

Detonados Resident evil 4

Capítulo 1-1

Assim que assumir controle de Leon, siga em frente até a casa (se você matar os corvos, conseguirá algum dinheiro extra). Siga pela esquerda para encontrar um item dentro de uma caixa, e entre na casa.

Após a cena, mate o ganado e explore a casa para encontrar munição.

Salte pela janela do segundo andar e mate os ganados, seguindo depois pelo caminho à esquerda. Entre nas casas para pegar itens, mate os ganados que aparecerem pelo caminho até encontrar um cachorro preso em uma armadilha de urso. Salve-o (caso não salve o cachorro, a batalha contra El Gigante torna-se mais difícil) e continue pela trilha, atravessando a ponte e chegando à vila, sempre tomando cuidado com as armadilhas espalhadas, atirando para desarmá-las. Passando pela porta, você verá uma cena e poderá usar seu binóculo para observar os moradores da vila. Caso você entre pelo meio da vila, todos os ganados começarão a te caçar, entaum, tome o caminho da esquerda, por trás das casas. Siga em frente até encontrar uma ganada, de costas para Leon. Acabe com ela, a partir daí todos os outros ganados saberão de sua presença e virão atrás de você. Uma das casas próximas tem uma janela. Pule por ela, pegando os itens dentro da casa e saindo pela porta. Siga imediatamente para a casa a sua esquerda e veja a cena.

Após a cena, coloque a estante na frente da janela onde os ganados estão batendo, pegue os itens deste andar e suba as escadas. Pegue a Shotgun, a granada no armário e a munição na cama. Comece a matar os ganados, tomando cuidado com o Dr. Salvador e derrubando as escadas sempre que possível. Depois de algum tempo, o sino da igreja irá tocar dando fim à batalha. Aproveite que a vila está deserta para explorar as outras casas pegando mais itens, e depois siga pela trilha à esquerda e pela porta.

Esta área está cheia de itens, então mate os ganados para poder explorar a área com mais calma. Há uma porta grande que ainda não pode ser aberta, você voltará até ela mais tarde com Ashley, portanto marque bem este lugar. Siga para a direita desta porta, encontrando outra.

Siga em frente, e uma animação vai surgir, com os ganados empurrando uma pedra em direção a Leon. Faça as seqüências indicadas na tela até chegar o final da descida. Passe pelo túnel e na área seguinte,

cuidado com os ganados portando dinamites e entre na casa ao fundo, chutando ou atirando no cadeado que trava a porta. Lá dentro, explore a casa até encontrar uma sala bloqueada por uma estante. Empurre-a e cheque o armário ao fundo.

Capítulo 1-2

Após a cena, execute a combinação que aparece na tela e siga para a saída da casa. Você vai ver o mercador acenando pela janela. Saia da casa e siga para a esquerda, encontrando o mercador pela primeira vez. Antes de seguir pela porta dupla, se preferir, vá até a abertura na parede e mate alguns ganados com o rifle (facilita se você também tiver comprado o scope), porém sempre acertando os tiros na cabeça,

caso contrário eles ativarão o alarme. Isso facilitará a exploração da área a seguir.

Quando você tiver limpado a área um pouco, siga pela porta. Siga pelo caminho elevado à direita, passando pelas barricadas e encontrando um baú, com a primeira metade da placa. Volte à entrada e siga pela esquerda, entrando na casa e subindo as escadas,

encontrando mais um baú e a segunda metade da placa. Saia da casa e explore a área. Use as duas metades da placa na porta no final e siga em frente. Se quiser, volte ao mercador e venda o rifle de volta para ele, pois ele não será necessário por um longo tempo e ocupa muito espaço no inventário.

Você sairá de frente para outra porta dupla e é exatamente por lá que deve seguir.

Matando os ganados, passe pela outra porta e depois salte pela janela no final. Muito cuidado com os ganados que atiram dinamite, mate um deles primeiro para acabar com todos os outros.

Prossiga pela porta atrás das barricadas, a esquerda, tomando cuidado com as armadilhas colocadas no chão. A esquerda há uma janela com tábuas bloqueando a entrada e uma Elegant Mask, que deve ser vendida para o mercador. Siga pela porta enferrujada, chegando a uma área com duas escadas. Descendo, você encontrará alguns itens, além de peixes que recuperam sua energia. Subindo, você sairá dos esgotos. Siga em frente no caminho e entre na casa. Você encontrará uma porta dourada com um enigma bem simples, onde você deve formar o símbolo dos Los Illuminados. Gire a redoma para cima e depois para a esquerda para abrir a porta. No quarto, explore o armário para conseguir algum dinheiro e depois pegue a chave na caixa. Saia pela outra porta.

Capítulo 1-3

*Caso queria ver uma cena extra, volte pela porta por onde veio. Desça as escadas e explore a área, saindo pela porta logo depois. Alguns ganados e um Dr. Salvador virão em sua direção. Fique de frente para a porta matando todos que a abrirem e você deve matá-los sem problema. Seguindo o caminho, você chegará de volta à vila do início do jogo. Siga para a porta com o símbolo vermelho e abra com a chave recém-obtida. Siga para o final da sala e desça pelo buraco. Seguindo pela caverna, você encontrará o mercador e a porta por onde deve seguir. Siga pelo cemitério, chegando a igreja, que está trancada por enquanto. Há direita da igreja há dois caminhos, um leva a um enigma muito simples porém aleatório, que lhe dará uma Green Catseye. Você deve seguir pelo outro, matando os ganados na ponte, seguindo sempre em frente. Passando pela área cheia de corvos, ignore a porta à direita (há apenas um mercador lá, entre caso necessário) e siga pela porta a sua frente. A área a seguir tem muitos ganados mas você não deve encontrar muita dificuldade em atravessá-la, chegando a uma espécie de pântano. Prossiga sempre em frente, tomando cuidado com os ganados e com as armadilhas colocadas em vários lugares.

Descendo pelo caminho, os ganados lançarão outra pedra em você. Desvie e siga em frente, chegando a uma bifurcação. Seguindo em frente, você verá uma cena. A direita, há duas cabanas com itens e uma canoa. Caso você demore algum tempo no píer, Del Lago aparecerá e te engolirá de uma só vez, então, entre na canoa assim que chegar lá. Agora, você enfrentará Del Lago. Mate-o com os arpões e aperte o botão de ação sem parar para que Leon corte a corda presa em seu pé. Após o fim da batalha, assista a cena.

Capítulo 2-1

Saia da casa e siga pelo caminho a direita, matando os ganados (cuidado com os tiros na cabeça a partir de agora, pois as Plagas começam a aparecer) e seguindo pelo caminho, chegando a uma corda e descendo por ela. Seguindo em frente, derrube a caixa para que você possa atravessar para o outro lado. A área atrás da queda d água ainda é

inacessível, não atire nas duas outras caixas, atravessando por elas e chegando a uma área com uma torre no final. Suba por ela e ative a alavanca. Agora siga pela caverna, matando os ganados que aparecem. Lá dentro, você encontrará a Round Insignia no portal, que se abrirá assim que você pegá-la. Siga em frente chegando a outro píer. Pegando a canoa, você chegará à área com o mercador, ignorada no capítulo passado. Compre armas pesadas com o mercador, pois você está prestes a enfrentar o El Gigante. Saia pela porta e siga para a esquerda. Chegando na área a seguir, assista as cenas e aprecie a má sorte dos ganados. Caso você não tenha salvo o cachorro no início do jogo, a batalha contra este chefe se tornará mais difícil, pois o cão distrai o Gigante, para que você possa dar alguns tiros nele. De qualquer forma, mate o chefe e continue seguindo seu caminho de volta à igreja. Antes de chegar lá, alguns Colmillos cruzarão seu caminho, cuidado com eles. Ao chegar na igreja, use a Round Insignia para destrancar a porta.

Dentro da igreja, suba pela escada à esquerda. Lá em cima, salte no lustre, espere que ele se aproxime da outra borda salte para o outro lado (caso salte na hora errada, você cairá no andar de baixo, tendo que repetir o processo). Você aterrissará próximo a um terminal com mais um enigma. Desta vez, você deve acertar a posição dos holofotes de modo que, quando combinados, formem a mesma imagem do modelo. Para fazer isso. Gire o holofote vermelho uma vez, o verde três vezes e o azul uma vez, apertando em combine ao final, e ganhando acesso à porta onde Ashley está presa. Após a cena com ela, prossiga para a porta de entrada da igreja para mais um vídeo.

Capítulo 2-2

Ao sair da igreja, muitos ganados estarão no cemitério esperando para te matar. Use a carroça com os explosivos para matar a maioria deles e siga em frente, passando pela caverna e em direção à vila. Chegando até lá, siga em direção à porta grande que Leon não podia abrir no capítulo 1-1, subindo pela escada dentro da cabana, tomando cuidado com as armadilhas de urso espalhadas por todo o caminho. Chegando na porta, Ashley subirá nos ombros de Leon e abrirá a porta para você. É o fim deste curto capítulo.

Capítulo 2-3

Passando pelo mercador e seguindo em frente, você ativará algumas cenas e será levado para dentro de uma cabana com Luis para batalhar um exército de ganados. Empurre as estantes em frente de todas as janelas e aproveite o tempo em que os inimigos estarão derrubando os móveis para coletar os itens no primeiro e segundo andares. Luis é imortal, então use isso em sua vantagem e fique num canto ou na escada, deixando que ele sofra dano e ajude a matar os ganados. Depois de um tempo de batalha, Luis o chamará para o segundo andar, e a batalha ficará mais difícil, com ganados vindo por todos os lados. Após algum tempo, os sinos da igreja tocarão e todos os ganados deixarão o local como no começo do jogo. Colete todos os itens deixados pelos ganados mortos e siga para o local onde o mercador está parado. Há dois portões fechados e uma alavanca no meio deles. Você deve escolher um dos dois caminhos para prosseguir, e ambos saem no mesmo lugar. A rota da esquerda te leva por um caminho cheio de ganados, a da direita te leva de encontro ao El Gigante. De qualquer forma, aqui está a melhor maneira de se atravessar ambos.

- Caminho El Gigante

Há uma maneira de passar por aqui sem sofrer um arranhão do Gigante. Assim que El

Gigante fizer sua entrada, Ashley apontará uma pedra um pouco mais acima. Atire na plataforma que a prende e ela cairá em cima do El Gigante e o prenderá por algum tempo, suficiente para que você siga para a porta e chute as correntes até que a porta possa ser aberta, seguindo até o final do caminho. Caso decida por matá-lo, use a mesma estratégia usada anteriormente, mas tome cuidado pois o Gigante tende a agarrar Ashley e esmagá-la ou jogá-la no chão. Caso ele faça isso, atire rapidamente na mão dele com a arma mais forte que tiver para que ele a solte, e recupere sua energia o mais rápido possível.

- Caminho Ganados

Após ver a cena, espere que os ganados se aproximem um pouco mais e atire na carroça, matando vários ganados de uma vez. O ideal é deixar Ashley dentro de uma das duas lixeiras e batalhar por este caminho sozinho. Após isso, continue seguindo em frente, suba as escadas e você verá um espaço no meio das plataformas para onde pode descer. Chute uma das escadas para facilitar sua vida mais tarde, sempre tomando muito cuidado com os ganados que não param de aparecer pelas plataformas e desça. Isso vai atrair mais ganados e as Bella Sisters. Suba pela outra escada e a derrube lá embaixo. Assim você terá uma relativa vantagem, pois a maioria dos inimigos estarão lá embaixo e você poderá acabar com eles à distância. Ao acabar com as Bella Sisters, uma delas deixará um Rubi e outra deixará a Camp Key. Pegue a chave, desça e abra a porta trancada. Mais ganados virão atrás de você. Você pode tentar acabar com eles na mesma área, porém o ideal é voltar, levantar uma escada e subir, esperando que todos os ganados venham atrás de você. Uma granada explosiva ou incendiária faz bem o trabalho por aqui. Após acabar com todos os ganados, volte para buscar Ashley e siga pela porta trancada, até o final da trilha. Você chegará numa área com um mercador à direita, uma casa com alguns itens na sua frente, além de um grande portão trancado (marque bem este lugar, pois você voltará para cá logo) e um caminho a esquerda. Siga por ele e pegue um dos elevadores. Durante sua descida, alguns ganados virão nas outras plataformas atirando armas ou pulando dentro da sua e tentando derrubá-la. A maioria deles morre com apenas um tiro, então você não deve ter muito trabalho. Chegando ao final, desça as escadas e siga pelas cavernas até o fim, matando os ganados e obtendo o Yellow Catseye. Termine de descer as escadas, passando pelo mercador e seguindo pela trilha, pela porta. Após o vídeo com Bitores, aperte a sequência de botões que aparece na tela e prosseguindo para a batalha contra ele. Há muitos itens espalhados pelo cenário, então faça bom uso deles contra esse chefe que é relativamente fácil de se matar em sua primeira forma, mas as coisas dificultam um pouco na segunda mutação. Após a batalha, pegue o dinheiro e o item False Eye deixados pelo chefe, saindo pela abertura na parede. Juntamente com Ashley, volte a porta trancada e utilize o olho falso para abrir o portão. Seguindo pela trilha, você verá alguns ganados e logo depois um caminhão virá em sua direção. Use o rifle para acertar o motorista ou a TMP para atirar no motor até que o caminhão exploda e saia da pista. Assim que passar pelo caminhão caído, mais ganados virão atrás de você e de Ashley. Ignore-os e continue rapidamente pelo caminho, até chegar a um castelo, ativando uma cena.

Capítulo 3-1

Há um mercador e alguns itens na área a direita. Depois de coletar tudo e falar com o mercador, siga pela escada a esquerda. Seguindo em frente, após a cena, mate os dois monges e ordene para que Ashley te espere, pois ela pode morrer facilmente aqui. Suba

as escadas e siga até o outro lado, tomando cuidado com as catapultas que lançam bolas de fogo. A esquerda há uma escada e uma sala com um canhão, um local seguro das bolas de fogo. Seguindo em frente, você poderá ver um dos monges controlando uma catapulta se mirar para cima. Acabe com ele (na maioria das vezes, há um barril explosivo próximo às catapultas, use sempre o rifle) e siga pela escada, tomando cuidado com os monges que surgem do nada e vão atrás de Ashley. Ao final da escada é o local perfeito para acabar com a maioria das catapultas do local. Se quiser, mate também o ganado que carrega a foice, dentro do abrigo à direita. Após acabar com todas as catapultas, use a alavanca próxima ao abrigo à esquerda, revelando o canhão, e atire-o para explodir o portão do outro lado. Junto com Ashley, siga por ele e depois pela porta vermelha. Neste local, pegue a Platinum Sword na parede e suba as escadas, acabando com os monges. Ao terminar a subida, alguns monges tentarão te emboscar. Acabe com todos eles e pegue a Gold Sword, a esquerda da escada e coloque a Platinum Sword em seu lugar. Desça as escadas novamente e encaixe a Gold Sword na parede, e depois seguindo pela porta revelada no andar de cima. Após a cena com Luis, siga pela porta a sua frente, já que a entrada do castelo à direita está trancada. Na sala a direita há alguns monges, acabe com ele e depois entre na sala à esquerda, pegando a Castle Gate Key dentro do baú e vários monges entrarão na sala para te atacar. Volte para a entrada do castelo e abra a porta com a chave obtida. Após a cena com Salazar, suba as escadas e siga pela porta a direita. A porta logo ao seu lado está trancada, então siga até encontrar o caminho bloqueado por labaredas de fogo. Pegue a chave no quadro e volte para a porta trancada. Deixe Ashley para trás e entre na sala. Vá para a cela e tente se aproximar da alavanca, liberando o Garrador. Após matá-lo, acione a alavanca para apagar as labaredas que impediam o caminho, seguindo por ali. Vá matando os monges pelo caminho até chegar a uma grande sala com tapetes vermelhos. Apesar da sala estar cheia de itens espalhados, ela também está cheia de monges, que virão de todos os lados. Seja rápido e siga para o final da área, descendo a escada e entrando na salinha no final. Aqui é bem mais fácil de lutar, pois os inimigos estarão vindo todos de uma única direção. Vá matando um a um até que o massacre termine. Deixe Ashley sobre um dos botões no chão e vá para cima do outro. Uma alavanca aparecerá no salão. Vá até lá e faça com que Ashley a gire, enquanto você cuida dos monges que aparecerão. Suba pela escada e você verá que a porta do outro lado é inacessível. Em ambos os lados, há alavancas e você deve fazer com que Ashley vá até lá. Ajude Ashley a subir e proteja-a, além de se defender dos monges que aparecem para te atacar. Uma vez que Ashley ativar as duas plataformas, ela virá para a beirada e você deverá buscá-la. Depois, siga para a porta no final. Neste hall, há um mercador e um treino de tiro, além de itens espalhados. Siga pelo caminho no final e veja a animação.

Capítulo 3-2

Após a cena de Ashley, siga pela porta que leva aos esgotos. Seguindo pelos corredores, você começa a encontrar os Novistadores. Desça a escada e suba pelo outro lado, chegando à prisão, pegando itens dentro das celas. O caminho a sua frente está cheio de água, então siga pela esquerda até o final e usando a manivela para drenar a água e liberá-lo. Continue seguindo em frente, mas tome cuidado com o Novistador que tenta fazer uma emboscada. Chegando na área com os machados, use as sombras no chão como guia e passe pelas armadilhas, seguindo pela porta no outro lado. Você estará de volta no hall onde há um mercador e o treino de tiro, só que desta vez no andar de cima, e há um culto dos Los Illuminados acontecendo lá embaixo. Ao pular lá embaixo, todos

irão fugir, então o ideal é matá-los de cima, mirando primeiramente no de roupa vermelha, pois ele deixa uma jóia muito valiosa quando morre. Seja lá o que prefira fazer, pule no lustre e chegue ao outro lado, pegando a Elegant Mask e um dispositivo que abrirá o caminho com uma porta e um mercador. Siga em frente pelas salas, chegando a um local onde você será atacado por monges e um monge de roupa vermelha, que você deve matar para conseguir uma chave. Pule pela janela a esquerda e depois siga pela porta. Suba e, já no segundo andar, vá para onde o monge está. Ele passará a fugir de você, e você deve perseguí-lo, matando os inimigos pelo caminho. Persiga o monge até que ele esteja na metralhadora, atirando sem parar. Aproxime-se da metralhadora e tente chegar por trás do monge, já que ele é lento em virar a arma, atirando sempre com a Shotgun. Ao morrer, ele deixará a Gallery Key. Agora, você deve voltar ao andar de cima, abrindo a porta próxima do local onde o monge apareceu pela primeira vez. Nesta sala há uma jóia no olho do cervo e um enigma, onde deve-se fazer com que seis mortes sejam vistas nos quadros. Aperte os botões: 2 - 1 - 4 - 3 - Ok para

solucionar e abra a porta que foi revelada. Após a cena você será atacado por uma grande quantidade de monges, use os itens escondidos nos vasos caso seja necessário e acabe com todos os monges no primeiro e segundo andares. Cuidado com os monges com Rocket Launchers que aparecerão atrás do quadro do outro lado da sala. Após a batalha, aperte o botão próximo ao quadro no segundo andar e depois siga para a porta no lado oposto. O segundo botão está escondido debaixo de um vaso. Volte para a sala anterior, tomando cuidado com os monges de Rocket Launcher e pegando o Goat Ornament no baú do centro da sala. Depois, siga pela porta ao lado do primeiro botão. Siga em frente e depois pela porta a esquerda, passando pela fonte e por uma porta que Leon não pode abrir sozinho (marque bem este local, você voltará aqui logo). Depois da porta, você estará no labirinto de Salazar. Ignore a porta a sua direita, pois as peças para destrancá-la estão no labirinto, além de alguns colmillos e muitos itens, como mostrado no mapa abaixo.

Com as duas peças, volte à porta trancada, combine os dois pedaços e abra a porta. Assista a cena.

Capítulo 3-3

Fale com o mercador se quiser e siga pela porta no final da sala. Na sala de jantar, há uma porta bloqueada. Siga pela direita, toque o sino e atire no copo de vinho para liberar a passagem. Ao se aproximar do baú, uma jaula te prenderá e você terá que lutar contra

um garrador e alguns ganados. Acabando com eles, colete os itens e siga pela porta. Nesta área, mate todos os inimigos e use a alavanca lá embaixo, fazendo subir uma ponte e dando acesso ao outro lado. Antes de abrir a porta, siga pelo caminho da esquerda, coletando os itens dentro da vitrine (incluindo uma Rocket Launcher). Volte e,

depois da porta, encontre um mercador. Siga pela porta a esquerda e assista a cena.

Capítulo 3-4

Há itens espalhados pela sala. Após coletá-los, liberte Ashley usando o rifle, tomando muito cuidado para não atingi-la. Então, ela será atacada por vários inimigos. Proteja-o da primeira onda de ataques. Após a curta animação, mais alguns monges aparecerão,

incluindo um de roupa vermelha. Mate ele primeiro e depois cuide dos outros, pois ele carrega uma chave e outros monges não pararão de vir enquanto o de roupa vermelho estiver vivo. Após isso, Ashley abrirá a porta e você passará a controlá-la. Apesar de Ashley não portar armas, você pode usar lampiões espalhados pelo cenário para incendiar os monges que tentarem te atacar. Siga pela porta, encontrando um ganado. Passe por baixo da mesa e utilize a alavanca, levantando as grades e liberando o caminho. Siga em frente e utilize as outras duas alavancas abrindo mais uma passagem. Seguindo em frente, ignore a primeira porta, pois ainda não há nada a fazer ali e siga pela porta no final do corredor. Aqui, você deve apertar uma série de botões para abrir as passagens e chegar ao outro lado. O primeiro deles está logo à esquerda. Passe pelo caminho aberto, pegue o Stone Tablet na lareira e aperte ao botão próximo. Volte e empurre o armário perto da porta por onde você veio e encontre mais um botão, finalmente liberando o caminho até a porta no final. Siga até o final do corredor, encontrando mais um enigma, um quebra-cabeças onde você deve formar a figura. Numerando as peças desta forma:

1 2 3
4 5 6
7 8 9

Faça a seguinte seqüência: 6 - 3 - 2 - 5 - 4 - 7 - 8 - 9 - 6 - 5 - 2 - 1 - 4 - 7 - 8 - 5 - 6 - 9. Caso erre, saia da sala e volte, resetando o enigma. Após formada a figura, encaixe o Stone Tablet para abrir o caminho e pegue o Salazar Family Insignia e o Serpent Ornament na sala. As armaduras irão ganhar vida e passarão a te perseguir. Escape delas e volte para a porta que foi ignorada antes, usando a Insignia no centro da sala e retornando para Leon.

Capítulo 4-1

Lembra-se da sala que Leon não conseguia abrir sozinho, próximo a fonte no caminho para o labirinto? Se você voltar lá com Ashley, você conseguirá uma Broken Butterfly e vários itens. A partir da sala do início do capítulo, siga pela porta dupla no fundo. À esquerda há um carrinho e logo em frente há uma plataforma que te levará para o outro lado da área cheia de lava. Siga por ela e, dentro da sala, os monges estarão comandando dragões de aço que cospem fogo. Para acabar com eles, mate o ganado controlando a máquina. A cada dragão morto um baú com um item será revelado, e ao matar o último deles, você obterá o Lion Ornament. Volte e siga pelo carrinho junto com Ashley. Você estará de volta ao local onde encontrou Salazar pela primeira vez. Use os 3 Ornaments no painel para abrir a parede e entre pela porta no final. Se quiser, há itens subindo as escadas do lado direito. Pegue o carrinho e passe pela porta grande. Siga pela porta dourada à esquerda. Resolva o enigma simples, colocando as duas estátuas sobre dois botões, Ashley em mais um e Leon no último, abrindo uma passagem secreta. Após a cena, Salazar ativará uma armadilha e você deve destruir a tiros as quatro luzes vermelhas no teto, antes de ser esmagado. Depois, siga pela passagem aberta. Seguindo em frente, mais uma armadilha. Desta vez você deve matar os monges controlando o carro para impedir Ashley de ser esmagada. Nesta sala, você encontrará muitos itens e o Queen s Grail dentro do baú. Volte à sala central e desta vez, vá pela direita. Siga pelo

corredor, desviando dos ataques das armaduras e pegando o King s Grail na sala no final. As armaduras tomarão vida e você deve acabar com elas para poder sair da sala. Após matá-las, volte à sala central e use o caminho do meio. Mate os monges e use o Queen s Grail na estátua da rainha, localizada no lado esquerdo da porta, e o King s Grail no rei, do lado direito. Siga em frente e depois pela porta no fim do corredor. Você estará numa área com um grande ninho de Novistadores no alto. Caso tenha bastante munição, atire até derrubá-lo, revelando várias jóias que podem ser vendidas para o mercador. Continue andando e, após a cena, use a alavanca no final da sala e atire nas correntes segurando a ponte, para poder seguir em frente. Passando pelo corredor com o mercador, você chegará a uma área externa onde alguns monges usarão catapultas contra você. Somente corra em frente até o outro lado e suba a escada do lado esquerdo. Circunde a torre e tome cuidado com as catapultas, que agora passarão a atirar na porta por onde você deve entrar. Espere que as explosões acabem para passar. Para fazer com que as engrenagens do relógio voltem a funcionar, você deve quebrar as tábuas que impedem seu funcionamento. Duas já podem ser vistas mesmo antes de subir, atire nelas com a handgun e suba duas escadas até o último nível, encontrando e destruindo a terceira. Ainda neste nível, use a alavanca para fazer com que o mecanismo volte a funcionar. Desça até não poder mais, matando os monges pelo caminho e siga pela porta. Você voltará para a área externa da torre. Você será atacado por vários monges, que virão em duas ondas. Após acabar com todos eles, coletando qualquer item que eles tenham deixado, siga pela porta no final da ponte. Nesta área há alguns monges e dois garradores, acabe com eles e siga pela porta no final. Após a cena com Salazar, colete os itens espalhados pelo lugar e converse com o mercador, se necessário. Suba as escadas e você encontrará algumas salas, com um elevador desativado na primeira delas, direita e com alguns itens espalhados. Fique atento pois muitas vezes você precisará desviar de ataques pelo caminho, até chegar à porta no final. Neste local, use o painel no fundo para ativar o elevador e volte para a porta por onde entrou apertando o botão. O guarda-costas de Salazar, Verdugo, aparecerá e você deve enfrentá-lo. O método mais rápido é usar a Rocket Launcher, para obter a jóia deixada por ele. Caso contrário, fuja e use o elevador assim que ele chegar.

Capítulo 4-2

Na sala com o mercador e mais um treino de tiro, siga pela porta, chegando à mina. Siga em frente, mate os ganados e use a alavanca do lado esquerdo, próximo à pedra bloqueando a passagem. O carrinho vai descer mas irá parar na metade. Você agora deve acionar o dispositivo que está no outro lado da sala, subindo as rampas atrás de você. Após ativar o dispositivo, mais alguns ganados e um Dr. Salvador chegarão na sala, acabe com eles e use a primeira alavanca novamente, trazendo o carrinho ao chão. Pegue o dinamite dentro dele e use na pedra para que você possa passar. Entre na sala e pegue os itens nos barris. Ao seguir em frente, você deverá enfrentar os Los Dos Gigantes. Para acabar rapidamente com um deles, corra até o andaime de um lado da sala e use o mecanismo para chegar do outro lado da sala. Ative a alavanca quando um dos Gigantes estiver parado no centro da sala para que o chão se abra e ele caia na lava. Tome cuidado, pois enquanto o chão estiver aberto, o Gigante ainda pode te puxar junto com ele para a lava. Acabe com o outro como fez com El Gigante, e abra a saída da sala. Esta caverna está cheia de Novistadores, então equipe a Shotgun e tenha muito cuidado, pois eles tendem a atacar em grupos e te cercar. Siga pelo caminho, subindo e

entrando rapidamente na caverna a sua frente, apertando o botão no final e acendendo a primeira luz. Saia da caverna e continue o caminho, passando por uma porta trancada. No lado oposto desta porta está a segunda caverna e o segundo botão. Aperte-o, acendendo a segunda luz e liberando a porta. Use o mapa para localizar as cavernas, caso necessário. Corra, pressione o botão e entre. Não se preocupe, os Novistadores não perseguirão nesta sala, mas você terá que se preocupar com as pedras que caem do teto e tentam te esmagar. Na verdade esta parte é bem fácil, simplesmente passe correndo assim que elas descerem. Não passe pela seqüência de três pedras sem usar a alavanca na parede, parando a segunda e podendo passar tranqüilamente. Pegue a Royal Insignia no final do caminho e suba com o elevador.

Capítulo 4-3

Neste local, fale com o mercador e siga em frente. Há muitos itens espalhados por esta área, além de alguns ganados. Passando pela fogueira, siga pelas ruínas no final, usando a alavanca e descendo para as catacumbas. Você chegará a um lugar com alguns ganados e armadilhas de urso. Você também ouvirá um Dr. Salvador por perto, mas não se preocupe com ele ainda. A porta no final está trancada, e há um caminho no lado oposto levando a um item valioso, o Staff of Royalty. Agora você deve matar os dois Dr. Salvador, na área a esquerda, com a escada. Após matar os dois, suba e pegue a chave no centro da sala. Logo depois, mais alguns ganados entrarão na sala. Mantenha-se na parte de cima e acabe com todos eles, descendo e usando a chave recém-obtida na porta. Nesta sala, você terá que impedir o teto de te esmagar novamente, atirando nas quatro luzes vermelhas no teto. Cuidado com as plagas que também estão nesta sala e tentarão te atrapalhar. Continue seguindo em frente até chegar ao carrinho. Entre nele e atire na alavanca do seu lado, para ativá-lo. Durante seu caminho, vários ganados entrarão no carrinho tentando te atacar. Acabe com eles e o carrinho chegará num bloqueio, e um Dr. Salvador saltará. Acabe com ele para poder seguir seu caminho, atirando em mais uma alavanca. A partir de agora, você deverá desviar ou atirar nas tábuas bloqueando o caminho, ou irá perder muita energia se for atingido. Mais um Dr. Salvador saltará no carro, e após acabar com ele, o passeio chegará ao fim e você deverá pressionar os botões indicados rapidamente para não cair no abismo. De volta ao controle de Leon, pegue a Stone of Sacrifice e vá para a escada no final do caminho, voltando à área onde se iniciou o capítulo. Volte e use o Stone of Sacrifice na porta com o desenho de um leão próxima da fogueira. Use o elevador.

Capítulo 4-4

Siga em frente, passando pela máquina de escrever e chegando na estátua gigante de Salazar. Tente ir até a porta no final e um monge aparecerá, ativando uma alavanca que afundará duas plataformas no seu caminho e ligará a mão esquerda da estátua. Volte, suba pela escada e pule na mão. Quando ela subir para o segundo nível, pule na plataforma, mate os ganados e ative a alavanca, fazendo a primeira plataforma reaparecer. Volte para a mão, salte para a plataforma no centro e ative o mecanismo, fazendo com que a mão direita volte a funcionar. Suba por ela e pule no primeiro nível, descendo pela escada e ativando a segunda plataforma. Agora você pode seguir para a porta no final, não sem antes ser atacado pelo Salazar gigante. Aperte a combinação que aparece na tela e atire no cadeado, abrindo a porta e continuando sua fuga. Após a fuga, siga pela porta e veja a cena com Salazar. Agora você deverá perseguir Salazar até o topo da torre. Suba pelas escadas tomando cuidado com os barris que serão lançados

contra você, atire neles para não ser atingido. Continue subindo até chegar a uma área com várias tábuas, subindo pela escada. Você chegará no local de onde o monge está lançando os barris, e mais monges invadirão a área pelo térreo. Atire alguns barris para acabar com os inimigos subindo as escadas. Vá até o elevador e derrube as caixas, ative o botão para subir. Quando chegar ao final da subida, saia do elevador e siga pelo caminho pelo lado de fora da torre, chegando ao pequeno elevador e usando-o para chegar ao topo. Neste mercador, compre as armas mais poderosas, se puder, compre uma Rocket Launcher.. Passe pela porta para enfrentar um dos inimigos mais difíceis do game, Ramon Salazar. Na área em que você o enfrenta há muitos itens espalhados, colete-os pois eles serão úteis durante sua batalha. Siga pela porta no local onde estava o chefe e siga em frente, chegando num mercador. Continue pelo caminho até chegar nas docas, vendo a cena com Ada e trocando de disco.

Capítulo 5-1

Siga em frente pelas pedras e depois pelo caminho à direita. Chegando à instalação militar, destrua a luz de vigilância antes de pular sobre o abismo, caso contrário, você será localizado e terá que enfrentar muitos inimigos. Mais a frente, você verá uma cena de Ashley sendo levada por um portal. Siga até lá, tomando cuidado com o J.J. e os ganados que aparecem e ative o botão na parede próxima, ativando um raio laser. Para abrir essa porta, você deve fazer com que o raio laser atinja o sensor do outro lado da porta, usando os dois espelhos localizados em cima das construções. Vá até o primeiro espelho e direcione seu raio para onde está o segundo espelho. Faça o mesmo com o segundo, direcionando-o no sensor e abrindo a porta. Seguindo pelo portal, esteja preparado para escapar da pedra que alguns inimigos podem atirar contra você. Continue seguindo até chegar a uma escada. Lá em cima, siga em frente, pegando os itens na construção à direita e depois seguindo pelo caminho. Na caverna a esquerda você encontra alguns itens, depois de pegá-los, siga até o final, encontrando um mercador. Tome cuidado com a grande quantidade de inimigos desta área e siga pela porta. Chegando na cozinha, continue seguindo em frente, pegando os itens pelo caminho. Fique atento, pois um ganado em chamas tentará te atacar. Vá pela porta no final e você será atacado por um ganado portando um machado. Acabe com ele e desça, pegando a Red Stone of Faith. Volte pelo corredor e use a porta à esquerda, vendo a cena com Ashley. Continue pelos corredores e você encontrará o mercador e mais uma área de treino de tiro. Continue em frente e você chegará numa porta que é controlada pelos ganados. A porta se fechará assim que você se aproximar, e só será aberta novamente quando se afastar. Você deve matar todos os ganados que aparecerem, até que a porta se abra e se mantenha aberta. Cuidado com o ganado escondido e continue em frente. Neste local, suba as escadas e, na bifurcação, repare na placa que indica a sala de operações à esquerda, é por lá que você deve seguir. Dentro da sala, há duas portas trancadas. Use o painel ao lado de uma delas e resolva o enigma, que consiste em fazer com que as setas coloridas cheguem de um lado a outro. A solução é a seguinte:

Blue - Green - Green - Red - Red - Red

Com a porta aberta, colete o Freezer Key Card próximo ao corpo. Ao sair, você encontrará o primeiro Regenerator. Você ainda não tem meios de matá-lo, então fuja como puder e volte para a bifurcação, indo pela direita e entrando no refrigerador. Lá dentro, siga diretamente para a pequena sala à direita e use a máquina, pegando o Waste Disposal Keycard e desligando a máquina no final. Volte e vá para a segunda salinha à direita,

pegando o Infra red Scope, que te possibilitará matar os Regenerators a partir de agora. Ao tentar sair, um Regenerator tomará vida e a porta da sala será trancada. Mate o monstro ou fuja até que a porta destranque. Saia e siga pelo corredor à direita, usando o Waste Disposal Keycard para abrir a porta. Use o painel e opere a garra, usando-a para jogar os ganados pela rampa de lixo. Você só pode usá-la três vezes, então tente eliminar os arqueiros primeiro. Desça e siga para a próxima area, pegando os itens e continuando. Neste corredor você verá Ashley presa numa cela com dois guardas ao lado. Mate os dois mas você ainda não poderá salvá-la, pois a cela está trancada. Então volte e siga pela outra porta no corredor. Por aqui você chegará a uma espécie de escritório e depois a um laboratório. Continue em frente e você encontrará um Iron Maiden com a chave grudada em seu corpo. Após acabar com ele, você consegue o Storage Área Key Card, necessário para libertar Ashley. Antes de voltar, siga pela porta do outro lado do vidro e siga até o final, subindo pelo elevador. Você encontrará dinheiro, munições e um mercador. Depois, volte e liberte Ashley.

Capítulo 5-2

Você agora deve voltar ao local da rampa de lixo. No caminho até lá, você enfrentará emboscadas e inimigos. Ao chegar na sala indicada, os dois pularão automaticamente, chegando a um local com um Iron Maiden ainda desativado. Assim que você puxar a alavanca, liberando o caminho, ele se levantará. O ideal é mandar Ashley se esconder no contêiner e usar as alavancas para prendê-lo, atirando nas plagas para acabar com ele. Para facilitar, use o barril explosivo para destruir a plaga que ele carrega nas costas. Novamente com Ashley, empurre o contêiner na água formando uma ponte e você encontrará mais um Iron. Use o mesmo método com as grades para acabar com ele e depois siga até o final, pela porta. Mate os inimigos no corredor com os escombros e chegue até a área com a bola de demolição, que deve ser usada para destruir os escombros impedindo a porta. Os controles estão na salinha no final. Faça com que Ashley use os mecanismos, batendo três vezes, enquanto você cuida dos inimigos que tentarão atacá-los. Após a liberação da porta, siga por ela. Neste corredor, use a alavanca e mate o Regenerator que aparece. Continue seguindo em frente e no corredor à esquerda, aperte o botão. Continue pelo corredor e mande Ashley por baixo da porta semi-aberta. Na porta da direita você encontra um mercador, se precisar falar com ele. Depois, faça com que Ashley use uma alavanca e você a outra, ativando-as quando a luz do meio estiver acesa. Surpreendentemente, Ashley sabe dirigir uma empilhadeira, e você deverá defendê-la dos inimigos. Por duas vezes, um caminhão virá em sua direção. Acabe com ele usando a Shotgun, até que a empilhadeira parar no elevador. Há uma alavanca no nível superior que você deve ativar para continuar a viagem, mas fique atento pois vários ganados tentarão atacar Ashley enquanto você estiver lá em cima. Com o elevador ativado, você terá mais um passeio de empilhadeira, até que Ashley entre pela parede de um prédio e você volte ao jogo normal. Na próxima sala há um mercador, e na seguinte, veja a cena com Saddler.

Capítulo 5-3

Siga pelas escadas até chegar à sala das caldeiras, uma área com muitos ganados. Há munição na plataforma à esquerda. Depois de pegá-la, siga pela porta. Continue em frente e alcance a area externa, usando o elevador à direita. Aqui você enfrentará

Krauser pela primeira vez, uma das melhores batalhas do game. Aperte os botões indicados até o fim da cena. Desça e siga pela porta à direita até a área dos lasers. Aperte as seqüência indicadas e abra a porta, chegando na sala de Saddler. Use o elevador atrás do trono de Saddler para descer, chegando às cavernas. Siga em frente sem parar até ver a cena e iniciar a batalha contra o U3. Atire nele até que ele suba para o teto do contêiner. Agora, você deve atirar as luzes verdes, liberando a passagem e usando os painéis para passar de um contêiner a outro. Fique atento, pois o monstro continuará te atacando mesmo do teto, e você deverá desviar de seus ataques. Após o fim da primeira parte, você enfrentará o monstro novamente, desta vez em sua segunda mutação. Após acabar com ele, siga pela única porta aqui. Siga em frente e pelas escadas, até chegar à uma área externa. Atire no latão para acabar com a maioria dos ganados de uma só vez. Desça e pule pelo buraco dentro de uma das cabanas, subindo pelo outro lado e pela porta. Aqui você enfrentará Krauser mais uma vez, que usará todo tipo de ataque, desde facadas até tiros e granadas. Atire nele até que um portão se abra. Continue seguindo em frente e nesta área, Krauser sempre tentará te esfaquear. Atire até que ele suma e continue em frente. À esquerda das escadas está o portão que será aberto com as 3 peças. Como você ainda não as tem, continue em frente, acabando com ele mais uma vez. Você será atacado por robôs que explodem ao te ver. Continue seguindo e suba pelas escadas à esquerda, encontrando o primeiro pedaço, Piece of Holy Beast, Panther. Agora, Krauser deverá ser atacado mais uma vez. Para sair desta área, coloque a estátua em cima do painel no chão, revelando uma alavanca que abrirá a passagem. Volte para a construção onde os robôs apareceram pela primeira vez e você encontrará a segunda alavanca ali perto. Siga em frente, sempre destruindo os robôs até chegar a mais uma construção, que será trancada assim que você entrar. Suba até o topo e pegue o Piece os Holy Beast, Eagle. É hora da batalha final contra Krauser. Após acabar com ele, pegue o último pedaço, Serpent, e fuja da torre antes da explosão, descendo a escada. No final do caminho, use os 3 pedaços no portal e siga em frente.

Capítulo 5-4

Passando pela máquina de escrever, você chegará à zona de guerra, e um helicóptero virá te ajudar. Você estará sob fogo pesado dos inimigos, então se esconda sempre que possível para não ser atingido, e toda vez que o piloto lhe comunicar pelo rádio, se esconda em algum lugar, pois ele está prestes a lançar um míssil. Siga em frente, desça as escadas e atravesse o portão. Passe pela trincheira e suba as escadas, entrando na torre e ativando o botão ao lado da porta para abri-la. Continue correndo, tomando cuidado com o J.J. que aparecerá. Suba as escadas e vá para o outro lado, apertando o botão e passando pela porta aberta. Nesta área há 3 metralhadoras. Fuja rapidamente para a trincheira à esquerda e suba, matando os ganados controlando as metralhadoras com o rifle. Continue pelo caminho e use o primeiro botão, a direita da porta. Suba pelo outro lado, usando o segundo botão e saia pela porta revelada. Suba pelas escadas e veja a cena. Entre pela porta e desça a escada, vendo a cena com Ada. Vá pela mesma porta que Ada seguiu e depois entre na próxima, chegando à prisão. Você deverá enfrentar mãos um Regenerator antes de subir pelo lado das escadas e seguir seu caminho. Você chegará a uma área com alguns ganados e um J.J. Corra para a barricada em sua frente e suba as escadas. Entre na sala e ative a máquina, revelando um cartão em outro local. Volte e suba a escada, matando os ganados e pegando o Emergency Lock Card Key com um deles. Use o cartão no leitor à esquerda e você agora deverá ativar dois botões. Um deles é o mesmo usado para revelar o cartão, e o segundo está na sala anterior a

esta. Desça para o nível do solo e vá por trás das construções, descendo as esacadas e usando a porta dupla no final. Após a cena, pegue os itens e fale com o mercador, fortificando todas as suas armas para a batalha final. Siga pelo caminho da esquerda e depois até o final do corredor. Você estará de volta no local do encontro com Saddler, com alguns itens que devem ser coletados. Volte ao corredor anterior e use a porta do outro lado, vendo a cena.

Capítulo 6-1 - Final

Suba pelas escadas e saia. Você chegará a uma área com um mercador. Após fazer o necessário, dando upgrade em todas suas armas, desça e veja a cena. A partir daqui, a batalha com Saddler começará. Fuja sempre que necessário pela plataformas dos lados, tomando cuidado com o momento em que elas se abrem para não cair. Use os mecanismos localizados nas pontas da plataforma em sua vantagem, lançando vigas de metal no monstro e sempre atirando no olho com suas armas mais poderosas. Quando Saddler se abaixar, revelando o olho maior, use o mesmo esquema de El Gigante, esfaqueando o olho, causando algum dano. Após algum tempo, Ada lançará uma Rocket Launcher no chão. Use-a para acabar definitivamente com Saddler. Após as cenas, colete o dinheiro deixado por Saddler e volte pelo elevador, seguindo até o final da caverna em frente e encontrando o Jet Sky. Acelere apertando o direcional para frente e desvie das pedras que caem em seu caminho, chegando até o final da caverna e cumprindo sua missão.

Enviado por: Rodrigo Marchesini

Retirado do site Dicas de Jogos