

ação games

pocket




Abril

nº 2

*Parte integrante da Ação Games 189. Não pode ser vendida separadamente.

Detonado
**Resident
Evil 3:
Nemesis**

O terror
volta a atacar

EDITORA  **Abril**

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita

VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTE COMERCIAL: Carlos R. Berlinck

SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

ação
games
pocket

Nº 2
NOV/01

DIRETORES DE NÚCLEO: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

EDITOR: Darius Roos

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Noelly Russo (edição)

WWW.AGAMES.COM.BR: Thiago Parijiani (conteúdo);
Fernando Nogueira (webmaster)

APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; **ABRIL PRESS**:
José Carlos Augusto; **NOVA YORK**: Grace de Souza;
PARIS: Pedro de Souza; **RIO DE JANEIRO**: Débora Chaves

COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu
ASSISTENTE DE PRODUTO: Sandra Duarte
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich
EXECUTIVO DE CONTAS: Claudia Gussoni
ASSISTENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Renata Marques
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:

Ana Dávalos

DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo

DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo

REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

 **Abril**

PRESIDENTE E CEO: Roberto Civita

GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,
Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO E COO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTES: Carlos R. Berlinck,
Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar,
Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,
Valter Pasquini

www.abril.com.br

Editorial

Salve!

Este é mais um exemplar da coleção *Ação Games Pocket*, agora com o detonado de *Resident Evil 3: Nemesis* – um dos maiores clássicos do PlayStation.

O título da Capcom tem roteiro apavorante, porém, com nossa estratégia, zumbi nenhum será páreo contra você. Resolvemos todos os quebra-cabeças, explicamos o caminho e, melhor ainda, ilustramos tudo com mapas. Depois, quando finalizar a aventura, lembre-se de mandar uma mensagem para cá, dizendo o que achou da saga contra a gangue de mortos-vivos.

Tchau!

Equipe Ação Games



Dia de caça

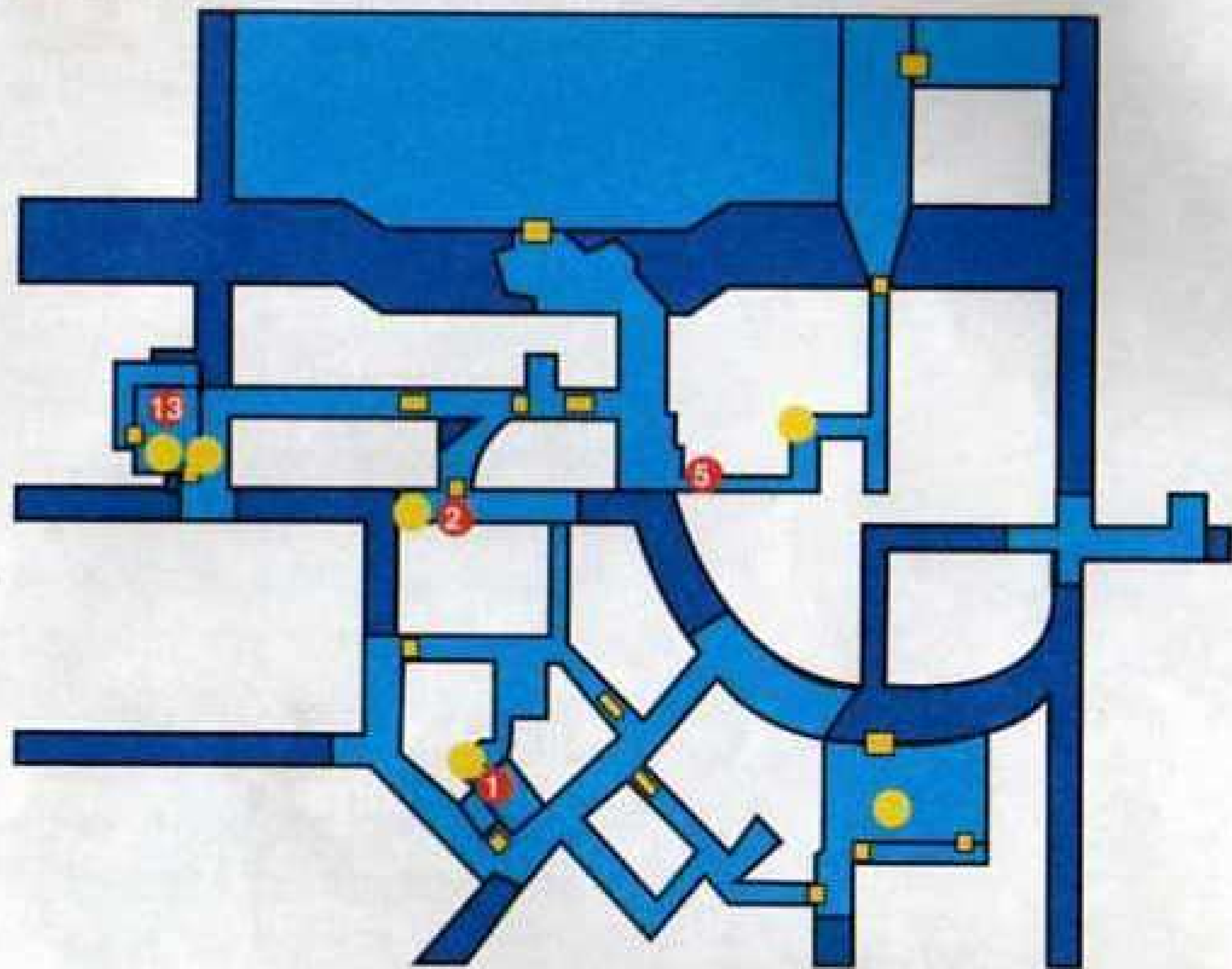
Detone com a última aventura de Jill Valentine na destruída Raccoon City

Humberto Martinez



De saia curta e top decotado, Jill Valentine enfrenta terríveis monstros entre os escombros da cidade de Raccoon. Como se não bastassem os zumbis, enigmas difíceis e o terrível Nemesis são uma constante. Problemas terminados? Que nada. Ela precisa preocupar-se com um ataque militar que ameaça destruir a cidade infectada. Pois é, mas nem o charme e nem a habilidade da garota são suficientes para superar os desafios de RE3. Por isso, nossa estratégia é mais que necessária. Ensina-mos tinte por tinte a evolução da aventura. Damos as localizações das armas, as soluções dos quebra-cabeças e mapas completos dos cenários. Resumindo: mesmo que você não queira acabará terminando o capítulo.

Uptown



Após fugir dos zumbis, pegue a warehouse key no mural da sala acima e use-a na porta da saída. Vasculhe as ruas e entre pela porta que os zumbis arrombam. Dentro, pegue a arma

shotgun e o lighter oil. Caminhe até o bar (1), vá pelos fundos e siga Brad Vickers. Salve-o do ataque do moribundo e pegue o lighter próximo ao telefone.

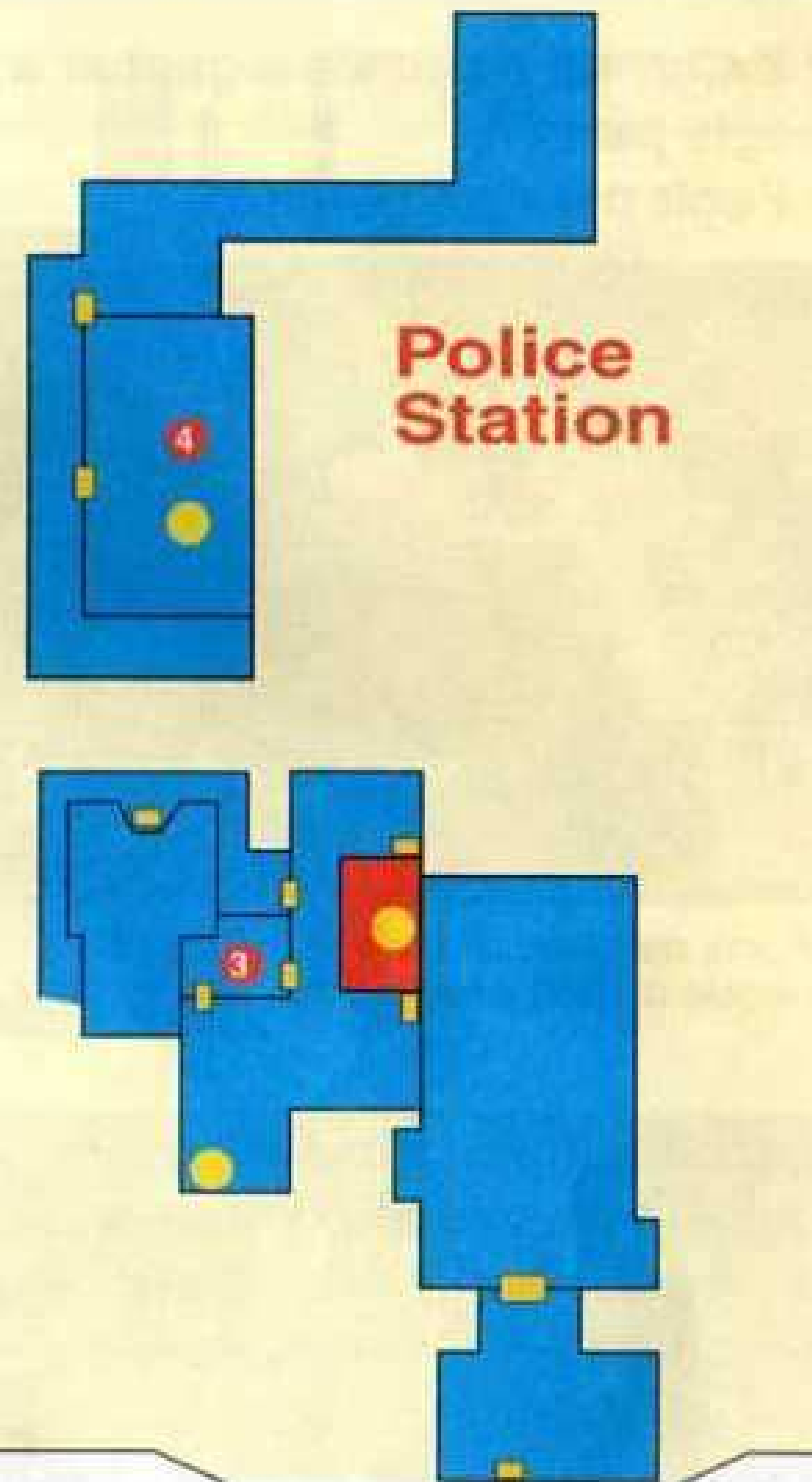


Suba a escadaria e pegue a warehouse key no depósito

Corra ao beco (2) para encontrar a porta fechada com uma corda. Combine o lighter oil com o lighter e use-o para queimar a corda.



Após destruir a gangue de zumbis, use o lighter para queimar a corda



Na entrada do Raccoon Police Department, encontre Brad e o monstrengo Nemesis. Escolha entre as opções:

- Enfrentar Nemesis e ganhar a eagle parts A.
- Fugir para a delegacia.



Após detonar o feioso do Nemesis, pegue a card case no corpo de Brad

(3), pegue a blue gem e use a senha para abrir outro armário. Nele, pegue a emblem key.

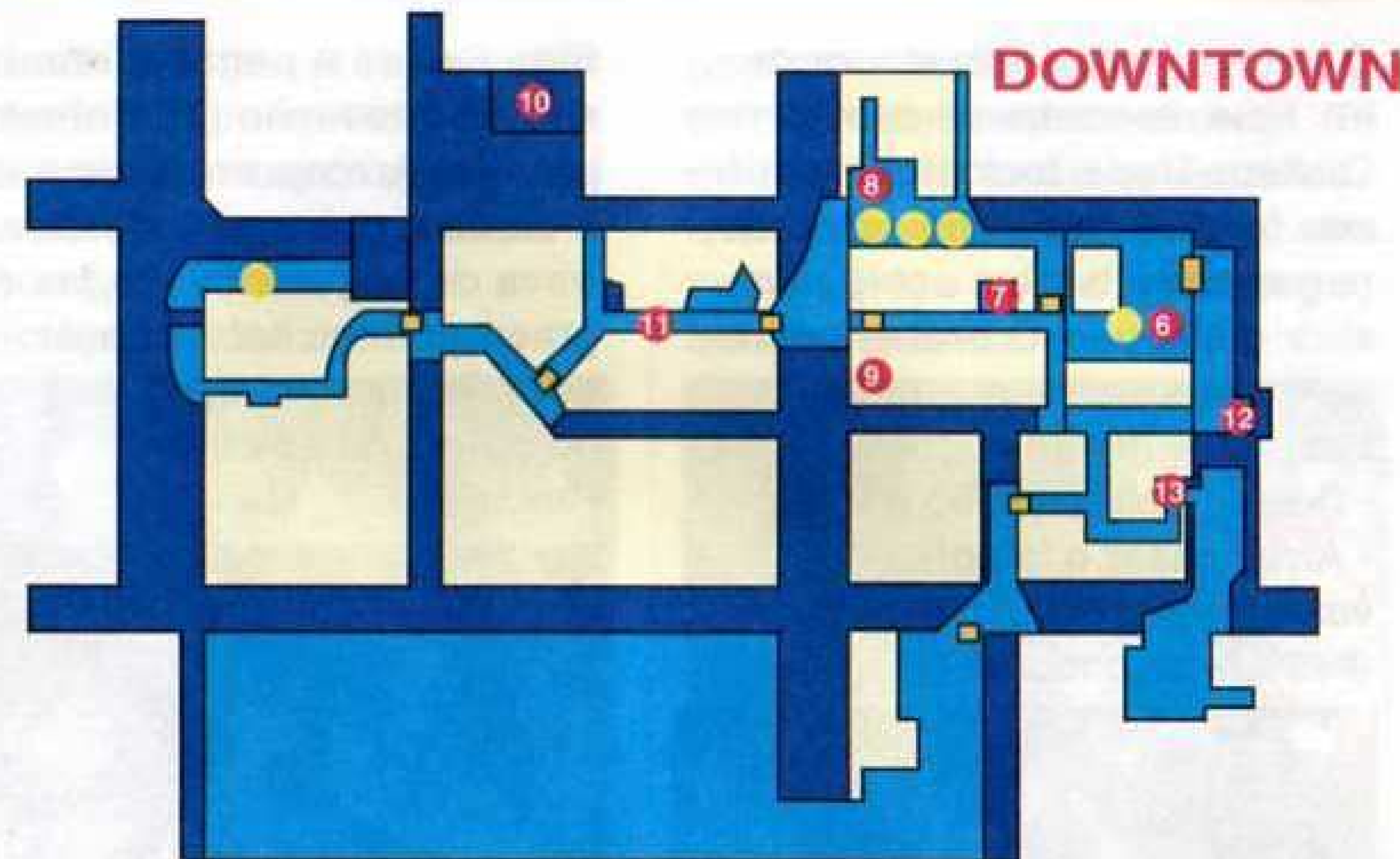


Pegue a senha no computador e use-a para abrir o armário trancado

Escolhendo a primeira opção, desafie Nemesis e detone-o com a arma shotgun. Examine o corpo de Brad e pegue a card case, examinando-a para encontrar o Stars card. Use o cartão no computador da recepção e anote a **senha** (variável). Na sala dos armários

0131
4512
4312
0513
4011

Suba à sala Stars (4), pegue o lock pick na mesa de Jill Valentine. Aproveite e pegue a arma grenade launcher (ou a arma magnum) no armário. Volte e enfrente Nemesis para receber a eagle parts B. Combine-a com a eagle parts A e forme a arma eagle 6.0.



Volte às ruas em direção à área em chamas (5) e use o lock pick para abrir a porta mais próxima. Preste atenção e note a mangueira de incêndio à direita. Você precisará dela futuramente. Pegue o power cable no motor do automóvel na garagem.



Não tenha medo de tomar choque e pegue o power cable no carro

O ponto agora é o restaurante (6). Nele, encontre-se com Carlos Oliviera. Use o lock pick no cofre nos fundos do estabelecimento, pegue o fire hook e use-o para abrir o alçapão. O brutamontes Nemesis surge novamente.

Escolha entre as opções:

- Descer pelo alçapão e fugir.
- Arremessar o lampião no vazamento de gás e explodir o @#\$%& para receber o f. aid box.



Dá até dó! Jill joga um lampião na tubulação de gás e explode Nemesis

Siga Carlos e pegue a crank na sala de gravação (7). Entre no prédio (8), empurre a escada até o canto e suba para desativar a trava de segurança. Pegue a green gem na sala adiante. Volte às ruas e use duas jóias no painel na entrada do Raccoon City Hall (9).



Use as duas jóias na máquina logo na entrada do Raccoon City Hall

Siga pela esquerda até encontrar um bonde. Converse com a equipe Umbrella e pegue a wrench sobre o banco. No

posto de gasolina (10), use a crank no buraco ao lado da porta metálica e acesse o local. No meio do processo, a crank quebrará. Daí então use a wrench para finalizar.



Quando a crank quebrar, use a wrench para continuar o serviço

Examine o painel atrás do balcão. Para resolver o enigma, preste atenção à letra que aparece iluminada logo no início e, em seguida, aperte os botões de modo que somente aquela letra fique acesa. Finalizando,

pegue o machine oil. Agora, fuja do posto antes que tudo seja destruído. No caminho de volta, entre pela porta arrombada pelos zumbis (11) e pegue o bronze book na estátua.



Acerte a seqüência de botões e ilumine apenas o botão demonstrado

Volte às ruas e use o bronze book no ornamento (12) para conseguir pegar a bronze compass. Volte ao local da estátua onde pegou o bronze book, encaixe a bronze compass e pegue a battery.

Volte ao beco onde encontrou a mangueira de incêndio (5), use a wrench no equipamento. e pegue a fire hose. Retorne pelos becos e use-a no sistema de incêndio para apagar as chamas e abrir passagem.



Use a fire hose neste ponto para liquidar com o incêndio no beco

Logo adiante, encontre outra crank e use-a no bar para abrir uma porta e coletar munições. Siga caminho ao laboratório (13). Use o controle remoto que está sobre a mesa e anote o

nome do produto que surgir na televisão. Agora, use o nome no computador, como senha para abrir a porta.



Use o controle remoto para ligar a televisão e anotar o nome do produto

Pegue o oil additive na prateleira e combine-o com a machine oil. Quando os zumbis invadirem, atire nas válvulas para economizar munição e destruir vários deles de uma vez. Enfrente Nemesis no caminho de volta e receba o M37 parts A.

SAFSPRIN

Volte ao estacionamento e escolha entre as opções:

- Desviar da caixa e subir novamente.
- Descer pelo buraco e encontrar um novo caminho.

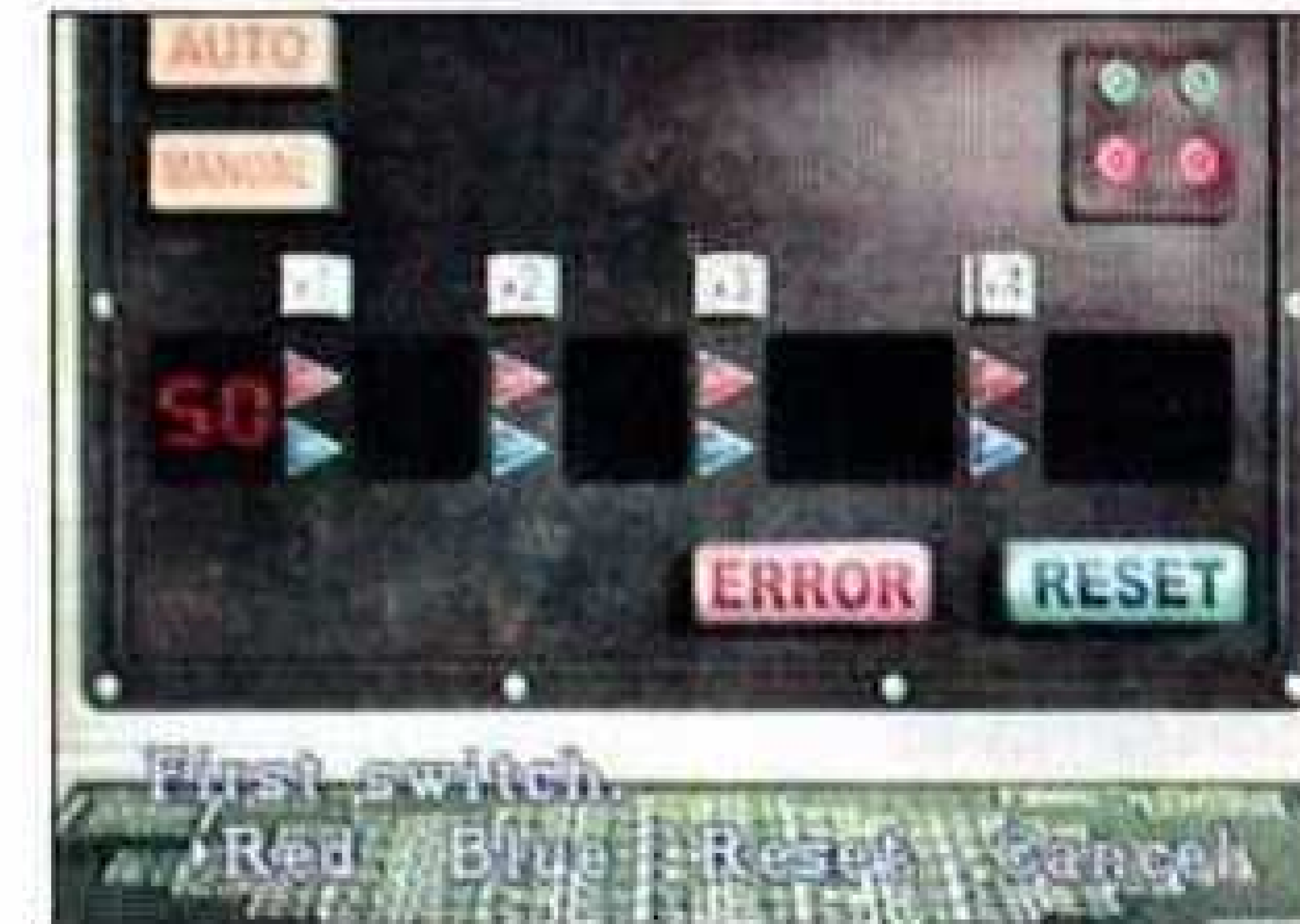


Não marque bobeira e seja rápido ao escolher a rota de fuga

Independentemente da opção escolhida, siga à construção (14) e use a battery no elevador de carga. Desça pelo elevador, entre na estação de energia elétrica e examine o painel de controle. Sua missão é executar certos cálculos para ativar a

energia local. Sabendo que a primeira opção é somar, a segunda é subtrair, a terceira é cancelar, e a quarta, sair, consiga os seguintes resultados:

- 15v a 25v: somar, somar, somar e subtrair.
- 115v a 125v: somar, somar, subtrair e subtrair.



Preste atenção para sacar os cálculos exatos e solucionar este enigma

Vasculhe as duas salas abertas no local para encontrar a arma colt (ou a arma grenade launcher)

e o fuse. Diversos zumbis aparecem. Escolha entre as opções:

- Arrombar a porta e fugir por outro caminho.
- Eletrocutar as grades e torrar os folgados.

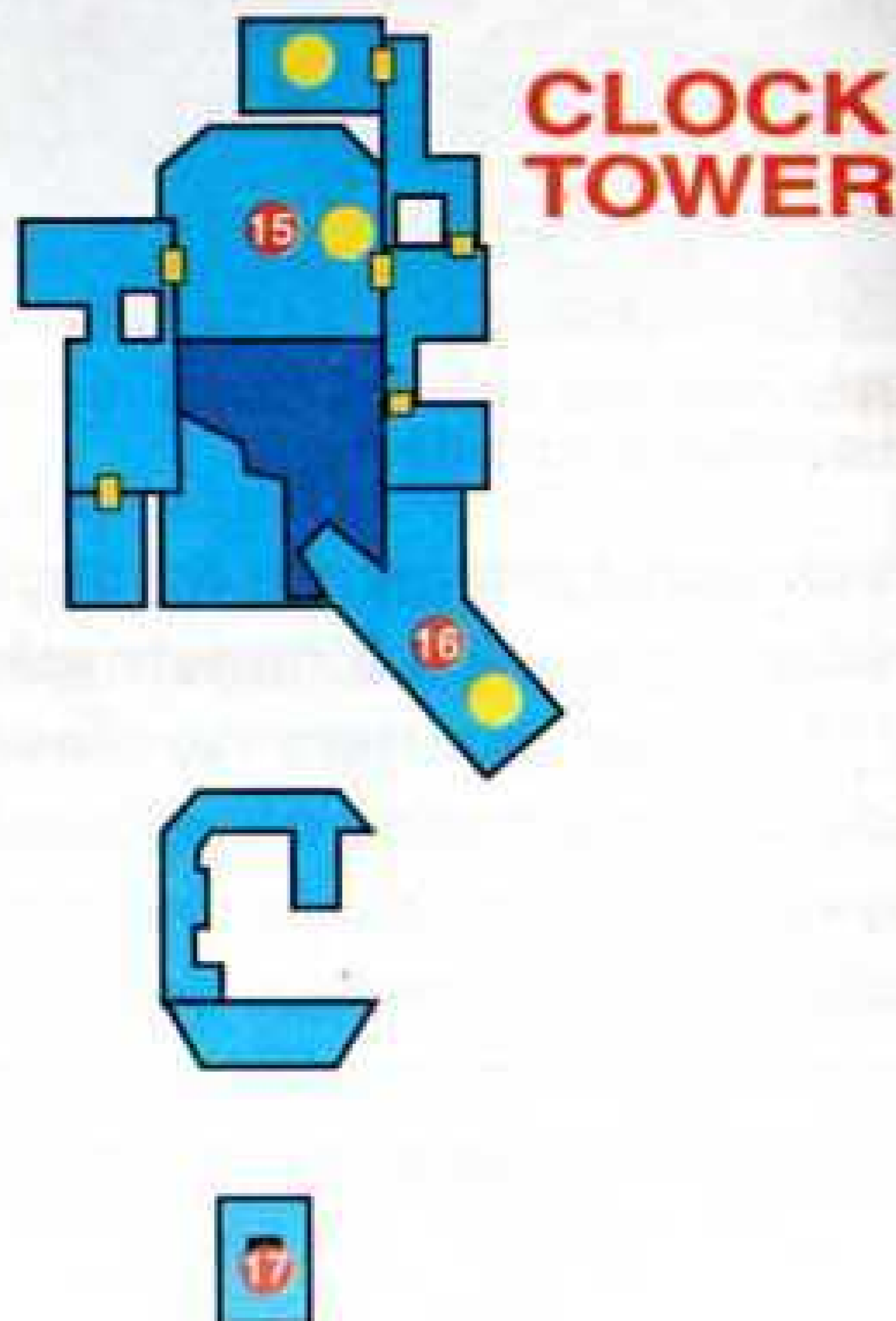
Volte ao bonde e derrote Nemesis no caminho para receber a M37 parts B. Combine-a com a M37 parts A e forme a arma westen custom. Contra o verme gigante, fique atento para notar de onde ele sairá e detone-o com tiros de granadas. Acione a escadaria para sair do buraco e chegar ao destino. Use o cable, o mixed oil e o fuse no painel do bonde para consertá-lo.

Detone Nemesis outra vez, apelando para os equipamentos mais potentes e volte à cabine de comando. Escolha entre as opções:

- Pular pela janela do bonde em movimento.
- Usar os freios de emergência.



Nemesis está de volta e novamente quer seu sangue. Acabe com ele!



Sua decisão aqui altera o caminho da jornada.

Nós optamos pela segunda para prosseguir o roteiro. No saguão (15), pegue a arma mine thrower no cadáver. Passe pela biblioteca e, no quarto (16), pegue a clock t. key oculta pelo quadro pendurado. Suba pela escadaria no saguão e use-a para descer a escada de acesso à torre do relógio (17).



Não deixe de pegar a explosiva arma mine thrower no saguão (15)

Pegue a silver gear na prateleira. Examine a caixa de música e prepare-se para um terrível

quebra-cabeça. Seu objetivo é montar uma determinada seqüência musical, sabendo que:

Up: trecho de cima.

Dn: trecho de baixo

Next: passar para o próximo trecho.

Play: tocar a música.

End: desistir.

Agora, veja as três seqüências possíveis para tocar a canção certa:

	Alt. 1	Alt. 2	Alt. 3
Trecho A	up	dn	dn
Trecho B	dn	dn	up
Trecho C	up	dn	dn
Trecho D	up	up	dn
Trecho E	dn	up	dn
Trecho F	up	dn	up

→ usar a luz
→ usar o cabo



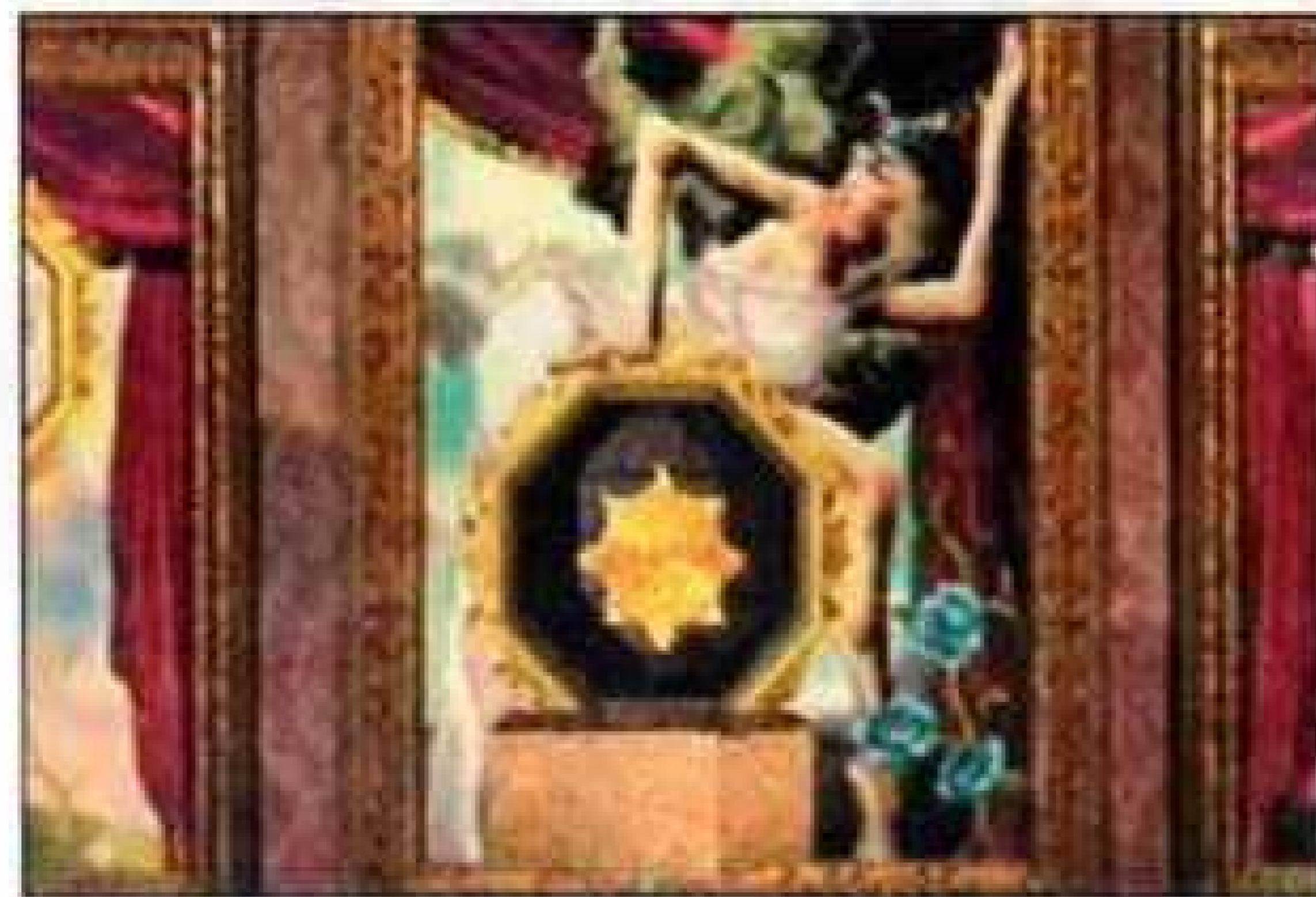
Somente montando com perfeição a música você receberá a chave

Combine a chronos chain com a clock t. key para formar a chronos key. Volte à biblioteca e use a chave para abrir a porta restante. Pegue as três jóias que estão nas estátuas. Elas podem ser usadas nos quadros para solucionar mais um enigma. Preste atenção: contando da esquerda para direita, os três quadros representam passado, presente e futuro. Cada jóia equivale a uma quantidade diferente de horas, conforme

o quadro em que é encaixada. Para descomplicar, consulte a tabela:

	Passado	Presente	Futuro
Amber ball	- 3 horas	+ 3 horas	+ 6 horas
Crystal ball	- 1 hora	+ 1 hora	+ 2 horas
Obsidian ball	- 2 horas	+ 2 horas	+ 4 horas

A tarefa aqui é ajustar os relógios nos quadros de modo que o quadro central marque 12h. Há diversas seqüências a serem usadas, uma delas é: obsidian ball no passado, amber ball no futuro e a crystal ball no presente.



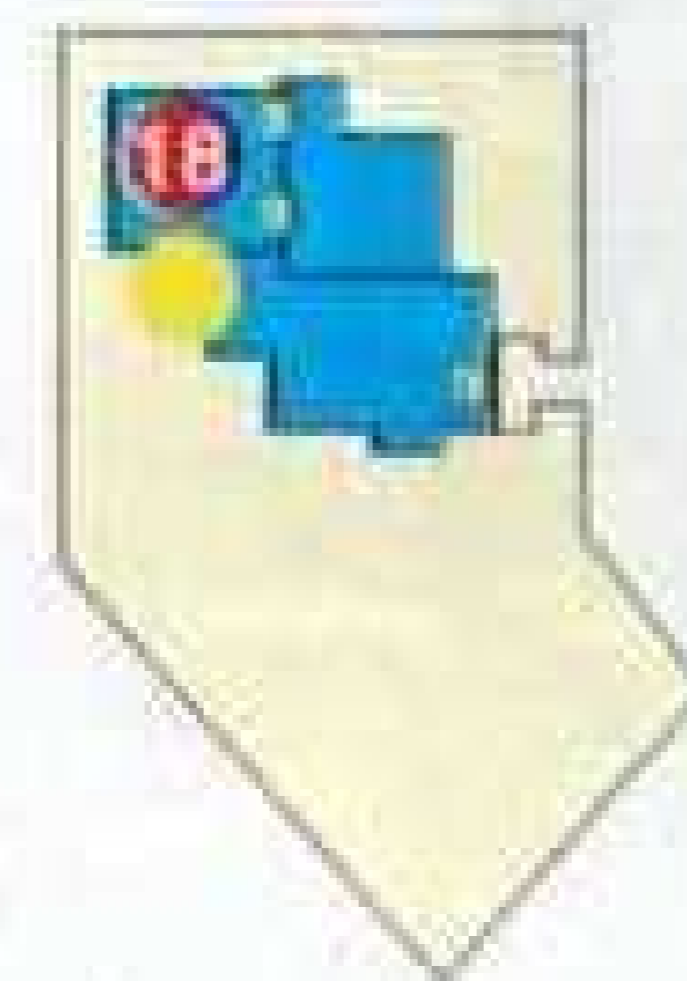
Procure calcular com atenção os valores das pedras para evitar estresse

Receba a gold gear e combine-a com a silver gear, formando a chronos gear. Volte à torre do relógio e use a chronos gear na máquina ao lado do baú. Desça e assista à animação, enfrentando Nemesis na seqüência.

3h: MAP
5h: PMA
11h: AMP
7h: MPA



HOSPITAL



No controle do mercenário Carlos, a tarefa é encontrar um antídoto para salvar Jill da infecção causada por Nemesis. Siga em direção à sala dos quadros do tempo e empurre o sino que está bloqueando a porta. Depois, corra ao Hospital.



Com Carlos, empurre o sino que está bloqueando a porta dos fundos

Caminhe à sala de atendimento (18) e pegue o tape recorder sobre a mesa. Examine o elevador e use o tape recorder, passando pelo exame vocal de

segurança. No 4º andar, examine o corpo do médico para encontrar uma senha – anote-a. Converse com Nicholai e pegue a sickroom key na data room. No quarto 402 (19), empurre o arquivo para os cantos da sala. Num dos extremos abrirá um compartimento secreto – teste até encontrar. Use a senha que anotou para abrir o cofre e pegue a vaccine base.

104
325
253



Caso você erre o encaixe, saia da sala e tente tudo novamente

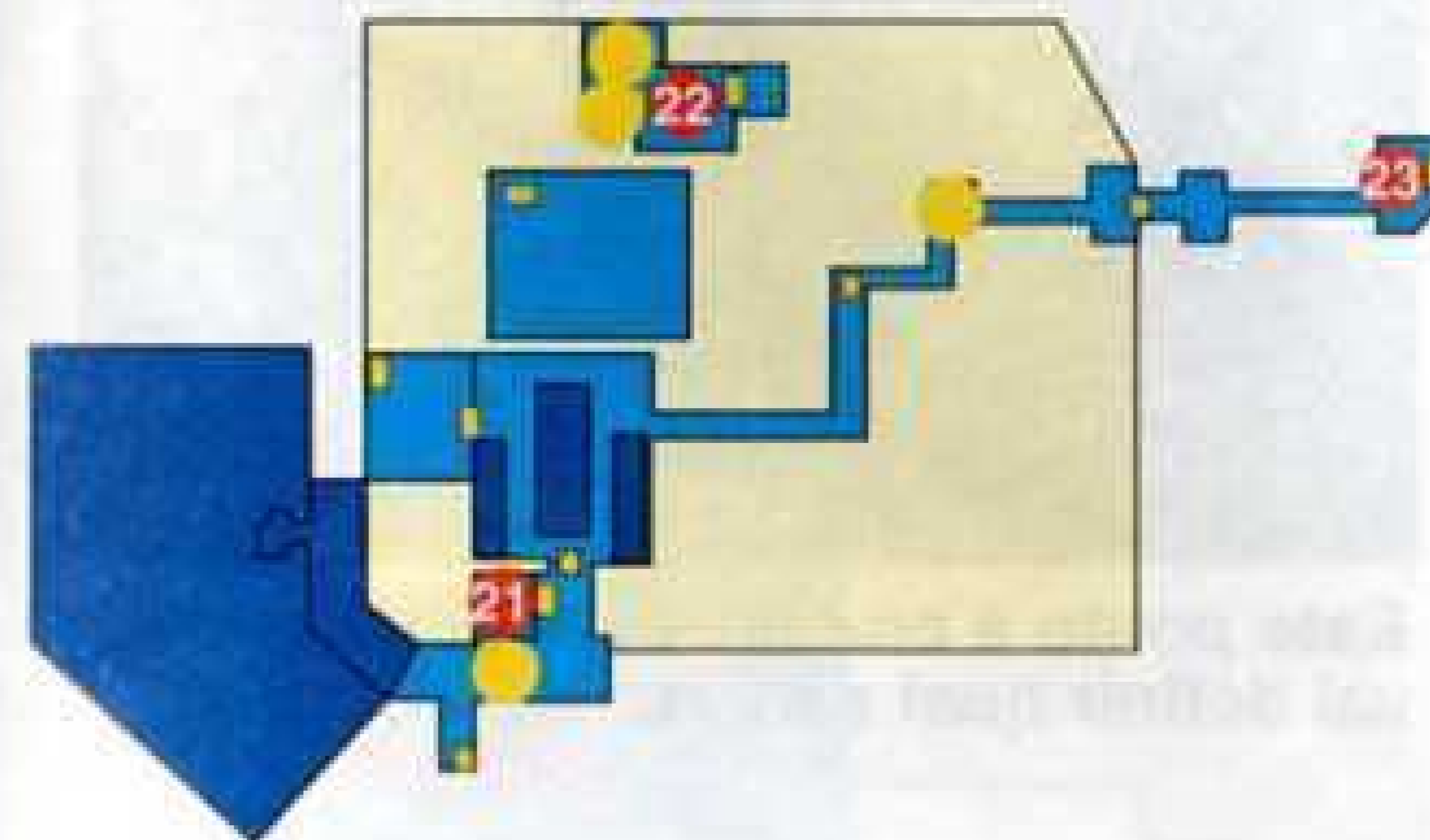
Desça ao subsolo B3 (20) e pegue o medium basees na prateleira. Acione a máquina próxima e use o cultured liquid nela. Agora, acione as válvulas I, III e escolha a opção below. Depois, acione a válvula A para receber a vaccine mediuam. Combine-o então com o vaccine base e leve o experimento rapidamente até Jill para salvá-la.



Fácil. Para resolver este enigma mova apenas as válvulas I, III e A

Novamente no controle de Jill, enfrente Nemesis e receba outro f. aid box. Caminhe em direção à rua e use o lock pick para abrir a porta do depósito (21), pegando a park key. Use a chave para abrir o portão de entrada do parque.

PARK



Siga pela direita e pegue a park key no cadáver. Volte e trilhe caminho à esquerda. Desça na fonte e observe a seqüência de engrenagens no desenho. Faça a mesma combinação na

máquina ao lado para abrir o alçapão. Desça pela passagem e encontre o atalho para o cemitério.



Desça na fonte para descobrir a seqüência exata de engrenagens

Na cabana (22), use o lighter para acender a lareira. Em seguida, pegue o iron pipe no armário e use-o na lareira para descobrir uma passagem secreta. Pegue a key park sobre a mesa e volte à trilha na mata para enfrentar a @\$%& da minhoca novamente.

Há dois modos para executá-la: primeiro, detoná-la com granadas ou tiros de espingarda sempre que ela sair do buraco; segundo, esperar pela queda do poste de eletricidade e atrair a adversária à área perigosa.



Evite ficar perto do verme assassino e ataque com granadas ácidas

Use a key park na porta trancada com cadeado (23) e siga pela ponte. Nemesis surgirá. Agora, será definido

o final da jornada. Escolha entre as opções:

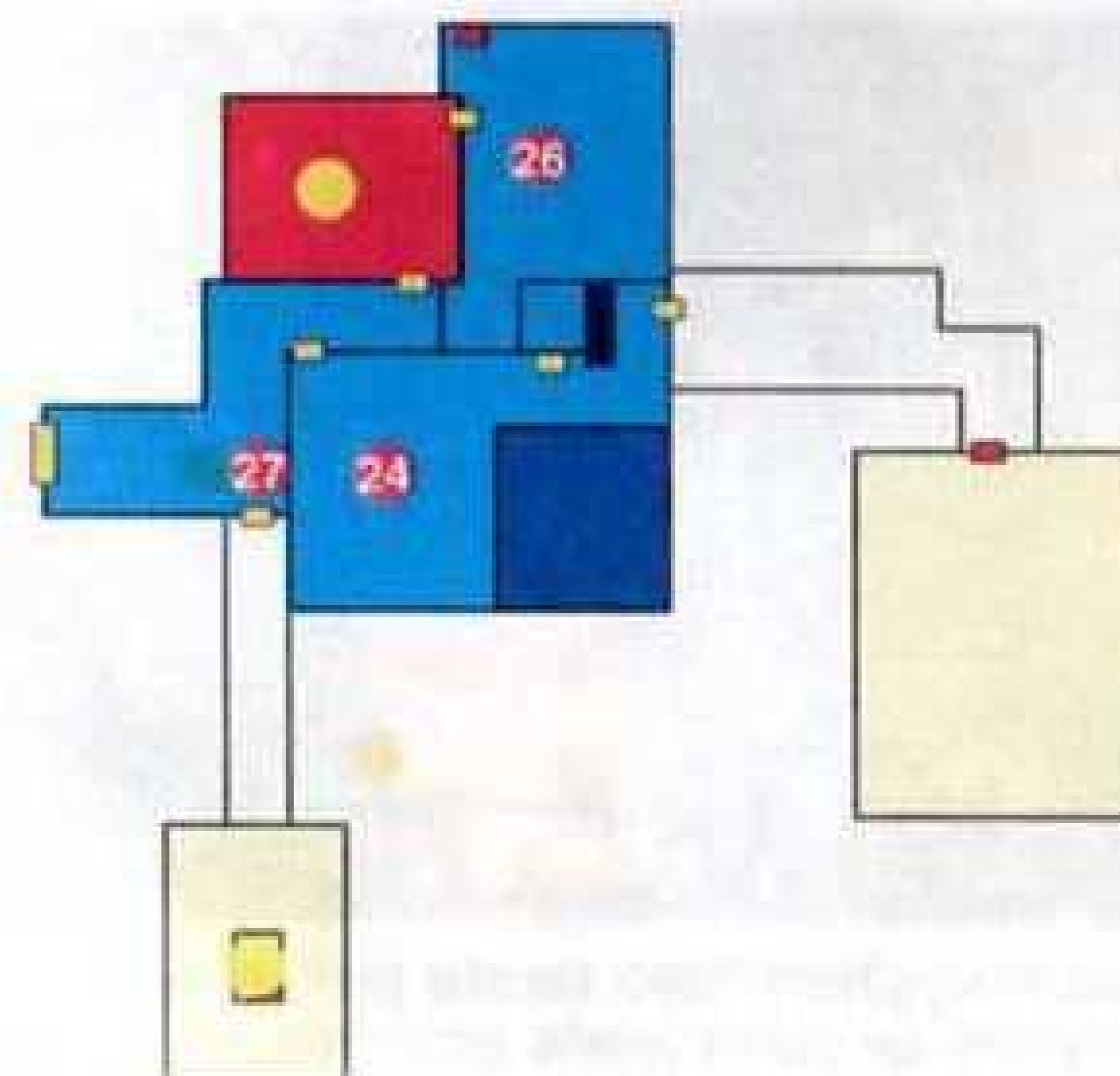
- Final 1: esquivar-se e derrubar o sacana da ponte.
- Final 2: pular da ponte.



Este ponto é crucial, pois sua decisão vai definir qual será o final do game

Atenção: a escolha altera o caminho e o final da aventura, mas não a forma como os enigmas são solucionados. A equipe AG optou pelo primeiro caminho (esquivar-se e derrubar o sacana da ponte).

DEAD FACTORY



Siga em frente e pegue a facility key. Na sala ao lado, desative o painel para acabar com o vapor. Acione o próximo painel, na parte de cima, e o painel anterior novamente. Volte e ative os dois painéis do outro lado. Retorne e ligue o painel mais próximo para desabilitar o vapor e, finalmente, desative o último painel para abrir a trava eletrônica da porta.



Desative com calma as válvulas para não ferir-se com perigoso vapor

No laboratório (24), pegue o system disc sobre as máquinas. Desça de elevador até o esgoto (25), pegue o water sample na máquina. Desça pela escadaria, use a facility key na máquina no canto e o water sample na máquina ao lado.

Pra solucionar o novo enigma, observe a figura exemplo e monte a seqüência de modo que, quando uma fileira de peças pousar sobre a outra, forme-se a figura modelo. Confira a foto demonstrada pela imagem:



Copie a seqüência indicada e economize uma baita dor de cabeça

No 2º andar, entre pela porta ao lado do elevador. Agora, note as diferenças: primeiro, optando por enfrentar Nemesis anteriormente, rolará uma animação com Nicholai; segundo, escolhendo fugir do brutamontes, nada ocorrerá. Use o system disc na trava e abra a porta. Derrote Nemesis (o cara é teimoso, hein!?) novamente e pegue a card key no cadáver de um cientista. Use a chave no painel para escapar antes que seja tarde demais.



Use o system disc neste painel e prepare-se para mais encrenca

Volte à casa de máquinas (26) e use a card key no elevador para descer. A seguir, use a facility key no armário e pegue a arma rocket launcher.

No corredor (27), use a card key para abrir a porta. Encontrando Carlos, você receberá um radar.

Fique ligado! Caso não tenha encontrado-se com Nicholai recentemente, agora é a chance.

Escolha entre as opções:

- Dar um gelo no pilantra e ir embora.
- Enfrentar o inimigo para derrubar o helicóptero.



Pegue o radar sobre o painel e desça pela escada logo atrás de você

Seja qual for a escolha, em seguida o esquema é descer pelas escadarias. Examine o computador para ativar o canhão e empurre as três baterias demonstradas na animação, seguindo a ordem crescente da numeração. Adivinhe quem aparece para enfrentá-lo novamente?

Aqui o segredo é fugir de Nemesis enquanto tenta empurrar as duas baterias

restantes. Atraia o monstro para frente do canhão e espere a contagem terminar. Então corra para não ser atingido junto. Escolha entre as opções:

- Detonar Nemesis, finalmente (e não tenha piedade).
- Fugir e deixá-lo para trás.



Não tem outro jeito! atraia o monstro para a mira do canhão e reze muito

Desça pelo elevador e prepare-se para curtir o final da jornada, que, como citado anteriormente, depende da

opção escolhida no encontro com Nemesis na ponte.

Final 1: Carlos prova que é batuta e pilota o helicóptero. O cara livra sua cara e voa rapidamente para longe da explosão que devasta a cidade.



Você consegue fugir com Carlos, mas o destino da cidade está selado

Final 2: Barry Burton, velho amigo da série, surge para salvar Jill. Barbudo, mal-humorado e ruivo, mas cumpridor do papel.

segredos

Manipulando munições

Para criar novas munições, você precisa encontrar as caixas de munição e combiná-las:

- A: 15 tiros handgun
- A + A: 35 tiros handgun
- A + A + A: 55 tiros handgun
- A + A + B: 20 tiros shotgun
- A + B: C
- A + B + B: 66 tiros handgun
- A + C: 20 tiros inflamáveis
grenade launcher
- B: 14 tiros shotgun
- B + B: 19 tiros shotgun
- B + B + B: 30 tiros shotgun
- B + C: 20 tiros ácidos
grenade launcher
- C: 20 tiros explosivos
grenade launcher
- C + C: 20 tiros congeladores
grenade launcher
- C + C + C: 48 tiros colt

Manipulando restauradores

Para criar novos restauradores, você precisa encontrar

as plantas e combiná-las:
BH + GH: 30% energia + cura
BH + GH + RH: 50% energia + cura
GH: 30% energia
GH + GH: 70% energia
GH + GH + GH: 100% energia
GH + RH: 50% energia
Obs.: BH, blue herb; GH, green herb; RH, red herb.

Aparições de Nemesis

Durante a partida, Nemesis aparecerá várias vezes para enfrentar os heróis. Vencendo o adversário, o desafiante é recompensando com os seguintes itens:

- 1º confronto: eagle parts A.
- 2º confronto: eagle parts B.
- 3º confronto: f. aid box.
- 4º confronto: m37 parts A.
- 5º confronto: M37 parts B.
- 6º confronto: f. aid box.

Modo The Mercenaries: Operations Mad Jackal

Termine o jogo pela primeira vez e aceite a opção para gravar a partida.

Agora, no modo secreto, a missão é cruzar a cidade no menor tempo possível, salvando pessoas em apuros e detonando os monstros — que valem tempo. Cumprindo as tarefas, arrecada-se dinheiro para comprar armas especiais, como gatlinggun, machinegun e rocket launcher. Também é permitido adquirir maletas que fornecem munição infinita.

Depois, na partida normal podem-se utilizar quaisquer equipamentos adquiridos no modo secreto

Roupas secretas

Termine o jogo pela primeira vez e aceite a opção para gravar a partida.

Agora, no modo normal, reinicie a partida e, quando achar um baú, pegue o item boutique key. Feito isso, entre na loja de roupas (indicado pelo mapa). No local é permitido vestir as roupas

secretas habilitadas conforme os rankings obtidos ao término das partidas.



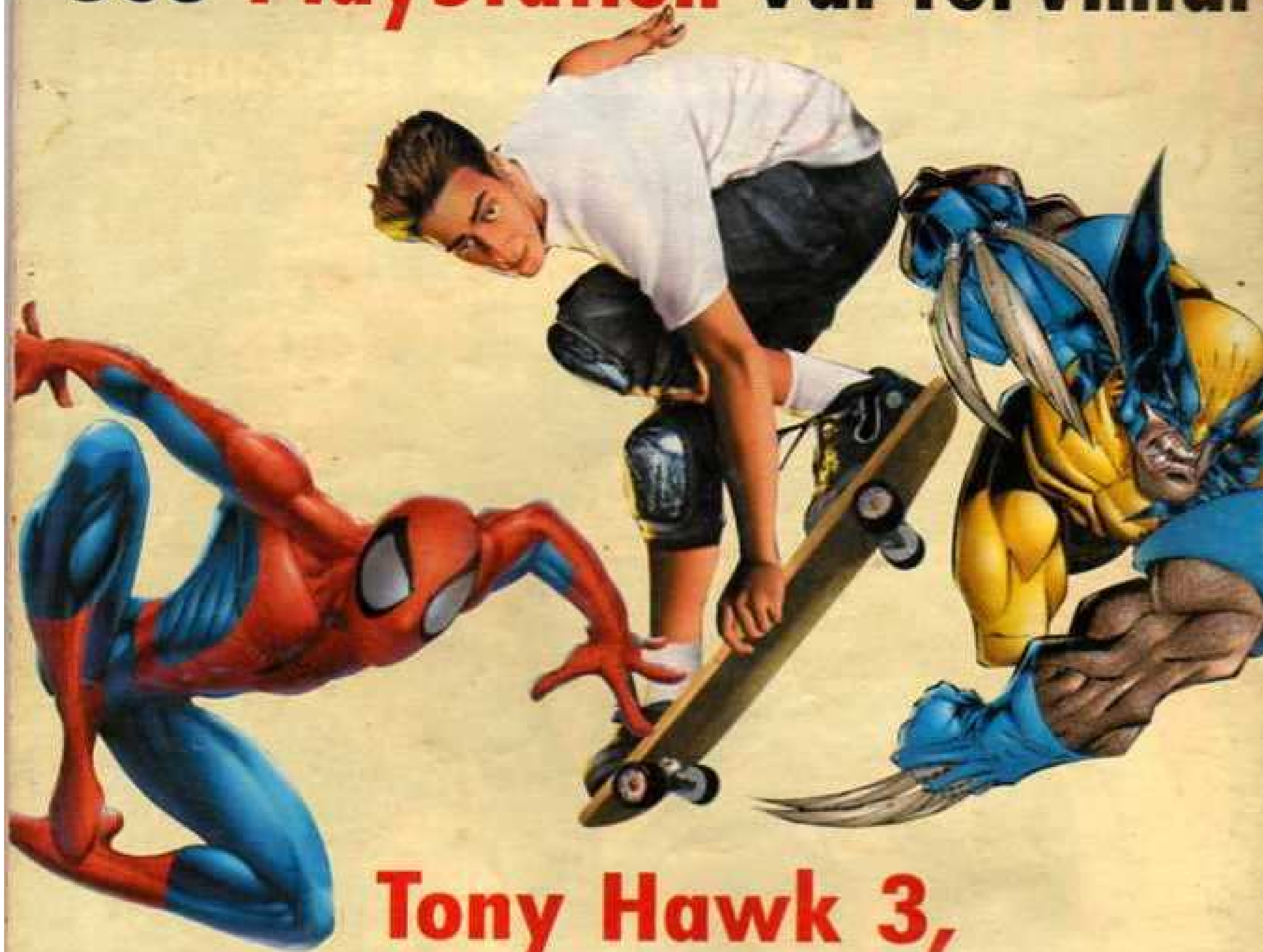
Ação Games

Sua revista de videogames.



O enredo é apaixonante, e a guerra, fervorosa. Em **DEZEMBRO**, na Ação Games Pocket, a estratégia completa de **FINAL FANTASY 8**.

Seu **PlayStation** vai fervilhar



Tony Hawk 3,
Spider-Man 2 e X-Men 2
DEZEMBRO na AÇÃO GAMES