes, que yo te voy a ayudar.

Sigue estos pasos:

1) ¿ves el pedrusco más chiquito, que está frente a la celda? Apártalo de tu vista, que no lo necesitas para nada.

2) Mira el pedrusco que se parece a la mitad del número 5. Cógelo y colócalo en la plataforma giratoria: acciona la palanca hasta que ahora se parezca al número 2.

3) Arrastra el pedrusco hasta la celda: ¿ves que tanto arriba como abajo de dicha celda, hay dos piedras, colocadas una a la derecha de otra? Encaja tu pedrusco con forma de número 2, de modo que quede bien colocado entre ambos.

4) Ahora mira el pedrusco con forma de T (o róvalo para que quede como una T), y encájalo a la izquierda del pedrusco con forma de 2, de modo que el palo de la T quepa en el hueco del 2, y que el cuerpo de ambos pedruscos quede bien junto uno del otro.

5) Como ves, estás formando una especie de muro con forma de cruz. Ahora coge el pedrusco que tiene forma de 7, y gíralo para que quede con el palo invertido, es decir, así:



6) Ahora encaja tu 7 invertida a la izquierda de la T que pusiste hace rato, de modo que el palo (o cabeza) de tu 7 encaje debajo del palo de la T.

7) Ahora coge el pedrusco con forma de | y encájalo en el espacio que le corresponde.

8) E igual con el pedrusco en forma de | pero más pequeño.

Eso abrirá la puerta, el collar será tuyo.

- Sal de la cueva, y salva.

- Sube por las escaleras... llegarás a un camino sin salida, y lo que te queda es trepar por la pared: pasarás un rato largo ascendiendo, pasando de pared a pared, y evitando caminos hasta que llegues donde verdaderamente lograrás un progreso: una palanca que debes accionar, para que del otro lado del escenario (cuánto daríamos por tener un helicóptero) baje una soga amarrada a un paquete de concreto que nos ayudará a trepar por donde queremos ir.

- La secuencia que te muestra el juego es en la primera boca del minotauro. Pero despreocúpate: no está tan lejos, yo te digo cómo llegar.

- De vuelta, trepando las paredes, debes conseguir un camino, por ahí cerca, que te permita saltar al suelo, caerás a un lugar muy cerca de un abismo, junto a un cofre.

- ¡No vayas a deslizarte por la soga! Te llevará justo cuando saliste de la cueva del puzzle para encontrar el collar.

- Camina del otro lado: el sendero te llevará hasta la segunda boca del Minotauro...

- Introdúcete ahí, vuelve a pasar por los puentes que accionas con la palanca.

- Una vez que salgas de ahí, estarás en la primera boca del minotauro: listo. Dirígete hacia la izquierda, asciende por la soga, y salva tu juego.

EL COLLAR DE AFRODITA

- Muy bien, ahora debes introducirte en la cueva que está por ahí mismo.

- Te voy a decir lo que va a suceder y lo que tienes que hacer antes que hagas nada: ¿ves los hoyuelos en el suelo? De ahí van a salir lanzas que te van a matar al instante.

- ¿Cómo se van a activar éstas lanzas? En el momento que acciones la palanca que te abrirá una compuerta a una caja.

- ¿Qué hay que hacer? Tienes aproximadamente 30 segundos para llevar la caja hasta el otro extremo de la habitación, saltar sobre ella, y alcanzar un muro.

- Una vez que alcances el muro (verás unas simbologías raras en tiza), debes saltar hacia las enredaderas del otro extremo, y coger el collar de Afrodita.

- Sal de este lugar y salva tu juego.

- Muy bien: tu objetivo ahora es devolverte hasta aquel monumento donde estaban los bustos de Hera y Afrodita, y colocar el collar en cada una de ellas.

- ¿Cómo regresar? Sencillo: ahora que no hay monstruos oponiéndote en el camino, todo lo que tienes que hacer es: buscar la boca de minotauro 1, ascender hasta salir a la boca del minotauro 2, e ir hacia la derecha.

- Una vez que coloques los dos collares, pondrás a funcionar un mecanismo... tendrás que saltar de parte en parte para pasar al frente.

- Cuando llegues a la cima de la colina, se disparará una escena que acabará por contarte más sobre Kratos.

- Acaba con los enemigos, y sigue adelante.

- Muy bien: llegarás a una parte en que tienes que pasar de una soga a otra, a modo Tarzán. Pero no es tan sencillo como parece: lo que te aconsejo es que no saltes "muy arriba" de la soga, sino en la puntita: de este modo, Kratos tomará más impulso y el doble salto te ayudará con facilidad a coger la otra soga. Si fallas, serás devuelto un poco antes del lugar donde colocaste los collares de Hera y Afrodita.

- Una vez que estés en el otro extremo, sigue adelante, el camino te llevará hasta un elevador.

LA TUMBA DEL ARQUITECTO (THE ARCHITECT'S TOMB)

- Salva tu juego.

- Ahora salta a través de las plataformas movedizas (teniendo cuidado de que sierras no le serruchen los cojones a nuestro querido personaje).

- Una vez que estés del otro lado, te darás cuenta que, si mueves una estatua que está al fondo a la izquierda hacia un suiche circular, se abrirá la primera sección de la puerta del centro. Sin embargo, ultimadamente, la estatua no irá en este lugar, sólo lo estás haciendo para ahorrar tiempo, pues más adelante, tendrás que volver a moverla.

- Pero no hay nada más que hacer aquí: así que ahora ve al lado derecho y abre la puerta que está al fondo, y prosigue adelante. Pero antes, fíjate en el suelo, cerca de esta área: hay una zona que se podría romper (desgraciadamente, no lo puedes hacer con tus armas), pero esto lo resolveremos dentro de poco.

- Mata a todos los enemigos que se aparezcan... a estas alturas, y si tienes tu BLADE OF ARTEMIS a máximo nivel, será como aplastar moscas, inclusive los cachorros de Cerbero y el Cíclope que te aparecerán en la plaza. Si subes las escaleras de la esquina podrás conseguir un cofre con una pluma Fénix.

- Ahora asciende a través de las escaleras: desde este punto, podrás ver la entrada de la Tumba del Arquitecto. Mueve la palanca... y direcciona la grúa de modo que el peso de ésta esté exactamente sobre la zona en el suelo que se puede romper, y que viste abajo.

- Camina a través de la grúa, y acciona la palanca que está al final: el peso romperá el suelo.

- Devuélvete todo el camino hasta abajo... y salta por el agujero.

- ¿Ves un suiche ahí? Pues bien: coge la estatua que hemos visto hace un momento, y empújala hasta este agujero: colócala en el suiche.

- Hmm, ¿cómo hacemos ahora? No hay más estatuas para colocarla sobre otro suiche: usemos la cabeza... la grúa nos puede servir de algo: volvamos a subirnos otra vez, y ahora hagamos caer el peso del concreto sobre el primer suiche.

- Salta al suelo: ahora cruza todo el camino de las plataformas móviles y las sierras cortatesticulos (vamos, reconoce que querías volver a pasar por aquí) hasta el punto de salvar: ahí cerca está el último suiche. Pero antes, salva tu juego.

- Ahora bien: tienes que pisar el suiche, pero hay un problema: tienes aproximadamente 12 segundos para cruzar toda el área y pasar antes de que se cierre. Lo que es peor: a veces se cierra instantáneamente, dejando ver que el botón se comporta de forma errática: así que mira siempre adelante.

- Cruza el pasillo: llegarás a un cuarto con dos cadáveres descompuestos. Camina hacia el que está sentado a la cabeza de la mesa, y arráncale la cabeza con el R2. La escena sucederá automáticamente, y tendrás el camino libre hacia una nueva área.

LA MONTAÑA DE ZEUS

- Salva tu juego.

- Si vas a la derecha y bajas por las escaleras, conseguirás algunos cofres, uno de ellos tiene una Phoenix Feather.

- Sigue adelante, y entra al templo. Camina por donde el camino te lleve.

- Pronto, estarás en una sala... en donde se producirá la gran batalla final entre Kratos y los enemigos regulares. ¿Recuerdas cuando te emboscaban cientos de enemigos todos juntos?.

Esto es igual, sólo que ahora el escenario entero juega en tu contra: tendrás que acabar con incontables gárgolas y arqueros. Acaba con todos, antes de proseguir hacia adelante.

- Presta mucha atención al símbolo que está en el suelo, antes de subir las escaleras...

- Ahora sigue el camino... y arrastra la caja de Pandora (que por desgracia, no es precisamente muy pequeña que digamos) hasta la salida del templo. Se disparará una escena.

Y así, habrás conocido toda la historia de Kratos, su pasado, y sus motivos.

EL CAMINO A HADES (PATH TO HADES)

- Salva tu juego.

- Salta de plataforma en plataforma... al frente, deberías encontrar el último cofre con una Pluma Fénix, que maximizará tu barra mágica.

- Ahora, desde la plataforma del cofre: salta a la anterior y sigue el camino a la derecha (a la izquierda sólo hay un camino sin salida).

- Sigue adelante hasta que encuentres la plataforma principal: te atacarán demonios de Hades... cielos, este escenario está tan bien detallado que incluso daría envidia al infierno programado por los grafistas de Devil May Cry.

- Ahora bien: tendrás, obligatoriamente, que caminar a través de un montón de columnas al rojo vivo que giran, y que por si fuera poco tienen hojillas sobresaliendo que, de tocarte, te arrojarán al abismo. Te recuerdo que siempre puedes emplear el doble salto. Pero ten mucho cuidado.

- Por este camino hay infinidad de cofres con orbes rojas: tú decides si quieres cogerlos o no... pero de resto, no puedes perderte: el camino te llevará solo hasta el próximo punto de salvar.

- Salva tu juego, y prepárate: ahora tienes que saltar a través de un montón de plataformas.

- Ten mucho cuidado. Es posible que tengas que repetir esto varias veces: del otro lado están varios arqueros (que te disparan dos flechas de un golpe) y pueden hacerte caer con

mucha facilidad. Mi consejo es que utilices el poder que te concedió Zeus y les arrojes esferas de energía (presiona el botón R2 y golpe varias veces el botón .

- No los matarás a todos, pero sí te ayudará bastante: prosigue hasta la plataforma, y acaba con ellos.

- Te emboscarán muchos enemigos aquí, en estos pedruscos: minotauros y arqueros. Tienes que limpiar por completo el área, acabarlos a todos antes que el aura rojiza que te cierra el camino se evapore.

- Ahora viene un reto enorme: tienes que trepar todo el camino hasta la cima de una columna giratoria, evitando las cuchillas. Si alguna te golpea, Kratos caerá, y perderás todo el avance que has hecho: ten mucha paciencia, y sobre todo, no te adelantes. La mente fría es lo mejor para salir exitoso en este reto.

- En el siguiente nivel, tendrás que acabar con unos cuantos arqueros a tu derecha, y volver a ascender por una columna idéntica a la anterior, sólo que más difícil. Ya sabes: paciencia.

- En la siguiente sección, aparecerán varios soldados con espadas: por cada uno que mates, irá apareciendo un hueso que marcará tu camino hacia la salida del infierno: tendrás que acabar con aproximadamente diez soldados para que el camino se complete (el juego te mostrará, por medio de una secuencia, la aparición de la primera plataforma-hueso).

TEMPLO DEL ORÁCULO (TEMPLE OF ORACLE)

- Parece ser que un viejo conocido te ha ayudado a escapar del infierno. Salva tu juego.

Ahora prepárate, porque la batalla final del juego está cerca.

- Sube hasta el templo: tendrás que pelear contra varias hordas de enemigos (lo último que Ares puede hacer para detenerte) cruza la puerta a la izquierda una vez que los hayas eliminado (sabrás cuando). Ascende a través de las escaleras, y acaba con los arqueros usando el poder concedido por Zeus. Sigue adelante hacia el patio trasero donde una vez salvaste al Oráculo.

- La conseguirás malherida en el suelo... salva tu juego.

- Sigue tu camino...

HARES, EL DIOS DE LA GUERRA

Sinopsis:

PRIMERA PARTE

- Los ataques de Hares no son muy fuertes, pero tienes que temerle a las embestidas de sus alas (tratarán de apuñalearte).

- De resto: puedes bloquear y evitar los ataques de Hares con facilidad. Golpéalo con tus mejores combos.
- A veces, lo mejor que puedes hacer, en dado caso, es utilizar tus BLADES OF CHAOS (el arma original de Kratos) que le permite atacar a distancia. Si has maximizado su poder, entonces será ideal.
- Otro superpoder que trabaja maravillas contra Hares es la furia de Poseidón a máximo nivel.
- No te asustes si la barra de vida del dios maldito no baja... sigue pegándole.
- Cuando hayas acabado con su barra de energía, te pedirá que presiones el botón . ¿Recuerdas a la competencia de fuerza que hacías con los minotauros al principio del juego? Esto es idéntico: presiónalo todo cuanto puedas. Pero cuidado: más adelante (cuando Kratos se suba sobre Hares) te pedirá que hagas una secuencia.
- Si fallas, no te preocupes: pégale unas cuantas veces y, eventualmente, el botón  volverá a aparecer sobre Hares.

SEGUNDA PARTE

- Un momento muy dramático: si le hacen daño a tu familia, abrázalos con el botón  y transfíérelas tu energía. De resto: ¡acaba con esas copias baratas!
- Nuevamente: el poder de Poseidón al máximo es EL MEJOR por el que puedes optar, sin ninguna duda: espera a que varios enemigos rodeen a tu familia y destrúyelos haciendo más fuerza con el botón .

TERCERA PARTE

- El enfrentamiento final contra Hares es el más sencillo. No le huyas: atácalo directamente.

ELEMENTOS DE LA HISTORIA

LOS ESPARTANOS - ¿Quiénes fueron?

Esparta fue una ciudad dentro de los dominios del imperio de Grecia. La ciudad estaba ubicada entre dos cadenas montañosas, por lo que, quien pudiera vivir ahí, era, sin dudas, un guerrero desde que nacía.

Los espartanos eran brutales: sometieron a los pueblos vecinos, hasta que éstos, forzados ante su poderío militar y la brutalidad de sus hombres, los hicieron sus soberanos.

Los espartanos siempre estaban preparados para la guerra, y además, vivían de forma violenta. El sabio Licurgo les dio leyes, obsequiándoles así disciplina.

KRATOS - ¿Quién fue?

En el juego, Kratos fue un general espartano y formidable guerrero, al mando de la élite de las tropas espartanas. Conocido por su brutalidad, Kratos hacía todo lo necesario para ganar, pues su mayor deseo era no sólo la victoria, sino ver las cabezas de sus enemigos yaciendo sin cuerpo en el campo de batalla.

HADES Y ARES... - ¿Son el mismo Dios?

No. A pesar de que tienen nombres que se pronuncian igual, ambos son tan diferentes como el aceite y el agua.

Hades, también conocido como Plutón, es hermano de Zeus, dios entre los dioses. A pesar de que él comanda los infiernos, y se encarga de todas las personas que, en vida, se han portado mal, no es un renegado, sino un dios muy poderoso, que, sencillamente, hace el papel que le toca: dirigir el infierno.

Hares es otra historia. Es el dios de la guerra, la muerte, el dolor, la destrucción, la desidia, y el llanto. Odiado por los demás en el Olimpo, fue el producto de la unión entre Zeus y Hera.

TRAMA DEL JUEGO: EL POR QUÉ DE TODO

Ten cuidado, lo que viene a continuación, contiene spoilers masivos del juego.

¿Por qué Kratos es blanco? ¿Cómo llegó a servir al dios de la guerra, Ares? Si no prestaste mucha atención a las secuencias, o si no se te da bien el inglés, aquí te va una explicación detallada de todas las secuencias donde se explica la historia de Kratos.

Kratos, como bien sabemos, fue un general espartano muy exitoso quien diezmó incontables ejércitos, hasta que se encontró con los bárbaros, población numerosa, increíblemente poderosa y, si se quiere, todavía mucho más brutal que los espartanos.

Los bárbaros ganaron la batalla, el general supremo estaba por contarle la cabeza a Kratos quien, en su desesperación, recurrió a una última jugada: pedir auxilio a Ares, el renegado y temido dios de la guerra.

Ares acudió en auxilio de Kratos, y lo salvó, acabando él mismo con todos los bárbaros, y, en el proceso, obsequiándole poderes a Kratos, con la intención de que éste cumpliera, a partir de ese día en adelante, con su voluntad sobre la tierra.

La voluntad de un ser brutal como Ares no podía ser más sencilla, en realidad: matar, matar, y seguir matando, pero con una variante: ahora Kratos no despedazaría sólo a guerreros, sino también a gente inocente, y eso incluía a mujeres, ancianos, y niños.

Ares estaba muy satisfecho con el desempeño de Kratos, por lo que su pútrida mente maquinó una idea, a raíz de un razonamiento:

"Kratos todavía no es el guerrero perfecto, porque siente amor en su corazón, amor por su esposa, y por su hija... si las elimino, entonces tendré al soldado definitivo"

Y así lo hizo, por medio de una maquinación: disfrazó mágicamente a la esposa y a la hija de Kratos, e hizo que él mismo las asesinara. Al darse cuenta de lo sucedido, Kratos casi se vuelve loco del dolor. Las blancas cenizas de sus seres queridos poblaron su cuerpo, convirtiéndolo en un espectro, para que así siempre recordara lo que había hecho.

En ese momento, Kratos se dio cuenta que su verdadero enemigo era el dios que no sólo lo tendría amarrado hasta el final de sus días, cuando ya no le fuera útil, sino aquél que, por medio de una artimaña, le arrebató a su familia.

Así mismo, Ares, furioso con su padre por rechazarlo, y dispuesto a demostrarle al Olimpo que él gobernaría la tierra, el mar, e inclusive el cielo del planeta, se dispuso a lanzar un ataque masivo sobre la capital del mundo conocido en la antigüedad: Atenas.

Es por ello que, en el transcurso del juego, varios dioses están dispuestos a ayudar a Kratos.

