









Botão B - \* Cancela  
\* (Segurando + Alavanca de Controle para Cima) Corre.  
\* (Segurando + Alavanca de Controle para Baixo) Dá uma volta de 180°.

Alavanca C - \* Movimenta a câmera  
\* Gira os itens na horizontal na Attache Case.

Alavanca de Controle - \* Move para frente, para trás e pros lados.  
\* (Segurando R) Mira.

Botão Start/Pause - \* Abre o menu de opções.  
\* Corta os vídeos.

Direcional - \* Move para frente, para trás e pros lados.  
\* (Segurando R) Mira.

Combos: L+R, A+B - Usado para desviar.  
A ou B repetidamente - Usado para algo que exija resistência,  
normalmente.

OBS: Leon pode executar dois movimentos especiais, KICK (atire na cara do inimigo) e SURPLEX (atire um pouco abaixo do joelho). SURPLEX só funciona contra inimigos humanóides (Ganados, Zealots, Soldiers) e o KICK funciona contra os insetos, mas de forma diferente.

### [2.2] - Playstation 2 ###

Botão L1 - \* Gira itens no Attache Case.  
\* (Segurando) Troca para a faca.

Botão R1 - \* (Segurando) Saca a arma.  
- \* (Segurando + X) Atira.  
- \* (Segurando + O) Recarrega.

Botão Triângulo - \* Abre o mapa.

Botão Start - \* Abre o Status Screen.

Botão Triângulo - \* Organiza itens na Attache Case.

Botão R2 - \* Se comunica com a Ashley (entre "Wait" [Fica] e "Follow Me!" [Me segue!]). Às vezes também dá para mandar ela se esconder [Hide]).

Botão X - \* Confirma  
\* Ataca/Atira  
\* Abre/Usa

Botão O ou Quadrado - \* Cancela  
\* (Segurando + Alavanca de Controle Esquerda para Cima) Corre.  
\* (Segurando + Alavanca de Controle Esquerda para Baixo) Dá uma volta de 180°.

Alavanca de Controle Direita - \* Movimenta a câmera  
\* Gira os itens na horizontal na Attache Case.

Alavanca de Controle Esquerda - \* Move para frente, para trás e pros lados.  
\* (Segurando R1) Mira.





Após a conversa com a Hunnigan, continue em frente e olhe com o Botão A quando der. Você vai enfrentar vários Ganados. Eu sugiro que vá para o meio da vila e mate-os ali, onde tem espaço para fugir. Se você entrar na casa de dois andares à esquerda, uma animação vai aparecer, Ganados vão lhe atacar e o Homem da Serra Elétrica também. Nesse caso, suba para o segundo andar, pegue a SHOTGUN perto do fim da escada, quebre o vidro, pegue o que tiver e derrube a escada erguida perto da janela quebrada ao fundo, mas cuide para não cair. Não atire nos Ganados batendo na janela à direita da escada e pegue a erva em cima da cama antes de voltar para o andar de baixo. Fique com as costas para a parede que equivale a onde teria a Shotgun no andar de cima e espere os Ganados entrarem. Tente poupar munição de Shotgun para o Homem da Serra, pois ele demora MUITO para morrer e se lhe alcançar é Game Over. Não se esqueça de sempre atirar na cabeça e, quando ele estiver no chão (não morto, só caído), espere ele se levantar totalmente antes de atirar de novo, senão ele não vai cair com o tiro. Após o massacre e a animação, suba na torre e pegue o item que estiver lá e passe pelo galinheiro (que tem uma vaca dentro hehehe) a partir do centro da vila para ver uma erva amarela. Pegue-a e entre na casa no lado oposto (a do lado de dois andares) para quebrar os barris, pegar seus itens e o item em cima da prateleira. Pule pela janela no lado dela e quebre a caixa para achar uma erva vermelha. Vá em frente por aí mesmo, entre na casa sem porta, pegue a erva verde, vire à esquerda e continue pelo caminho. Perto do portão de ferro, entre na casa do lado direito e pegue o item e o papel e passe pelo portão.

Chegue perto do medalhão e do papel azul e olhe para trás. Está vendo aquela casa sem porta com um barril dentro? Entre nela, pegue o item do barril e salve o jogo. Vá um pouco para a esquerda e vire para trás. Não atire no objeto brilhante, e sim na madeirinha que está segurando a tampa do poço aberta. Atire no objeto agora e pegue-o. Pegue o papel azul e dê um tiro no medalhão [01/15]. Provavelmente isso irá atrair Ganados. Mate-os, veja perto das galinhas se não há ovos, vá para a casa pequena sem porta ao norte (veja o mapa no Z para saber onde) e atire no medalhão [02/15] perto dela. No caminho, passe pelo estábulo e olhe para cima para achar outro medalhão [03/15]. Após, entre na casa que estava na sua frente quando você chegou nesse pedaço da vila, quebre os barris, as caixas e procure nas gavetas por itens no andar de baixo. Antes de subir, saia pela porta dos fundos, olhe para cima e ache outro medalhão [04/15] pendurado no telhado. No andar de cima, olhe as gavetas para mais itens, mate o Ganado e olhe na direção da escada que você subiu. Haverá mais um medalhão [05/15]. Ainda no andar de cima, saia pela janela à direita, vá reto e pule quando possível. Quebre a caixa para achar um BEERSTEIN e, para sair, empurre o armário. Volte ao segundo andar da casa, saia pela mesma janela e, ao invés de ir reto, vá para a esquerda. Próximo ao fim da passarela, vire para a direita e destrua mais um medalhão [06/15]. Pule para a área cercada, quebre a caixa, pegue o item, olhe para o canto superior direito e atire em mais um medalhão [07/15]. Suba a escada de volta para a passarela, desça dela e passe pelo portão de ferro.

Vá em frente até aparecer uma animação. Quando ela acabar, verá que o jogo está mandando apertar A ou B repetidamente para fugir da pedra. Faça-o, mas cuide que, no final, o jogo mandará apertar L+R ou A+B sem dar muito tempo para isso. Passado o susto, continue andando, atire nos pontos brilhantes no teto do túnel e continue até ver algumas casas. Muito cuidado nessa hora, já que na casa a sua esquerda tem armadilhas de urso e de bomba e na casa a sua frente há Ganados atirando explosivos. Dê a volta na casa dos Ganados, tirando as armadilhas, e entre por trás. Se possível, quando um Ganado da casa for atirar a dinamite, saia da janela. Assim, ele acerta dentro da casa e mata a si mesmo e mais alguns. Também destrói os barris. Entre e pegue o que quiser, saia pela mesma janela na qual você entrou e vá reto. Você verá uma caixa. Destrua-a, pegue o item, vire 180°, olhe para a árvore e meio para cima. Verá um ninho. Atire nele para fazer o RED CATSEYE cair e entre na casa grande. Abra o armarinho e pegue



o item de cima da mesa. Vá em frente, salve o jogo se achar necessário (não é), desarme as duas armadilhas explosivas, pegue os itens dessa sala e empurre o armário para revelar uma passagem secreta. Continue, verifique o armário de onde vem um barulho e veja a animação.

{{{ [4.1.2] Capítulo 1 - 2 }}}}

Parabéns! Você acabou de completar a sua primeira divisão de capítulo! Incrível, não? Prepare-se para apertar A+B ou L+R no final da animação. Pegue a munição antes de sair da sala e veja pela primeira vez o famoso Mercador! Saia da casa e vire à esquerda, à esquerda de novo e mais uma vez. O menu de compra aparecerá. Venda qualquer SPINEL que você tiver e o PEARL PENDANT também, mas não venda o BEERSTEIN nem o RED CATSEYE. Se quiser vender munição, está livre, mas eu certamente não aconselho, já que não dá para comprar ela. Compre uma arma (a conselho o RIFLE mais o SCOPE) e a ATTACHE CASE M (dê a preferência a ela, apesar de você provavelmente ter dinheiro para comprar tudo o que eu disse). Não compre o TREASURE MAP(VILLAGE), pois ele só mostra onde há itens valiosos no mapa e eu, no detonado, estou falando como pegar todos ou quase todos. Se quiser, faça upgrade nas armas. Agora volte para a frente da casa, vá para a direita dela, quebre o barril e vire. Você verá umas partes onde não há muro. Atire por ali se comprou o Rifle (antes de usá-lo, combine o Scope com ele apertando A duas vezes em cima do Scope e uma no Rifle), se não, passe pela porta à esquerda. Entre na casa mais próxima, pegue qualquer item que tenha no andar de baixo, mate os Ganados, suba e pegue o EMBLEM(RIGHT HALF) no baú. Pule e vá à casa aos fundos, quebre os barris do lado de fora. Suba a escada, suba a segunda escada, mate o Ganado e cuide que mais Ganados virão. Mate eles, desça as escadas e entre na casa. Pegue a erva amarela e mais algum item nos armários. Saia da casa, atravesse a ponte, suba a colina e continue até achar uns barris e um baú que contém o EMBLEM(LEFT HALF). Vire em direção a segunda casa que você entrou, vá até a beira da plataforminha de madeira, pule e pule de novo. Vire à direita e chegue perto do portão de ferro. Aperte Y, L, A em algum pedaço do EMBLEM, selecione 'Combine' e selecione o segundo pedaço dele. Você formará um HEXAGONAL EMBLEM. Aproveitando que está nesse menu, combine o RED CATSEYE com o BEERSTEIN para deixar as coisas mais organizadas =). Use o HEXAGONAL EMBLEM (se você não estiver próximo o suficiente, aperte A na frente da porta que esse menu abrirá daí é só usar apertando A no item e A em cima de 'Use') e passe.

Vá em frente, o caminho está livre, mas antes de entrar na construção, vire à direita, quebre o barril, vire à esquerda, vá pela passagemzinha, e quebre os outros dois barris. Entre, vá ao fundo, vire à esquerda, quebre o barril, passe pela porta atrás de você (direita da entrada), mate os Ganados, atravesse o corredor, pule pela janela, mate os Ganados (desarme as armadilhas antes de ir onde eles estavam), abra os fornos à direita para pegar itens, quebre os barris que estão pouco depois deles, passe pela porta, mate mais Ganados. Pouco depois de passar a porta, vire à esquerda. Está vendo aquela janela com uns paus de madeira na frente? Use a faca para quebrá-los e pule por ela. Pegue o item desta salinha (ELEGANT MASK), pule de volta, destrua mais barris e saia pela porta que não foi a em que você entrou. Vá em frente, mate o Ganado, pule e pegue os itens que estão na água. Se estiver precisando de vida, mate os peixes e os use como alimento =). Suba as escadas e suba de novo.

Vire à esquerda logo que chegar. Destrua o pau de madeira segurando a tampa do poço, atire no item e pegue-o (BRASS POCKET WATCH). Entre na casinha um pouco a frente e quebre a caixa e barril para pegar itens. Destrua tanto a armadilha de urso quanto a explosiva e entre na casa grande. Você terá que resolver um puzzle para abrir a porta.

---

/PUZZLE: FORMAR O SÍMBOLO CORRETO NA PORTA \

|O Objetivo é formar um símbolo igual aos dois abaixo com esse da bola de cristal. Muito simples. Escolha a seta para cima e depois a seta para a esquerda. |

A porta irá abrir. Vire para a direita e abra o armário para achar um item. Abra a gaveta da mesa para achar outro. De frente para a mesa, vire à direita e o Botão A poderá ser usado para checar a caixa em cima da cômoda. Examine-a para pegar a INSIGNIA KEY. Abra a porta de metal e veja a animação.

{{{ [4.1.3] Capítulo 1 - 3 }}}}

Mais uma divisão de capítulo passada =)! Dê uma volta de 180° e abra a cômoda para achar mais um item. Desça as escadas, dê uma volta de 180° e passe pela porta. Mate o Ganado que estava mijando hehehehheeh. Saia daí e vá para o meio da sala. Vire à direita duas vezes, quebre o vidro, pegue o item, abra a cômoda e pegue outro item. Volte para o meio, mas vire à esquerda dessa vez e pegue um ovo de dentro do fogão. Antes de sair pela porta ao lado, equipe sua Shotgun, garanta que suas armas estão carregadas e só então saia, pois há alguns Ganados e o Homem da Serra Elétrica lhe esperando. Mate todos, vá em frente, entre na primeira casinha, mate um Ganado, quebre a caixa e pegue a erva vermelha. Continue em frente, mate o grupo de Ganados e passe pelo portão de ferro.

Você está de volta na parte principal da vila. Entre na casinha à esquerda e quebre as caixas. Ganados virão lhe atacar, então dê um fim neles. Vire à direita, ignore outros Ganados e vá em direção àquela igreja com uma porta de metal com um símbolo. Tente abrir ela e o menu aparecerá para você usar a INSIGNIA KEY. Entre.

Quebre a caixa e pegue o item na prateleira. Passe pela porta, quebre o barril, vire para cima, atire na lamparina suspensa (faça isso de uma certa distância) e pegue o SPINEL. Abra a tampa e pule. Vá em frente até chegar numa parte mais aberta. Destrua a lamparina e a caixa. Vários pontos brilhantes ficarão visíveis. Atire neles para ganhar alguns SPINELS e uma ELEGANT HEADADDRESS. Continue até o mercador.

ATENÇÃO: NÃO VENDA O BEERSTEIN NEM A ELEGANT MASK PORQUE DÁ PARA JUNTAR OUTROS ITENS COM ELES QUE AUMENTAM SEU VALOR TOTAL.

Abra a porta e suba as escadas.

Vá em frente e, pouco depois de entrar no cemitério, vire à direita para encontrar uma casinha com um Ganado e algumas caixas. Quando você estava se virando para a casinha, deve ter visto que há um medalhão em uma árvore, então aproveite e atire nele [08/15]. Após atirar nele, dê uma volta de 180° e procure por duas árvores no cemitério que têm medalhões. Ache essas árvores e destrua os seus medalhões [09/15, 10/15] (Se você seguiu o que eu disse e atirou nos medalhões, volte no Mercador para ganhar uma arma, a PUNISHER. Vai dar vontade de trocar a HANDGUN por ela, mas se você fez algum upgrade, verá que não vale a pena. Pegar os próximos medalhões é opcional, mas, se destruí-los, a PUNISHER virá com firepower 1.1 ao invés de 0.9). No cemitério, você verá que há três túmulos duplos. Um tem um símbolo que lembra um M, outro um S e um lembra um V. Suba a colina até a igreja e mate os Ganados. Vá para a esquerda e, bem no cantinho, você verá uma árvore com um medalhão. Atire se quiser [11/15]. Vá para a direita da igreja e entre naquele caminho estreito ao invés de descer. Você verá mais dois Ganados e mais um puzzle.

---

/PUZZLE: LIGAR SOMENTE OS TRÊS SÍMBOLOS DOS TÚMULOS DUPLOS \

|Você deve iluminar somente os símbolos dos túmulos duplos (o que parece um V, |

|o que parece um S e o que parece um M). O problema é que só dá para pular |

|3 ou 4 símbolos de cada vez. Escolha nessa ordem: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. |

---

Pegue o GREEN CATSEYE e combine-o com o BEERSTEIN (falta só 1 Catseye =)). Vire para cima e um pouco para a esquerda. Mais um medalhão [12/15]. Volte até onde você entrou nesse caminho estreito, mas dessa vez desça a lombada. Vá pela ponte matando os Ganados e, após o primeiro pulo, vire-se e olhe para baixo pra ver um medalhão [13/15]. Entre na casinha, pegue o papel, quebre as caixas (cui de que uma pode ter cobra), avance um pouco mais e olhe para cima para ver mais um medalhão [14/15]. Quando for pular pela segunda vez, olhe um pouco para baixo e para a direita para ver o último medalhão [15/15]. Pule, mate o Ganado que aparecerá e passe pela porta de madeira.

Quebre o barril e, antes de ir na área mais espaçosa, equipe a Shotgun e atire no meio dos corvos para ganhar dinheiro e itens. Vasculhe esse lugar e por dentro das casinhas por itens e passe pelo portão de madeira aberto. Quebre alguns barris e ou vire à direita se quiser salvar o jogo e comprar/vender, ou continue em frente.

Entre na casa à direita e pegue os itens. Outra seqüência daquelas de fugir da pedra aparecerá. Agora você vai estar num lugar que tem alguns Ganados e algumas armadilhas. Mate-os e atire nelas até chegar numa parte onde a ponte está quebrada. Nessa parte, vá pela direita, pela água e logo verá uma terra emersa com uma árvore grudada na ponte. Olhe para cima. Você verá um ninho. Atire nele e pegue o ANTIQUE PIPE. Continue em frente que você verá uma outra terra emersa que dá acesso à ponte. Atire na armadilha explosiva, mate os Ganados que aparecerão e siga até o portão de madeira.

Vá reto e, quando o caminho bifurcar, siga para a esquerda e vá para o topo da colina. Veja a animação e desça. Quando estiver passando pela bifurcação, fique cuidando o canto superior esquerdo (use a alavanca C para diagonal superior esquerda). Você verá mais uma árvore com ninho. Atire nele e pegue o GOLD BANGLE W/ PEARLS. Entre na casinha à direita e pegue os itens e a erva amarela. Entre na do fundo, pegue a erva verde e salve o jogo, pois agora será sua primeira batalha contra um chefe.

---

/CHEFE: DEL LAGO \

|Entre no barco e comece a ir para frente. Lá pelas tantas, uma animação ocorrerá e o chefe surgirá. Logo no início, desvie dos pedaços de árvore segurando o direcional no lado contrário a eles. Quando o caminho estiver livre, use o R para mirar o arpão e atirar. Note que o arpão deixa a alavanca muito mais sensível do que uma arma comum. Ele demora uns 7 tiros de arpão. Uma hora o chefe vai imergir e o barco ficará parado. Nesse momento, a câmera ficará como se você estivesse segurando R. Procure pelo Del Lago e atire os arpões. Se você não estiver achando ele, espere um pouco que setas vermelhas aparecerão no canto da tela indicando onde ele está. Acerte pelo menos 1 arpão nele nessa situação, se não você será derrubado do barco e terá que apertar A rápido para voltar sem ser comido. Também há uma situação na qual o Del Lago imerge, mas a câmera não fica como no R. Nesse caso, segure para um dos lados no direcional para fugir da batida dele (como se fosse um pedaço de árvore, já que se foge com o direcional e se bater você cai).

|OBS: Você deve estar pensando "Já que um golpe dele me mata, então do que adianta eu recuperar vida nas batidas?". Uma coisa que eu notei é que a distância de nado em caso de batida é inversamente proporcional a sua vida. Isso quer dizer que quanto menos vida você tiver, mais longe você cairá e mais difícil ficará voltar para o barco sem morrer. Na verdade, com a vida em 1 só quadradinho daqueles você já está praticamente comido.

---

Veja a animação, mas cuidado, pois logo você terá que ficar apertando A ou B rapidamente.

Parabéns por acabar o primeiro capítulo do jogo! Nesse segundo capítulo ocorrerão algumas batalhas contra chefes e é o último capítulo na vila. Também verá que uma coisa muito irritante pode acontecer quando você explodir a cabeça dos Ganados.

{{{ [4.2.1] Capítulo 2 - 1 }}}}

Logo que começar, pegue os itens e o papel dentro da casa. Saia, vire para a direita, vá para o barco e mate os peixes se precisar de vida. Vá com ele até as duas tochas azuis no lado oposto do lago (você deve ter visto elas). Suba as escadas e vire à esquerda. Quebre o barril, empurre a caixa, quebre os barris, suba a escada, empurre as caixas e quebre os três barris para achar uma GREEN GEM. Junte-a a a ELEGANT MASK. Compre e venda o que quiser (como o ANTIQUE PIPE). Volte para a margem onde você começou esse capítulo (use o mapa em caso de ter se esquecido) e pegue o caminhozinho. Passe o portão de ferro.

Veja a animação e enfrente esse Ganado. A partir de agora, há uma chance de, quando você explodir a cabeça de um Ganado, esse bicho aparecer. Mais tarde você verá que essa não é a única forma dele e que isso é muito irritante em grupos grandes desses inimigos. Pule as plataformas, continue, pule mais plataformas, chegue perto da beira da colina, desça com a corda. Olhe para cima, verá um Ganado. Mate-o, suba no quiosque dele, pegue itens, desça, vá em frente, quando tiver que pular mais outra plataforma, olhe para o lado direito e atire na junção das quatro correntes da caixa com a corrente principal. Pule até o outro lado, vire à direita, ande um pouco para frente. Viu o objeto brilhante? Atire nele para ganhar um AMBER RING. Suba a escada, quebre o barril, olhe para trás e um pouco para a direita e quebre a corrente do mesmo jeito que você fez com a outra caixa. Tente quebrar uma segunda corrente. Agora pule, vá em frente, vire à direita e pule pelas caixas. Pegue o único caminho que dá, suba as escadas e opere a manivela. Volte até a cachoeira (antes dessa última seqüência de pular caixas, virando à esquerda), mas cuide que agora aparecerá um grupo grande de Ganados, a maioria com o bicho [Vou chamar de Las Plagas a partir de agora. Entenderá o porquê depois.] em caso de ter a cabeça explodida. Mate-os ou fuja para onde estava a cachoeira. Vá até o fim dessa caverna e pegue a ROUND INSIGNIA para fazer a parede atrás dela subir, dando caminho a um portão de ferro.

Quebre os barris, pegue o que tiver dentro e use o barco. Você voltará para um local com um Mercador e uma Máquina de Escrever (aquele pouco depois de você matar uns corvos, que eu disse que podia virar à direita, lembra?). Faça o que for necessário, suba as escadas e saia pela porta. Vá para o local dos corvos para enfrentar mais um chefe.

---

/CHEFE: EL GIGANTE \

|Veja a animação e prepare-se para lutar. Há itens nos cantos do cenário e dentro das casas. Tente evitar deixar o El Gigante destruí-las porque os itens se vão junto. Alguns ataques dele são esquiváveis com A+B ou L+R. Se ele te agarrar, fique girando a alavanca de controle para fazer com que o Leon esfale a mão dele e ele lhe solte. Há uma chance de que, se você salvou o cachorro no início do jogo, ele apareça e fique distraído esse chefe. Sempre atire na cabeça. Lá pelas tantas, algo parecido com as Las Plagas dos Ganados (que na verdade É Las Plagas) vai aparecer nas costas dele. Nesse momento você poderá subir no El Gigante com o botão A e ficar esfaqueando as Plagas com o A ou o B repetidamente. São necessárias umas quatro dessas seqüências de esfaquear para ele morrer. Você pode atirar nas Plagas também, mas, considerando que está no início do jogo, você não deve ter armas que sejam mais fortes que as facadas. FLASH GRENADES são úteis para cegá-lo.

---

/

Refaça seu caminho até a igreja, mas cuide com os Colmillos (cães zumbis) que estarão lhe aguardando na frente dela. Use a ROUND INSIGNIA e abra a porta.

Vá ao altar e pegue os itens que estiverem ali, volte para a porta, dobre para a direita e suba as escadas no fim do corredor. Ande um pouco e olhe para a igreja. O botão A ficará disponível para você pular no lustre. Pule, espere ele voltar e quando ele estiver perto da outra borda, pule de novo. Vire à direita e quebre os barris. Opere aquela mesinha com três bolas de cores diferentes com o A para iniciar outro puzzle.

```
/PUZZLE: ENCAIXAR AS CORES DOS CÍRCULOS COM AS DO CÍRCULO CENTRAL \
|O Objetivo aqui é fazer com que as cores dos círculos de uma só cor coincidam|
|com a respectiva no círculo do meio. É só ver onde tem azul, por exemplo, no |
|círculo central e rodar a luz azul de tal forma que, se botasse ela em cima |
|desse círculo, as partes azuis TODAS iam ficar iluminadas pelo azul. O jeito |
|é o seguinte: Gire 2 vezes o círculo de luz vermelho, 3 vezes o verde e 1 vez|
|o azul depois aperte em 'Combine'. |
\
```

Se dirija até a grade que abriu, entre e veja a animação. Essa é a Ashley. Você terá que protegê-la durante boa parte do jogo. Os símbolos no mostrador de vida dela estão explicados na seção 'Controles - Ashley'. Volte para a parte de baixo da igreja indo para a direita e veja o vídeo.

{{{ [4.2.2] Capítulo 2 - 2 }}}}

Logo que começar, dê uma olhada em volta e quebre os barris. Saia pela porta e veja o vídeo. Vá reto e atire num dos barris do carrinho para que esse mate a maioria dos Ganados. Antes de ir em frente, entre na igreja e mate os dois Zealots (Ganados vestidos de monge) para ganhar 5000 pesetas. Saia da igreja e vá em direção à vila, passando pelo cemitério, pela caverna com o Mercador (agora estará disponível para venda a pistola RED9, que tem o maior poder de fogo do jogo. Apesar disso, eu acho melhor esperar um pouco mais e pegar uma pistola um pouco mais fraca, mas melhor no resto chamada BLACKTAIL).

OBSERVAÇÃO: A maioria dos lugares que tinha itens antes, agora tem de novo. Eu não vou falar para ficar entrando nas casas e pegando os itens dessa vez, já que é só ir aos mesmos lugares que de dia.

Agora que você está na vila, vá para a direita para chegar naquela parte de la em que você pegou os primeiros medalhões e o papel azul (cuide as armadilhas de urso).

Lá, antes de tudo, chegue perto daquela lata de lixo laranja grandona e mande a Ashley se esconder com o X. Mate os Ganados e suba naquela passarela da mesma forma que você fez no capítulo 1. Vire à esquerda nela, chame a Ashley com o X também, atire nas armadilhas, mate o Ganado, pule na área cercada e abra o portão de madeira com a ajuda dela.

Fale com o Mercador em caso de querer compra ou vender (agora vem uma parte um pouco complicada, então você talvez queira dar upgrades nas suas armas) e vá em frente. Ouça a conversa com a Hunnigan, continue, veja o vídeo. Vasculhe os dois andares da casa por itens (entre eles uma erva amarela e uma vermelha), empurre os armários na frente das janelas e espere pelos Ganados no andar de baixo. Cuide para não acertar muitos tiros no Luis e suba quando o ele mandar. Fique derrubando as escadas das janelas e cuide os Ganados que subirem do andar de baixo.

{{{ [4.2.3] Capítulo 2 - 3 }}}}

Dê uma olhada em volta da casa (e dentro dela, se não o fez antes) por itens e entre na casa ao lado do Mercador para pegar um papel e salvar o jogo se quiser. Passe por ele e vire para a esquerda. Você verá umas engrenagens com uma alavanca. Agora você tem duas opções: ir pelo caminho da esquerda e enfrentar muitos Ganados mais duas mulheres com serras elétricas ou ir pelo da direita e enfrentar um El Gigante. Em cada lado há um tesouro (como o BEERSTEIN, por exemplo) a ser pego. Eu vou falar como passar de cada lado e como pegar o tesouro dele, mas recomendo o caminho da direita se você não estiver muito bem no jogo ou for a primeira vez que joga. O da esquerda eu acho melhor se estiver jogando no Professional. Se quiser ir pelos dois caminhos, também dá, mas só recomendo isso se você tiver armas secretas ou já estiver bem acostumado ao jogo.

<<<<<<ESQUERDA:

Mate o Ganado que vier e mande a Ashley se esconder ali perto. Atire nos barris do carrinho para fazer ele explodir. Vá matando os Ganados e suba as escadas ao fundo. Mate mais inimigos até chegar perto da lata de lixo laranja onde o caminho se divide em dois. Chame a Ashley e deixe ela ali. Vá para a direita, pelo caminho mais próximo, e desça a escada do lado direito, quebre os barris, pegue os itens, suba a escada, vire à direita e quebre o barril para uma erva verde (para juntar com a vermelha lá de baixo). Siga reto e pule quando puder. Uma animação aparecerá junto com duas mulheres com serra elétrica mais alguns Ganados. Mate todos, pegue a CAMP KEY e o RUBY, quebre os barris e abra a porta trancada com a CAMP KEY. Chame a Ashley e passe pela porta, quebre a caixa e entre na casa na direita. Vire à esquerda, quebre a janela com a faca, pule e quebre os barris no final para ganhar uma RED GEM. Junte-a com a ELEGANT MASK, volte até a casa e vire para a esquerda. Desça pelo buraco e pegue os itens dali. Suba, saia da casa e continue em frente. Mande a Ashley se esconder e enfrente os Ganados. Desbloqueie a porta e saia.

Passe a ponte, vire à direita e vá em frente, passe pela casa e pare quando estiver na frente de uma escada (com um Mercador em cima).

>>>>>>DIREITA:

Vá até a porta e o El Gigante aparecerá. Você verá que a Ashley apontará para uma pedra no alto. Quando o El Gigante estiver em baixo dela, atire no pau de madeira que a segura. Isso fará ele perder muita vida. Mate-o como fez antes e cuide que, no final, se você estiver em baixo dele, terá que desviar com L+R ou A+B. Cuide para ele não pegar a Ashley também. Se isso acontecer, atire nas mãos e na cara que, com sorte, ele solta ela antes de matá-la. Quebre as correntes, entre nas casas, pegue os itens e uma OLD KEY. Após passar pela segunda casa, olhe para cima e verá um balde suspenso por uma corda. Atire no ponto brilhante, pegue a PURPLE GEM (se você passou pelos dois lados, terá as três GEMS e poderá vendê-las após juntá-las com a ELEGANT MASK) e siga em frente. Quebre as correntes da próxima porta e use a OLD KEY na porta de madeira.

<<<<<< A PARTIR DAQUI, NÃO INTERESSA QUAL CAMINHO VOCÊ PEGOU >>>>>>

A partir das escadas do Mercador (venda a ELEGANT MASK com as GEMS se tiver as três combinadas com ela. Se tiver só duas e não quiser passar pelo outro caminho, venda também. Não se preocupe quanto ao BEERSTEIN, você não perdeu o último CATSEYE), passe em volta da casa para pegar itens e entre nela para salvar o jogo (recomendo) e pegar um papel e um item. Saindo da casa, vire um pouco para a direita e suba o caminho, sempre indo reto. Suba as escadas, e, antes de pegar um teleférico, equipe o Rifle. Comece mirando para a esquerda. Verá um Ganado. Mate ele senão ele sobe no seu teleférico e começa a destruí-lo. Agora vire para a direita e mate os Ganados nos outros teleféricos porque eles tocam machados, facas etc. em você e na Ashley. Tente acertar mais de um de cada vez e vá cuidando os dois lados (especialmente o direito) até chegar na base. Nela,

dê a volta na grade e pule dentro da cabine. Vá para o fundo dela, abra os armários, pegue os itens e saia pela porta. Dali, vá reto e desça as escadas. Onde o caminho bifurca, mande a Ashley ficar parada e vá para a esquerda. Entre na caverna, mate os Ganados, pule a barreira e suba as escadas ao fundo. Mate o Ganado e pegue, dentro do baú no fim da caverna, o YELLOW CATSEYE (eeee! Agora é só juntar ele com o BEERSTEIN e vender por 20000). Volte até a Ashley, faça ela seguir-lhe e desça as escadas. Fale com o Mercador para vender/comprar, salve o jogo e passe pelo portão de ferro.

Vá em frente, chegue perto da casa, veja a animação e prepare-se para desviar de um ataque. Prepare-se para lutar contra um chefe.

```
/CHEFE: BITORES MENDEZ \
|Atire na coluna vertebral dele até ficar só o pedaço de cima lutando. Conti |
|nue atirando, subindo na escada para atrasá-lo até destruí-lo. Use, se tiver, |
|FLASH GRENADES para atordoá-lo, especialmente quando estiver na segunda parte |
|da luta. Esse chefe não tem nenhum ataque altamente preocupante. O mais preo |
|cupante é um que você tem que desviar duas vezes. Se ficar sem munição ou vi |
|da, procure na parte elevada por uma erva vermelha, uma amarela, uma verde e |
|alguma munição. No andar de baixo há munição também, assim como uma erva ver |
|de. |
\
```

Pegue o FALSE EYE do cadáver e verifique se não esqueceu algum item. Vá em cima do corpo e olhe para a direita. Pule por aquela abertura. Você e Ashley se reunirão. Refaça o caminho até o teleférico, passeie nele (dessa vez não tem nenhum inimigo) e vá em frente até chegar numa porta com duas tochas ao lado. Use o FALSE EYE nela e prossiga. Após aparecer uma seqüência, deixe a Ashley parada e avance um pouco. Uma outra animação irá aparecer. Assim que ela acabar, atire com tudo que puder no caminhão senão ele te atropela. Quando ele capotar, vá em frente (ou vire e mate os Ganados, mas é melhor ignorá-los)e, quando a subida acabar, vire à esquerda para pegar um item e um VELVET BLUE. Continue e veja a animação.

### [4.3] - Capítulo 3 ###

Capítulo 3 de 5. Uma mudança geral no cenário do jogo, novos inimigos, apro fundamento maior na história e uma velha conhecida.

{{{ [4.3.1] Capítulo 3 - 1 }}}}

Destrua os barris que ver logo que entrar, sendo eles um no pé da escada, um na esquerda e dois na direita, vá no caminho aberto pela destruição desses dois últimos, vire à esquerda e destrua o barril e as caixas. Vire para trás e pegue 5000 pesetas no baú. Saia desse corredorzinho e entre na casa, pegue a erva verde, salve se quiser e fale com o Mercador (ele tem a venda a ATTACHE CASE L, a BLACKTAIL, o RIFLE (SEMI-AUTO), o SCOPE (SEMI-AUTO RIFLE) e a RIOT GUN. Ele tem mais coisa a venda, mas esses são os que eu recomendo comprar. NÃO COMPRE A BROKEN BUTTERFLY. Quanto aos upgrades, se você fez upgrades na SHOTGUN, não compre a RIOT GUN. Espere pela terceira Shotgun. Se comprou a RIOT GUN, não faça upgrades nela. Faça upgrades no RIFLE (SEMI-AUTO). Se comprou BLACKTAIL ou usa qualquer outra Handgun, faça upgrades nela). Suba as escadas e saia pela porta.

Vá em frente, pegue a munição após a animação. Continue, quando a segunda animação aparecer, espere os Zealots (os Ganados monge) tocarem umas bolas enormes de fogo e vá para o fundo com a Ashley. Suba as escadas. Nessa parte mais a berta, olhe para a direita, vá um pouco para trás, pegue o Rifle e atire no Zealot que está tocando bolas de fogo na sua frente e na sua direita (atire nos barris explosivos). Vire-se de forma que consiga acertar os dois lançadores a trás de você (ou um deles pelo menos). Siga pela ponte ao lado da escada, indo

reto até o fim para dobrar para a direita no fim e pegar, dentro do baú, um GOLD BANGLE. Mande a Ashley ficar parada, pois virá um Zealot com capacete (vo-  
cê tem que acertar em outras partes do corpo) e você terá que matar o último  
lançador de bolas de fogo sem ela estar junto para morrer. (Vá na parte que tem  
um buraco redondo enorme para acertá-lo com facilidade...Esse é um daqueles que  
estava atrás de você, que eu disse que deveria matar os dois ou só o outro).  
Volte para perto da Ashley e entre na casa. Pegue o VELVET BLUE e algum item  
nas caixas e uma erva amarela no baú. Volte para a parte que tem um buraco enor-  
me redondo e vá pela direita dele. Você verá uma manivela. Use-a para erguer o  
canhão e atire com ele. Vá para o local destruído, passe pelo Mercador e entre  
na porta.

Após a conversa, vire à direita e pegue o item dentro do balcão. Pegue a PLA-  
TINUM SWORD atrás da mesa, na parede. Suba as escadas, vire à direita duas ve-  
zes, vá até o fundo, mate o Zealot, mate os Zealots que vierem. Vá até a mesa,  
pegue o dinheiro e a GOLDEN SWORD da parede.

---

/PUZZLE: TROCAR AS SWORDS DE LUGAR \

|Eu nem devia considerar um puzzle, de tão ridiculamente fácil que ele é. Bote|  
|a PLATINUM SWORD no lugar da GOLDEN SWORD e vice versa. |

---

Vá para onde você botou a PLATINUM SWORD e passe pela porta.

Continue em frente, veja a animação e continue indo para a porta simples,  
não a dupla. Mate os Zealots que aparecerão, entre na casa e pegue alguns itens  
antes de ir em frente. Cuide o atirador de flechas, fique com a Shotgun na mão  
para matar os inimigos de escudo. Entre na porta atrás deles. Suba na parte ma-  
is elevada, pegue a erva verde num lado, destrua o barril noutra e, nesse mesmo  
lado, pegue a CASTLE GATE KEY do baú. Virão vários inimigos, sendo que muitos  
deles terão a Las Plagas desenvolvida (bicho da cabeça). Cuide para a Ashley  
não morrer enquanto mata eles. Após isso, volte até a parte onde você se reen-  
controu com o Luis e abra a porta dupla com a CASTLE GATE KEY.

Vá em frente. Veja a animação. Vá em frente de novo e veja a parede subir.  
Olhe para trás e para cima para ver um ponto brilhante. Pegue a GREEN GEM. Sal-  
ve o jogo na Máquina de Escrever e passe pela porta. Vire à esquerda e quebre os  
dois barris. Vire 180°, vá em frente e vire à esquerda para pegar munição na ca-  
deira e checar o quadro do Saddler para ele cair e você ganhar 5000 pesetas. Dê  
outra volta de 180° e quebre o vaso. Vire para a direita e pegue o papel no fun-  
do. Quebre os barris para uma erva amarela e vire à esquerda. Você verá duas es-  
tátuas cuspidoras de fogo. Antes de chegar nelas, vire para a direita e examine o  
quadro para ganhar a PRISON KEY. Volte até a parte que tinha dois barris e uma  
porta azul perto. Mande a Ashley ficar parada e abra a porta, porque vai come-  
çar uma batalha contra chefe. Desça as escadas, procure por uma erva verde e  
chute a porta da prisão. Após a animação, puxe a alavanca para começar a bata-  
lha.

---

/CHEFE: GARRADOR \

|Na verdade, ele é mais um subchefe, pois mais tarde você verá ele no meio de |  
|inimigos comuns. Ele é cego, então ele lhe acha muito mais facilmente se você|  
|atirar ou correr ao invés de andar. Fique andando e atire na Las Plagas nas |  
|costas dele quando puder. Você pode atirar nos sinos para atraí-lo. Ele não |  
|tem nenhum ataque que mate direto (apesar de ele ter um ataque que não preci |  
|sa se ter tão pouca vida para matar direto), mas quando atacar, saia de perto|  
|dele. Não muitos tiros nas costas e ele estará morto (se bem que a quantidade|  
|de tiros depende da arma, por isso uma Magnum é a melhor escolha). |

---

Junte-se à Ashley, salve (muito importante) e vá para o lugar das estátuas



que cospem fogo. Zealots estarão lá. Mate-os e passe pela porta no fim do corredor.

Agora aparecerão MUITOS Zealots. Mate todos, (DICA: Fique parado na porta usando o Rifle semi-automático) pegue itens nos vasos, barris e balcões e procure por umas escadas que você pode descer. Desça, mate os Zealots (se tiver algum) e entre na porta. Está vendo aqueles dois quadrados salientes no chão? Passe por cima de um e mande a Ashley ficar nele e vá em cima do outro. Após a animação, pegue a erva verde e munição e saia da sala. Mais inimigos aparecerão (não adianta ficar dentro da salinha porque eles caem do teto também) e você deve matá-los e chegar na manivela. Mande a Ashley operá-la para ter mais segurança ou opere você mesmo para ir mais rápido. Mate os Zealots de foice, suba as escadas e você verá que Ashley notou que tem duas manivelas naquela passarela. Pegue os itens dos vasos, fique de frente para o chafariz e olhe para os lados. Você verá que tem uma paredezinha em cada lado. Escolha uma delas e ajude a Ashley a subir. Agora, fique cuidando com o Rifle inimigos que aparecerão para seqüestrar ela, assim como inimigos que aparecerão para lhe matar. Quando ela acabar com uma manivela, uma animação mostrará que uma ponte emergiu, porém só uma parte. Ela irá girar a segunda manivela, então continue cuidando os inimigos e, assim que ela finalizar, ela ficará próxima da paredinha onde você ajudou ela a subir para que seja resgatada. Pegue ela e vá pulando nas pontezinhas. Saia pela porta.

Assim que entrar nessa sala, vá reto até ficar entre as duas estátuas de anjo. Vire para trás e para cima. Verá um ponto brilhante no olho do anjo. Atire nele para ganhar um SPINEL. Indo para a direita, você encontrará um balcão com um SPINEL e um baú com algum item. Indo para a esquerda, encontrará um vendedor no lado de uma porta (Shooting Range, onde dá para ganhar bonequinhos, mas isso eu explico outra hora), uns vasos e munição. Após ir para esses lados, siga reto pelo meio e veja a animação para começar o Capítulo 3-2.

{{{ [4.3.2] Capítulo 3 - 2 }}}}

Entre pela porta bem próxima. Quebre os barris, siga em frente e desça a escada. Continue que daqui a pouco ouvirá passos na água. São os Novistadores, uns insetos gigantes e invisíveis nessa parte. Assim que um lhe atacar, tente mirar e atirar enquanto você ainda sabe onde ele está. Eles ficam visíveis um pouco depois de levar um tiro. Aproveite essa vantagem para matá-los. Procure ver na água também se eles estão perto. Siga pelo corredor e desça as escadas. Mais dois Novistadores atacarão. Mate-os (sempre pegue os EYE que eles largam, seja BLUE EYE, RED EYE ou GREEN EYE), pegue os pontos brilhantes na água e a munição no cano aberto. Suba as escadas à sua esquerda e saia pela porta. Aqui vários Novistadores aparecem. Comece indo para a esquerda. Mate o inimigo, passe pela barreira indo para a esquerda, entre na porta, pegue uma erva verde e munição nas caixas e a BUTTERFLY LAMP do baú (junte EYE de qualquer cor que tiver com ela. Se tiver as três cores, venda após juntar). Gire a válvula para drenar a água e saia pela porta. Olhe para cima e meio para a direita logo após sair. Você verá uma baba. Ali tem um Novistador invisível. Pegue a arma que tira mais dano que tiver (provavelmente o rifle) e atire ali. Ele vai cair, mas não morreu ainda, então acabe com ele. Mais um vai aparecer. Volte para a parte principal dessa sala (quando eu disse para entrar à esquerda). Entre nas celas para pegar itens (entre eles um papel e uma erva amarela) e desça pela escada que dá onde a água foi drenada. Chute a grade, vá reto até o lado da escada, pegue a VELVET BLUE, vire para trás, mate o Novistador e suba a escada. Vire à esquerda, pegue munição, suba a outra escada e passe pela porta. Cuide para não ser acertado pelos machados, uma vez que isso resulta num Game Over. Para saber onde eles passam, olhe um risco no chão. O segundo machado você tem que desviar pulando. É só pular na hora certa. O terceiro, apesar de serem dois, é só passar quando eles estão quase chegando na parede. Pegue o ponto brilhante (VELVET

BLUE) e saia pela porta. Suba pela escada, pegue o dinheiro e o SPINEL nos barris e saia por outra porta. Após a animação, vire à direita, vá perto da beira e atire nos Zealots. Eles sairão correndo, então tente acertar com algo que mate vários de uma vez. Tente matar todos para conseguir vários SPINELS e um ILLUMINADOS PENDANT (para descer, vá reto a partir da porta). Descendo ou não a escada, volte para o ponto de onde eu disse para matar os Zealots. Pule no lustre, pule para o outro lado. Vire à esquerda para quebrar uns vasos (com dinheiro e uma VELVET BLUE) ou à direita e depois à direita de novo para achar outro lustre. Pule por ele para o outro lado, vire à esquerda, quebre o vidro e pegue a ELEGANT MASK de dentro do baú. Antes de voltar, puxe a alavanca perto das grades para fazer elas abrirem. Você verá que o Mercador não está mais no andar de baixo, então suba as escadas que ficavam na frente dele para achá-lo (e vender a BUTTERFLY LAMP se tiver os três EYE mais os EYE que sobraram menos 1 de cada cor) e entrar na porta ao lado.

Pegue a erva vermelha no fundo da sala, prossiga, pegue o papel e saia pela porta. Mate os Zealots do andar de cima com o Rifle e os de baixo com a Shotgun para poder quebrar os vasos em paz e entrar na porta da esquerda da sala. Quebre os barris, suba as escadas e mate o Zealot. Saia, vire à esquerda, pegue munição, vá para a direita e mate os Zealots (se o vermelho estiver aí ainda, priorize ele, senão seu trabalho será em vão). Matando ou não, desça para o andar onde ele estava, mate quem estiver ali, entre na salinha à direita, pegue a munição e dinheiro. Se ele fugiu, volte para a porta que você usou para chegar no terceiro andar, desça as escadas, saia pela porta e ele aparecerá com uma metralhadora giratória. Mate-o e pegue a GALLERY KEY. Use-a na porta trancada do segundo andar (é o andar onde o Zealot vermelho estava, não o no que as escadas levam), atire no ponto brilhante no olho do veado e quebre os vasos. Faça o puzzle (apertando no botão da mesinha no centro da sala).

---

/PUZZLE: DEIXAR AS FIGURAS DOS QUADROS DE FORMA QUE FIQUEM SEIS PESSOAS MORTAS\  
|Basicamente, só se usa a figura onde aparece uma pessoa morta e a que aparece|  
|duas. A que aparece três é inútil. Use a ordem 1, 3, 4, 2. |  
\  
/

Uma passagem se abrirá. Passe pela porta atrás dela. Veja a animação e mate os Zealots. Uma animação aparecerá e Zealots com bestas aparecerão. Mate-os, cuide para os que têm lança-mísseis não lhe acertarem. Suba as escadas e você verá um quadro grande (ou ele está do outro lado, dependendo de qual escada subiu). Na frente dele, vire à direita e verá um botão. Aperte-o para fazer uma plataforma subir. Vire para ela e vá pela esquerda para pegar um SPINEL em cima de uma cadeira. Vá um pouco mais para a frente e passe pela porta para pegar uma erva amarela. Saia pela porta que entrou e vá para o outro lado. Passe por mais uma porta, quebre o vaso e aperte o botão. Uma ponte se estenderá. Quando for sair, cuide os dois Zealots de lança mísseis. Mate eles e atravesse a ponte para pegar o GOAT ORNAMENT e fazer uma porta branca abrir (perto do botão vermelho e do quadro). Passe por ela.

Salve o jogo se quiser e vá em frente. Entre na porta à esquerda, atire no ponto brilhante em cima da porta do outro lado e passe por ela. Vá em frente e verá um chafariz. Pegue os itens dela e continue ao lado da porta para achar uns barris. Quebre eles para abrir caminho e passe pela porta no final.

Vá reto e desça a escada. Passe pelo portão, quebre os barris, vá pela esquerda, mate qualquer Colmillo (cachorro zumbi) que lhe atacar. Eu aconselho a usar o mapa para chegar nos dois pontos pretos grandes, mas vou tentar descrever. Depois de virar a esquerda e ir até o fundo, vire à direita, direita na primeira entrada, vá em frente, quando tiver duas opções, vá à esquerda, continue, suba as escadas, vá até o chafariz e pegue a MOONSTONE (RIGHT HALF). Se atire e vá à esquerda de novo. Dessa vez, ao invés de virar para a direita, vá para a esquerda e esquerda de novo quando der. Passe pela ponte, vire à direita

e pegue a MOONSTONE (LEFT HALF). Junte elas e volte ao portão pelo qual você entrou no labirinto. Saia por ele, suba as escadas e cuide a esquerda para ver uma porta. Use a BLUE MOONSTONE nela.

P.S: Nesse labirinto há uma RED GEM. Ela está no canto inferior esquerdo dele.

{{{ [4.3.3] Capítulo 3 - 3 }}}}

Quebre os vasos e pegue os itens nessa sala. Entre na sala sem porta e venda o que quiser para o Mercador, pegue o papel e abra o armário no lado dele para pegar um MIRROR W/ PEARLS & RUBIES. Volte para a parte onde você começou e entre na porta ao fundo. Vá em frente, quebre o vaso, pegue a erva verde e munição em cima da mesa, vire à direita e vá até a porta no fundo. Quebre as caixas e pegue os itens. Pegue a erva verde em cima da mesa e destranque a porta do outro lado. Não passe por ela e sim pela que você entrou. Antes de sair, olhe o balcão na direita para pegar 5000 pesetas. Agora, após o corredor terminar, vire à direita. Aperte o sino para puzzle iniciar.

---

/PUZZLE: SINO E O QUADRO \

|Você deve ter notado que há anotações nas paredes dessa sala. Uma delas fala |  
|que o pão é o início. Outra fala que a carne é para aproveitar o presente, oul  
|tra diz que a sobremesa é para comemorar o tempo restante. E a última diz que|  
|a garrafa quebra após tomar o último drink, fazendo eles voltarem do 'pó' de |  
|onde vieram. Basicamente, isso fala da vida (como se ninguém tivesse notado).|  
|Eu sinceramente não sei exatamente onde estava a dica do que fazer, mas des |  
|confiei do fato de a garrafa quebrar. E era essa a solução. Em suma, aperte o |  
|sino, pegue um Rifle e atire na garrafa de vinho do quadro. Também dava para |  
|saber disso vendo que a garrafa era um pouco saliente e atirar nas comidas fa|  
|zia o quadro virar contra a parede. |

---

Entre onde tinha a grade antes. Quando chegar perto do baú, uma jaula cairá sobre você, junto com um Garrador e alguns Zealots. Mate todos, pegue o HOUR GLASS W/ GOLD DECOR (para sair da jaula, se não tiver saído ainda, atire com armas fortes nos cadeados) e saia pela porta.

Vire à esquerda e pegue a munição. Mate os Zealots lá em baixo e ative a alavanca que estava perto deles (cuide que o inimigo de escudo PODE lhe acertar de trás da grade). Uma ponte se erguerá e mais Zealots aparecerão. Mate-os, passe pela ponte dobrando à esquerda no final, desça a escada, cuide o Zealot que lança flechas e pegue o dinheiro em cima da mesa. Pule, pegue os itens junto com o ROCKET LAUNCHER, quebre o vaso, pegue o VELVET BLUE, suba as escadas, mate o inimigo e quebre o cadeado para sair no início da ponte. Passe pela porta ao final dela. Suba as escadas, quebre os vasos para pegar uma SPINEL, fale com o Mercador (ele já tem a ATTACHE CASE XL e talvez você queira vender o ROCKET LAUNCHER e SPINELS) e passe pela porta.

{{{ [4.3.4] Capítulo 3 - 4 }}}}

Luiiiiiiiiis! Dê a volta nesse andar, pegando os itens dos vasos e 5000 pesetas detrás do quadro do Saddler. Quando estiver se aproximando do lado que tem uma porta dupla, ouvirá a Ashley gritar. Quebre qualquer vaso que faltar e desça as escadas para ter uma vista melhor dela. Atire nas correntes (aconselho a tirar na parte da corrente ao lado dela, para garantir que não será morta com o tiro). Mate os Zealots que aparecerem (Depois da Ashley tentar sair pela porta, cuide que um besteiro aparecerá à esquerda). Após matar a segunda onda de inimigos, a filha do presidente vai pegar uma chave e você irá controlá-la.

Vire à esquerda e olhe ao lado do balcão. Pegue o SPINEL, vá para a parte se parada da porta por colunas e pegue uma erva amarela. Passe o busto gradeado, a

Máquina de Escrever e o corredor para encontrar um Zealot. Mate ele usando os a bajures da sala, engatinhe por debaixo das mesas para escapar e gire a manivela para abrir a grade (se estiver jogando no Professional, espere ele estar perto, engatinhe, espere ele, engatinhe e gire a manivela. Fique nesse esquema). Nessa sala haverá mais um inimigo, mas duas manivelas. Mate-o ou prenda na outra sala para girar elas em paz. Passe, pegue a erva vermelha à direita e siga por ali. Passe pela porta.

Empurre o armário à sua frente assim que entrar para revelar um botão. Pegue a erva verde e passe por baixo da mesa perto da porta. Vá até o fundo e aperte no botão. Passe pelo caminho aberto e aperte no botão em frente. Pegue o item brilhante (STONE TABLET), saia pela grade aberta para voltar ao primeiro botão e pressione-o. Passe pelas grades e saia pela porta (olhe o armário ao lado de la para dinheiro e perto das cadeiras para um VELVET BLUE). Continue, pegue o SPINEL e continue até o final. Você verá uma porta trancada e uma mesa no meio da sala. Use-a para iniciar um puzzle.

```
/PUZZLE: BOTAR AS PEÇAS EM ORDEM PARA FORMAR UMA FIGURA \
|Quem nunca jogou um puzzle desses? Eu odeio eles. =( Bem, pra quem tem preguiça de fazê-lo como eu, mexa as peças na ordem (bote o cursor em cima do espaço e aperte A nessa ordem):
|
|  ___  |  ___  |  ___  | | | |
||12 | |3/11| |2 |
||   | |   | |   |
|  ___  |  ___  |  ___  |
|
|  ___  |  ___  |  ___  | | | |
||5/13| |4/10| |1/9/|
||   | |/16 | |17 |
|  ___  |  ___  |  ___  |
|
|  ___  |  ___  |  ___  | | | |
||6/14| |7/15| |8/18|
||   | |   | |   |
|  ___  |  ___  |  ___  |
\
```

Bote a STONE TABLET no espaço vazio e a porta se abrirá. Entre nela, passe pela mesa, abra o baú, pegue o GOLD BANGLE, olhe o busto, pegue a SALAZAR FAMILY INSIGNIA. A porta irá trancar, ele irá se virar e revelar um baú. Abra-o e pegue o SERPENT ORNAMENT. Ela reabrirá, mas as armaduras lhe atacam. Fuja delas, é o único jeito. No caminho de volta para a sala onde conseguiu o STONE TABLET, algumas armaduras estarão em posição de ataque. Fuja delas com o combo A+B ou L+R. Ao chegar na sala mencionada acima, saia pela porta.

Sabe quando você pegou a erva vermelha? Tinha uma porta no lado esquerdo. Entre nela (é a porta que você verá ao ir reto). Abra a gaveta e pegue o VELVET BLUE. Pegue o SPINEL mais para o fundo, desça os degraus, pegue o papel, vire 180° e pegue a munição na escrivaninha. Use a SALAZAR FAMILY INSIGNIA no selector e gire-o. Uma passagem se abrirá. Suba a escada, vire à direita, pegue o dinheiro e vá para o outro lado. Siga até o fim para sair por uma porta e se reencontrar com Leon.

### [4.4] - Capítulo 4 ###

Última parte do castelo, muitas formas de fazer dinheiro, muitos inimigos a serem mortos.

{{{ [4.4.1] Capítulo 4 - 1 }}}}

Veja a animação e passe pela porta que marcou o fim do capítulo 3-3. Volte por ele até a sala com as mesas, pouco antes do Garrador e os Zealots na jaula.

Vire à esquerda para entrar naquele corredor que dava para uma sala que teve o cadeado da porta quebrado. Entre nessa sala, cuide os Novistadores que estarão aí e passe pela porta que tinha o cadeado. Entre à direita e vá em frente até chegar no chafariz. Dê uma ajuda para a Ashley passar pela janela ao lado da porta e destrancá-la. Entre e pegue os tesouros, que incluem 5000 pesetas, uma erva vermelha, um ELEGANT PERFUME BOTTLE e, o principal, uma BROKEN BUTTERFLY (viu por que eu disse para não comprá-la?). Volte até onde você começou o capítulo atual e entre na porta dupla.

Vire à direita e quebre os vasos. Pegue a munição no lado esquerdo e atravesse a lava em cima daquela coisa. Passe pela porta.

Vá em frente até aparecer a animação. Equipe o Rifle e tente acertar os inimigos em cima dos dragões. Quando você matá-los, verá que baús aparecerão. Continue em frente, olhando para o lado nas áreas mais abertas para pegar os tesouros (5000 pesetas um, ILLUMINADOS PENDANT o outro). Atravesse a grade giratória e vá até o fundo para ver uma segunda animação. Mate o Zealot no dragão (fique atrás da parede e alterne por onde vai atacá-lo para ele ficar visível), pegue o LION ORNAMENT no baú atrás dele e volte até a Ashley (cuide os inimigos no caminho). Vá à direita para ver um bonde e entre nele. Quebre os vasos, destranque a porta, passe por ela. Você estará onde começou o capítulo 3-1.

Se lembra da parede que subiu? Veja a figura nela. Falta pedaço. Use o LION ORNAMENT, GOAT ORNAMENT e SERPENT ORNAMENT para fazer ela descer. Vá até pouco antes da escada e olhe para a direita. Vá por ali, subindo as escadas para encontrar um quadro (tire ele da parede para achar 5000 pesetas em um buraco) e um vaso contendo uma HAND GRENADE. Volte, suba a pequena escada e passe pela porta. Pegue o bonde, quebre os vasos e saia da sala.

A primeira coisa que eu aconselharia a fazer nessa parte é virar à direita e entrar na porta mais próxima para salvar o jogo e falar com o Mercador (tem um Shooting Range também). Saia e continue à direita (ou reto, se não tiver entrado). Próximo à mesa, pegue a erva amarela, vire à esquerda e abra o balcão para pegar um SPINEL. Pegue o papel no outro lado da mesa e passe pela porta.

Vá reto, pegue a munição, vire para a esquerda, passe pelas estátuas (desvie o ataque de algumas), vire à direita. Antes de entrar, mande a Ashley ficar no corredor. Vá até a mesa no centro e pegue o KING'S GRAIL. Algumas armaduras começarão a lhe atacar (como foi quando você pegou o SERPENT ORNAMENT). Atire nos capacetes para revelar as Las Plagas e, ou use uma FLASH GRENADE, ou continue a tirando. Após dois grupos de três Armaduras, a porta será aberta. Volte ao Mercador e vá para a esquerda dessa vez. Entre na porta.

Empurre uma daquelas estátuas para um dos botões e a outra para outro. Bote a Ashley no terceiro e vá em cima do quarto (os botões são a parte do piso com cor diferente). Passe pela porta que se abrirá e veja a animação. Está vendo as luzes vermelhas no teto? São quatro. Atire nelas para fazer o teto parar de descer e passe pela abertura. Vá pelo corredor até uma animação aparecer. Atire rápido nos "motoristas" e saia da frente daí com a Ashley. Nessa sala, quebre os barris e as caixas para itens, abra o balcão próximo à porta para conseguir o ELEGANT CHESSBOARD e abra o baú para pegar o QUEEN'S GRAIL. Quebre o cadeado, saia.

Agora, ao invés de ir até o Mercador, vire à esquerda e verá uma passagem. Siga por ali, pegue a FLASH GRENADE na cadeira e mate os Zealots ao fundo. Antes de prosseguir, olhe para o canto superior esquerdo para ver vários pontos brilhantes (acho que não tenho que falar o que fazer com eles, né hehe). No fim do corredor (onde estavam os Zealots), bote o KING'S GRAIL na mão do rei e o QUEEN'S GRAIL na da rainha. A porta será destrancada. Passe por ela.

Antes de mais nada, pegue os itens dentro dos vasos à direita e à esquerda. Seguindo pelo corredor, abra os balcões para pegar dinheiro. Perto da porta, vire à direita e pule pela janela para pegar uma erva vermelha. Suba a escada do lado de fora e vá até o fim dessa passagem. Pegue um BUTTERFLY LAMP no baú. Vire para trás ande um pouco e pule para a direita. Siga em frente e veja a animação. Mate os vários Novistadores (eles não estão mais invisíveis e tente matá-los no ar para gastar menos munição) e pegue os EYES que eles largarem. Atire no casulo deles algumas vezes para fazê-lo cair e deixar vários EYES (talvez deixe alguns Novistadores também. Junte os EYES no(s) BUTTERFLY LAMP(S) que tiver. Isso era opcional, mas eu estou fazendo este guia de forma que você, além de acabar o jogo, ganhe bastante dinheiro). De um lado dessa passagem tem uma porta, de outro, uma alavanca. Vá para essa última. A ponte não descerá, então atire nas junções dela com a parede e atravesse-a para passar por uma porta. Vire à esquerda para ver um Mercador e salvar o jogo. Continue pelo corredor e saia pela porta, quebre os barris, veja a animação, atravesse a ponte correndo e dobre à esquerda. Suba a escada, mate os Zealots. Cuide os que tocam bolas de fogo no alto do castelo, pois elas tiram muita vida (mate-os com o Rifle...Espero que você o tenha). Entre na porta desse andar de cima.

Assim que entrar, olhe para cima e verá uns pedaços de madeira trancando a engrenagem (um bem próximo e o outro um pouco longe). Atire neles e suba a escada à direita. Vire à direita, vá até o fim, quebre a caixa, pegue o item, vá ao outro lado desse andar para pegar munição e subir a escada próxima ao pilar. Assim que subir, vire 180° e olhe para cima. Atire nesse pau de madeira e siga pelo andar, subindo alguns degraus, pegando uma erva verde, um papel e ativando uma alavanca. Veja a animação e comece a descer as escadas. Zealots aparecerão. Seu objetivo é chegar no andar mais inferior (que não é por onde você entrou). Vá matando e andando até chegar no primeiro andar. Veja a animação e espere o Zealot tocar a dinamite antes de andar. Mate os inimigos perto das caixas, pegue os itens e saia pela porta grande.

Mais inimigos... Pegue os primeiros com o Rifle (não gaste muito porque o pior ainda não chegou). Aparecerá uma animação e, adivinhe, mais Zealots. Mate-os e entre na porta agora acessível. Não se esqueça do GOLD BANGLE no corpo do Zealot que usava lança-mísseis.

MAIS Zealots estão aí, junto com dois Wolverines (tá, tá, todo mundo faz essa piada). Agora é que a cobra fuma, então tente começar já acertando algum desses subchefes (com o Rifle, que é provavelmente a arma mais poderosa que você tem). Use os sinos se necessário, cuide com os Zealots e não se esqueça de pegar as 15000 pesetas que cada um larga. Também pegue uma erva verde próxima a entrada e munição num vaso. Siga pela porta. Pegue os SPINELS dos bustos, suba as escadas e passe por mais uma porta. Veja a animação e cuide a seqüência de A+B ou L+R.

Siga reto e pegue a CROWN com um cadáver. Pegue um VELVET BLUE próximo a um corpo empalado. Pegue a erva amarela e munição próxima ao Mercador. Salve o jogo e suba as escadas.

Prossiga, pegando um VELVET BLUE (no cano que está jorrando água) e uma erva vermelha no caminho (em outro cano há um SPINEL). Passe pela porta.

Passe reto pelos corredores, vá desviando os ataques do Right Hand e entre na sala. Vá em frente e, quando não tiver mais para onde ir, vire à direita. Puxe a alavanca e tente sair da sala. A porta está trancada e agora o Right Hand está no andar de baixo.

---

/CHEFE: RIGHT HAND

|A maioria dos ataques dele é esquivável. Você verá um tubo de nitrogênio nes |  
|sa sala e nas outras. O jeito é atirar quando ele estiver congelado. Para is |

|so, espere ele chegar perto e derrube o tubo. Atire com a arma mais forte que  
|tiver. A essas alturas, a porta deve estar destrancada. Vá para as outras sa  
|las e repita o esquema.

|  
|NOTA: Matar esse chefe não é obrigatório. Você pode voltar para a primeira en  
|trada do corredor e entrar no elevador.

Se você matou o Right Hand, pegue a CROWN JEWEL. Matando ou não, volte para a primeira entrada do corredor para usar o elevador e acabar essa divisão do capítulo.

{{{ [4.4.2] Capítulo 4 - 2 }}}}

Vá em frente, pegue a erva verde, desça a escada, quebre os barris, pegue os itens e o papel próximo à porta dupla. Entre no Shooting Range e fale com o Mercador se quiser. Passe pela porta dupla.

Comece andando, mate os dois Ganados (SIM! ELES VOLTARAM!) e pegue um VELVET BLUE no carrinho de mina. Quebre os barris por itens e siga em frente. Pule a escada e mate os inimigos, puxe a alavanca próxima ao trilho e pegue um VELVET BLUE no carrinho atrás de você. Suba as escadas ao fundo (não a na vertical, as outras) e vá próximo à grade para pegar 5000 pesetas e puxar uma alavanca. Sabe o carrinho que foi chamado quando você acionou a primeira alavanca? Agora você pode pegar o item dele indo próximo de onde ela foi acionada, pelo lado de trás da grade. No caminho, porém, aparecerá um Homem da Serra Elétrica. Mate-o, pegue as 10000 pesetas que ele deixa e use novamente a primeira alavanca para ter acesso ao carrinho e conseguir a DYNAMITE. Volte mais uma vez para perto da alavanca e use a DYNAMITE na pedra enorme. Saia de perto e passe pelo caminho liberado quando ela explodir. Mate os Ganados e passe pela porta.

Um chefe lhe aguarda. Na verdade, dois. Ande até a animação aparecer.

/CHEFE: EL GIGANTE x 2  
|Aqui se aplica o que foi usado na batalha contra apenas um deles, mas tem uma  
|ajudinha contra o segundo. Procure por uma plataforma com uma escada. Suba-a,  
|vá para a parte que deixa você usar um deslizador com o A e espere eles esta  
|rem perto. Quando estiverem balançando o lugar onde você está, use o desliza  
|dor, aperte A na alavanca e espere um estar em cima do círculo no meio da sa  
|la para apertar A de novo. Ele cairá na lava e morrerá (só não chegue perto  
|dali porque ele vai te puxar). Mate o outro normalmente e pegue as 15000 pese  
|tas. Saia pela porta e volte para pegar as 15000 pesetas do que caiu na lava,  
|assim como qualquer item que tenha deixado ali.

Vá em frente até ouvir o barulho dos Novistadores. Pegue uma erva verde à esquerda e siga pela direita, pegando uma FLASH GRENADE e subindo, até poder virar para a direita mais uma vez e entrar numa caverna. Na parede do fundo dela, ative o botão, veja a animação e prepare-se, pois vários Novistadores lhe atacam. Siga em frente ao sair da caverna, pegue a munição, suba, atravesse a ponte e entre na caverna. Ative o outro botão, mate mais Novistadores e vá em direção àquela grade (que tinha uma porta que foi derretida). Passe por ela apertando no seu botão e continue em frente, cuidando com as armadilhas (que aquela pedra cai, estilo Mortal Kombat Mythologies). Quando chegar numa parte que tem 3 dessas bem próximas, use a alavanca para mudar a ordem na qual elas caem. Passe da primeira, espere as duas caírem e passe pela segunda. Continue, pegue o item em cima da sepultura (ROYAL INSIGNIA) e aperte A de novo para subir com ele.

{{{ [4.4.3] Capítulo 4 - 3 }}}}

Quebre os barris e pegue o papel perto da casa. Fale com o Mercador (junte a ROYAL INSIGNIA e CROWN JEWEL com a CROWN e venda-as), saia da casa e vá em frente. Uma hora você verá dois Ganados em meio a destroços. Mate eles, pegue o dinheiro em cima do balcão e a munição no barril e siga em frente para ver mais deles em volta de uma fogueira. Mate todos e siga à direita para pular uma janela e entrar na casa mais inteira. Pegue o dinheiro dela e use a manivela pra abrir um buraco no chão. Desça por ele.

Vá em frente, cuide por caixas nos buracos do corredor. Quando chegar na área aberta, olhe ali em baixo por uma escada que desce. Vá pela escada da esquerda para chegar nela, matando os Ganados e tirando as armadilhas. Até chegar ali você deve ter ouvido o barulho de serra elétrica. Não se preocupe por enquanto, apenas pegue o STAFF OF ROYALTY dentro da sepultura e siga em direção ao outro lado do labirinto. Quando chegar, verá que tem uma porta. Tem um Homem da Serra Elétrica ali e um no andar de cima. Mate-os, assim como os Ganados que estive rem junto, pegue os itens e, no andar de cima, pegue a erva amarela e a KEY TO THE MINE em cima da mesa. Mais inimigos aparecerão. Suba as escadas que levam a porta de ferro próxima, pegue a erva vermelha e use a KEY TO THE MINE nela. Cuide por uma caixa com dinheiro neste corredor. Abra a porta e vá até o centro da sala para iniciar uma seqüência igual a aquela de quando você estava com a Ashley, onde o teto começa a cair. Atire nos pontos vermelhos do teto, mate as Plagas e pegue dinheiro dentro da sepultura. Passe pela porta que se abriu, desça a escada, quebre os barris e passe pela porta no fim.

Vire à direita, quebre os barris, siga em direção ao carrinho, pegue a erva verde, entre nele, vá até o do meio e atire na alavanca. Passe para o da frente e atire nos Ganados que estão nas plataformas para não caírem nos carrinhos. Assim faça durante todo o percurso, cuidando algumas horas que terá de desviar de paus de madeira com L+R ou A+B e uma parte que um Homem da Serra Elétrica pode cair no carrinho, onde você terá que atirar na alavanca mais uma vez para continuar. Pule no fim do trilho e se agarre na beira. Abra a porta, pegue o STONE OF SACRIFICE, continue pela passagem aberta e suba a escada.

Vá até a fogueira e verá uma porta que tem um leão nela. Abra-a com a STONE OF SACRIFICE e use o elevador.

{{{ [4.4.4] Capítulo 4 - 4 }}}}

Siga em frente, pegue a munição à direita (junto com a Máquina de Escrever), desça as escadas e tente atravessar a ponte. Veja a animação, suba a escada, suba a escada na vertical, quebre os vasos por itens, mate os Zealots, pule na mão do Salazar quando ela estiver próxima e espere ela subir. Olhe para trás, mate os inimigos, pule e use a alavanca. Parte da ponte será levantada. Pule de volta na mão e pule na plataforma entre as mãos. Use a alavanca para fazer a outra mão se mover, pule nela e para o outro lado (andar de baixo). Desça a escada, mate o Zealot, pegue 5000 pesetas dele e munição do vaso, e use a alavanca próxima para levantar o resto da ponte. A grade que impedia sua saída será aberta, então mate o inimigo e passe por ela para atravessar a ponte. Enquanto estiver atravessando, terá que fugir do Salazar usando A para correr, L, R e L+R para desviar das colunas. Atire (ou chute) o cadeado da porta no final para sair e continuar a perseguição do lado de fora. Continue usando o A e prepare-se para pular uma hora. Suba a beira e passe pela porta.

Veja a animação e cuide para não ser acertado por sua faca. Suba as escadas, desvie dos barris e suba pela plataforma de madeira quando puder, usando a escada vertical no fim. Mate os inimigos, vire à esquerda para subir um pouco e pegar uma erva verde ou vire à direita para quebrar uns barris e tirar as caixas de cima do elevador que você usará para subir. CUIDE COM UM ZEALOT QUE TOCA DINAMITE, ASSIM COMO QUALQUER UM QUE VENHA ATRÁS DE VOCÊ. Durante a subida, inimigos irão cair para lhe atrapalhar. Mate-os e saia quando for possível. Vá em



frente, quebrando os barris e, quando próximo a um elevador (não o que você usou a pouco), ande próximo da beirada para ver uma parte onde pode pular e pegar um GOLD BANGLE de dentro de um baú. Suba e use o elevador. Suba um pequeno lance de escadas, pegue a munição em cima da mesa, fale com o Mercador e salve o jogo porque aí vem chefe. Passe pela porta.

/CHEFE: RAMON SALAZAR \

|Se você tem o Rifle semi-automático, essa batalha não vai ser muito difícil, |  
|mas ainda há chances de você morrer algumas vezes. Para acertar o chefe, ati |  
|re no olho até que o Ramon fique visível. Atire nele. É só isso o que tem que |  
|fazer, mas os ataques dele são perigosos. Ele tem quatro ataques: um que ele |  
|usa um tentáculo para lhe acertar (desvie com o combo), um que ele bate com a |  
|cabeça (parte com o olho) no chão em alguns pontos (desvie ficando entre duas |  
|batidas da cabeça), um que ele usa a cabeça para atacar (desvie com o combo) |  
|e o outro, o mais perigoso, ele abre a boca e mata na hora se você for pego. |  
|Esse ataque é lento, mas o perigo dele é que você pensa que virá um combo pra |  
|desviar e fica parado. Também esse ataque pode pegar quando você está recarre |  
|gando a arma ou fugindo de outro ataque. |

Pegue qualquer item que tenha deixado por aí, as 50000 pesetas do Ramon e saia pela porta.

Quebre os barris e desça pela corda. Quebre os dois barris e desça pelo elevador.

Vá em frente. quebre as caixas e pegue a munição. Fale com o Mercador e continue para acabar o capítulo 4.

##### MUDANÇA DE DISCO #####

### [4.5] - Capítulo 5 ###

Último capítulo do jogo, situado numa ilha. Alguns inimigos novos, algumas partes não muito difíceis, divisões de capítulo enormes e uma luta onde só se usa combos.

{{{ [4.5.1] Capítulo 5 - 1 }}}}

Vá em frente, ignore a ponte, suba as pedras, quebre as caixas e pegue a EMERALD. Volte, atravesse a ponte, veja a animação e atravesse para o lado com o holofote. Pegue a munição, mate os Soldiers (os Ganados desse capítulo) e cuide quando o J.J. (inimigo com metralhadora giratória) aparecer. Mate ele usando o Rifle ou a Magnum e pegue as 15000 pesetas. Suba a escada na qual apareceu a Ashley sendo levada por um inimigo e verifique o objeto à esquerda da porta. Vá ao lugar que o laser aponta e mexa no refletor de forma que ele aponte para outro refletor. Chegue nesse outro e faça-o apontar o raio para a bola ao lado direito da porta (antes de ir até ela, pegue a munição). Quando passar pelo local aberto, pule a barreira e pegue a munição. Siga em frente, desvie da pedra, quebre os barris para conseguir uma erva verde, continue, mate os inimigos, ignore a escada, vá um pouco para a frente, pegue a munição e suba.

Logo que chegar, vire à direita e pegue uma EMERALD, vá em frente, vire à esquerda e mate o Soldier. Vire à direita e pule o buraco. Pule a janela, pegue a munição, vire à direita, à direita de novo e vá até o fim. Você deve estar próximo a uma rachadura. Vire 180° e mate os inimigos que chegarem. Continue para direita, direita, esquerda, pegue a erva vermelha, vire 180° e atire no barril explosivo. Passe pela abertura criada pela explosão, suba na pedra e pegue, do baú, o GOLDEN LYNX. Volte até a entrada desta caverna (quando você pulou a janela) e siga em frente dessa vez. Se esconda atrás das caixas e espere oportuni-

des para atacar os Soldiers. Entre na caverna mais próxima, suba, atravesse a ponte e pegue a erva verde. Pule e vá até o fim para apertar num botão e abrir a porta. Passe por ela, fale com o Mercador e salve o jogo se quiser. Siga em frente, mate os Soldiers e entre na porta.

Vire à esquerda e pegue os itens nos armários. Continue até chegar em uma porta. Passe-a, vire à esquerda, mate o Soldier, pegue a erva verde e a munição na maleta. Continue, cuide com o inimigo que vai sair do forno grande, ande um pouco mais e pegue a granada das pias com água suja. Vire para a direita e passe pela porta.

Vire à esquerda e ouvirá a Ashley. Um inimigo de armadura lhe atacará. O jeito é atirar na cabeça e cuidar com o ataque dele, pois ele tira muita vida. Desça as escadas, mate os inimigos (cuide com um desses de martelo à esquerda) e pegue a RED STONE OF FAITH da mala. Inimigos virão da escada, então mate-os e vá para a sala atrás da mesa neste andar de baixo. Pegue a erva amarela do barril e volte para o andar de cima. Passe pela porta e siga em frente até ver a animação. Continue e passe pela outra porta.

Vire assim que possível para achar munição, um Mercador e um Shooting Range. Fale com ele para comprar o TACTICAL VEST (60000, mas diminui em 30% o dano causado pelos inimigos) e siga em frente. Uns Soldiers abrirão um portão, atirarão dinamite e fecharão ele. Pegue uma EMERALD no arquivo e mate-os quando abrirem. Besteiros aparecerão, então mate-os para poder passar pelo portão. Pegue a erva vermelha num cantinho com uma alavanca e passe pela porta dupla.

Assim que começar, vire à esquerda, pegue a erva verde e entre na salinha para pegar um BRASS POCKET WATCH e salvar o jogo. Saia dela, suba as escadas, passe pelo portão à esquerda, pegue o item na caixa vermelha na parede e continue até o fim. Entre na porta dupla.

Passe pela porta, veja a animação e use o painel para iniciar um puzzle.

```
/PUZZLE: FAZER UMA TRILHA COM AS SETAS. \
|O Objetivo é virar os painéis de forma que uma linha passe da seta piscante |
|de cima para a de baixo. Escolha Blue, Yellow, Green, Green, Red, Red, Red. |
\
```

Uma porta se abrirá. Passe por ela, pegue o papel em cima da cama e, com o corpo atrás da cortina, a FREEZER CARD KEY. Volte para o início desta sala, ignore o Regenerator e passe pela porta (se quiser matá-lo e ganhar 5000 pesetas, o faça, mas já vou avisando que vai gastar MUITA munição).

Volte para o portão e passe pelo outro, ignorando o Regenerator no caminho. Assim que passar pelo portão fechado, vire à direita e abra a porta com a FREEZER CARD KEY.

Entre na porta à direita bem próxima da entrada e use a FREEZER CARD KEY na máquina para transformá-la na WASTE DISPOSAL CARD KEY. Use o aparelho próximo para desligar o congelamento e entre na porta ao fundo para girar uma válvula e pegar o INFRARED SCOPE. Veja a animação, junte-o com o Rifle e acerte nos pontos vermelhos (Plagas) dos Regenerators para matá-los. Quando acabar, saia dessa sala (pegue a RIFLE AMMO próxima a saída se estiver mal de munição).

Atravesse e pegue a EMERALD de dentro da maleta. Vire e mate o Regenerator. Passe pela porta atrás dele.

Vá até o fim do corredor e entre na porta. Pegue a HAND GRENADE e use a garra para matar alguns inimigos do andar de baixo. Eles irão travá-la, então mate o que sobrar, desça a escada, pegue uma erva verde e uma EMERALD numa lata de

lixo. Abra a porta, pegue a munição, suba as escadas, vire à esquerda, pegue a munição, a erva amarela e o que tiver nos armários. Passe pela porta.

Siga em frente, pegue a munição da caixa vermelha da parede, continue, mate os inimigos e passe pela porta.

Desça a escada, passe por uma porta, mate os Soldiers, pegue a munição e a FLASH GRENADE. Desça a escada, vire, pegue a munição debaixo dela e passe pela porta. Suba outra escada, passe pela porta ao fundo, pegue a erva verde, salve o jogo e entre na porta anterior a essa.

Passe a porta e veja a animação. Pegue a RIFLE AMMO e mate a Iron Maiden (Re generator com espinhos). Pegue a STORAGE ROOM CARD KEY do corpo e RIFLE AMMO de dentro da mala. Pule pela janela grande e pegue uma erva vermelha e uma verde de dentro dos vidros. Pegue munição de dentro dos armários. Saia pela porta e entre na logo a frente.

Fale com o Mercador, pegue a erva amarela. Se quiser, suba o elevador para ver uma animação, pegar uma erva verde e munição. Comece a voltar para a cela da Ashley, mas cuide com inimigos que irá encontrar no caminho. Use a STORAGE ROOM CARD KEY para libertar a Ashley e acabar esta divisão de capítulo gigante.

{{ [4.5.2] Capítulo 5 - 2 }}

Pegue a munição e o papel. Saia pela porta, mate os inimigos e comece a voltar para onde você usou a garra para matar inimigos.

Após sair pela primeira porta, um Soldier trancará as portas da sala e você terá que matar todos os inimigos e usar o botão do painel para abri-las. Ao fazê-lo, mais inimigos aparecerão. Mate-os e se atire no buraco perto das latas de lixo.

Siga em frente, levante a grade com a alavanca, mate a Iron Maiden, pegue as 20000 pesetas que ela deixa. Levante a outra grade e empurre a lata com a Ashley. Atravesse e mate a Iron Maiden do outro lado. Pegue a erva verde, a munição e empurre outra lata. Passe pela porta.

Mate os inimigos e siga em frente, pegue a erva verde e abra o portão. Suba a escada, vire à direita e pule. Veja a animação e corra para a parte envidraçada ao fundo. Mande a Ashley operar a bola e vá matando. Quando a parede for que brada, ignore o resto dos inimigos e passe pela porta onde ela estava.

Vire pro corredor à direita e passe pela porta. Pegue uma INCENDIARY GRENADE dentro da sala, assim como munição no armário. Volte para o corredor principal e use a alavanca. Siga em frente, mate os Regenerators e entre à esquerda. Entre na sala, pegue a munição no armário, a erva verde e aperte o botão. Volte ao corredor principal e siga até a grade meio aberta. Mande a Ashley por baixo dela e pegue a erva amarela após passar por ela. Entre na porta da direita para salvar o jogo, pegar uma erva vermelha no armário e falar com o Mercador. Volte e, para abrir a porta dupla, deixe a Ashley na frente de uma alavanca e se dirija à outra. Quando a luz chegar na bola, aperte A. Passe pela porta.

Quebre as caixas por itens e suba no caminhão. A Ashley vai dirigi-lo. Mate os Soldiers que se aproximarem. Lá pelas tantas você ouvirá o som de uma buzina e verá um caminhão chegando. Atire nele até pegar fogo. Pouco depois ele vai ir atrás de você de novo. Atire nele. Você chegará perto de um elevador e a alavanca será baixada. Desça do seu caminhão e suba a escada. Mate o Soldier e cuide por um atacando a Ashley. Ative a alavanca e volte. Continue não deixando os inimigos subirem no caminhão. Quando ouvir o barulho de buzina, vire para a frente. Atire no veículo que está vindo.

Pegue a munição e passe pela porta. Abra o balcãozinho e pegue 5000 pesetas. Pegue munição na cadeira e a GREEN STONE OF JUDGEMENT na mala. Fale com o Mercador (espero que não tenha vendido o GOLDEN LYNX, uma vez que essas duas pedras mais uma aumentam muito o valor dele), salve o jogo, pegue as pesetas próximas a porta e passe por ela.

Veja a animação que finaliza esta divisão de capítulo.

{{{ [4.5.3] Capítulo 5 - 3 }}}}

Pegue 5000 pesetas no lado esquerdo da escada, um papel no altar e passe pela porta. Veja a animação (uma coisa legal que eu notei foi o detalhamento. Quando eu subi naquela torre onde o Krauser fala com a Ada, eu quebrei uma janela e ela estava quebrada na animação) e siga em frente. Vá até o fundo e pegue o item. Volte um pouco, desça as escadas, pegue a erva verde e abra a porta. Mate os Soldiers, continue, tomando cuidado com o besteiro e suba a escada. Pegue os itens da salinha (há dinheiro dentro do armário), cuide que vêm mais inimigos e passe pela porta aos pés da escada ao dar conta deles.

Passe a porta, pegue o item ao fundo e suba no elevador. Vá em frente até uma animação aparecer e uma batalha começar.

---

/CHEFE: KRAUSER (1a VEZ) \

|Esta batalha é formada apenas por combos, sendo a maioria deles L+R. A única |

|dificuldade dela é que o tempo para executá-los é mais curto que o normal, fo |

|ra isso, nada de demais. Cuide que na última parte você terá que ficar aper |

|tando A depois B (ou contrário) ao invés do combo de desviar. |

---

Desça a escada e siga em direção à porta.

Passe pela porta dupla e agora vem uma cena que lembra MUITO o filme infame de RE. Passe quando os lasers estiverem longe (alá Missão Impossível). A primeira vez é fácil, a segunda nem tanto. A terceira tem que ser desviada com combo. A quarta, com dois combos. Vá até a porta e aperte o botão. Vire para trás e vá para frente um pouco para desviar desses lasers. A animação do desvio é diferente. Se você estiver muito perto da porta, o Leon vai andar na parede e passar deles por cima. Se estiver longe, ele vai voltar com cambalhotas. Continue, chegue na frente da cadeira, vire para trás e atire no ponto brilhante para conseguir um ELEGANT HEADADDRESS. Pegue a EMERALD em cima da cadeira e sente nela se quiser (todo mundo faz isso). Passe pela porta e use o elevador.

Desça a escada e, assim que acabar, vire para trás e vá em direção ao lado dela. Embaixo há uma erva verde e uma EMERALD. Pegue-os e siga em frente. Ao chegar no Mercador, pegue o papel nas caixas ao lado dele e passe pela porta de metal (a pequena, entre ele e a Máquina de Escrever) para pegar uma erva vermelha e munição. Salve o jogo e passe pela porta grande.

Vá e pegue a erva amarela dentro da área gradeada. Passe pela ponte, pegue a munição, veja a animação e siga subindo até ver outra animação. Mais uma batalha contra chefe.

---

/CHEFE: IT \

|Esta batalha é dividida em duas partes: dentro do container e fora. |

| |

|DENTRO: O It é invencível, então use a munição para ele não lhe atacar. A par |

|tir de onde você começa, siga o caminho para destruir as lâmpadas e usar os |

|botões: Em frente, direita, direita, destrua a lâmpada e use o botão. Vire-se |

|le vá para a esquerda, pegue o item, esquerda, esquerda, destrua a lâmpada, es |

|querda, vá até o fundo, esquerda, use o botão e passe pelo portão vermelho logo atrás de você.

|No segundo container, vá para: frente, veja a animação, vire para trás, destrua a lâmpada, esquerda, aperte o botão, volte até o início, vire à esquerda e aperte noutro botão para sair pelo portão.

|No terceiro container, aperte no botão logo à frente, veja a animação, despathe o It e passe por uma caixa aberta logo atrás de onde ele estava. Através de toda a parte do portão e vire no final. Atire na lâmpada e volte para onde você lutou com o It. Ao sair da caixa, ao invés de ir para a esquerda, vá para a direita, direita e aperte no botão. Saia pelo portão e pule no cabo. Ao chegar em terra firme e passar pelo portão aberto, a segunda parte da luta começa.

|FORA (segunda parte): Use os barris explosivos como ajuda e cuide que os ataques dele tiram bastante vida. Cuide com o ataque que você tem que se soltar com a alavanca, pois, se não se soltar, é Game Over. Cuida quando ele for pra baixo da terra, use o combo de desviar.

Pegue os itens deixados ali e 50000 pesetas do corpo do It. Passe pelo portão aberto e entre na porta à direita. Siga até o fundo e use o teleférico para chegar no lado do abismo de antes da luta contra o It. Pegue a erva verde e volte para o outro lado. Suba a escada.

Suba a escada, pegue a munição de perto da mesa e um item de dentro do balcão. Saia pela porta, quebre o barril, pegue o item e vá perto da escada. Destrua os barris explosivos e mate os Soldiers daí de cima. Desça, destrua os barris normais, pegue os itens, siga pela direita para pegar uma erva amarela. Volte, entre na cabana central, pegue os itens das caixas e desça a escada. Atire no ponto brilhante (EMERALD) logo à sua frente, acima, e vá um pouco para frente. Entre à direita e pegue a BLUE STONE OF TREASON (se tiver pego as 3 STONES, o que você fez se seguiu o guia direitinho, junte-as ao GOLDEN LYNX e venda por bastante) (cuidado que é fácil de perder essa salinha de vista). Continue pelo corredor, entre à esquerda quando puder para pegar 5000 pesetas, continue, fale com o Mercador (venda o GOLDEN LYNX com as STONES nele), pegue o papel, entre no Shooting Range se quiser, salve o jogo e suba a escada. Passe pela porta.

Pule e siga em frente até ver uma animação que marca o início da segunda luta contra o Krauser.

/CHEFE: KRAUSER (2a VEZ)

|Como a luta do It, ela tem duas partes: uma de fugir e uma de matar.

|PRIMEIRA PARTE:

|Para começar, não fique atrás do murinho esperando evitar os tiros. Ele vai quebrar rapidinho. Comece passando pela porta à direita, cuidando quando Krauser vem atacar, porque mesmo a fachada dele tira muita vida. Chute a grade para abri-la, vá até o fim, desça as escadas, vire à direita, continue, passe pela casa, desça as escadas, dobre, pegue a erva próxima aos destroços, suba, pegue a PIECE OF THE HOLY BEAST, PANTHER (na animação), a erva vermelha e atire no Krauser até ele sumir. Uma dica para não ser acertado pelo golpe de falca (o comum, os outros são desviados usando combo) é dar uns passos para trás no momento que ele começar o ataque. Pegue a estátua que apareceu e coloque-a em cima do botão no chão. Use a alavanca que ficou disponível e passe pela grade. Volte até a casa e, ao invés de passar pela ponte, vire à direita e use a alavanca (cuide que é provável que o Krauser apareça). Pule, pegue os itens e destrua os robôs. Vá até o fundo, de novo e siga em frente. Fale com o Krauser e entre na salinha com a escada. Pegue a erva amarela e a grade vai fechar. Suba as escadas, vire à esquerda, pegue os itens, recarregue a munição e recupere vida. Volte até a escada, mas vá reto a partir dela dessa vez.

| Pegue o PIECE OF THE HOLY BEAST, EAGLE. |

| SEGUNDA PARTE: |

| Hora do confronto até a morte com o Krauser. Tem uma bomba de tempo, com o ti- |  
| mer em 3 minutos. Se explodir, Game Over. Não fique muito perto dele e você |  
| se dará bem, já que quase tudo que é ataque dele é desviável. Atire nos pés |  
| para fazê-lo se ajoelhar. Nesse momento, use a melhor arma que tiver para des- |  
| cer o pau. Quando matá-lo, pegue a PIECE OF THE HOLY BEAST, SERPENT no corpo |  
| e prepare-se para correr, pois o timer não parou. Desça a escada, vire 180°, |  
| saia pela ABERTURA à direita, pule, vá em frente, vire à direita e use as PIE- |  
| CES na parede com as aberturas. |

| P.S: Se, ao matar o Krauser, você tiver menos de 20 segundos sobrando, prova |  
| velmente não vai chegar em tempo de abrir a porta. |

Passe pela porta para acabar esta divisão de capítulo enorme.

{{{ [4.5.4] Capítulo 5 - 4 }}}}

Vá em frente até ouvir a conversa com o Saddler. Ande um pouco mais para ver outra animação. Vá em frente e entre na primeira cabana para se proteger dos tiros de minigun. Quando puder, ande um pouco mais (se mantenha à esquerda) e fique atrás das pedras com os barris. Continue e pule dentro do lugar que está em baixo do atirador. Pegue a granada, pule pro outro lado, siga à esquerda e quebre o cadeado. Passe correndo para o buraco em baixo da ponte para não ser acertado. Vire à direita, suba a escada, entre na construção, pegue os itens e aperte no botão com a luz vermelha. A porta se abrirá. Passe correndo pela primeira escada (uma animação mostrará um J.J. atirando) e vá para o fundo ao invés de subir a segunda. Mate os inimigos que estão chegando e suba a escada quando for possível. Use o cabo para atravessar para perto do J.J. e desça a Shotgun nele. Pegue as 15000 pesetas, a granada, pule, use a alavanca, pule e passe pelo portão aberto. Logo que começar o tiroteio dirija-se a uma caverna à esquerda. Suba a escada. Muito cuidado com as metralhadoras giratórias agora. Saia daí quando der e passe para o outro lado. Tente entrar num beco atrás de uma construção para pegar um item e se recuperar (essa construção está exatamente atrás de um atirador. Mate-o quando puder). Siga em frente, chute a grade e use a alavanca. Volte para onde começou esta seção e, ao sair da caverna, vire à direita. Vá até uma escada, perto de um buraco em baixo de um atirador. Suba-a, mate o Soldier e vá até o final dessa plataforma para ativar a outra alavanca. Ao passar para o portão, agora aberto, mate um terceiro atirador.

Suba as escadas, veja a animação. Vá para a esquerda, pegando os itens (tem um FIRST AID SPRAY num corredorzinho, onde o Saddler estava em cima) e vá até a porta no final.

Vá em frente, pule, vire para trás e pegue o PEARL PENDANT. Vire de novo, siga em frente, veja a animação, pegue a munição, passe pela porta, siga à direita e passe pela outra porta.

Salve o jogo na mesa com a Máquina de Escrever, pegue munição na gaveta e procure por itens nas celas (à direita da mesa, ou frente, se considerar que é do lado oposto à porta de entrada, há uma sala com uma erva amarela. Cuide com o Regenerator. No fim do corredor das celas há uma erva vermelha e uma escada. Vá para o lado dela para subi-la e passe pela porta.

Desça a escada e vire 180° para pegar uma erva verde e um item. Continue em frente e verá outra escada. Suba-a, mate os Soldiers, siga reto, pule a barreira, quebre os barris por itens, suba a escada, mate os Soldiers (uma animação aparecerá mostrando um J.J.) e use o painel com a luz verde. Ela ficará verme



```
/PUZZLE: LIGAR SOMENTE OS TRÊS SÍMBOLOS DOS TÚMULOS DUPLOS \
|Você deve iluminar somente os símbolos dos túmulos duplos (o que parece um V,|
|o que parece um S e o que parece um M). O problema é que só dá para pular |
|3 ou 4 símbolos de cada vez. Escolha nessa ordem: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. |
\
```

### [5.2] - Capítulo 2 ###

```
/PUZZLE: ENCAIXAR AS CORES DOS CÍRCULOS COM AS DO CÍRCULO CENTRAL \
|O Objetivo aqui é fazer com que as cores dos círculos de uma só cor coincidam|
|com a respectiva no círculo do meio. É só ver onde tem azul, por exemplo, no |
|círculo central e rodar a luz azul de tal forma que, se botasse ela em cima |
|desse círculo, as partes azuis TODAS iam ficar iluminadas pelo azul. O jeito |
|é o seguinte: Gire 2 vezes o círculo de luz vermelho, 3 vezes o verde e 1 vez|
|o azul depois aperte em 'Combine'. |
\
```

### [5.3] - Capítulo 3 ###

```
/PUZZLE: TROCAR AS SWORDS DE LUGAR \
|Eu nem devia considerar um puzzle, de tão ridiculamente fácil que ele é. Bote|
|a PLATINUM SWORD no lugar da GOLDEN SWORD e vice versa. |
\
```

```
/PUZZLE: DEIXAR AS FIGURAS DOS QUADROS DE FORMA QUE FIQUEM SEIS PESSOAS MORTAS\
|Basicamente, só se usa a figura onde aparece uma pessoa morta e a que aparece|
|duas. A que aparece três é inútil. Use a ordem 1, 3, 4, 2. |
\
```

```
/PUZZLE: SINO E O QUADRO \
|Você deve ter notado que há anotações nas paredes dessa sala. Uma delas fala |
|que o pão é o início. Outra fala que a carne é para aproveitar o presente, ou|
|tra diz que a sobremesa é para comemorar o tempo restante. E a última diz que|
|a garrafa quebra após tomar o último drink, fazendo eles voltarem do 'pó' de |
|onde vieram. Basicamente, isso fala da vida (como se ninguém tivesse notado).|
|Eu sinceramente não sei exatamente onde estava a dica do que fazer, mas des |
|confiei do fato de a garrafa quebrar. E era essa a solução. Em suma, aperte o |
|sino, pegue um Rifle e atire na garrafa de vinho do quadro. Também dava para |
|saber disso vendo que a garrafa era um pouco saliente e atirar nas comidas fa|
|zia o quadro virar contra a parede. |
\
```

```
/PUZZLE: BOTAR AS PEÇAS EM ORDEM PARA FORMAR UMA FIGURA \
|Quem nunca jogou um puzzle desses? Eu odeio eles. =( Bem, pra quem tem pregui|
|ça de fazê-lo como eu, mexa as peças na ordem (bote o cursor em cima do espa|
|ço e aperte A nessa ordem): |
```

```
| _____ | _____ | _____ | | | | |
||12 | |3/11| |2 |
|| | | | | |
||_____| |_____| |_____|
| _____ | _____ | _____ |
||5/13| |4/10| |1/9/|
|| | | |/16 | |17 |
||_____| |_____| |_____|
| _____ | _____ | _____ |
```





Mixed Herbs (G+R)	N/A	2000	
Mixed Herbs (G+Y)	N/A	4500	
Mixed Herbs (R+Y)	N/A	5000	
Mixed Herbs (G+R+Y)	N/A	10000	
Black Bass	N/A	750	
Black Bass (L)	N/A	2300	
Chicken Egg	N/A	300	
Brown Chicken Egg	N/A	600	
Gold Chicken Egg	N/A	3000	
First Aid Spray	10000	5000	
-----	-----	-----	
Handgun Ammo	N/A	50	
Shotgun Shells	N/A	120	
Rifle Ammo	N/A	150	
TMP Ammo	N/A	20	
Magnum Ammo	N/A	500	
HandCannon Ammo	N/A	600	
Mine-Darts	N/A	500	
Arrows	N/A	N/A	
Bowgun Bolts	N/A	2500	
-----	-----	-----	
Stock (Red9)	4000	2000	
Stock (TMP)	4000	2000	
Silencer (Handgun)	N/A	N/A	
-----	-----	-----	
Scope (Rifle)	7000	3500	
Scope (Semi-auto Rifle)	10000	5000	
Scope (Mine Thrower)	8000	4000	
Infrared Scope	N/A	10000	
-----	-----	-----	
Incendiary Grenade	N/A	1000	
Hand Grenade	N/A	2000	
Flash Grenade	N/A	500	
-----	-----	-----	
Attache Case M	30000	N/A	
Attache Case L	40000	N/A	
Attache Case XL	73000	N/A	
-----	-----	-----	
Treasure Map (Village)	10000	N/A	
Treasure Map (Castle)	10000	N/A	
Treasure Map (Island)	10000	N/A	
-----	-----	-----	
Tactical Vest	60000	30000	
-----	-----	-----	
Plaga Sample	N/A	N/A	
-----	-----	-----	

### [6.2] - Itens de Venda e Tesouros ###

NOME	PREÇO DE COMPRA	PREÇO DE VENDA	
-----	-----	-----	
Spinel	N/A	2000	
Velvet Blue	N/A	2500	
Emerald	N/A	3000	
-----	-----	-----	
Amber Ring	N/A	10000	
Antique Pipe	N/A	10000	
Pearl Pendant	N/A	10000	
Dirty Pearl Pendant	N/A	1000	

Brass Pocket Watch	N/A	10000	
Dirty Brass Pocket Watch	N/A	1000	
Elegant Headdress	N/A	10000	
Gold Bangle w/ Pearls	N/A	10000	
Gold Bangle	N/A	8500	
Mirror w/ Pearls & Rubies	N/A	12000	
Hourglass w/ gold decor	N/A	12000	
Elegant Perfume Bottle	N/A	10000	
Elegant Chessboard	N/A	13000	
Staff of Royalty	N/A	20000	
-----	-----	-----	
Ruby	N/A	10000	
-----	-----	-----	
Red Gem	N/A	3000	
Green Gem	N/A	3000	
Yellow Gem	N/A	3000	
Beerstein	N/A	3000	
Beerstein w/ (G)/(R)/(Y)	N/A	10000	
Beerstein w/ (G,R)/(G,Y)/(R,Y)	N/A	15000	
Beerstein w/ (G,R,Y)	N/A	20000	
-----	-----	-----	
Green Gem	N/A	3000	
Red Gem	N/A	3000	
Purple Gem	N/A	3000	
Elegant Mask	N/A	3000	
Elegant Mask w/ (G)/(R)/(P)	N/A	10000	
Elegant Mask w/ (G,R)/(G,P)/(R,P)	N/A	15000	
Elegant Mask w/ (G,R,P)	N/A	20000	
-----	-----	-----	
Green Eye	N/A	1000	
Red Eye	N/A	1500	
Blue Eye	N/A	3000	
Butterfly Lamp	N/A	4500	
Butterfly Lamp w/ (G)	N/A	6500	
Butterfly Lamp w/ (R)	N/A	7000	
Butterfly Lamp w/ (B)	N/A	8500	
Butterfly Lamp w/ (G,R)	N/A	11000	
Butterfly Lamp w/ (G,B)	N/A	13000	
Butterfly Lamp w/ (R,B)	N/A	15000	
Butterfly Lamp w/ (G,R,B)	N/A	32000	
-----	-----	-----	
Crown	N/A	9000	
Crown Jewel	N/A	11000	
Royal Insignia	N/A	13000	
Crown with an Insignia	N/A	27000	
Crown with Jewels	N/A	25000	
Salazar Family Crown	N/A	48000	
-----	-----	-----	
Golden Lynx	N/A	15000	
Red Stone of Faith	N/A	3500	
Green Stone of Judgment	N/A	3500	
Blue Stone of Treason	N/A	3500	
Golden Lynx w/ (G)/(R)/(B)	N/A	20000	
Golden Lynx w/ (G,R)/(G,B)/(R,B)	N/A	25000	
Golden Lynx w/ (G,R,B)	N/A	35000	
-----	-----	-----	

### [6.3] - Itens Importantes ###

NOME	ONDE É ACHADO	SERVE PARA
Emblem (Right Half)	No topo de uma casa no capítulo 1-2.	Juntar com o Emblem (Left Half e formar o Hexagonal Emblem.
Emblem (Left Half)	Dentro de um baú no capítulo 1-2.	Juntar com o Emblem (Right Half e formar o Hexagonal Emblem.
Hexagonal Emblem	Achado quando se junta os itens Emblem (Right Half) e Emblem (Left Half).	Abrir uma porta de ferro no capítulo 1-2.
Insignia Key	Caixa em cima de uma cômoda, no fim do capítulo 1-2.	Abrir a porta com o símbolo dos Los Illuminados, na vila.
Round Insignia	Na caverna da cachoeira do capítulo 2-1.	Abrir a igreja no capítulo 2-1.
Camp Key	No caminho da esquerda do capítulo 2-3, no corpo de uma mulher com serra elétrica.	Destrançar uma porta de ferro um pouco mais adiante.
Old Key	No caminho da direita do capítulo 2-3, dentro de uma casa.	Destrançar um portão de ferro um pouco mais adiante.
False Eye	No corpo do chefe Bitores Mendez.	Abrir a porta pouco depois do teleférico no capítulo 2-3.
Platinum Sword	Numa parede perto de uma mesa no capítulo 3-1.	Trocar de lugar com a GOLDEN SWORD para abrir uma porta no capítulo 3-1.
Golden Sword	Numa parede perto de uma mesa no capítulo 3-1.	Trocar de lugar com a PLATINUM SWORD para abrir uma porta no capítulo 3-1.
Castle Gate Key	Dentro de um baú na entrada do castelo no capítulo 3-1.	Abrir a porta dupla do castelo no capítulo 3-1.
Prison Key	Em um quadro perto de duas estátuas que cospem fogo no capítulo 3-1.	Abrir a porta que dá no chefe Garrador.
Gallery Key	Matando um Zealot vermelho do capítulo 3-2.	Abrir a porta da galeria no capítulo 3-2.
Goat Ornament	Dentro de um baú em cima de uma plataforma que aparece depois de se apertar num botão no capítulo 3-2.	Fazer a parede que desceu no capítulo 3-1 subir com a ajuda do Lion Ornament e Serpent Ornament.
Moonstone (Right Half)	Num chafariz do labirinto dos Colmillos no capítulo 3-2.	Juntar com a Moonstone (Left Half) para formar uma Blue Moonstone.

Moonstone (Left Half)	Num chafariz do labirinto dos Colmillos no capítulo 3-2.	Juntar com a Moonstone (Right Half) para formar uma Blue Moonstone.
Blue Moonstone	Juntando a Moonstone (Right Half) e a Moonstone (Left Half).	Abrir a última porta do capítulo 3-2.
Stone Tablet	Em cima de uma lareira no capítulo 3-4, jogando com a Ashley.	Completar um puzzle para abrir uma porta no capítulo 3-4.
Salazar Family Insignia	Num busto, com a Ashley, no capítulo 3-4.	Abrir uma passagem após colocá-lo num seletor.
Serpent Ornament	Num baú após um puzzle do capítulo 3-4, quando você está controlando a Ashley.	Fazer a parede que desceu no capítulo 3-1 subir com a ajuda do Lion Ornament e Goat Ornament.
Lion Ornament	Num baú após matar um Zealot que dirigia um dragão cuspidor de fogo.	Fazer a parede que desceu no capítulo 3-1 subir com a ajuda do Goat Ornament e Serpent Ornament.
King's Grail	Numa sala onde quatro Armaduras lhe atacam, na mesa no meio dela, durante o capítulo 4-1.	Destruir uma porta dupla em conjunto com o Queen's Grail.
Queen's Grail	Dentro do baú de uma sala do capítulo 4-1, logo após você salvar a Ashley de um carro com uns espinhos rotativos.	Destruir uma porta dupla em conjunto com o King's Grail.
Dynamite	Dentro de um carrinho de mina no capítulo 4-2.	Explodir uma pedra enorme e liberar o caminho.
Key to the Mine	Em uma mesa, após matar dois Homens da Serra Elétrica, no capítulo 4-3.	Destrançar a porta de ferro próxima e entrar mais fundo na mina.
Stone of Sacrifice	Após um percurso de trem, no capítulo 4-3.	Abrir uma porta com o desenho de um leão, próxima a uma fogueira.
Freezer Card Key	Com um cadáver, num laboratório, no capítulo 5-1.	Abrir a porta de um freezer.
Waste Disposal Card Key	Reescrevendo o Freezer Card Key em uma máquina dentro do freezer do capítulo 5-1.	Abrir a porta do depósito de lixo.
Storage Room Card Key	No corpo de uma Iron Maiden, no capítulo 5-1.	Abrir a cela da Ashley e acabar o capítulo.
Piece of the Holy Beast, Panther	Na segunda luta contra o Krauser, no capítulo 5-3.	Juntar com a Piece of the Holy Beast, Eagle e a Piece of the Holy Beast, Serpent para abrir uma porta.

Piece of the Holy Beast, Eagle	Na segunda luta contra o Krauser, no capítulo 5-3.	Juntar com a Piece of the Holy Beast, Panther e a Piece of the Holy Beast, Serpent para abrir uma porta.
Piece of the Holy Beast, Serpent	Na segunda luta contra o Krauser, no capítulo 5-3, ao matá-lo.	Juntar com a Piece of the Holy Beast, Panther e a Piece of the Holy Beast, Eagle para abrir uma porta.
Emergency Lock Card Key	Com um Soldier, no capítulo 5-4.	Ativar uns painéis e abrir uma porta.
Jet-ski Key	Com a Ada, no último capítulo do jogo.	Usar o jet-ski e fugir da ilha.
Plaga Sample	No modo Assignment Ada, em vários lugares.	O objetivo deste minigame é coletá-los.
Insignia Key	No modo Separate Ways, no telhado de uma casa, no capítulo 1.	Abrir a porta com o símbolo dos Los Illuminados, na vila.
Green Catseye	No modo Separate Ways, ao matar uma Bella Sister, no capítulo 1.	Servir de substituto para a Round Insignia e abrir a grade.
Round Insignia	No modo Separate Ways, no lugar onde ficava o Green Catseye no jogo principal, nos capítulos 1 e 1-2, respectivamente.	Abrir a porta da igreja.
Iron Key	No modo Separate Ways, na cabine de comando do teleférico do capítulo 2.	Destrançar um portão duplo mais adiante.
Lift Activation Key	No modo Separate Ways, após matar uma Bella Sister, no capítulo 2.	Reativar o teleférico.
Hourglass w/ gold decor	No modo Separate Ways, onde se consegue a Broken Butterfly no jogo principal, no capítulo 3 do Separate Ways.	Abrir uma porta trancada na sala vermelha com um Garrador.
Activation Key (Blue)	No modo Separate Ways, em cima de umas caixas atrás de uma escada vertical, no capítulo 4.	Habilitar um canhão para uso.
Activation Key (Red)	No modo Separate Ways, após ver uma animação de um canhão aparecendo bem na sua frente e usar a Grapple Gun para chegar numa plataforma com este item, no capítulo 4.	Habilitar um canhão para uso.



regar, mas só é desbloqueada ao acabar o jogo uma vez, o que a torna inútil (a final é muito melhor guardar o dinheiro para comprar o Infinite Launcher, Chicago Typewriter ou Handcannon do que ela).

#### HANDCANNON

Preço: ZERO pesetas

Ela é uma Magnum, mas usa munição própria. É forte, mas lenta e sem capacidade para munição enquanto não for totalmente upgradeada. É a melhor arma do jogo quando tiver todos os upgrades, mas o total deles sai 790000 pesetas. Uma dica para ela, se você está sem dinheiro, é comprá-la, usá-la e vendê-la. Assim você ganha alguns tiros de graça. Fora isso, só compre quando tiver dinheiro para todos os upgrades, pois o preço de venda dela é SEMPRE zero.

#### SHOTGUN

Preço: 20000 pesetas (ou zero, já que ela é achada na vila)

Primeira shotgun do jogo e a pior delas. Lenta, mas forte. Pouca capacidade de munição também.

#### RIOT GUN

Preço: 32000 pesetas

Segunda shotgun do jogo. Se você não fez upgrade algum na Shotgun, compre a Riot Gun. Se fez, mantenha a outra até conseguir comprar a Striker. A vantagem da Riot Gun é o poder de tiro a distância, que, no último nível, é maior que o das outras.

#### STRIKER

Preço: 43000 pesetas

Última shotgun do jogo. Ela é mais rápida que as outras e tão forte a curta distância quanto a Riot Gun. As principais vantagens dela são o fato de ela atirar de forma mais ampla para os lados (mas agüenta menor distância) e o upgrade exclusivo dela, que aumenta o número de balas carregadas para 100.

#### RIFLE

Preço: 12000 pesetas

Um dos rifles do jogo. Ele é mais forte que o outro rifle no upgrade final, mas é lento e agüenta pouca munição.

#### RIFLE (SEMI-AUTO)

Preço: 35000 pesetas

O segundo rifle do jogo é o melhor deles principalmente por causa da velocidade dele (não tem que tirar a bala cada vez que atira, o que garante que você não vai perder a mira). Recomendo muito comprar um, pois há várias partes do jogo que você vai precisar dele.

#### TMP

Preço: 15000 pesetas



Uma das únicas submetralhadoras do jogo. Rápida, porém fraca. Agüenta bastante munição, mas cuide pois ela acaba rápido. Uma forma de usá-la é dar alguns tiros na cabeça do inimigo e usar o chute para finalizar. Não recomendo a compra dela.

#### MINE THROWER

Preço: 28000 pesetas

Arma lançadora de dardos explosivos. Forte, mas meio cara e lenta. A munição dela é difícilima de achar, então não recomendo a compra.

#### CHICAGO TYPEWRITTER

Preço: 1000000 pesetas

Submetralhadora desbloqueada ao acabar o jogo. Caríssima, mas a munição infinita, o poder de fogo de 10.0 e a velocidade dela vão fazer você considerá-la uma compra. Recomendo comprar ela antes das outras armas secretas.

#### ROCKET LAUNCHER

Preço: 30000 pesetas

Tira muita vida de quem for acertado, matando alguns chefes em um só tiro, mas é descartável e relativamente cara.

#### INFINITE LAUNCHER

Preço: 1000000 pesetas

Igual ao Rocket Launcher, mas com munição infinita. Compre-a quando puder. Eu recomendo a Chicago antes porque o Infinite Launcher não pode (poder pode, mas dá errado) ser usado de perto, enquanto a submetralhadora sim.

#### ROCKET LAUNCHER (SPECIAL)

Preço: ZERO (a Ada dá para você)

Exatamente a mesma coisa que o Rocket Launcher.

#### KRAUSER'S BOW

Preço: N/A (Armas não são compradas no The Mercenaries =P)

Somente usável no The Mercenaries, porém visto no jogo principal, este é o arco do Krauser. Ele tira bastante vida e tem munição de acordo com quanto você tem no estoque, mas é grande o intervalo entre os disparos e a munição ocupa espaço demais. Quando estiver usando-a, atire e solte o R logo em seguida para diminuir o tempo entre cada tiro.

#### CUSTOM TMP

Preço: N/A (Armas não são compradas no The Mercenaries =P)

Arma usada pelo HUNK. É uma versão melhorada da TMP do jogo normal... E bem mais legal.

#### BLACKTAIL (Separate Ways)

Preço: 24600 pesetas

É a Blacktail do jogo normal, com alguns atributos em níveis maiores.

SHOTGUN (Separate Ways)

Preço: 21440 pesetas

É uma Shotgun com visual diferente, com atributos da Shotgun do jogo principal. Alguns atributos estão em níveis maiores, uma vez que não é possível melhorar armas no Separate Ways.

RIFLE (SEMI-AUTO) (Separate Ways)

Preço: 35600 pesetas

É o Rifle semi-automático do jogo normal, com alguns atributos em níveis maiores. A velocidade de disparo é exatamente igual, apesar de ser considerada maior. Essa velocidade nova representa melhor a demora verdadeira.

TMP (Separate Ways)

Preço: 12800 pesetas

É a TMP do jogo normal, com alguns atributos em níveis maiores.

BOWGUN

Preço: 70000 pesetas

A munição desta arma é rara de se encontrar, mas ela é consideravelmente forte. É uma arma boa, mas nada de especial. Somente disponível no modo Separate Ways.

CHICAGO TYPEWRITTER (Separate Ways)

Preço: 300000 pesetas

Submetralhadora desbloqueada ao acabar o jogo. Caríssima, mas a munição infinita, o poder de fogo de 10.0 e a velocidade dela vão fazer você considerá-la uma compra. É mais barata neste modo, uma vez que você ganha menos dinheiro nele.

P.R.L. 412

Preço: 0 pesetas

Esta arma laser pode ser usada de duas formas: ou ser carregada com L1 + X e dar tiros fatais, ou ser atirada sem carregar, que dá tiros com efeito de Flash Grenades e mata alguns inimigos em um tiro só. Exclusiva do PS2 quando se acaba o jogo no Professional.

### [7.2] - Upgrades ###

/NOME: Handgun \				
-----	-----	-----	-----	-----
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----	-----	-----	-----	-----
1	1.0	0.47	1.73	10
2	1.2 (7000)	0.40 (5000)	1.47 (4000)	13 (4000)

3	1.4 (10000)	0.33 (12000)	0.87 (10000)	16 (6000)
4	1.6 (15000)			19 (8000)
5	1.8 (18000)			22 (10000)
6	2.0 (20000)			25 (12000)

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 4000 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 103750 pesetas

UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta a chance de explodir a cabeça do inimigo com um head shot em 5 vezes. (57000)

/NOME: Red9 \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	1.4	0.53	2.37	8
2	1.7 (15000)	0.47 (10000)	2.20 (6000)	10 (6000)
3	2.0 (20000)	0.40 (15000)	1.67 (10000)	12 (8000)
4	2.4 (24000)			15 (12000)
5	2.8 (28000)			18 (16000)
6	3.5 (45000)			22 (22000)

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 7000 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 166200 pesetas

UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para 5.0. (80000)

/NOME: Punisher \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	0.9	0.47	1.70	10
2	1.1 (10000)*	0.40 (10000)	1.47 (8000)	13 (8000)
3	1.3 (15000)	0.33 (20000)	0.83 (18000)	16 (10000)
4	1.5 (20000)			20 (15000)
5	1.7 (25000)			24 (18000)
6	1.9 (35000)			28 (24000)

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 10000 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 148900 pesetas

UPGRADE EXCLUSIVO: O tiro passa por 5 inimigos em linha. (40000)

\*: O poder de fogo de nível 2 pode ser conseguido de graça se você destruir todos os 15 medalhões azuis.

/NOME: Blacktail \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	1.6	0.47	1.70	15

2	1.8 (15000)	0.40 (10000)	1.47 (8000)	18 (8000)
3	2.0 (18000)	0.27 (20000)	0.83 (15000)	21 (10000)
4	2.3 (24000)	-----	-----	25 (15000)
5	2.7 (30000)	-----	-----	30 (20000)
6	3.0 (40000)	-----	-----	35 (25000)
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 12000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 182000 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para 3.4. (80000)				
\				

/NOME: Broken Butterfly \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	13	0.70	3.67	6
2	15 (25000)		3.00 (15000)	8 (15000)
3	17 (30000)		2.33 (20000)	10 (20000)
4	20 (35000)	-----	-----	12 (25000)
5	24 (50000)	-----	-----	
6	28 (70000)	-----	-----	
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 19000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 249500 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para 50. (150000)				
\				

/NOME: Killer7 \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	25	0.70	1.83	7
2	30 (62000)		1.53 (20000)	10 (30000)
3	35 (78000)		0.93 (30000)	14 (40000)
4		-----	-----	
5		-----	-----	
6		-----	-----	
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 38850 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 172350 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Matilda \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	1.0	0.47	1.73	15

2	1.2 (15000)		1.47 (6000)	18 (7000)
3	1.4 (17000)		0.87 (15000)	21 (10000)
4	1.6 (20000)			24 (12000)
5	1.8 (25000)			27 (16000)
6	2.0 (35000)			30 (20000)
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 35000 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 155750 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta a capacidade de balas para 100. (35000)				

/NOME: Handcannon \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	30	1.17	3.67	3
2	35 (40000)		2.87 (25000)	4 (15000)
3	40 (50000)		1.83 (50000)	5 (20000)
4	45 (70000)			6 (25000)
5	50 (90000)			8 (35000)
6	60 (120000)			10 (50000)
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 0 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 0 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Munição infinita e poder de fogo em 99.9. (200000)				

/NOME: Shotgun \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	4.0	1.53	3.03	6
2	4.5 (15000)		2.43 (7000)	8 (8000)
3	5.0 (20000)		1.50 (15000)	10 (10000)
4	6.0 (25000)			12 (12000)
5	7.0 (30000)			15 (15000)
6	8.0 (45000)			18 (20000)
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 10000 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 167440 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para alvos de longa distância. (90000)				

/NOME: Riot Gun \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	5.0	1.53	3.03	7

2	5.5 (20000)		2.43 (7000)	9 (10000)
3	6.0 (24000)		1.50 (20000)	11 (12000)
4	6.5 (28000)	-----	-----	13 (15000)
5	7.0 (32000)	-----	-----	15 (20000)
6	8.0 (50000)	-----	-----	17 (25000)
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 16000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 208700 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo da arma para 10.0. (120000)				
\				

/NOME: Striker \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	6.0	0.73	3.00	12
2	7.0 (25000)		2.40 (8000)	14 (10000)
3	8.0 (28000)		1.50 (15000)	16 (12000)
4	9.0 (32000)	-----	-----	20 (16000)
5	10.0 (40000)	-----	-----	24 (18000)
6	12.0 (60000)	-----	-----	28 (25000)
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 21500 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 206560 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: Capacidade de munição total aumentada para 100. (60000)				
\				

/NOME: Rifle \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	4.0	0.67	4.00	5
2	5.0 (10000)		3.23 (8000)	7 (6000)
3	6.0 (12000)		2.33 (18000)	9 (8000)
4	8.0 (20000)	-----	-----	12 (12000)
5	10.0 (25000)	-----	-----	15 (18000)
6	12.0 (35000)	-----	-----	18 (25000)
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 6000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 146450 pesetas				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para 18.0. (80000)				
\				

/NOME: Rifle (semi-auto) \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	7.0	1.43	2.33	10

2	8.0 (15000)		1.90 (9000)	12 (10000)
3	9.0 (18000)		1.33 (18000)	14 (12000)
4	11.0 (24000)			17 (15000)
5	13.0 (30000)			20 (20000)
6	15.0 (40000)			24 (25000)
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 17500 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 177600 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta a velocidade de disparo para 0.40. (80000)				

/NOME: TMP \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	0.4	0.10	2.37	30
2	0.5 (7000)		1.93 (5000)	50 (7000)
3	0.6 (14000)		1.17 (15000)	100 (15000)
4	0.8 (18000)			150 (20000)
5	1.0 (24000)			200 (25000)
6	1.2 (35000)			250 (35000)
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 7500 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 171900 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Aumenta o poder de fogo para 1.8. (100000)				

/NOME: Mine Thrower \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	2.0	1.33	3.43	5
2	4.0 (25000)		2.57 (18000)	7 (25000)
3	6.0 (45000)			10 (40000)
4				
5				
6				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 14000 pesetas				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: 108000 pesetas				
UPGRADE EXCLUSIVO: Dardos teleguiados e com raio de explosão maior. (30000)				

/NOME: Chicago Typewriter \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	N/A	0.10	N/A	N/A

2	N/A		N/A	N/A
3	N/A		1.63	N/A
4	N/A	-----	-----	N/A
5	N/A	-----	-----	N/A
6	10	-----	-----	Inf.
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 500000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Rocket Launcher \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	N/A	N/A	N/A	N/A
2	N/A	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	N/A	N/A
4	N/A	-----	-----	N/A
5	N/A	-----	-----	N/A
6	N/A	-----	-----	N/A
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 15000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Infinite Launcher \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	N/A	N/A	N/A	N/A
2	N/A	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	N/A	N/A
4	N/A	-----	-----	N/A
5	N/A	-----	-----	N/A
6	N/A	-----	-----	N/A
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 500000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Rocket Launcher (Special) \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	N/A	N/A	N/A	N/A



2	N/A	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	N/A	N/A
4	N/A	-----	-----	N/A
5	N/A	-----	-----	N/A
6	N/A	-----	-----	N/A
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 30000 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Krauser's Bow \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	10	0.03	0.03	-
2				
3				
4		-----	-----	
5		-----	-----	
6		-----	-----	
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: N/A				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Custom TMP \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	N/A	0.10	N/A	N/A
2	N/A		N/A	N/A
3	N/A		1.17	100
4	N/A	-----	-----	
5	1.0	-----	-----	
6		-----	-----	
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: N/A				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Blacktail (Separate Ways) \				
-----				
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
-----				
1	N/A	N/A	N/A	N/A

2	N/A	N/A	1.47	N/A
3	2.0	0.27	N/A	21
4	N/A	-----	-----	N/A
5	N/A	-----	-----	N/A
6	N/A	-----	-----	N/A
-----				
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 12300 pesetas				
-----				
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A				
-----				
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A				
\				

/NOME: Shotgun (Separate Ways)					\
-----	-----	-----	-----	-----	-----
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE	
-----	-----	-----	-----	-----	-----
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE	
-----	-----	-----	-----	-----	-----
1	N/A	1.53	3.03	N/A	
2	N/A			N/A	
3	5.0			N/A	
4	N/A	-----	-----	12	
5	N/A	-----	-----	N/A	
6	N/A	-----	-----	N/A	
-----					-----
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 10720 pesetas					
-----					
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A					
-----					
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A					
\					

/NOME: Rifle (semi-auto) (Separate Ways)					\
-----	-----	-----	-----	-----	-----
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE	
-----	-----	-----	-----	-----	-----
1	N/A	1.83	N/A	N/A	
2	N/A		1.90	12	
3	N/A		N/A	N/A	
4	N/A	-----	-----	N/A	
5	N/A	-----	-----	N/A	
6	15.0	-----	-----	N/A	
-----					-----
PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 17800 pesetas					
-----					
PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A					
-----					
UPGRADE EXCLUSIVO: N/A					
\					

/NOME: TMP (Separate Ways)					\
-----	-----	-----	-----	-----	-----
NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE	

1	N/A	0.10	N/A	N/A
2	N/A		1.93	N/A
3	N/A		N/A	100
4	N/A			N/A
5	N/A			N/A
6	1.2			N/A

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 6400 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A

UPGRADE EXCLUSIVO: N/A

/NOME: Bowgun \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	16.6	2.43	2.0	1
2				
3				
4				
5				
6				

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 35000 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A

UPGRADE EXCLUSIVO: N/A

/NOME: Chicago Typewriter (Separate Ways) \

NÍVEL	PODER DE FOGO	VELOCIDADE DE DISPARO	VELOCIDADE DE RECARREGAR	CAPACIDADE
1	N/A	0.10	N/A	N/A
2	N/A		N/A	N/A
3	N/A		1.63	N/A
4	N/A			N/A
5	N/A			N/A
6	10			Inf.

PREÇO DE VENDA SEM UPGRADES: 150000 pesetas

PREÇO DE VENDA COM TODOS OS UPGRADES: N/A

UPGRADE EXCLUSIVO: N/A



em comparação a essas. Atire em qualquer parte dela para matá-la e não fique perto, pois ela come sua cabeça. Morre direto se for usada uma Flashbang.

NOVISTADOR: São uns insetos gigantes que você vê pela primeira vez no esgoto. Alguns são invisíveis e necessitam que você atire neles para poder vê-los. Há também os do tipo voador. As mesmas táticas servem para todos. Não deixe ele ficar muito perto pois o arranhão deles tira bastante vida; cuide com o ataque do ácido (se quiser ver um jeito diferente de morrer, deixe o ácido matá-lo hehee) e mate os voadores ainda no ar para não gastar muita munição (não importa qual arma for usada, no ar eles morrem em 1 tiro).

PLAGAS (NÍVEL 3): Não sei como descrever esse monstro. Acho que parece com uma boca de planta carnívora no lugar da cabeça do Zealot. O ataque dela é espirrar ácido em você, mas ela pode se fechar e arrancar sua cabeça (apesar de isso ser raro). Quando você mata o hospedeiro, ela fica caminhando por aí, lhe atacando. Dê mais alguns tiros nela e ela morre. Morta direto se usada uma Flashbang.

SOLDIER: Ganado com uniforme de soldado. Usa bastões de choque, arcos e algumas outras armas. A versão mascarada dele não é invulnerável na cabeça. Há um tipo desse inimigo que é maior, gordo e usa armadura no corpo e um martelo. Ele só pode ser morto com tiro na cabeça, onde não tem armadura, e seus ataques tiram uma quantidade boa de vida, então tente acabar com ele rapidamente.

J.J: Soldier de metralhadora giratória. Use Rifles para matá-lo e cuide com os tiros dele, pois eles causam bastante dano. Você pode derrubar a boina dele heh ehehe. Use Flashbangs para atordoá-lo e chutá-lo se necessário.

REGENERATOR: Monstro que regenera partes que você tenha destruído dele. Use o Rifle com a mira infravermelha para matá-lo (atire nas plagas, em amarelo claro na mira) e cuide com seus ataques, especialmente quando ele está sem pernas.

IRON MAIDEN: Regenerator só que com espinhos. Exatamente a mesma coisa, mas ele tem um ataque que ele puxa-lhe e espeta-lhe com os espinhos. Esse ataque tira muita vida e algumas vezes mata direto.

HOMEM DA SERRA ELÉTRICA DUPLA: É que nem um Homem da Serra Elétrica normal, mas esse fica sacudindo a serra dupla e corta a sua cabeça se chegar perto (sem direito a demora).

[8]////////// INIMIGOS \\\

[9]////////// CHEFES \\\

### [9.1] - Capítulo 1 ###

/CHEFE: DEL LAGO \

|Entre no barco e comece a ir para frente. Lá pelas tantas, uma animação ocorrerá e o chefe surgirá. Logo no início, desvie dos pedaços de árvore segurando o direcional no lado contrário a eles. Quando o caminho estiver livre, use o R para mirar o arpão e atirar. Note que o arpão deixa a alavanca muito mais sensível do que uma arma comum. Ele demora uns 7 tiros de arpão. Uma hora o chefe vai imergir e o barco ficará parado. Nesse momento, a câmera ficará como se você estivesse segurando R. Procure pelo Del Lago e atire os arpões. Se você não estiver achando ele, espere um pouco que setas vermelhas aparecerão no canto da tela indicando onde ele está. Acerte pelo menos 1 arpão nele nessa situação, se não você será derrubado do barco e terá que apertar A rápido para voltar sem ser comido. Também há uma situação na qual o Del Lago imerge, mas a câmera não fica como no R. Nesse caso, segure para um dos lados no direcional para fugir da batida dele (como se fosse um pedaço de árvore, já que |

|se foge com o direcional e se bater você cai).

|OBS: Você deve estar pensando "Já que um golpe dele me mata, então do que adianta eu recuperar vida nas batidas?". Uma coisa que eu notei é que a distância de nado em caso de batida é inversamente proporcional a sua vida. Isso quer dizer que quanto menos vida você tiver, mais longe você cairá e mais difícil ficará voltar para o barco sem morrer. Na verdade, com a vida em 1 só quadradinho daqueles você já está praticamente comido.

### [9.2] - Capítulo 2 ###

/CHEFE: EL GIGANTE \

|Veja a animação e prepare-se para lutar. Há itens nos cantos do cenário e dentro das casas. Tente evitar deixar o El Gigante destruí-las porque os itens se vão junto. Alguns ataques dele são esquiváveis com A+B ou L+R. Se ele te agarra, fique girando a alavanca de controle para fazer com que o Leon esfale a mão dele e ele lhe solte. Há uma chance de que, se você salvou o cachorro no início do jogo, ele apareça e fique distraído esse chefe. Sempre atire na cabeça. Lá pelas tantas, algo parecido com as Las Plagas dos Ganados (que na verdade É Las Plagas) vai aparecer nas costas dele. Nesse momento você poderá subir no El Gigante com o botão A e ficar esfaqueando as Plagas com o A ou o B repetidamente. São necessárias umas quatro dessas seqüências de esfaquear para ele morrer. Você pode atirar nas Plagas também, mas, considerando que está no início do jogo, você não deve ter armas que sejam mais fortes que as facadas. FLASH GRENADES são úteis para cegá-lo.

/CHEFE: BITORES MENDEZ \

|Atire na coluna vertebral dele até ficar só o pedaço de cima lutando. Continue atirando, subindo na escada para atrasá-lo até destruí-lo. Use, se tiver, FLASH GRENADES para atordoá-lo, especialmente quando estiver na segunda parte da luta. Esse chefe não tem nenhum ataque altamente preocupante. O mais preocupante é um que você tem que desviar duas vezes. Se ficar sem munição ou vida, procure na parte elevada por uma erva vermelha, uma amarela, uma verde e alguma munição. No andar de baixo há munição também, assim como uma erva verde.

### [9.3] - Capítulo 3 ###

/CHEFE: GARRADOR \

|Na verdade, ele é mais um subchefe, pois mais tarde você verá ele no meio de inimigos comuns. Ele é cego, então ele lhe acha muito mais facilmente se você atirar ou correr ao invés de andar. Fique andando e atire na Las Plagas nas costas dele quando puder. Você pode atirar nos sinos para atraí-lo. Ele não tem nenhum ataque que mate direto (apesar de ele ter um ataque que não precisa se ter tão pouca vida para matar direto), mas quando atacar, saia de perto dele. Não muitos tiros nas costas e ele estará morto (se bem que a quantidade de tiros depende da arma, por isso uma Magnum é a melhor escolha).

### [9.4] - Capítulo 4 ###

/CHEFE: RIGHT HAND \

|A maioria dos ataques dele é esquivável. Você verá um tubo de nitrogênio nessa sala e nas outras. O jeito é atirar quando ele estiver congelado. Para isso, espere ele chegar perto e derrube o tubo. Atire com a arma mais forte que tiver. A essas alturas, a porta deve estar destrancada. Vá para as outras sa

|las e repita o esquema. |

|NOTA: Matar esse chefe não é obrigatório. Você pode voltar para a primeira en- |  
|trada do corredor e entrar no elevador. |

/CHEFE: EL GIGANTE x 2 \

|Aqui se aplica o que foi usado na batalha contra apenas um deles, mas tem uma |  
|ajudinha contra o segundo. Procure por uma plataforma com uma escada. Suba-a, |  
|vá para a parte que deixa você usar um deslizador com o A e espere eles esta |  
|rem perto. Quando estiverem balançando o lugar onde você está, use o desliza |  
|dor, aperte A na alavanca e espere um estar em cima do círculo no meio da sa |  
|lla para apertar A de novo. Ele cairá na lava e morrerá (só não chegue perto |  
|dali porque ele vai te puxar). Mate o outro normalmente e pegue as 15000 pese |  
|tas. Saia pela porta e volte para pegar as 15000 pesetas do que caiu na lava, |  
|assim como qualquer item que tenha deixado ali. |

/CHEFE: RAMON SALAZAR \

|Se você tem o Rifle semi-automático, essa batalha não vai ser muito difícil, |  
|mas ainda há chances de você morrer algumas vezes. Para acertar o chefe, ati |  
|re no olho até que o Ramon fique visível. Atire nele. É só isso o que tem que |  
|fazer, mas os ataques dele são perigosos. Ele tem quatro ataques: um que ele |  
|usa um tentáculo para lhe acertar (desvie com o combo), um que ele bate com a |  
|cabeça (parte com o olho) no chão em alguns pontos (desvie ficando entre duas |  
|batidas da cabeça), um que ele usa a cabeça para atacar (desvie com o combo) |  
|e o outro, o mais perigoso, ele abre a boca e mata na hora se você for pego. |  
|Esse ataque é lento, mas o perigo dele é que você pensa que virá um combo pra |  
|desviar e fica parado. Também esse ataque pode pegar quando você está recarre |  
|gando a arma ou fugindo de outro ataque. |

### [9.5] - Capítulo 5 ###

/CHEFE: KRAUSER (1a VEZ) \

|Esta batalha é formada apenas por combos, sendo a maioria deles L+R. A única |  
|dificuldade dela é que o tempo para executá-los é mais curto que o normal, fo |  
|ra isso, nada de demais. Cuide que na última parte você terá que ficar aper |  
|tando A depois B (ou contrário) ao invés do combo de desviar. |

/CHEFE: IT \

|Esta batalha é dividida em duas partes: dentro do container e fora. |

|DENTRO: O It é invencível, então use a munição para ele não lhe atacar. A par |  
|tir de onde você começa, siga o caminho para destruir as lâmpadas e usar os |  
|botões: Em frente, direita, direita, destrua a lâmpada e use o botão. Vire-se |  
|le vá para a esquerda, pegue o item, esquerda, esquerda, destrua a lâmpada, es |  
|querda, vá até o fundo, esquerda, use o botão e passe pelo portão vermelho lo |  
|go atrás de você. |

|No segundo container, vá para: frente, veja a animação, vire para trás, des |  
|trua a lâmpada, esquerda, aperte o botão, volte até o início, vire à esquerda |  
|e aperte noutro botão para sair pelo portão. |

|No terceiro container, aperte no botão logo à frente, veja a animação, despa |  
|lche o It e passe por uma caixa aberta logo atrás de onde ele estava. Através |  
|se toda a parte do portão e vire no final. Atire na lâmpada e volte para onde |  
|você lutou com o It. Ao sair da caixa, ao invés de ir para a esquerda, vá pa |

|ra a direita, direita e aperte no botão. Saia pelo portão e pule no cabo. Ao |  
|chegar em terra firme e passar pelo portão aberto, a segunda parte da luta co |  
|meça. |

|FORA (segunda parte): Use os barris explosivos como ajuda e cuide que os ata |  
|ques dele tiram bastante vida. Cuide com o ataque que você tem que se soltar |  
|com a alavanca, pois, se não se soltar, é Game Over. Cuida quando ele for pra |  
|baixo da terra, use o combo de desviar. |

---

/CHEFE: KRAUSER (2a VEZ) \

|Como a luta do It, ela tem duas partes: uma de fugir e uma de matar. |

|PRIMEIRA PARTE: |

|Para começar, não fique atrás do murinho esperando evitar os tiros. Ele vai |  
|quebrar rapidinho. Comece passando pela porta à direita, cuidando quando Krau |  
|ser vem atacar, porque mesmo a fachada dele tira muita vida. Chute a grade pa |  
|ra abri-la, vá até o fim, desça as escadas, vire à direita, continue, passe |  
|pela casa, desça as escadas, dobre, pegue a erva próxima aos destroços, suba, |  
|pegue a PIECE OF THE HOLY BEAST, PANTHER (na animação), a erva vermelha e ati |  
|re no Krauser até ele sumir. Uma dica para não ser acertado pelo golpe de fa |  
|lca (o comum, os outros são desviados usando combo) é dar uns passos para trás |  
|no momento que ele começar o ataque. Pegue a estátua que apareceu e coloque-a |  
|em cima do botão no chão. Use a alavanca que ficou disponível e passe pela |  
|grade. Volte até a casa e, ao invés de passar pela ponte, vire à direita e u |  
|se a alavanca (cuide que é provável que o Krauser apareça). Pule, pegue os i |  
|tens e destrua os robôs. Vá até o fundo, de novo e siga em frente. Fale com o |  
|Krauser e entre na salinha com a escada. Pegue a erva amarela e a grade vai |  
|fechar. Suba as escadas, vire à esquerda, pegue os itens, recarregue a muni |  
|ção e recupere vida. Volte até a escada, mas vá reto a partir dela dessa vez. |  
|Pegue o PIECE OF THE HOLY BEAST, EAGLE. |

|SEGUNDA PARTE: |

|Hora do confronto até a morte com o Krauser. Tem uma bomba de tempo, com o ti |  
|mer em 3 minutos. Se explodir, Game Over. Não fique muito perto dele e você |  
|se dará bem, já que quase tudo que é ataque dele é desviável. Atire nos pés |  
|para fazê-lo se ajoelhar. Nesse momento, use a melhor arma que tiver para des |  
|cer o pau. Quando matá-lo, pegue a PIECE OF THE HOLY BEAST, SERPENT no corpo |  
|e prepare-se para correr, pois o timer não parou. Desça a escada, vire 180°, |  
|saia pela ABERTURA à direita, pule, vá em frente, vire à direita e use as PIE |  
|CES na parede com as aberturas. |

|P.S: Se, ao matar o Krauser, você tiver menos de 20 segundos sobrando, prova |  
|velmente não vai chegar em tempo de abrir a porta. |

---

### [9.6] - Último Capítulo ###

---

/CHEFE: LORD SADDLER \

|Todos os ataques dele tiram muita vida. Algumas vezes ele pode lançar um pi |  
|lar que é esquivável. Para matá-lo, você deve acertar o olho da boca dele (a |  
|parecerá o comando para botar a faca, como com o El Gigante) em torno de 8 ve |  
|zes. Atire nos olhos das pernas e você está livre de quatro. Outras duas são |  
|conseguidas usando alavancas, uma no lado contrário ao elevador e outra atra |  
|vessando a ponte. Outra forma de expor o olho é usando os barris explosivos. |  
|Também é possível expor o olho dele usando HAND GRENADES, uma forma bem fácil |  
|de expor, por sinal. Quando tiver feito o suficiente, Ada lançará o ROCKET LA |  
|UNCHER (SPECIAL) perto de onde estava a segunda alavanca (a que tem que atra |  
|vessar a ponte). Atire no Saddler para acabar com ele. Se errar, a luta vai |



|demorar MUITO MAIS para acabar. |  
|\_\_\_\_\_|

### [9.7] - Outros ###

/CHEFE: KRAUSER (ASSIGNMENT ADA) \  
|A batalha contra o Krauser usando a Ada é bem parecida com a segunda vez do |  
|Leon. Atire nos pés dele para fazê-lo se ajoelhar e poder atirar na cara. Use |  
|o RIFLE, ele é muito útil aqui. Caso esteja tendo muita dificuldade, faça ele |  
|acompanhar-lhe até o lado da plataforma contrário à porta. Depois, corra para |  
|passar a porta. Pegue os itens que precisar e volte. Ele vai ter que através |  
|sar toda a plataforma para lhe alcançar. Aproveite esse tempo para encher ele |  
|de bala (a vida dele não é recuperada nesse processo). |  
|\_\_\_\_\_|

/CHEFE: KRAUSER (SEPARATE WAYS) \  
|A batalha contra o Krauser usando a Ada é bem parecida com a segunda vez do |  
|Leon. Atire nos pés dele para fazê-lo se ajoelhar e poder atirar na cara. Use |  
|o RIFLE e a SHOTGUN, eles são muito úteis aqui. Use a faca para atacá-lo quan |  
|do estiver vulnerável tira muita vida. Depois de levar alguns tiros, ele irá |  
|lançar uma Flash Grenade e pulará para outra plataforma. A segunda contém uma |  
|erva verde e munição. A terceira, um FIRST AID SPRAY e munição. Tente pegar |  
|os itens antes de mudar de plataforma, pois você não poderá voltar. |  
|\_\_\_\_\_|

/CHEFE: LORD SADDLER (SEPARATE WAYS) \  
|Primeiro aviso: Cuide para evitar todo e qualquer ataque dele. Os ataques são |  
|muito fortes. Quanto a como matar, não há muito mistério, é só meter bala ne |  
|le e no olho da boca dele quando aparecer. Entre os ataque esquiváveis, há um |  
|em que ele bate com o tentáculo em você pelo lado direito; um que ele bate |  
|com o tentáculo pelo lado esquerdo, que você deve se soltar; uma versão mais |  
|poderosa do Thrust Punch do Wesker; um em que ele empurra sua cabeça para o |  
|chão. Mas o ataque mais perigoso é, sem dúvida, um em que ele atira as balas |  
|que você atirou nele de volta. Quando isso for acontecer, (na primeira vez a |  
|parece uma animação), uma aura amarelada aparecerá em volta dele e ele demora |  
|rá um pouco para atacar, mas, ao atacar, é como se tivesse uma metralhadora. |  
|No andar de baixo ele também tem um ataque esquivável em que ele enterra a |  
|mão no chão e você deve desviar do tentáculo. A bata|lha não é a mais fácil, |  
|mas pegando os itens do cenário, usando a BOWGUN (se você tiver) e desviando |  
|SEMPRE, é possível acabar com o Lord Saddler. |  
|\_\_\_\_\_|

[9]////////////////////// CHEFES \\\

[10]////////////////////// SEGREDOS \\\

Aqui estão os segredos do jogo. Só estou incluindo o que é desbloqueável, en  
tão nada de códigos de GameShark (ActionReplay) e Easter Eggs.

### [10.1] - Gamecube ###

----- -----	-----
Assignment Ada	Acabe o jogo uma vez.
----- -----	-----
The Mercenaries	Acabe o jogo uma vez.
----- -----	-----
Dificuldade Professional	Acabe o jogo uma vez.
----- -----	-----

Infinite Launcher	Acabe o jogo uma vez.
Matilda	Acabe o jogo uma vez.
Handcannon	Consiga ranking de 5 estrelas no The Mercenaries com todos os personagens.
Chicago Typewriter	Acabe o Assignment Ada.
Roupas diferentes	Acabe o jogo uma vez.
Tela de Abertura Diferente	Acabe o jogo uma vez.
Ada Wong no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase da vila no The Mercenaries.
Jack Krauser no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase do castelo no The Mercenaries.
HUNK no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase do acampamento militar no The Mercenaries.
Albert Wesker no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase da água do The Mercenaries.
Final levemente diferente em Assignment Ada	Quando for perguntado se você quer rever o final, bote em sim.

### [10.2] - Playstation 2 ###

Assignment Ada	Acabe o jogo uma vez.
Separate Ways	Acabe o jogo uma vez.
The Mercenaries	Acabe o jogo uma vez.
Dificuldade Professional	Acabe o jogo uma vez.
Infinite Launcher	Acabe o jogo uma vez.
Matilda	Acabe o jogo uma vez.
Handcannon	Consiga ranking de 5 estrelas no The Mercenaries com todos os personagens.
P.R.L 412	Acabe o jogo no Professional uma vez.
Chicago Typewriter	Acabe o Separate Ways uma vez.
Chicago Typewriter no Separate Ways	Acabe o Assignment Ada.
Roupas diferentes	Acabe o jogo uma vez.
Mais roupas diferentes	Acabe o Separate Ways.
Tela de Abertura Diferente	Acabe o jogo uma vez.

Movie Browser	Acabe o jogo uma vez.
Cenas do Separate Ways no Movie Browser	Acabe o Separate ways uma vez.
Ada's Report	Acabe o capítulo no Separate Ways correspondente ao capítulo do Ada's Report que você quer desbloquear.
Ada Wong no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase da vila no The Mercenaries.
Jack Krauser no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase do castelo no The Mercenaries.
HUNK no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase do acampamento militar no The Mercenaries.
Albert Wesker no The Mercenaries	Consiga ranking de 4 estrelas na fase da água do The Mercenaries.
Final levemente diferente em Assignment Ada	Quando for perguntado se você quer rever o final, bote em sim.
Cenas de mudança de capítulo diferentes no Separate Ways	Após acabar Separate Ways a primeira vez, jogue de novo e você notará que a cena com a Ada no fim de cada capítulo é diferente da outra vez.

[10]// SEGREDOS \\\\\\\

[11]// SHOOTING RANGE \\\\\\\

O Shooting Range é um minigame do Resident Evil 4 acessado através das portas azuis vistas a partir do capítulo 3-1. Nele, você atira em alvos para conseguir bonecos (na verdade, tampas de garrafa com direito a som e tudo) dos personagens do jogo e conseguir dinheiro ao completar filas de bonecos.

### [11.1] - Regras ###

1. Receba prêmios fazendo score maior que 3000 pontos.
2. Pontos bônus vão ser dados por Headshot.
3. Ao acertar 5 tiros consecutivos, um alvo valioso do Salazar aparecerá.
4. Acertar o alvo da Ashley diminuirá pontos.
5. Um bottlecap especial será conseguido ao fazer mais de 4000 pontos ou ao acertar todos os alvos, menos a Ashley.
6. Há 24 bottlecaps no total, cada 6 formam uma fila e cada vez que você entra num Shooting Range novo, mais 6 são liberados.
7. Ao completar uma fila de bottlecaps (Row), você ganha dinheiro. São 4 filas no total.

### [11.2] - Valor dos Alvos ###

Quantos pontos você ganha por atirar no alvo:

- Ganado Homem: 50 pontos em qualquer parte do corpo, 100 na cabeça.
- Ganado Mulher: 50 pontos em qualquer parte do corpo, 200 na cabeça.
- Salazar: 500 pontos, não importa onde (mesmo porque é bem pequeno hehe).

Ashley: -1000 pontos, não importa onde.  
Fogos de Artifício: 300 pontos.

P.S: Para fazer os fogos de artifício aparecerem, você deve atirar na lua e depois no castelo na fase do Shooting Range que aparece isso no fundo.

### ### [11.3] - Estratégias Específicas ###

Aqui estão as estratégias por tipo de arma do Shooting Range.

#### {{{ [11.3.1] Rapid-Fire }}}}

Neste modo, você tem uma Shotgun, uma TMP, munição e uma Hand Grenade. Esse modo é bom para conseguir a bottlecap especial atirando em todos os alvos, mas é difícil conseguir um combo por causa da mira da TMP, sem contar que a Shotgun pode acertar um alvo da Ashley próximo ao que você está atirando (a distância lateral que o tiro dela atinge é muito grande). Exceto pro bottlecap especial, não recomendo este modo.

#### {{{ [11.3.2] Sniping }}}}

Neste modo, você tem uma Handgun, um Rifle, munição e uma Hand Grenade. A mira da Handgun é ótima para conseguir Headshots e o Rifle é bom para acertar alvos que estão muito longe ou são muito pequenos (Salazar). Porém, há vezes em que os alvos aparecem e desaparecem muito rápido, ficando difícil mirar com essas armas. Mesmo assim, acho este modo muito melhor para conseguir bottlecaps que o outro.

### ### [11.4] - Lista de Bonecos ###

Aqui vai uma lista dos bottlecaps adquiridos (da direita para a esquerda, o bottlecap especial é sempre o mais à direita, mas eu vou marcar eles).

#### {{{ [11.4.1] Row A }}}}

Ada Wong (Especial)  
Luis Sera  
Ashley Graham  
Leon w/ handgun  
Leon w/ shotgun  
Leon w/ rocket launcher

#### {{{ [11.4.2] Row B }}}}

Bella Sisters (Especial)  
Dr. Salvador  
Don Manuel  
Don Esteban  
Don Diego  
Don Jose

#### {{{ [11.4.3] Row C }}}}

Don Pedro (Especial)  
Leader zealot  
Zealot w/ bowgun  
Zealot w/ shield  
Zealot w/ scythe  
Merchant



não tiver descido a escada, se tiver, suba-a e vá em frente. Na intersecção, vire à esquerda, pegue a erva verde, abra o armário vermelho por munição. Continue, vire à direita, continue, direita de novo e passe pela porta com luzes vermelhas em cima.

Passe a porta, pegue a munição, mate os Soldiers. Logo que entrar na sala em que eles estão, vire à direita e quebre o vidro para pegar uma erva amarela. Vire 180°, passe a outra porta, pegue a munição, mate o inimigo e pegue a PLAGA SAMPLE da mão do morto. Mate os inimigos que vierem e siga até a entrada desta sala (a porta com OPEN em verde), passe por ela.

Siga até a intersecção e vá em frente (à direita ficam as escadas). Abra a porta, vá até o fundo e vire à esquerda para matar um inimigo e pegar munição da mala. Vire 180° e passe pela porta dupla.

Logo que entrar, vire à direita e passe a porta para pegar munição. Passe por ela de novo e vire à direita, entre na porta próxima, gire a válvula no fim do corredor e pegue outra PLAGA SAMPLE. Antes de ir embora dessa sala, pegue a erva verde no lado contrário ao da porta na qual você acabou de sair. Ao fazer isso, volte para o corredor.

Vire à direita duas vezes, pegue a erva vermelha do armário vermelho, mate os inimigos e passe pela porta no final (muito cuidado com os Soldiers que usam martelos).

Siga até o fim do corredor, pegue a munição, passe pela porta à direita, mate os Soldiers, olhe pelo vidro e aproveite para matar os inimigos lá em baixo de onde você está. Pegue a munição, passe pela porta, desça a escada, pegue os itens, mate qualquer inimigo que tenha restado e abra a outra porta. Pegue a erva verde, vire à direita, suba as escadas, passe pela porta. Os Soldiers tranca-rão as portas. Opere o mesmo aparelho que o inimigo para destrancá-las. Mate a nova onda de inimigos que virá e saia da sala pela porta a qual você não atravessou ainda.

Vá em frente, vire à esquerda, quando o corredor aumentar de largura, vire à direita para pegar uma erva amarela e munição do armário. Vire à direita duas vezes e passe pela porta da cela (onde colocaram a Ashley no jogo principal). Mate os inimigos e pegue a PLAGA SAMPLE no fim da sala. Saia da cela e passe pela porta à direita.

Vá até o fim deste corredor, abra a porta, pegue a munição em cima da mesa, mate os inimigos, desça a escada, pegue a erva vermelha, gire 180°, pegue a munição em uma das janelas, vire 180° de novo, vá até o lugar onde estava a erva e vire à direita para ver uma porta e passar por ela. Você será avisado de que a porta está trancada e alguns Soldiers com escudos mais um J.J. virão atrás de você. Mate-os, virão mais inimigos da porta que estava trancada, mate-os também e suba os degraus. Mate os inimigos da porta no fundo do corredor, atravesse-a para pegar uma erva amarela e munição. Entre na porta à esquerda desta última.

Siga em frente, passe a porta, mate o Soldier, pegue a erva verde, vá um pouco para a frente, vire à direita, vá até o fim para abrir a mala e pegar a munição. Pule a janela à direita, mate o inimigo, pegue a PLAGA SAMPLE no primeiro cilindro de vidro (o maior, do tipo que só tem dois, e não do tipo que tem quatro), pegue as ervas e a munição. A sala será trancada e inimigos começarão a pular a janela quebrada para lhe alcançar. Mate-os, pule a janela, vire à esquerda e cheque o painel com luzes piscando à direita. Mexa nele para destravar as portas e ser recebido por mais inimigos. Mate-os também (pensou que tinha toda essa munição no cenário pra quê? =) ), passe pela porta destravada e pela outra atrás dela. Siga pelo corredor para começar uma luta contra um chefe... o Krauser!

```
/CHEFE: KRAUSER (ASSIGNMENT ADA) \
|A batalha contra o Krauser usando a Ada é bem parecida com a segunda vez do |
|Leon. Atire nos pés dele para fazê-lo se ajoelhar e poder atirar na cara. Use |
|o RIFLE, ele é muito útil aqui. Caso esteja tendo muita dificuldade, faça ele |
|acompanhar-lhe até o lado da plataforma contrário à porta. Depois, corra para |
|passar a porta. Pegue os itens que precisar e volte. Ele vai ter que através |
|sar toda a plataforma para lhe alcançar. Aproveite esse tempo para encher ele |
|de bala (a vida dele não é recuperada nesse processo). |
\
```

Ele vai lançar uma FLASH GRENADE e deixar a última PLAGA SAMPLE. Pegue-a e suba o elevador. Vire à esquerda e vá seguindo para entrar na sala. Ao entrar nela, vire à esquerda e use o instrumento. Parabéns, você acabou de completar o modo Assignment Ada! Agora vá juntar um milhão de pesetas no seu round atual de Resident Evil 4 para comprar a melhor arma do jogo, a CHICAGO TYPEWRITER.

Depois de ver os créditos, bote que quer vê-los de novo para vê-los com uma pequena diferença.

```
[12]//////////////////////////////////// ASSIGNMENT ADA \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

```
[13]//////////////////////////////////// THE MERCENARIES \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

The Mercenaries é um minigame do Resident Evil 4 onde você deve matar o máximo de inimigos possível dentro de um tempo limitado. São quatro fases e cinco mercenários. As fases são Village, Castle, Military Base e Water World. Os mercenários são Leon, Ada, Krauser, HUNK e Wesker.

### [13.1] - Estratégias Gerais ###

\* Comece pegando os itens de aumentar tempo, fazendo um grupo grande de inimigos ficar lhe seguindo.

\* Só pegue os bônus de '1000 pontos por morte durante 30 segundos' (baús marcados com estrelas no mapa) quando tiver 4 ou mais inimigos em volta.

\* Mantenha seu combo alto, isso é muito importante. Se for necessário, deixe um inimigo quase morto em volta de você, procure por novos (enquanto o combo dura) e só então mate-o.

\* Não fique muito tempo parado no mesmo lugar, tanto num lugar seguro (onde os inimigos só virão de uma direção), pois pode parar de vir inimigos e seu combo acabar, quanto num lugar perigoso (inimigos vindo de vários lados), pois os subchefes podem atrapaalhar muito sua vida.

\* Os movimentos especiais dos personagens são importantes para economizar munição. A Ada tem o Fan Kick e o Back Kick, o Leon tem os do jogo principal, o HUNK tem o Neck Breaker (mata direto, muito bom, mas perigoso) e Kick, o Wesker tem Thrust Punch e Chikyo Chagi (ambos muito legais e fortes) e o Krauser tem Kick e Knee (facilmente destroem a cabeça). O Krauser tem um especial que pode ser ativado com o X quando o braço dele brilha vermelho. Excelente para matar subchefes.

### [13.2] - Estratégias por Fase ###

Aqui estão as estratégias por personagem de cada fase do The Mercenaries.

```
{{{ [13.2.1] Village }}}}
```

É na vila de Pueblo. Os inimigos são os Ganados comuns e as Bella Sisters (as duas mulheres com serras elétricas) são as subchefes. Essa fase não é muito complicada de passar com nenhum mercenário.

LEON: Pegue os itens de tempo, vasculhe as casas por munição e ervas, mantendo um bom número de inimigos atrás de você. Após isso, vá para a casa no canto inferior direito (fica no lado de um estábulo, onde fica a estrela do meio das três) e comece a matar os inimigos lá. Cuidado com as Bella Sisters. Quando o movimento estiver diminuindo, vá pegando os outros baús marcados com estrelas, matando alguns inimigos para manter o combo e fique na casa do canto superior esquerdo do mapa (tem uma estrela, não suba as escadas) até acabar.

ADA: Faça a mesma coisa que fez com o Leon, mas, ao invés de ir para a casa de baixo, vá direto para a do canto superior esquerdo, suba as escadas e fique matando na base do Rifle. Cuide que uma hora o movimento vai cessar e você provavelmente terá que se mexer, só que é melhor dar uma volta no mapa para chamar inimigos e depois voltar àquela casa do que ir para a casa onde o Leon ficou. Ada lá é morte certa. Se precisar de espaço para andar, atire com a TMP nas pernas dos inimigos para eles caírem, evite usá-la para matar, a munição acaba rápido demais.

KRAUSER: O mesmo que a Ada e o Leon, mas fique mais tempo ainda na casa da parte inferior do mapa, usando o especial do botão X dele para matar as Bella Sisters. Caso precise ir para outro lugar, qualquer lugar é bom, mas mantenha os olhos abertos e não desperdice o especial.

HUNK: Com ele, comece, como sempre, pegando os itens de tempo, mas cuide para não ter um número muito elevado de inimigos em volta. A munição da TMP acaba rápido, então é bom sempre usar o Neck Breaker, por isso que a quantidade de inimigos não deve ser muito alta, para não pegarem-lhe de surpresa após o final do ataque. Use o Neck Breaker nas Bella Sisters e só fique isolado dos inimigos se estiver com pouca vida.

WESKER: Mesma coisa da Ada, só que sem a parte da TMP. Caso precise de lugar para passar, atire na cabeça dos inimigos e use o Thrust Punch para abrir espaço.

{{{ [13.2.2] Castle }}}}

Tem o layout bem baseado numa parte do capítulo 3-1. Como é no castelo, os inimigos são os Zealots (de todos os tipos) e o subchefe é o Garrador. Outra fase não muito difícil, mas os Garradores se tornam um problema muitas vezes.

LEON:<EM BREVE>

ADA:<EM BREVE>

KRAUSER:<EM BREVE>

HUNK:<EM BREVE>

WESKER:<EM BREVE>

{{{ [13.2.3] Military Base }}}}

O layout lembra bastante a parte do capítulo 5-4 com o helicóptero. É uma fase meio chata porque os inimigos vêm de forma irregular, as vezes muitos poucos, as vezes muitos. O subchefe é o J.J.



LEON:<EM BREVE>

ADA:<EM BREVE>

KRAUSER:<EM BREVE>

HUNK:<EM BREVE>

WESKER:<EM BREVE>

{{{ [13.2.4] Water World }}}}

A fase mais original do The Mercenaries e também a mais legal. Os inimigos são os Soldiers e o subchefe é um Homem de Serra Elétrica DUPLA! Ele fica sacudindo aquilo e, se você chegar perto, você morre.

LEON:<EM BREVE>

ADA:<EM BREVE>

KRAUSER:<EM BREVE>

HUNK:<EM BREVE>

WESKER:<EM BREVE>

### [13.3] - Pontuação ###

Aqui estão as pontuações correspondentes a cada estrela e o que elas dão.

ESTRELAS	PONTOS	O QUE LIBERA
1	7500-	Não libera nada.
2	7500+	Não libera nada.
3	16000+	Não libera nada.
4	30000+	Village: Mercenária Ada Castle: Mercenário Krauser Military Base: Mercenário HUNK Water World: Mercenário Wesker
5	60000+	Com todos os mercenários em todas as fases: Handcannon

[13] ////////////////////////////////////// THE MERCENARIES \\\

[14] ////////////////////////////////////// SEPARATE WAYS \\\

Exclusivo da versão de Playstation 2, este modo conta a história do jogo pela visão da Ada. Alguns momentos do jogo são esclarecidos e há um chefe totalmente novo.

### [14.1] - Capítulo 1 ###

Vá em frente, vire à esquerda, entre na casa que fica na frente da em que o Leon enfrenta o Dr. Salvador (Homem da Serra Elétrica). O vídeo desta parte do

jogo normal deverá aparecer. Destrua o cadeado da porta em frente e pegue a ELEGANT MASK em cima da cama. No caminho para a saída da casa, aparecerá um vídeo em que uma galinha sai voando de cima de um telhado, revelando um item. O telhado em questão é o da casa na qual você estava dentro. Ao passar pela porta que dá para a rua, vá um pouco para a frente, vire-se e aparecerá escrito, em vermelho, "GRAPPLE GUN" com o símbolo do botão X ao lado. Aperte neste botão para subir no telhado e pegar a INSIGNIA KEY. Desça, vá para a direita e use esta chave na porta com o símbolo dos Los Illuminados.

Você encontrará o primeiro Mercador deste modo e também a primeira Máquina de Escrever. Salve o jogo e compre algo se quiser. Continue em frente, passe pela porta, abra a tampa, caia no buraco, vá em frente até a parte em que o caminho fica menos estreito. Vire à esquerda, quebre a caixa, pegue o GREEN GEM, mate alguns Ganados, siga até a porta e prepare-se para ter de matar mais alguns inimigos. Após tê-lo feito, suba a escada.

Cuide que, logo ao retomar controle do jogo, um Ganado que lança machados estará esperando, então mate-o antes de se distrair. Vá reto, por dentro do cemitério, pegue o item brilhante (RED GEM) em cima de uma lápide, vire à direita, siga até o caminhozinho e passe as grades. Vá pelo caminho bem à direita, continue, mate os inimigos, pule o buraco, passe pela casa de madeira, pule outro buraco. Veja a animação, mate a Bella Sister (mulher com serra elétrica) e as outras duas, pegue o GREEN CATSEYE do chão e volte até o início da ponte. Vê as grades à direita? Vá em frente e faça a volta nelas, entrando num beco entre o lugar em que você estava e a igreja. Vá até o fim deste beco para encontrar um item preso e ter que fazer um puzzle.

```
/PUZZLE: LIGAR SOMENTE OS TRÊS SÍMBOLOS DOS TÚMULOS DUPLOS \
|Exatamente o mesmo puzzle do jogo normal, exatamente a mesma resposta. |
|
|Você deve iluminar somente os símbolos dos túmulos duplos (o que parece um V, |
|o que parece um S e o que parece um M). O problema é que só dá para pular |
|3 ou 4 símbolos de cada vez. Escolha nessa ordem: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. |
\
```

Pegue a ROUND INSIGNIA e uma grade atrás de você se fechará, deixando dois Ganados entrarem. Mate-os e coloque o GREEN CATSEYE no lugar da ROUND INSIGNIA. Com a grade aberta, vá até a porta da igreja e use a ROUND INSIGNIA lá.

Vire à direita e pegue a PURPLE GEM (combine ela e as outras GEMs com a ELEGANT MASK). Vire 180° e vá até o fim, vire à direita, vá reto e suba a escada. Vire à direita, vá em frente pelo único caminho possível, ignore a porta, continue, vire à direita mais uma vez, mate os dois Ganados e use o painel à direita para iniciar mais um puzzle.

```
/PUZZLE: ENCAIXAR AS CORES DOS CÍRCULOS COM AS DO CÍRCULO CENTRAL \
|Este puzzle foi um pouco alterado no Separate Ways, então, apesar de o texto |
|abaixo ser igual, a solução foi mudada para ficar correta. |
|
|O Objetivo aqui é fazer com que as cores dos círculos de uma só cor coincidam |
|com a respectiva no círculo do meio. É só ver onde tem azul, por exemplo, no |
|círculo central e rodar a luz azul de tal forma que, se botasse ela em cima |
|desse círculo, as partes azuis TODAS iam ficar iluminadas pelo azul. O jeito |
|é o seguinte: Gire 3 vezes o círculo de luz vermelho, 1 vez o verde e 2 vezes |
|o azul depois aperte em 'Combine'. |
\
```

Interessante, não? Nunca teria pensado que foi a Ada que tocou o sino se não tivesse jogado este modo. Isso conclui o capítulo 1.

Vá pela passagem próxima ao Mercador, desça as escadas, entre na casa à direita, pegue o SPINEL, saia dela, vire à direita, ande um pouco para frente, vi re-se para a direita, atire no pau que segura a tampa aberta e atire no objeto brilhante. Pegue-o (BRASS POCKET WATCH), volte até onde começou este capítulo e atravesse a porta (antes de atravessá-la, abra a gaveta da mesa para pegar munição e um ovo dentro do baú próximo). Vire à esquerda, abra o armário, pegue o dinheiro, vire 180°, vá em frente, desça as escadas, vire à direita, passe a mesa, vire à direita de novo, pegue a HAND GRENADE no armário, mate o Ganado, abra a cômoda e pegue dinheiro. Vá para o outro lado da casa, mas, antes de passar pela porta, vire à esquerda, abra o fogão e pegue o ovo que há dentro. Saia da casa, mate o Dr. Salvador, pegue o RUBY, continue em frente, matando os inimigos que aparecerem e abra a porta de ferro.

Vá reto, assim que puder, vire à direita, continue até chegar em frente à casa da primeira luta entre Leon e Dr. Salvador. Siga pelo caminho entre essa casa e a torre e abra a porta no final.

Vá em frente, vire à esquerda assim que possível e entre na casinha de madeira para salvar o jogo. Vire 180°, vá reto, quando estiver na frente do celeiro, vire à direita e entre na casa de dois andares. Abra os armários do andar inferior para pegar itens, suba a escada, vire à esquerda, pule a janela, siga reto e pule para o andar de baixo. Vire à direita, quebre a caixa, pegue o GOLD BANGLE, vire à direita, empurre o armário, saia pela passagem aberta, vire à direita, pule a cerca e passe pela porta dupla.

Siga o caminho disponível, cuidando para ver uma ponte com dois Ganados em cima dela. Mate-os e use a Grapple Gun para subir ali. Destrua o barril da esquerda para pegar uma BEERSTEIN. Continue até passar por um túnel. Após passá-lo, vire à esquerda, quebre as caixas por itens, mate o Ganado, entre na casa à direita (passe a porta e vire à direita, vá até o fim, há um buraco), mate os Ganados e espie através do buraco da porta. Veja a animação. Entre na casa de onde saíram os homens se quiser salvar o jogo. Salvando ou não, refaça seu caminho até as portas duplas (suba o morro, logo no início da subida alguns inimigos o atacam) e passe por elas.

Simplesmente atravesse esta parte até o outro lado, por onde você outrora havia entrado.

Vá em frente. Quando estiver chegando na parte do meio da vila, uma animação aparecerá mostrando alguns Ganados, dentre eles um usando a jaqueta do Leon. Vá até eles, virando um pouco à direita e indo ao fundo quando puder controlar. No lugar onde estes inimigos estavam, há um caminho levando à uma porta, com o inimigo da jaqueta em frente. Mate todos e passe por esta porta.

Vá em frente, veja a animação, continue, veja outra animação. Mais uma animação, mas prepare-se para desviar. Vire 180°, abra o baú, pegue o GREEN CATSEYE, vire de volta, mate os Ganados e vá em frente. Mate mais alguns inimigos, desça a escada, pule por cima da barricada, saia desta caverna, suba as escadas, entre na porta a frente, pegue a IRON KEY de cima da mesa, fale com o Mercador se quiser, passe por ele, vire à esquerda e abra o armário mais no fundo para pegar uma erva amarela. Saia da cabine, desça a escada, vire à direita duas vezes e desça a outra escada. Vire à esquerda, salve o jogo, pegue a munição e vá em frente para destrancar a porta dupla no final.

Vá em frente, quando ver a casa, pegue o caminhozinho da direita para pegar uma erva amarela e um RED CATSEYE. Volte para a frente da casa e entre nela. Mate os Ganados e a Bella Sister para pegar a LIFT ACTIVATION KEY. Saia e volte até a porta dupla.

Suba os dois lances de escadas e volte para a cabine onde estava o Mercador e a IRON KEY. Logo ao entrar, vire à esquerda e use a LIFT ACTIVATION KEY no painel. Pule pela janela quebrada e embarque no teleférico. Desça as escadas e siga reto, pegando o SPINEL no chão. Continue e entre na casa para salvar. Ao sair da casa, vire à esquerda e dirija-se à porta. Aparecerá o comando para utilizar a Grapple Gun. Use-a.

Vá em frente, bem próximo do lado direito desse corredor, que uma hora você poderá usar a Grapple Gun para alcançar um ponto com dois barris. Quebre-os para pegar um FIRST AID SPARY e YELLOW CATSEYE. Desça e siga em frente, entrando nas casas para pegar munição. Após as casas, continue para pegar uma erva vermelha e começar uma batalha contra um El Gigante (a descrição de como matá-lo serve tanto pro Leon quanto pra Ada). Após matá-lo, pegue as 10000 ptas. que ele deixa e passe pela porta em frente. Veja a animação e espere o novo capítulo.

### [14.3] - Capítulo 3 ###

Compre algo com o Mercador se quiser, pegue as BOWGUN BOLTS no chafariz se tiver a arma que as usa. Siga pela direita, vire à esquerda, mate os inimigos, atravesse as escadas, vire à direita, vá reto e vire à direita na penúltima chance (olhe o mapa caso não tenha entendido). Vá reto, vire à esquerda, depois à direita, direita de novo, suba a escada e vá até o chafariz para pegar um objeto brilhante (GOLD BANGLE W/ PEARLS). Passe pelo chafariz e pule no lado contrário à escada. Vá até perto do portão duplo, mate o Zealot do outro lado, vire 180°, vá pelo caminho da direita, no fim dele, vire para a direita para ver um portão e chute-o. Vá em frente, vire à direita, mate o Zealot, vire pro outro lado, siga o caminho até o fim, virando para o único lado possível, ignore a passagem à esquerda e vire só no final. Mate o Zealot de vermelho, pegue o item do baú, refaça o caminho para o portão duplo (aquela que tinha um Zealot do outro lado). Com as costas viradas para o portão duplo, vá até a parte onde os caminhos se dividem, vire à esquerda, porém, ao invés de ir para o fundo, onde ficava a portão do lado direito, vá reto e vire à esquerda na segunda oportunidade (a primeira é logo no lado de onde tinha o chafariz da Gold Bangle). Vá um pouco para a frente e aparecerá uma animação mostrando vários Zealots entrando pelo portão duplo (e abrindo ele, conseqüentemente). Vire-se, mate-os e passe pelo portão. Vire à direita, suba as escadas, vire à direita, vá em frente um pouco e entre na sala à esquerda. Siga pela esquerda, quando estiver encostado na frente da cama, olhe para cima (centro do topo da cama) e verá um objeto brilhante. Atire nele e vá para um dos lados da cama para pegar um ELEGANT PERFUME BOTTLE. Vire 180° e vá para a esquerda, o lado oposto ao que você entrou na sala, salve o jogo na Máquina de Escrever se quiser e passe pela porta em frente.

Mate o inimigo em frente, siga, vire à esquerda, pegue a erva verde em cima da primeira mesa, a munição na segunda, mate o inimigo, vire à direita logo depois da segunda mesa, vá em frente, quebre os vasos por itens.

Vasculhe a sala por itens, fale com o Mercador se quiser e saia pela outra porta.

Vire à direita, abra a porta, vá em frente, abra a outra, mate o inimigo, vire à direita, mate os inimigos, vá até a porta que estava atrás dos besteiros (passando o chafariz). Tente abri-la, vá para o lado (recue um pouco se necessário) e aparecerá o comando para usar a Grapple Gun. Use-a para entrar na salinha, mate o Zealot que está ali dentro e pegue os itens dos baús, que são uma erva amarela e munição. Não se esqueça do item do baú grande, (é obrigatório), o HOURGLASS W/ GOLD DECOR. Volte para a sala com as mesas (ou você volta todo o percurso a partir do Mercador ou vira à direita após sair da sala dos baús, vira de novo, vai reto até a porta dupla, vira à direita, desce as escadas, vai em frente, entra à direita, vai reto e passa pela porta).

Vá em frente até chegar na mesa, vire à direita, passe para a sala vermelha. Acontecerá o mesmo que aconteceu no jogo normal, você será preso e terá que enfrentar um Garrador (só que com o Leon era muito mais fácil). Após matar os inimigos, examine o baú no pedestal e use o HOURGLASS W/ GOLD DECOR ali. Uma porta será destrancada e você deverá passar por ela.

Vá em frente, veja a animação, pule para o andar de baixo, vá até o fim da ponte (por baixo dela) para pegar um ELEGANT CHESSBOARD. Volte, suba a escada e atravesse a ponte (dessa vez por cima). Entre na porta à frente, mate os inimigos, vire à direita, vá em frente, pegue o SPINEL em cima da mesa, continue, a tire no objeto brilhante no fim do corredor à direita e entre na porta à esquerda.

Vire à esquerda e vá em frente para ver uma animação e acabar o capítulo.

### [14.4] - Capítulo 4 ###

Fale com o Mercador se quiser e vá em frente. Continue, inimigos virão da esquerda, passe pela esquerda da caixa d'água derrubada e continue em frente, matando os inimigos. Quando passar pela caixa d'água, vá em frente e vire à esquerda, entre na porta, vire à direita, mate os inimigos, pegue a erva verde em cima das caixas à direita (mais ou menos na metade deste corredor), passe pela porta no final, à direita. Vire à direita, vá em frente até aparecer um comando para usar a Grapple Gun. Use-a para subir nos canos, vire à esquerda, vá em frente, pule, siga o caminho, mate o inimigo, pule para o andar de baixo, pegue a erva amarela atrás de você, mate o Soldier, saia da sala. Vá para a frente, pegue o GOLDEN LYNX, vire 180°, vá até as BOWGUN BOLTS à esquerda, suba na caixa para pegá-las, continue em frente e poderá subir em outra caixa. Suba nela e pule para cair perto de onde você usou a Grapple Gun (cuide os inimigos que estarão lhe esperando). Vá em frente e use a Grapple Gun quando possível para subir na plataforma que tem um Soldier. Mate-o e vire à esquerda para ver a porta na qual você deve entrar.

Siga em frente, cuide a direita para achar um lugar com munição, continue em frente, desça a escada, passe reto pelo canhão, vire à direita, passe o elevador, vire à esquerda, desça a escada, veja a animação, mate os inimigos em frente, passe reto pela escada e pegue a ACTIVATION KEY (BLUE) em cima das caixas atrás dela. Vire 180°, vá correndo para a escada (a que você desceu antes), pegue um FIRST AID SPRAY logo antes de subi-la, à direita, após subir, vire à direita e vá em direção ao canhão. Use a ACTIVATION KEY (BLUE) nele para usá-lo e destruir os outros canhões (você não perde vida enquanto está sentado nele). Após o seu canhão (na verdade era uma metralhadora heheeh) ser destruído, siga para onde você pegou a Activation Key e suba a escada desta vez. Vire à esquerda para subir na plataforma giratória e saia quando puder. Vire à direita e vá em frente para pegar munição e uma erva verde dentro de uma caixa. Vire 180°, mate os inimigos e vá em frente. Mate o Soldier besteiro e pegue a erva verde próxima a ele. Vire à direita, suba a escada, vire à direita de novo, suba outra escada, mate os inimigos, pegue as BOWGUN BOLTS, continue em frente, pule o buraco, continue, suba a escada, mate os Soldiers, continue, veja a animação, recue um pouco para ver o comando de uso da Grapple Gun, use-a, pegue a ACTIVATION KEY (RED) na sua frente, vire à direita, ande um pouco e vire à esquerda. Você poderá usar a Grapple Gun, então use-a. Chegando no outro lado, vire à direita, pegue a erva verde e munição, continue em frente até o canhão. Use a ACTIVATION KEY (RED) nele e use-o para destruir os outros. Após destruir o primeiro, um timer começará a contagem. Você tem 3 minutos para destruir os canhões restantes e fugir. No momento em que destruir o último, você sairá do canhão automaticamente. Quando isso acontecer, vire à direita, siga em frente, vire à esquerda no final, pule, vire à direita para pegar uma erva vermelha, vire 180°, vá em frente, pegue uma VELVET BLUE, vire à esquerda antes da escada para pular

na plataforma giratória. Pule nela, saia quando puder, cuide com os inimigos, vire à esquerda, vá em frente e vire à direita no fim para ver uma escada vertical (você já subiu nela antes). Suba, vire à direita, suba outra escada, vá reto, pule o buraco, continue, suba mais uma escada, vá reto em direção ao inimigo e às grades vermelhas. Mate-o, passe por elas, uma animação aparecerá com o barco afundando e o timer sendo desativado. Vire à direita, pegue a munição em cima da mesa e no baú. Continue em frente, suba a escada, vá reto, vire à esquerda, fale com o Mercador se quiser, salve se sentir necessidade e passe pela porta dupla.

Vá em frente, pegue a erva verde, continue, vire à esquerda, vá reto, mate o Solider, vire à esquerda, mate outro inimigo, desça a escada, vire à esquerda, pegue a munição, vire mais uma vez à esquerda, mate os inimigos. Vá um pouco para a frente e vire à direita para pular. Vire à esquerda, mate os inimigos, continue, use a Grapple Gun quando puder (ou vá até o fundo e pegue alguns itens, entre eles uma VELVET BLUE e depois use-a). Vire à esquerda, suba a escada, vire para esse lado mais uma vez, suba a escada e pegue a GREEN STONE OF JUDGMENT em cima de uma caixa. Vire 180° e vá reto, passe pela porta, desça a escada, entre na casa, destrua o baú para pegar um item, saia da casa, vire à direita, vire à direita, vire de novo quando puder, vá em frente, vire para esse mesmo lado, vá em frente, vire à esquerda duas vezes, suba a escada, atravesse a passarela, pule quando puder e pegue a erva amarela na sua frente. Vire à esquerda e destranque a porta, vire 180°, vá em frente, cuide os inimigos, vire à esquerda quando puder, continue, vire à direita e suba a escada vertical.

Vire à esquerda até ver uma porta dupla. Passe por ela.

Abra a mala em frente para conseguir uma RED STONE OF FAITH, vasculhe a sala por itens, passe pela porta à direita e vasculhe a área por uma erva amarela. Volte para a porta dupla e passe por ela de volta.

Pegue o item que está brilhando próximo à escada e suba-a, vire à esquerda, salve o jogo se quiser, siga em frente e passe pela porta. Siga reto, vire à esquerda para pegar munição, vire 180°, vire à direita, desça a escada até a metade, olhe para cima e atire no vidro. Pegue o item que vai cair (destrua as janelas até cair o item), BLUE STONE OF TREASON, continue descendo a escada, pegue a erva verde no andar de baixo e entre na porta à esquerda (junte as STONES ao GOLDEN LYNX antes de vender). Vá em frente, mate o inimigo que cair, vire à direita, continue em frente, suba a escada, vá até a sala e abra os armários por dinheiro. Volte para os pés da escada, mais inimigos estarão lá. Mate-os e passe pela porta em frente.

Vire à esquerda quando puder, passe a porta (ouça os barulhos), vá reto até poder usar a Grapple Gun. Use-a (ou pegue a VELVET BLUE no chão primeiro). Tente andar e uma animação aparecerá. Cuide que você terá que apertar uma combinação de botões no final dela. Assim acaba o capítulo 4.

### [14.5] - Capítulo 5 ###

Vá reto, fale com o Mercador se quiser, continue, mate o Solider, uma animação aparecerá e um J.J. também. Mate-o e use a Grapple Gun para subir onde ele estava. Vire à esquerda, vasculhe o lixo para achar um BLUE EYE, pule de volta, vire à esquerda, vá em frente, vire à esquerda, vá reto, suba a escada para pegar uma erva vermelha. Pegue uma amarela quando descer, vire à esquerda, atravesse a ponte, entre na casa, veja a animação, pegue a erva verde e a munição, mate os inimigos que aparecerem e uma porta se abrirá. Atire no barril explosivo perto dos Soldiers para matá-los e passe a porta. Vá em frente, suba as escadas à esquerda até o topo e use o cabo para ir para o outro lado. Vire 180°, pule para o andar de baixo, use a alavanca à esquerda e passe pelo portão que se abriu. Mate os besteiros, vire à esquerda, entre no túnel, siga em frente, suba

a escada, vire 180°, mate o inimigo, vá em frente, vire à direita, vire à esquerda quando possível, atravesse a plataforma, veja a animação, vá em direção ao J.J, quebrando a grade que separa você dele. Mate-o e use a alavanca que estava atrás dele. Vá em frente até o buraco, pule ali. Vire à direita, vá reto e você verá uma escada após passar alguns muros. Suba ela, mais uma animação e outro J.J. aparecerão. Mais uma vez, vá em direção a ele para matá-lo e usar a alavanca atrás dele (pegue a erva verde no meio do caminho). Após usar a alavanca, pule aonde der e passe pelo portão que foi aberto. Passe pela porta dupla atrás dele.

Suba as escadas até chegar num Solider. Mate-o, siga em frente, mate o que está olhando para o precipício (pegue a erva verde no lado dele), vire 180°, vá por dentro dos pilares para pegar uma erva amarela, vire 180°, saia deste 'corredor', vire à esquerda, pegue a munição, olhe para cima, um pouco para a esquerda, atire no objeto brilhante, pegue-o (RED EYE), continue em frente, matando os inimigos e se dirigindo ao portão duplo no final.

Vá em frente, pegue a munição, continue, pule, vire 180°, pegue a munição, vire-se de volta, continue, veja a animação, vire à esquerda quando puder controlar a Ada de novo, vá em frente e entre na porta à direita.

Fale com o Mercador e salve o jogo se quiser, vá reto para o lado oposto à porta por onde você entrou, vire à direita e pegue uma erva amarela. Vire 180°, saia deste corredorzinho virando à esquerda, vire à direita para entrar num corredor maior e mate o Zealot no fundo. Entre na segunda cela à direita, vire à direita dentro dela e pegue o GREEN EYE no chão. Saia da cela, pegue a erva vermelha aos pés da escada, vá um pouco para a frente, vire à direita, entre naquele espaço entre a escada e a parede e vire-se para ela para poder subir e passar pela porta.

Vire à esquerda, desça a escada, pegue a munição, veja a animação e prepare-se para uma batalha contra o Krauser.

---

/CHEFE: KRAUSER (SEPARATE WAYS) \

|A batalha contra o Krauser usando a Ada é bem parecida com a segunda vez do |  
|Leon. Atire nos pés dele para fazê-lo se ajoelhar e poder atirar na cara. Use |  
|o RIFLE e a SHOTGUN, eles são muito úteis aqui. Use a faca para atacá-lo quan |  
|do estiver vulnerável tira muita vida. Depois de levar alguns tiros, ele irá |  
|lançar uma Flash Grenade e pulará para outra plataforma. A segunda contém uma |  
|erva verde e munição. A terceira, um FIRST AID SPRAY e munição. Tente pegar |  
|os itens antes de mudar de plataforma, pois você não poderá voltar. |  
| \

Vire à esquerda e pegue a BUTTERFLY LAMP. Vire à direita, vá em frente, vire à esquerda, pule a mureta, quebre os barris por itens, pegue a erva verde, fale com o Mercador, salve o jogo, vá em frente e use a Grapple Gun.

Veja a animação e prepare-se para enfrentar o Saddler na forma humana.

---

/CHEFE: LORD SADDLER (SEPARATE WAYS) \

|Primeiro aviso: Cuide para evitar todo e qualquer ataque dele. Os ataques são |  
|muito fortes. Quanto a como matar, não há muito mistério, é só meter bala ne |  
|le e no olho da boca dele quando aparecer. Entre os ataques esquiváveis, há um |  
|em que ele bate com o tentáculo em você pelo lado direito; um que ele bate |  
|com o tentáculo pelo lado esquerdo, que você deve se soltar; uma versão mais |  
|poderosa do Thrust Punch do Wesker; um em que ele empurra sua cabeça para o |  
|chão. Mas o ataque mais perigoso é, sem dúvida, um em que ele atira as balas |  
|que você atirou nele de volta. Quando isso for acontecer, (na primeira vez a |  
|parece uma animação), uma aura amarelada aparecerá em volta dele e ele demora |  
|rá um pouco para atacar, mas, ao atacar, é como se tivesse uma metralhadora. |





[15]// FAQ \\\\//

[16]// COMO CONTATAR \\\\//

Se você tiver alguma dúvida/sugestão/dica/estratégia/crítica construtiva para me enviar, mande um e-mail para pigneat(tiremessaparte)@gmail.com.

DICAS PARA MANDAR O E-MAIL:

1 - Escreva direito. Eu me recuso a responder e-mails tipo "Eu naum cunsignu axa u trossinhu ki tah naum cei ondi.." ou " CoMu Eu PeGu AkEliS..."

2 - Use o Ctrl+F para ver se não acha o que precisa no guia.

3 - Considerando que o guia está em português, suponho que eu não precise dizer isso, mas eu só respondo e-mails em português ou inglês.

4 - Seja claro e objetivo na pergunta.

5 - Não me peça guias de outros jogos, o Google existe para isso.

[16]// COMO CONTATAR \\\\//

[17]// AGRADECIMENTOS \\\\//

\* Pedro Wenzel a.k.a Tinkertrain por me emprestar o PS2 e o Resident Evil 4 deste mesmo videogame, tendo tornado possível a criação das partes do guia que tratam sobre esta versão.

\* Glauco Bonini a.k.a Isendell pela dica #7.

\* Darth Nefandus pela dica #13 e por me lembrar de colocar a dica #11 e #12.

\* Lord\_X por apontar alguns erros.

\* Rutger Pereira por apontar o erro na pontuação do The Mercenaries e mandar várias dicas da versão de PS2.

\* Nintendo, porque todo mundo botae porque fez o Gamecube e o SuperNES.

\* Capcom, também porque todo mundo bota e porque fez Resident Evil.

\* GameFAQs, por aceitar meu guia e por ser um site muito bom.

\* Eu, porque eu sou legal.

\* Vocês, por lerem e por terem me dado um ótimo feedback.

\* Deus, porque fez o mundo.

[17]// AGRADECIMENTOS \\\\//

[18]// COPYRIGHT \\\\//

Esse guia tem copyright (c)2005-2006 Stéfano Bertoncello.  
Ele foi feito para a GameFAQs.com. Uso do meu guia só mediante minha aprova

