

Bruxa de Blair 1 Rustin Parr

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO

Se jogou NOCTURNE vai identificar neste 1º jogo da série BRUXA DE BLAIR - RUSTIN PARR vários personagens e locais. Você é a cientista DOC HOLLIDAY e trabalha como investigadora de uma agência do governo dedicada ao estudo de atividades paranormais: SPOOKHOUSE.

Em 1941 um eremita de nome RUSTIN PARR seqüestrou e assassinou 7 crianças em BURKITTSVILLE, MARYLAND. Você foi enviada a este povoado para investigar as lendas sobre o fantasma da BRUXA DE BLAIR, os rituais misteriosos e para desvendar o enigma que assombra a cidade.

REGULAGEM DO MONITOR E DAS OPÇÕES

Ao iniciar a partida o jogo indica uma maneira de regular a luz do monitor. Ignore este ajuste e use, no início do jogo, as teclas "F11" e "F12" para clarear a tela se desejar.

Pode escolher o estilo de jogo que desejar (PUZZLE e COMBATE) se em modo normal ou difícil. A dificuldade do modo PUZZLE determina que o jogo será mais desafiador, bem estilo ADVENTURE e terá que resolver sozinha as armadilhas apresentadas. Se colocar modo fácil nesta opção significa que menos PUZZLES serão apresentados e que alguns deles sua personagem vai resolver sozinha, sem sua ajuda.

A dificuldade do modo COMBATE significa que os monstros ficarão mais difíceis de matar. Este WALKTHROUGH está baseado nos estilos de PUZZLE e COMBATE no modo difícil.

Dentro da opção "GRAPHICS" pode selecionar as legendas para deixar o texto habilitado durante os diálogos.

Na opção "CONTROL" pode escolher a melhor forma de jogar, se com o TECLADO, TECLADO e MOUSE ou GAMEPAD. Dependendo de sua escolha aprenda os principais comandos tipo AÇÃO, CORRER, SACAR, ATIRAR, VIRAR RÁPIDO, USAR ITEM, INVENTÁRIO, MAPA, LANTERNA, VISÃO NOTURNA e BÚSSOLA.

Para facilitar seu trabalho pode deixar o modo de mira (AIMING) como automático e o uso de energia (HEALTH) assinalado como "SIM". O jogo apresenta uma série de CHEAT CODES e para usa-los basta teclar a "F10" e digitar o código desejado. Se desejar fazer uso destes códigos consulte **CHEAT CODES** e veja a relação dos principais códigos. Pelos CHEAT CODES apresentados dá para notar munições e armas que não consegui encontrar durante a partida.

MISSÃO DE TREINAMENTO

Após a sequência inicial com o General BIGGS, KHEN e STRANGER você está em uma casa e sua finalidade aqui é aprender a usar os comandos principais do jogo.

Assim que tiver controle saia pela porta e continue assistindo a cena. Quando a cena terminar você está na sala da cadeira elétrica. Teste alguns comandos, aprenda as teclas e veja que no seu Inventário tem uns óculos de visão noturna e seu caderno de anotações. Deve consultar SEMPRE este caderno durante o jogo pois ele será de grande ajuda. No momento não possui nenhuma arma.



Pegue a bússola que está em cima da cadeira e escute as instruções de KHEN. Aperte o painel da porta e assim que tiver controle vá correndo para o corredor.

Atravesse a tábua com cuidado e se cair deve retornar até a sala da cadeira elétrica subindo uma escada que tem no corredor. Após atravessar a tábua observe o local e pegue do chão uma pistola e de dentro da caixa algumas balas. Saque sua arma e atire no zumbi.



Assista nova sequência e **SALVE O JOGO**. Fique com a pistola na mão, atravesse a tábua e vá para a área de treinamento no escuro. Continue com a arma na mão e acione sua lanterna.

Vá seguindo com cuidado pelo corredor e assista nova sequência. Assim que tiver controle vá andando para trás, atire e mate os 2 zumbis. Assista outra sequência e entre no quartinho pegando uma bolsa médica e um rifle. Observe sua saúde e se for necessário recomponha-a, mesmo estando com o uso de energia automático.

Fique com o rifle na mão, **SALVE O JOGO** e saia do quartinho descendo a tela. Saia pela porta que abriu e se desejar consulte o MAPA que vai sendo montado aos poucos ("TAB").

Assista nova sequência e quando tiver controle deve girar rapidamente ("END"), voltar correndo e quando estiver mais distante do lobisomem atire e mate-o.

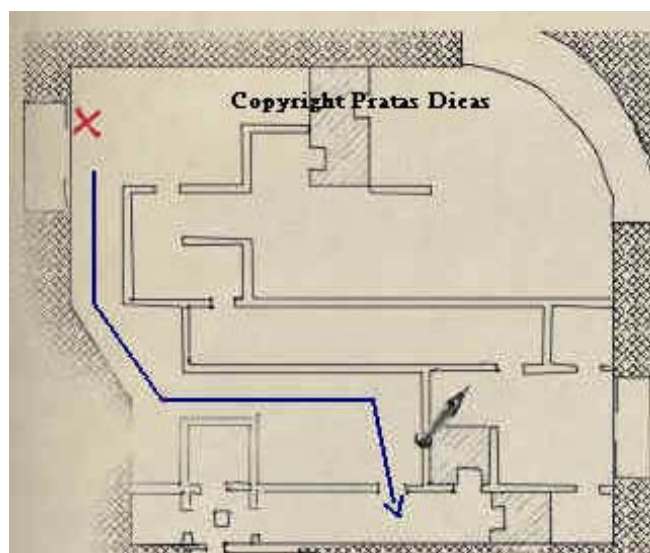
Vá seguindo pelo corredor, guarde a arma e abra a porta. Entre nesta nova área e pegue a estaca que está na parede. Se tiver uma boa quantidade de balas pode abandonar esta estaca no chão pois não consegue guarda-la no Inventário.

Verifique sua saúde, **SALVE O JOGO** e pegue uma arma seguindo o caminho com cuidado. Vão aparecer 3 monstros. Assim que tiver controle ande para trás e mate os três.

Continue com a arma na mão, vá seguindo o caminho até chegar em uma outra tábua.



Atravesse a tábua com cuidado e quando os monstros aparecerem vá andando para trás e atirando até matar os três. Cuidado pois eles somem na fumaça e tornam a aparecer. Após liquidar com os 3 vá seguindo o único caminho existente com cuidado. Na virada do corredor mate mais 3 monstros até chegar perto da porta com painel. Se for necessário consulte o MAPA.



SALVE O JOGO, observe sua saúde e aproxime-se do painel da porta. Deve ser muito rápida agora. Assim que acionar o painel as 2 portas vão abrir e vão surgir 2 monstros. Acione o painel, pegue a arma, gire e atire até matar os 2 monstros.

Assista nova sequência com seus instrutores e consegue terminar seu treinamento.

INSTRUÇÕES SOBRE A MISSÃO

Após na sequência você está na SPOOKHOUSE. Saia do elevador, siga pelo corredor e entre na 2ª porta à direita da tela.



Assista a sequência com STRANGER e a secretária e quando tiver controle saia pela porta que abriu. Assista nova sequência e chegam no escritório secreto da SPOOKHOUSE.

Quando tiver controle olhe a foto da parede e siga pelo corredor. Passe pelo sofá e localize a sala de porta dupla do COLONEL HAMPSCOMB, Entre na sala, sente no sofá e assista a sequência com o COLONEL e STRANER que entra e sai da sala. Quando a conversa acabar está do lado de fora da sala e já sabe em detalhes sua missão. Veja a outra porta que tem neste HALL e entre no LABORATÓRIO.



Enquanto a sequência acontece você arruma sua mala e conversa com STRANGER e SVETLANA. Quando tiver controle pegue sua mala e parta para sua missão.

DIA 1

BURKITTSVILLE

Você está no MOTEL em BURKITTSVILLE. Fala com o recepcionista, pega sua chave e vai para seu QUARTO. Observe o local, pode ligar o rádio e veja que não possuiu nenhuma arma. SALVE O JOGO, saia do quarto, ande pelo pátio do MOTEL e vá até a RECEPÇÃO.



Fale com o recepcionista algumas vezes e fica sabendo que deve procurar pelo xerife. Aproxime-se da máquina de gelo e pegue uma moeda. Saia do MOTEL e vamos conhecer a cidade. À medida que for andando pelas ruas seu mapa será desenhado no seu caderno de anotações. Se sentir necessidade consulte o **MAPA DA CIDADE** para se localizar melhor.

A PREFEITURA está fechada como quase tudo na cidade. Passe pelo POSTO WW SMITH e pegue da máquina de gelo que está perto da porta uma moeda. Entre no POSTO e fale com DANIEL KOHL não obtendo nenhuma ajuda importante.

Entre no DINER e fale com GRETCHEN e PETER DURANT, dono da BIBLIOTECA. Fica sabendo do nome do xerife (DAMON BOWERS) e do nome de várias pessoas que deve procurar.

Saia do DINER e vá para o JORNAL. Fale com o Editor HORACE GUSTEN e receba dele a edição do último jornal. Abra seu Inventário e leia as notícias sobre o caso que ainda abala a cidade. Aproveite e leia todas suas anotações.

Retorne para o MOTEL e converse um pouco com o Recepcionista indo em seguida para seu QUARTO. Assista a sequência de seu sono e quando tiver controle vá até o banheiro. Ascenda a luz e veja um fantasma.

Vá até sua mala e pegue o Sensor de Atividades Espectral. Pode pegar também suas armas. Saia do quarto e ative o sensor. SALVE O JOGO, vá andando pela cidade e observe que quando passar pela PREFEITURA os sinais aumentam.

Entre na PREFEITURA e observe a sala. Veja na parede da direita um machado. Pegue-o e leia um bilhete que está na porta perto do machado. SALVE O JOGO.



Entre no Escritório do xerife e aproxime-se dele. Fique preparado e quando estiver perto do xerife afaste-se rapidamente, pegue o machado e mate o xerife que na verdade está transformado em monstro. Pode também usar suas armas mas aconselho a economizar munições.

Saia da PREFEITURA e vá até o CEMITÉRIO que está atrás da IGREJA. Ande com cuidado e mate nesta área 2 zumbis. Vá até o DINER e ao aproximar-se da porta outro zumbi salta da janela. Mate-o e entre no DINER. Mate o homem que está lá dentro e outros 2 monstros vão aparecer. Mate todos e observe sempre sua saúde. Não tem kit médico e se for necessário use algum cheat code.



Agora deve andar pela cidade e matar todos os zumbis que encontrar, uns 8 no mínimo. Após acabar com todos vai assistir a cena do sino da IGREJA batendo e porta abrindo.

Vá até a IGREJA, entre e aproxime-se do altar. Vá até o pedestal e leia a bíblia.



Assista a cena da janela quebrando e após isto dê uma olhada geral nas salas e saia. Assim que chegar na rua verá um zumbi. Siga este zumbi até o jardim da ESCOLA e assista a sequência. Você acorda deste terrível pesadelo iniciando seu

DIA 2

DIA 2

BURKITTSVILLE

Você acorda assustada e impressionada com o pesadelo da noite passada. Saia de seu QUARTO e se tentar pegar as armas não vai conseguir.

Vá até a PREFEITURA e encontre com o xerife BOWERS. Ele não é nem um pouco simpático e quando o xerife sair fale com seu adjunto CHARLIE. Veja que ele tenta te ajudar mas o xerife retorna e não permite.

Saia da PREFEITURA e terá que arrumar uma forma de encontrar com CHARLIE longe do xerife. Vá até a IGREJA e converse um pouco com o Pastor ASCOT. Vá até a outra sala da IGREJA e você pergunta ao Pastor ASCOT sobre a janela da igreja.

Saia e vá até o DINER. Converse com GRETCHEN e o xerife entra no recinto. Pode ser a oportunidade que esperava. Retorne até a PREFEITURA e quando iniciar sua conversa com CHARLIE o xerife chega e novamente não permite que CHARLIE te ajude.

Saia e vá para a BIBLIOTECA. Fale com PETER DURANT e ele é bastante simpático. Recebe dele um livro sobre as lendas da cidade.



Assista a sequência e você faz várias anotações em seu caderno. Leia estas anotações e aproveite para ler tudo o que está escrito no seu caderno. Após terminar sua leitura volte até PETER DURANT e fale com ele algumas vezes. Devolve o livro e descobre que o xerife tem um mapa da FLORESTA.

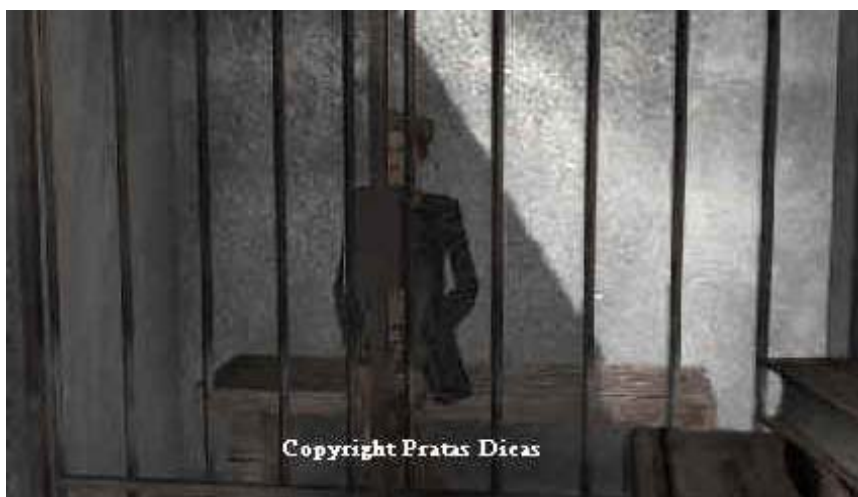
Após terminar sua conversa com PETER DURANT saia e vá até o JORNAL. Fale com HORACE GUSTEN e receba dele um relatório policial sobre um incidente ocorrido na escola. Símbolos estranhos foram desenhados na parede da escola semanas atrás. Após ler toda a documentação saia do JORNAL e tem uma idéia de como afastar o xerife de seu adjunto.

Entre no POSTO e vá até a mesinha que está perto da porta (esquerda da tela). Pegue uma lata de tinta e compre-a.



Saia do POSTO e SALVE O JOGO. Vá até a ESCOLA e fique do lado esquerdo da porta. Selecione a lata de tinta de seu Inventário e use-a fazendo desenhos na porta da ESCOLA.

Vá retornando para a PREFEITURA e cruza com o xerife que está indo verificar a porta da ESCOLA. Aproveite e entre na PREFEITURA. Fale com CHARLIE e consegue dele o mapa da FLORESTA. Saia da PREFEITURA e você é presa.



Realmente este não foi o caminho correto para resolver seu problema. Restaure o jogo salvo anteriormente e vá até a ESCOLA. Fale com a Professora SUZANNE ASCOT e receba dela várias informações sobre o menino KYLE BRODY único sobrevivente do massacre. Receba dela um desenho feito por KYLE.

Saia da ESCOLA e vá até a CASA DOS BRODY. Suba a escada e fale com a Sra. BRODY. Ela não permite que você fale com KYLE. Saia da casa e fique parada perto da caixa de correio observando o local.



Repare que na grade, perto do chão, tem um pedaço de papel. Pegue este papel e leia-o vendo que é um pedido de socorro de KYLE.

Retorne até a ESCOLA e veja que a Professora está dormindo. Aproxime-se do quadro-negro e ache (mais à direita) um giz.



Saia da ESCOLA e fique à esquerda da porta. Selecione o giz de seu inventário e use-o na porta fazendo os desenhos conforme o documento que leu.



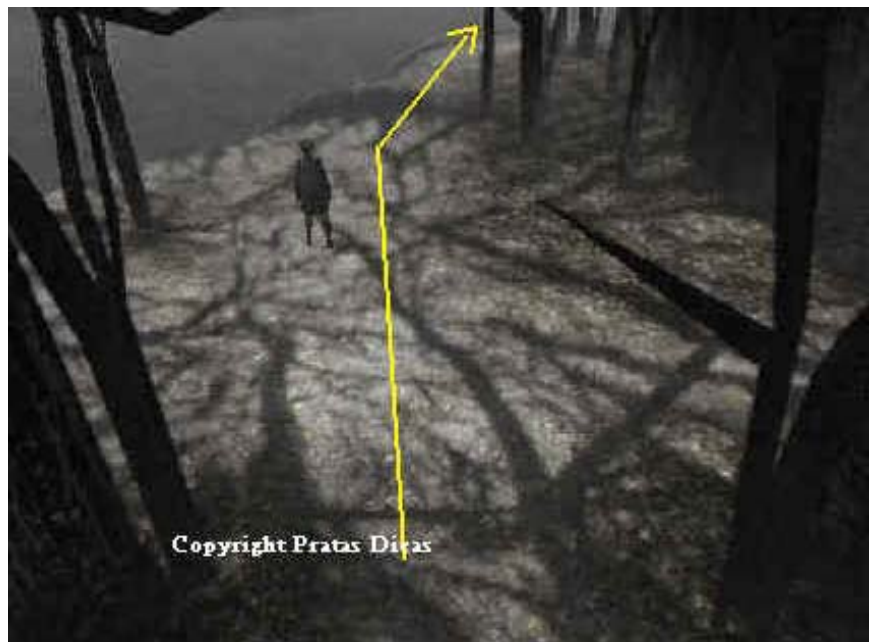
Vá até a PREFEITURA e cruze com o xerife no caminho. Entre e fale com CHARLIE conseguindo finalmente o mapa da FLORESTA. Vá para o MOTEL e entre na RECEPÇÃO. Fale com a atendente e consegue passar um telegrama para a SPOOKHOUSE.

Entre no seu QUARTO, pegue todas as armas de sua mala e saia. Vá para a ESCOLA e saia pelo portão lateral entrando na nova área.

FLORESTA

SALVE O JOGO e inicie sua caminhada pela FLORESTA, Não consegue acessar o mapa da FLORESTA que pegou na PREFEITURA. Ele será desenhado no seu caderno à medida que for entrando na FLORESTA. Para se localizar melhor consulte o **MAPA DA FLORESTA** completo enquanto o seu é desenhado no caderno.

Seu primeiro objetivo aqui é chegar na casa de RUSTIN PARR **(1)**. Vá seguindo o único caminho existente até chegar perto do de um rio. Não se aproxime da água senão morre. Consulte seu mapa e retorne um pouquinho o caminho até achar uma bifurcação à esquerda.



Se entrar por esta bifurcação seu mapa pode ficar incompleto. Vamos pelo caminho mais longo e montar completamente o mapa. Vá observando seu mapa e consultando o **MAPA DA FLORESTA** até chegar na casa de RUSTIN PARR **(1)**.



Assista a sequência e quando tiver controle não tem mais nada a fazer na casa. Saia descendo a tela e saia pela porta à direita da tela (cima).

Retorne o caminho e pegue a direção de COFFIN ROCK **(2)**. Vai entrar em uma área "mágica" da FLORESTA. Tudo fica escuro e se necessitar use sua lanterna. Deve andar por estes caminhos (impossível dar a direção e olhar no mapa) até localizar no chão o símbolo de um ritual. Quando achar este símbolo sua visão voltara ao normal.



Após a sequência consulte seu mapa e vá até **COFFIN ROCK (2)**. Assista a sequência e veja seu comentário. Está na hora de voltar para a cidade.

Este retorno é bastante complexo e vai ficar um tempo dando voltas nesta área até que DOC comente que está rodando pela FLORESTA e que está perdida. Após este comentário veja que aparece na sua frente uma coruja branca.



Agora tudo fica mais fácil. Vá seguindo esta coruja de perto até chegar em uma velha **CABANA (4)**.



Entre na cabana e assista a longa sequência de sua conversa com o índio ASGAYA GIGAGEI. Recebe dele um amuleto mágico que permitira a você ver coisas estranhas na FLORESTA.

Após a sequência SALVE O JOGO e saia da cabana. Olhe o mapa e deve agora ir para o local marcado como "TO TOWN" (5). Deve retornar para a cidade e fica a seu critério achar o melhor caminho para chegar nesta marcação.

Vai encontrar pelo caminho com vários monstros. Alguns deles não consegue matar. Pode matar os lobos e os bichos em forma de árvore. Para acabar com ele atire até que sua cabeça (vermelha) caia no chão. Guarde rapidamente sua arma, aproxime-se desta bola vermelha e pegue-a. Se não fizer isto as "árvores" voltam a viver.

A melhor coisa a fazer é correr e matar só quando for extremamente necessário. Quando pegar a direção do mapa "TO TOWN" (5) SALVE O JOGO e mude sua arma para a radiance emitter ou eletric prod. Quando aproximar da entrada da cidade verá que este caminho está bloqueado.



Terá que enfrentar um enorme escorpião transparente e é difícil de mata-lo. Afaste-se dele e use uma destas armas até destruí-lo. Quando matar o escorpião o caminho da cidade será desbloqueado.

Siga por ele e ao aproximar-se da cidade verá um uma árvore (á direita) um estranho símbolo. Continue seu caminho e parta para o

DIA 3

BURKITTSVILLE

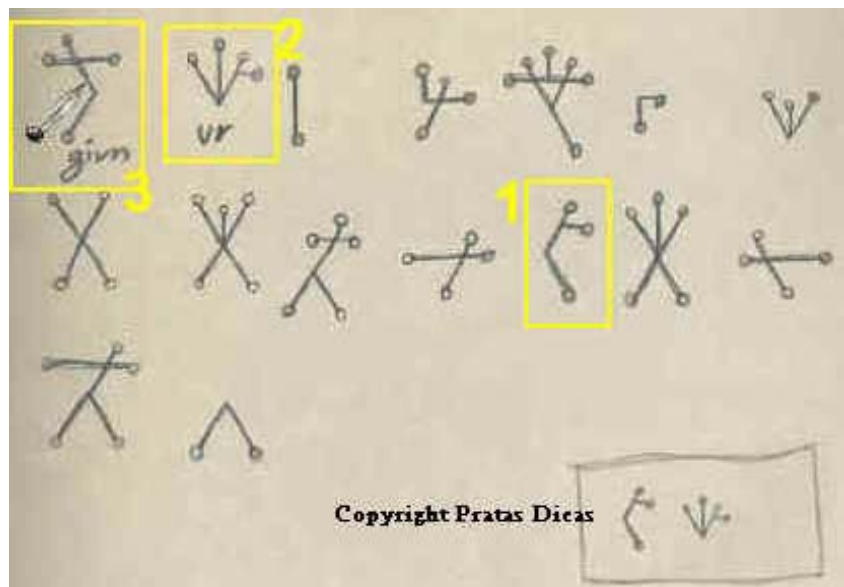
Você acorda e já sabe que necessita conseguir mais munições para poder voltar até a FLORESTA. Abra seu caderno de anotações e leia tudo para que as últimas descobertas fiquem bem claras.

Aproxime-se da porta de seu QUARTO e assista a sequência. CHARLES conversa com você, te entrega o relatório policial sobre a morte das crianças e sai em seguida. A imagem dos símbolos aparece na sua tela e deve agora resolver este PUZZLE. Deve descobrir 3 símbolos para criar uma TWANA.

Nas suas "NOTES" ficou sabendo que PARR disse na sua sela a frase: "NEVER GIVE IN" e que isto poderia ter sido "NEV-UR-GIVN". Já sabe o significado de 2 símbolos, só falta achar do último. Para obter o significado de "NEV" vá até "RECEARCH" e localize o desenho de KYLE. Neste desenho acha o símbolo de "NEV".



De posse desta informação já tem condições de resolver o PUZZLE. Volte para a página dos símbolos (em NOTES) e selecione corretamente os 3 símbolos conforme mostra a figura abaixo:



Após selecionar corretamente os 3 símbolos assista a sequência. Você vai até a mesa e monta o amuleto TWANA mas não consegue termina-lo pois falta algum elemento.

Retorne até a mesa e sue a tecla "ação". Aparece novo PUZZLE para ser resolvido. Deve fazer a análise química dos metais do amuleto, descobrir seus componentes e identificar o componente que falta.

Use o conta-gotas (mouse) nos tubos de teste 6, 1 e 4 e em seguida click em um dos metais. Descubra que necessita comprar o componente de tinta "STRIPPER" no POSTO.



Saia de seu QUARTO e vá para a RECEPÇÃO. Fale com o atendente e mande outro telegrama para a SPOOKHOUSE pedindo mais munições. Saia do MOTEL e vá para o POSTO. Vá até a mesinha ao lado da porta e pegue a lata da tinta "STRIPPER". Compre o componente que necessita e vá para o pátio da ESCOLA.

Assista a sequência e veja a criança MARY BROWN falando com alguém que não existe (EMILY?). Ela te conta que perdeu um bichinho de estimação (MISTER BROWNING) e você grava a conversa dela. Quando a garota sair fale com Professora.

Vá até a BIBLIOTECA e fale com PETER DURANT. Recebe dele um livro "ANCIENT EVIL". Assista a sequência e você faz uma série de anotações no seu caderno. Quando tiver controle leia tudo e vá até PETER. Devolva o livro para ele e saia.

Retorne até o MOTEL e entre na RECEPÇÃO. Pergunte se alguém procurou por você e obtém uma resposta negativa. Saia da RECEPÇÃO e assista a sequência. JUSTINE chega de carro e te entrega a munição pedida.

Assim que tiver controle entre no seu QUARTO e deve agora analisar os sons que gravou da FLORESTA e da conversa da menina MARY BROWN. Para resolver este PUZZLE siga os passos abaixo:

- 1 - Selecione de seu Inventário a gravação de MARY BROWN e o gravador aparece na sua tela.



2 - Coloque no botão "BASS" o número 4.

3 - Coloque no botão "TREB" o número 2.

4 - Coloque no botão "FREQ" o número 5.

5 - Coloque o botão "PITCH" na 2ª marcação da esquerda.

6 - Gire o botão "PLAY" para "FORWARD" e escute claramente a voz de 2 crianças.

7 - Selecione de seu Inventário a gravação da FLORESTA e o gravador aparece na sua tela.



8 - Coloque no botão "BASS" o número 2.

9 - Coloque no botão "TREB" o número 5.

10 - Coloque no botão "FREQ" o número 3.

11 - Coloque o botão "PITCH" na 2ª marcação da direita.

12 - Gire o botão "PLAY" para "REVERSE" e escute sua voz na FLORESTA chamando por SRANGER.

Após selecionar todos os sons vá até sua mala e pegue todas as munições. Saia de seu QUARTO e encontre no pátio do MOTEL com o xerife BOWERS. Ele está de olho em você.

Quando tiver controle vá para o pátio de ESCOLA e encontra com a professora SUZANNE. Ela conta que o juiz do caso PARR foi encontrado morto no POSTO e que DANIEL KOHL foi preso. Vá até o POSTO e veja que todos estão na porta. Fale com todos e retorne para o pátio da escola saindo pelo portão lateral.

FLORESTA

SALVE O JOGO e inicie sua caminhada pela FLORESTA. Na divisa com a cidade notara que o amuleto não está mais na árvore. Abra seu inventário e selecione a lata de tinta que comprou no POSTO (com o componente que necessita) e consegue reproduzir o amuleto TWANA DE PARR. Se voltar o caminho e tornar a entrar na FLORESTA verá que o amuleto voltou para a árvore.



Agora deve retornar para a cabana de ASGAYA (4) e para isto deve percorrer toda a FLORESTA indo pelo caminho mais longo (parte superior do mapa). Vá com a arma na mão e corra sempre. Evite dar tiros desnecessários e procure matar só os lobos.

Consulte sempre o **MAPA DA FLORESTA** até chegar na cabana de ASGAYA. Entre e converse com ele. Seu símbolo TWANA recebe uma magia e está pronto para ser usado.



Após falar com ASGAYA SALVE O JOGO e saia da cabana. Consulte sempre seu mapa e vá para a casa de RUSTIN PARR (1). Ao chegar na casa torne a SALVAR O JOGO e guarde sua arma. Localize um caminho estreito que tem em frente da casa, mais para a direita da tela. Repare que o chão é diferente.



Entre por este caminho e selecione de seu inventário o NEVURGIVN TWANA e use-o. Assista a sequência e veja que a FLORESTA mudou completamente. Conseguiu criar um PORTAL (6). Retorne pelo estreito caminho e tenha uma bela surpresa, verá a casa de PARR completamente restaurada.



Entre na casa pela escadinha que tem à direita e desta sala vá para a porta da direita chegando no HALL DA ESCADA. Repare em um papel que está perto da escada e pegue a 1ª folha do diário de PARR.

Saia pela porta que está em frente a esta escada e chega na SALA DA LAREIRA. Veja que tem outro papel na lareira.



Pegue a 2ª folha do diário de PARR e a lareira ascende. Vá para a esquerda da tela e localize uma estante. Pegue munição do chão desta estante. Saia pela porta que tem perto desta estante e siga pela outra porta retornando ao HALL DA ESCADA.

Suba para o 2º ANDAR e entre na porta à direita da tela. Pegue uma bolsa médica de cima da mesa e ao lado dela, no chão, tem uma caixa com munições. Pegue esta munição e vá até o final desta sala vendo a tigela do ritual do amuleto em cima da mesa.

Saia pela outra porta e siga por mais uma porta retornando ao HALL DA ESCADA. Desça a tela e entre no BANHEIRO. Pegue do chão a 3ª folha do diário de PARR e olhe pela janela vendo a sombra de uma criança no jardim.

Saia do BANHEIRO e suba a escada chegando no 3º ANDAR. Veja mais sombras de crianças e pegue do chão a 4ª folha do diário de PARR. Aproxime-se da parede (esquerda) com pinturas e assista a sequência.



Você tira fotos do desenho da parede, vai até a outra parede e vê a combinação do TWANA REAL. Tudo fica registrado no seu caderno de anotações. Desça as escadas e retorne ao 1º ANDAR (TÉRREO). Desça mais um lance da escada e entre no PORÃO. Assista a sequência com o garoto KYLE BRODY.



Quando tiver controle observe o local e pegue do chão o desenho de KYLE. Veja que ele complementa o desenho que a Professora te deu. Abra seu Inventário, selecione o SPECTRAL SENSOR e veja que a área está repleta de fantasmas. Saia do PORÃO e da casa SALVANDO O JOGO. Pegue o caminho estreito saindo desta área e chega em uma bifurcação com 3 caminhos. Vá para a esquerda da tela e siga pelo único caminho existente até ver à esquerda outra estrada. Siga por ela.

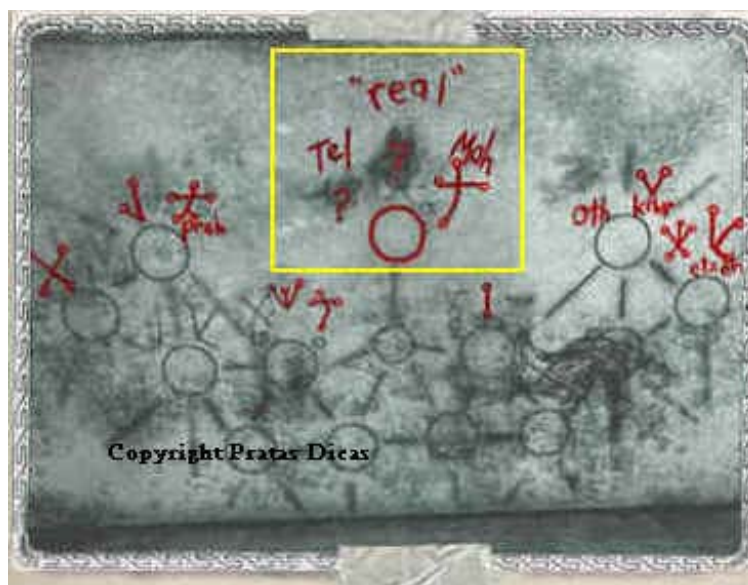


Vá seguindo este caminho e chega em COFFIN ROCK. Ande na direção da água e assista a sequência. Acha o bicho de estimação que MARY BROWN disse que tinha sumido. Pegue o bichinho e retorne o caminho. Na bifurcação suba a tela virando em seguida para a esquerda. Chega naquela bifurcação dos 3 caminhos.

Vá para a direita da tela, siga o caminho e localize à esquerda aquele caminho estreito (PORTAL) (6) e veja o símbolo TWANA na árvore.



Pegue este amuleto "NEVURGIVN TWANA" e terá que resolver outro PUZZLE dos símbolos para voltar ao mundo real. Para construir o TWANA REAL olhe no seu caderno de anotações ("NOTES") o desenho da parede e identifique as 3 palavras "TEL - ? - MAH".



Deve descobrir a palavra do meio e mais 2 símbolos pois o símbolo de "MAH" já está na foto. Olhe nas anotações de "NOTES" e procure pelos comentários sobre o som que escutou na FLORESTA. Localize ali a frase "? - OS - MAH IS REAL?".

Field Notes - Analyzed audio from forest
Wait! There's another voice here.

"-os-mah is real?"

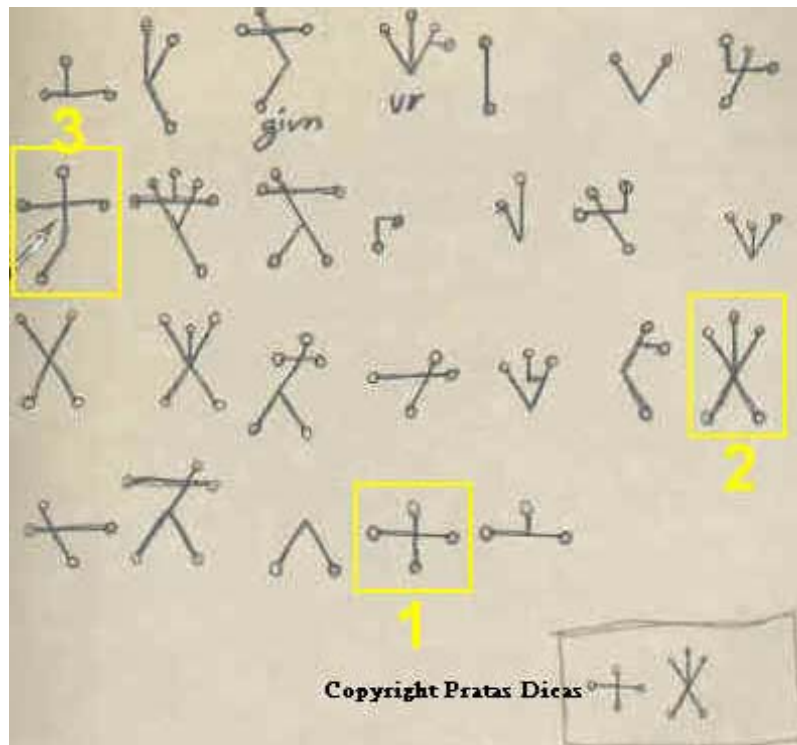
After further analysis of the audio sample I'm able to hear another voice-a woman's voice-completely unfamiliar to me.

The voice says a phrase: "-os-mah is real". Unfortunately, it sounds as if there is another syllable at the beginning that I cannot decipher.

Copyright Pratas Dicas

Descobre a palavra que faltava, falta agora descobrir os 2 símbolos. Para achar o símbolo de "TEL" olhe no desenho completo de KYLE e identifique este símbolo. Para achar o símbolo de "OS" vá em "RESEARCH" e localize o desenho da porta da ESCOLA.

Com a frase montada e com todos os símbolos identificados abra novamente a página dos símbolos e já tem condições de resolver este PUZZLE. Faça conforme mostra a figura abaixo:



Consegue construir o "TELOSMAH TWANA" mas para que ele funcione deve cobri-lo com uma poeira especial. Retorne até a casa de PARR, vá para o 2º ANDAR e entre naquela sala onde viu a tigela do ritual em cima da mesa.

Aproxime-se desta tigela e selecione o "TELOSMAH TWANA" usando-o na tigela. Ele fica pronto para ser usado. Saia da casa e retorne ao estreito caminho (PORTAL) e aproxime-se da árvore. Selecione o "TELOSMAH TWANA" e consegue voltar ao mundo real. SALVE O JOGO.

Consulte seu mapa e pegue o caminho da cabana de ASGAYA (4). Não consegue sair desta área pois volta a entrar na Floresta "mágica". Pegue sua lanterna e caminhe pela floresta até localizar uma área onde deve enfrentar um enorme monstro de vara.



Aproxime-se do monstro e veja que nas pontas das varas tem umas pedras. Pegue seu rifle e atire nestas pedras até acabar com todas. Procure ficar longe do monstro para que ele não fira você.

Quando acabar com as pedras que estavam penduradas no monstro deve guardar sua arma e fazer com que o monstro saia de seu "ninho". Neste ninho tem uma série de pedras e deve aproximar destas pedras e "chuta-las" (barra de espaço).



Para tirar o monstro deste ninho pode usar um truque. Desça a tela (mais para a esquerda) e faça com que o monstro vá atrás de você. Ele fica preso nos arbustos e a área central fica livre.

Após eliminar todas as pedras o monstro morre e você tem um encontro com o caçador de bruxas JONATHAN PRYE. Ele te avisa que vai deixar seu diário escondido na caverna do COFFIN ROCK.

Assim que terminar sua conversa com ele a FLORESTA volta ao normal e quando tiver controle deve seguir a coruja branca que volta a aparecer. Siga a coruja até chegar na cabana de ASGAYA (4).

Entre na cabana e fale com ASGAYA. Fica sabendo que o garoto KYLE BRODY está possuído pelo demônio HEC-AITOMIX e recebe um amuleto ("UNBINDING TWANA") para poder salvar o garoto. Deve ir buscar o diário de JONATHAN PRYE e retornar até a cabana.

Quando tiver controle observe a cabana e pegue munições dos 2 caixotes que estão no fundo da cabana e um kit de saúde que está em cima da mesa (verde).

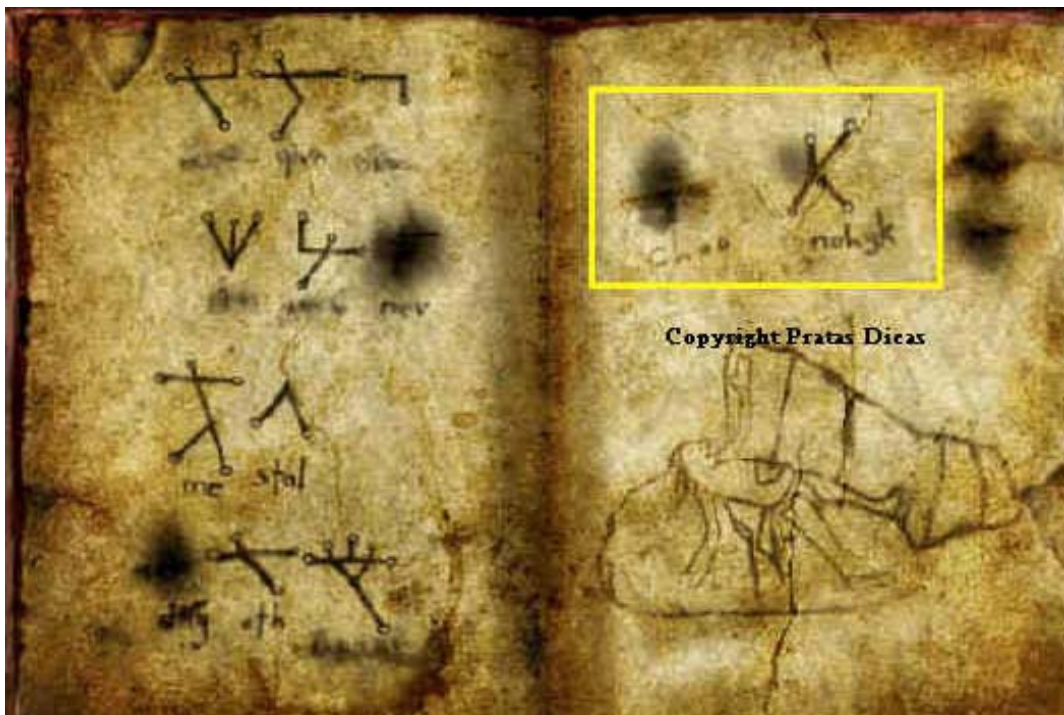


SALVE O JOGO e saia da cabana. Vá para COFFIN ROCK (2) com cuidado pois vai encontrar muitos monstros no caminho. Assim que chegar em COFFIN ROCK assista a sequência e consegue pegar o diário de JONATHAN PRYE. Observe os símbolos e o diário vai para seu Inventário.

Retorne até a cabana de ASGAYA (4) e a sombra de uma garota te segue pela FLORESTA. A coruja branca volta a aparecer e te ajuda até que chegue na cabana.

SALVE O JOGO, entre na cabana e fale com **ASGAYA**. Fique sabendo sobre a história de **BLEEDING BOY**, o garoto que foi dominado pelo **HEC-AITOMIX** e que o guerreiro shaman (**OTHEGWENHDA**) tentou salvar o garoto e deixou em **COFFIN ROCK** as marcas de um caminho. Descubra também que o bichinho de estimação de **MARY** significa que ela será a próxima vítima do inocente **KYLE**.

Deve salvar **MARY**, libertar o garoto **BLEEDING BOY** e leva-lo de **COFFIN ROCK** para poder destruir **HEC-AITOMIX**. Para achar o caminho onde está **BLEEDING BOY** deve descobrir 3 símbolos e fazer um **TWANA**. Só conseguiu sair da cabana após resolver mais este **PUZZLE** dos símbolos. Para descobrir os símbolos terá que consultar vários documentos. Olhe o diário de **JONATHAN PRYE** que está no seu Inventário e descobre 2 símbolos.



Abra seu caderno de anotações e olhe em **"RESEARCH"** as anotações do relatório policial sobre as mortes. O 3º símbolo está na mão da criança.



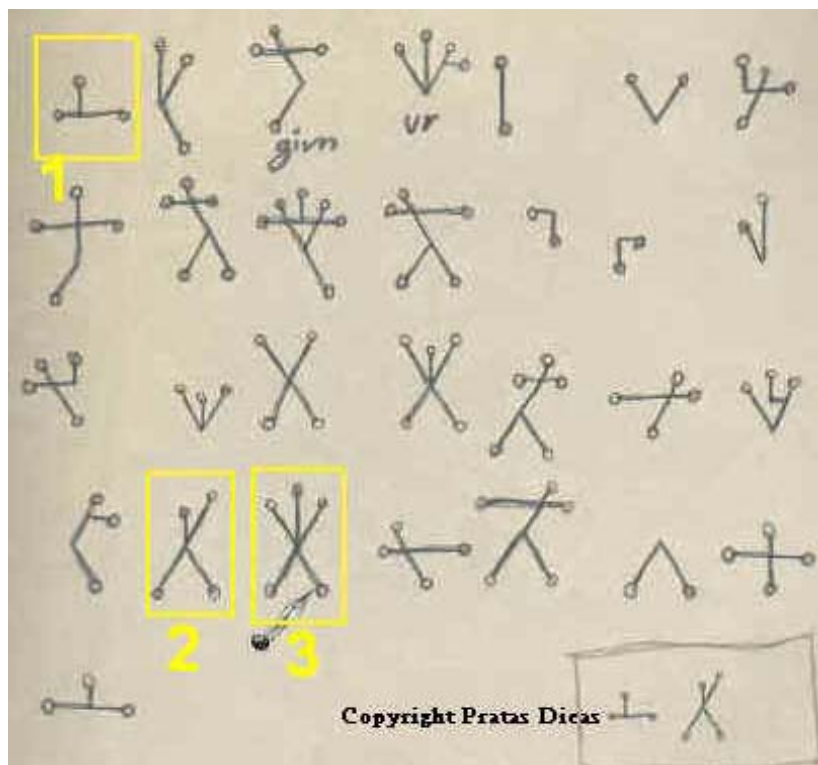
Observe também em "NOTES" o desenho da casa de PARR. Este desenho mostra a relação com o diário.



Observe em "RESEARCH" o desenho feito na parede da ESCOLA e com isto consegue identificar os 3 símbolos que necessita a partir das 3 palavras "CHOO - NOHGH - OS".



Abra a página dos símbolos e agora já tem condições de resolver o PUZZLE. Entre com os símbolos conforme indica a figura abaixo:



Após resolver este PUZZLE já pode sair da cabana e voltar até a cidade para proteger MARY BROWN. SALVE O JOGO, pegue o caminho da floresta com cuidado (muitos monstros), retorne para "TO TOWN" (5) e entre na cidade indo para o

DIA 4

BURKITTSVILLE

Após a sequência você está no MOTEL, na porta de seu QUARTO. Vá até a RECEPÇÃO e fale com o atendente. Fica sabendo o que aconteceu com o Editor do jornal HORACE GUSTEN. O JORNAL foi destruído e HORACE está desaparecido. Pode ir até lá e ver como está a casa.

Vá até a ESCOLA e fale com SUZANNE ASCOT. Tenha notícias das crianças e provavelmente MARY está na IGREJA com o Pastor. Saia da ESCOLA e assista a sequência. Quando tiver controle está na porta da IGREJA. SALVE O JOGO e entre.

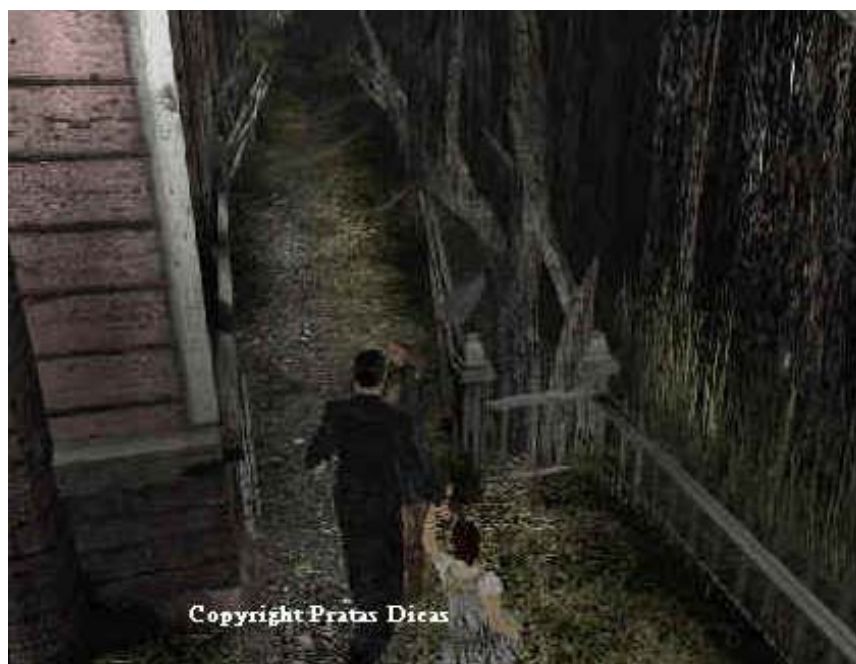
Assista a sequência entre você, Pastor ASCOT e MARY. Fica sabendo que KYLE está na outra sala. A partir de agora terá que fazer tudo muito rápido. Vá para a outra sala e corra atrás de KYLE. Deve encontra-lo antes que ele entre na PREFEITURA.



Assim que encontra com KYLE consegue retirar o demônio dele e fica sabendo de importantes informações. Após a partida de KYLE você vê o Pastor e MARY nos fundos da IGREJA.

Quando tiver controle SALVE O JOGO rapidamente, faça um giro rápido ("END") e corra passando pela PREFEITURA e contornando a casa. Consegue encontrar com o Pastor e MARY.

Após a sequência de sua conversa com ele deve ser muito, muito, muito rápida. O Pastor coloca a pá no chão. Pegue esta pá, arme-a (tecla "D") e corra muito até alcançar o Pastor antes que ele entre para a FLORESTA. Use a pá na cabeça do Pastor e liberte MARY.



Converse com MARY e fica sabendo que você é a próxima vítima do demônio. Ela te dá 3 dicas importantes e o xerife e a Professora aparecem. Quando tiver controle SALVE O JOGO e veja que monstros apareceram no jardim da ESCOLA. A única coisa a fazer agora é entrar pelo portão e ir para a FLORESTA.

FLORESTA

Ao iniciar sua caminhada será rodeada por cabeças voadoras. Você fica no centro da roda e deve tentar sair algumas vezes até aparecer no centro da roda uma fogueira.



Aproxime-se da fogueira, abra seu Inventário e use os cigarros de STRANGER. Consegue ficar livre destes monstros e quando tiver controle vá retornando para a cidade e assista nova sequência.

Encontra com ROBIN WEAVER e siga a velha pelo novo caminho que apareceu na FLORESTA. Ao chegar na casa de ROBIN SALVE O JOGO e entre pela porta.



Aproxime-se de ROBIN que está sentada na cadeira e fale com ela algumas vezes. Após algumas tentativas ela fala com você e diz que colocou um papel na parede. Vá para perto da porta e aproxime-se da parede da direita.



Pegue o papel e veja que nele tem seu nome e o nome de outra TWANA ("OTH-OS-ETZEH"). Este papel vai para seu caderno de anotações em "RESEARCH". Torne a falar com ROBIN, SALVE O JOGO e saia da casa retornando para a cidade.

BURKITTSVILLE

Pegue a direção da cidade e ao chegar no jardim da ESCOLA assista a sequência. A população está revoltada com você e STRANGER chega explicando para todos sobre sua verdadeira identidade. A cidade fica sabendo de toda a verdade.

FLORESTA

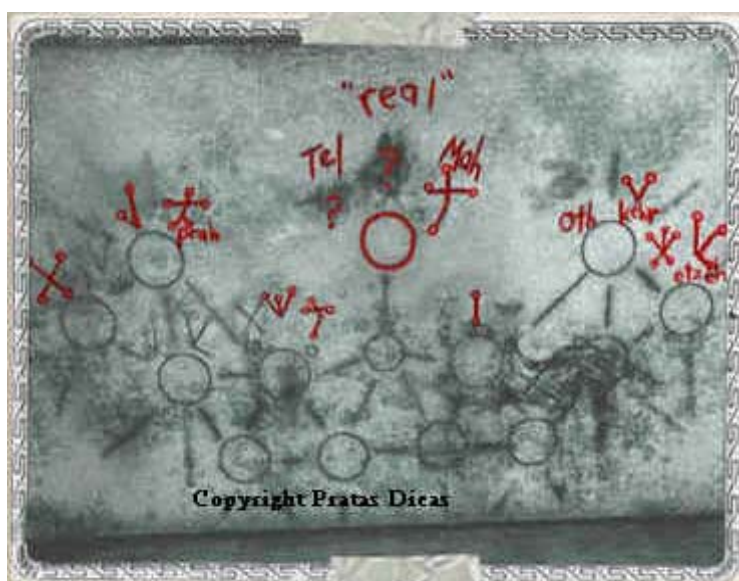
Você e STRANGER entram na FLORESTA. Quando tiver controle vá seguindo o caminho e você nota que STRANGER sumiu. SALVE O JOGO e vá para a cabana de ASGAYA (4). Se necessitar de ajuda consulte o **MAPA DA FLORESTA**. Vai encontrar com muitos monstros no caminho e a melhor coisa a fazer agora é matar todos eles.

Entre na cabana e fale com ASGAYA. Deve resolver o último PUZZLE dos símbolos e construir o último amuleto TWANA. Já sabe as 3 palavras "OTH-OS-ETZEH" e necessita identificar os 3 símbolos.

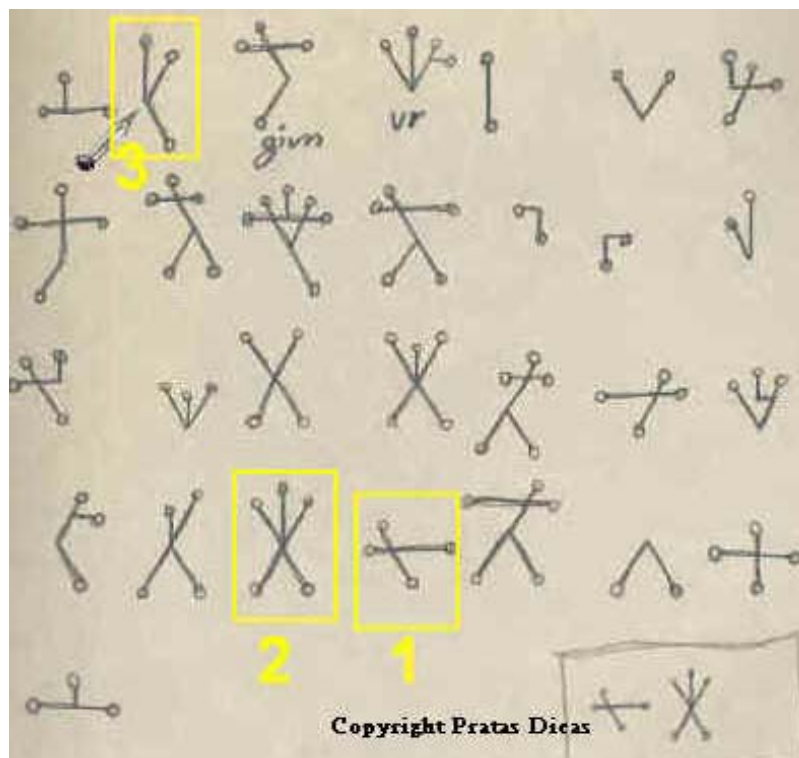
Vai achar a referência da palavra "OTH" no desenho completo de KYLE em "NOTES".



Acha o símbolo de "OS" no desenho da parede em "RESEARCH" e o símbolo de "ETZEH" acha no desenho da parede da casa de PARR em "NOTES".



Após identificar os 3 símbolos abra a página dos símbolos e faça conforme indica a figura abaixo:



Após resolver este PUZZLE recebe 2 TWANAS: "OTHOSETEH" e "BLEEDING BOY". SALVE O JOGO e saia da cabana. Pegue o caminho para a casa de PARR (1) e vá matando todos os monstros que encontrar. Entre novamente naquele estreito caminho (PORTAL) (6) e SALVE O JOGO.

Aproxime-se do "PORTAL" e use o TWANA OTHOSETEH que está em seu Inventário. Assista a cena e quando tiver controle use o TWANA BLEEDING BOY e a armadilha para o demônio é criada.

SALVE O JOGO e pegue o caminho para COFFIN ROCK (2) matando todos os monstros que cruzar no seu caminho. Assim que chegar na região da grande pedra SALVE O JOGO. A melhor coisa a fazer agora é colocar a opção de "correr" ligada pois terá que ser muito rápida daqui para frente. Aproxime-se do corpo do garoto e assista a sequência.



Quando STRANGER aparecer e atirar no monstro saia correndo com o garoto nos braços e acompanhe STRANGER bem de perto. Se tentar fazer outro caminho o monstro te pega.

STRANGER leva você para o caminho estreito da casa de PARR por outro caminho e deve segui-lo ate lá. Assim que chegar perto da armadilha assista a sequência.



Seu objetivo foi alcançado, libertou o garoto do demônio e HEC-ATOMIX foi enviado para outra dimensão, longe da FLORESTA. Mas..... um outro TWANA foi acionado. O demônio partiu para sempre??????

F I M !!!!!!!!!!!!!!!



CHEAT CODES

Usando a tecla "F10" digite os códigos abaixo para conseguir o efeito desejado.

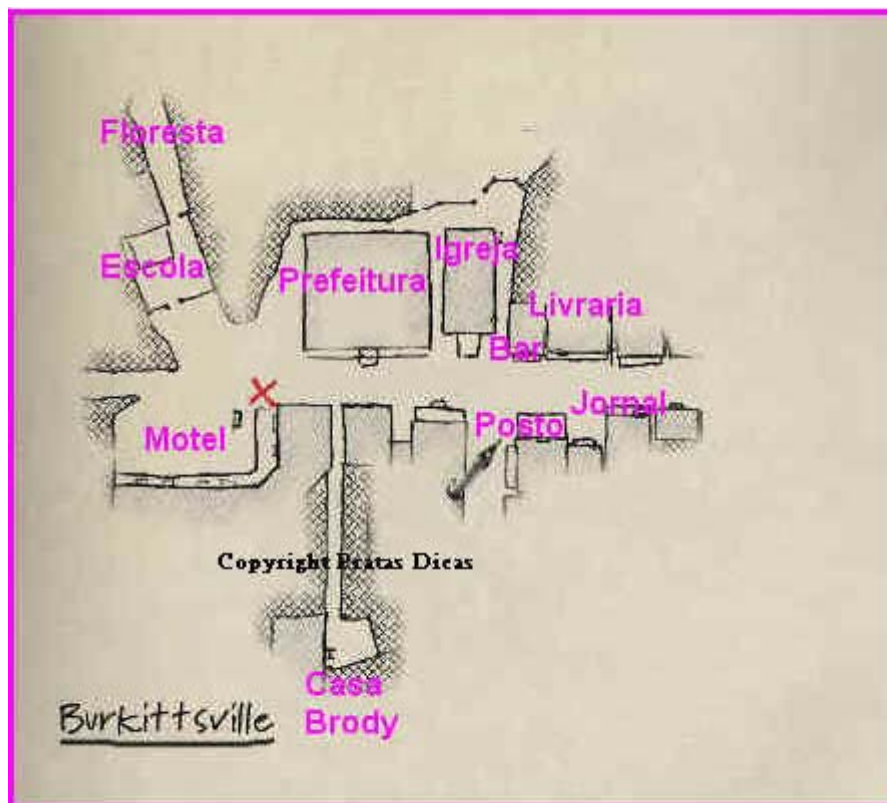
CÓDIGOS



CÓDIGO	EFEITO
iworkforgod	fica imortal
getintomybelly	ganha todas as armas
givemefaith	restaura saúde
hellfreezeover	congela inimigos
mediumrare	recebe arco
bigstickofdeath	recebe espingarda
goodtimesman	recebe dinamite
meetmypaltommy	recebe tommygun
burnyourassoff	recebe flame thrower
smileynomore	recebe elephant gun
iamawimpforthis	recebe 100 balas
wwbeware	recebe balas de prata
vambeware	recebe balas lithe
demonbeware	recebe balas mercy

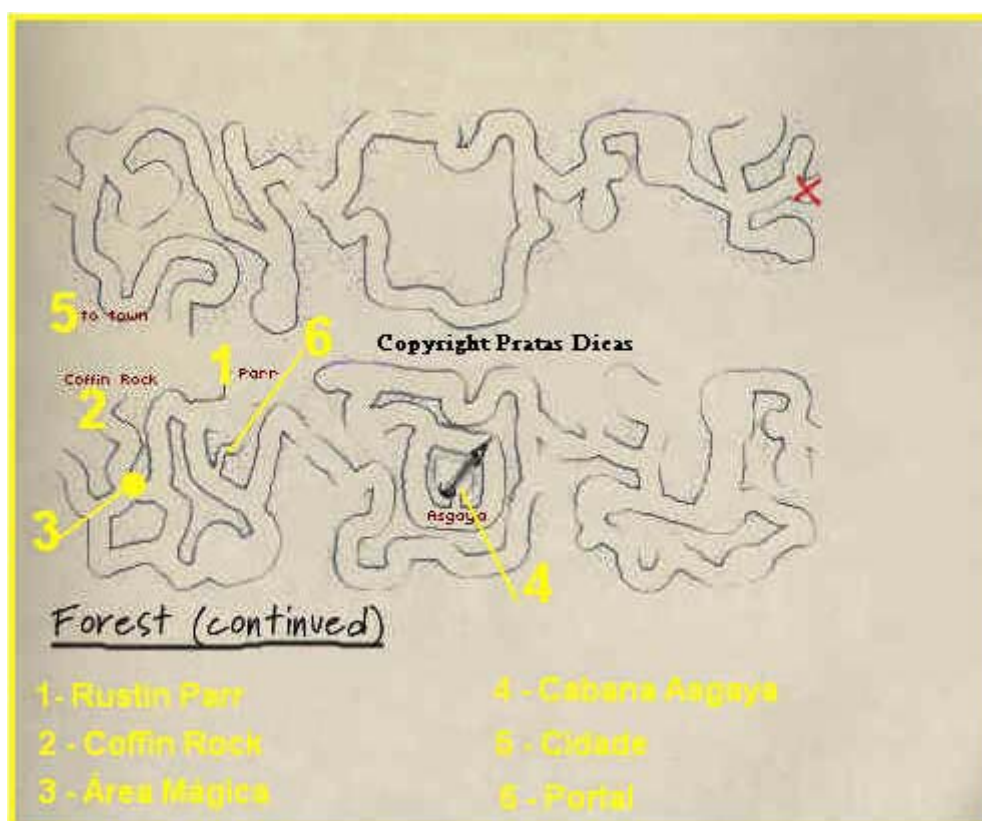
VOLTAR

MAPA DA CIDADE



[VOLTAR](#)

MAPA DA FLORESTA



[VOLTAR](#)