

ALMANAQUE DOS

JOGOS
PARA

XBOX360

PS3

PlayStation 3

DETONADOS

80 EMBLEMAS
DA SERPENTE

EDITORA
25 Anos
EUROPA

RESIDENT EVIL 6

Estratégias para as
quatro campanhas,
tabela de habilidades,
modos extras e
todos os segredos

E AINDA: Leon pirata, Helena sensual e outras roupas exclusivas



Editora Europa

A melhor biblioteca gamer do Brasil.



GRÁTIS
2 PÔSTERS
60 X 90 cm

448 PÁGINAS
EM PORTUGUÊS

496 PÁGINAS
EM PORTUGUÊS

464 PÁGINAS
EM PORTUGUÊS

LANÇAMENTO!

Ligue agora para
0800 8888 508
e saiba como receber sua
publicação com
DESCONTOS ESPECIAIS!
Informe a oferta
1014



Confira também a
Revista Old!Gamer

Guia Oficial
Diablo III
R\$ 59,⁹⁰*

World of Warcraft:
Cataclysm
R\$ 59,⁹⁰*

World of Warcraft:
Mists of Pandaria
R\$ 59,⁹⁰*

*Frete não incluso

Compre as últimas edições da Revista PlayStation por R\$ 9,⁹⁰ cada:



Edição 166



Edição 165



Edição 164



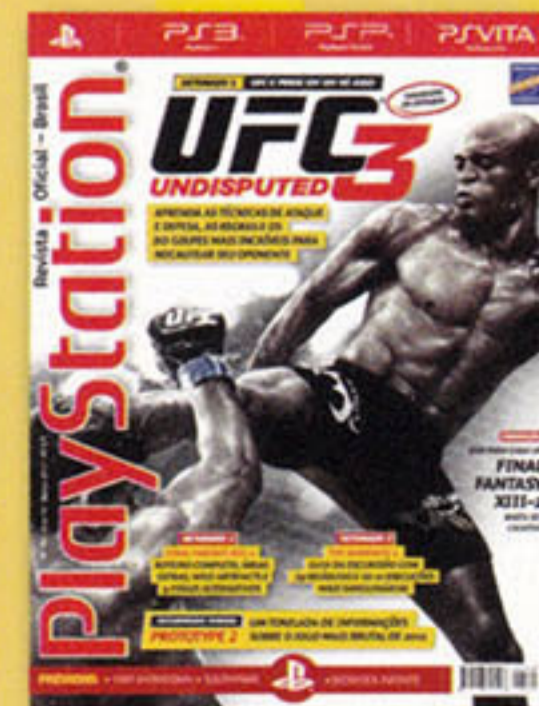
Edição 163



Edição 162



Edição 161



Edição 160

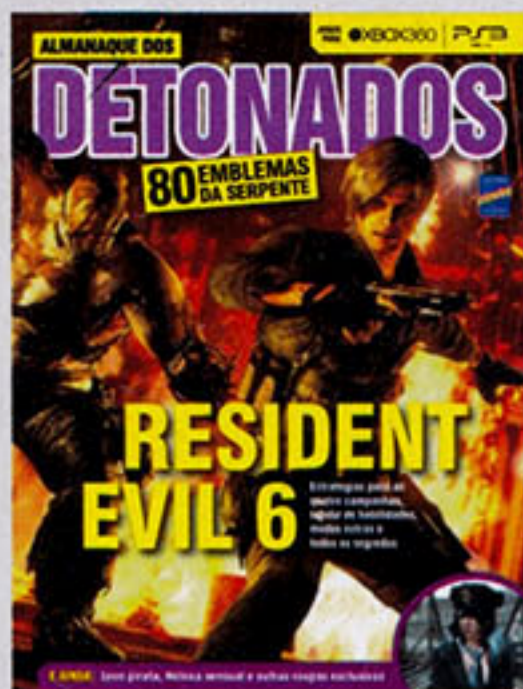


Edição 159



Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades)
ou pelo site www.europagnet.com.br

* Promoção válida até 15/11/2012. Sujeita à disponibilidade de estoque. Frete não incluso. Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europagnet.com.br



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Almanaque dos Detonados #4

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor-Executivo: Luiz Siqueira
Diretor-Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europenet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Redação: Gilsomar Livramento

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europenet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligja Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Nordeste: (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba
e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET www.europenet.com.br

Cássio Narciso (Coordenador); Anderson Ribeiro,
Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA

Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA

Lilium Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci,
William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europenet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europenet.com.br)

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne e Débora Veles

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)

Pela Internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

A Revista Almanaque dos Detonados
é uma publicação da Revista do DVD-ROM,
Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732).
A Editora Europa não se responsabiliza
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos filiados à:

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER 25 ANOS ANER - Associação Nacional dos
Editores de Revistas



O maior de todos

A Capcom já havia avisado que *Resident Evil 6* seria o maior investimento da empresa na série. Isso nos fez pensar em gastos em melhorias técnicas, gráficas e sonoras, o que realmente aconteceu no novo episódio. Só não imaginávamos que isso resultaria também no mais longo episódio da saga. É sério! *Resident Evil 6* é tão grande que foi preciso uma revista inteira para comportar suas mais de 30 horas de jogo, distribuídas em quatro difíceis campanhas.

Além de hordas de zumbis como nunca vimos antes, numerosas e violentas como nenhuma outra aglomeração de mortos-vivos na série, em *Resident Evil 6* há muitos chefes para encarar (todos bem complicados), itens secretos para destruir (80 emblemas!) e uma lista extensa de habilidades para comprar com a suada moeda do jogo: peças de xadrez deixadas pelos inimigos derrotados ou ocultas em baús espalhados nos cenários.

Prepare-se para dezenas de páginas de muito desafio e uma boa dose de ação explosiva.

Humberto Martinez

humberto@europenet.com.br

SUMÁRIO

4 **Apresentação**

8 **Prólogo**

12 **Campanha 1**

24 **Campanha 2**

36 **Campanha 3**

48 **Campanha 4**

56 **Extras**

Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo
é a Excelência!



Redação

Fone: (11) 3038-5066 Fax: (11) 3038-5040
E-mail: vegetarianos@europenet.com.br



Correspondência

Rua MMDC., 121 CEP: 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3038-5040
Site: www.europenet.com.br



Publicidade

Fone: (11) 3038-5097 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europenet.com.br



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508
Fax: (11) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)
Email: atendimento@europenet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
dígite o nome
da revista

Caos e ação em RE6

Quatro campanhas, trinta horas de jogo, sete personagens controláveis, oitenta segredos a serem encontrados, grande diversidade de inimigos e altos valores de produção marcam este novo capítulo da série

Da mesma forma que a Capcom tenta ousar em certos aspectos de Resident Evil 6, ela também se limita ao manter o jogo com uma pegada nostálgica e quase feito sob medida para os fãs da série. Um apanhado de vários elementos e personagens icônicos (Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Sherry Birkin e Ada Wong) junto a alguns novos integrantes (Piers Nivans, Helena Harper e Jake Muler),

revitalizados e distribuídos de maneira interessante ao longo de quatro campanhas independentes. Cada campanha tem seu próprio protagonista e final, que são pontos de vista distintos de uma grande rede de intrigas e acontecimentos que dão forma à trama principal.

No geral, Resident Evil 6 é quase um filme de ação interativo que apresenta os melhores design de ambientes que "disfarçam" muito bem a linearidade ▶▶

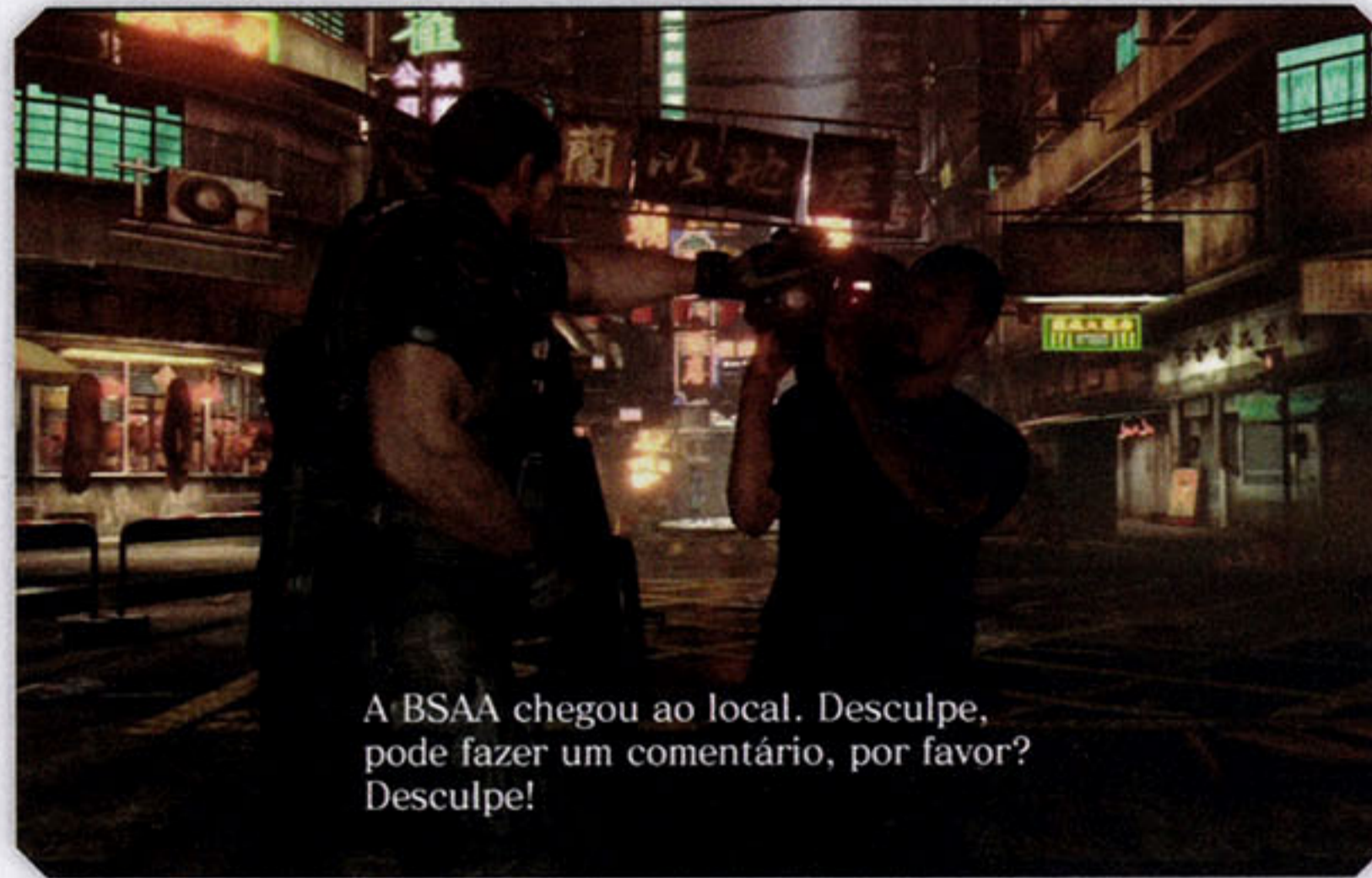


Mais desafio

Entre zumbis e monstros bizarros estão os j'avo, esses caras bonitões que podem usar armas de fogo e também modificar o corpo... para seu desespero



Grande elenco
Os personagens cruzam os caminhos de outros ao longo de suas respectivas campanhas



entre corredores, áreas abertas, momentos de progressão lateral (que lembram jogos de plataforma em 2D) e até pilotando moto, carro, snowmobile e um jato.

Cada campanha é dividida em cinco capítulos e (exceto a de Ada Wong) protagonizada por duplas (Leon e Helena, Chris e Piers, e Sherry e Jake). Cada personagem tem uma ou outra característica única, que pode ser uma habilidade física ou uso de uma arma única, e você pode jogar tanto com o personagem principal da campanha, quanto com seu parceiro – há pontos em que eles se separam e jogando com

ambos você tem um valor de exploração maior.

Reforçando o disfarce dos ambientes lineares estão os inimigos. Eles são muitos e apresentam grande diversidade, tanto no visual quanto nas formas de ataque. Destaque especial para os j'avos, humanos contaminados pelo C-virus que quando tem algum uma parte do corpo ferida, ativa uma mutação para se regenerar e criar formas grotescas. O mesmo vale para os chefes, que são poucos mas apresentam transformações absurdamente legais.

A jogabilidade tem como base a mesma de RE5,

Um segundo jogador pode controlar seu aliado na campanha principal, seja no modo online ou local offline

repetindo o "erro" de botar inimigos eficientes demais (mlditos zumbis maratonistas e mergulhadores) contra a reação lenta dos personagens. Por outro lado a diversidade na jogabilidade surge devido às características de cada personagem e design de cenário, além da integração do sistema de combates físico. Também foi incluso a compra de habilidades, que podem facilitar sua vida, mas





LT Freio RT Acelerador

METAMORFOSE AMBULANTE



Se os j'avos podem mudar suas formas conforme sofrem dano, você também pode melhorar seu desempenho comprando e equipando habilidades em seu personagem. Na campanha principal você pode equipar até três tipos de habilidade, e algumas habilidades podem ser evoluídas até o nível 3 (exigindo uma altíssima quantidade de pontos de habilidade obtido ao coletar peças de xadrez deixadas por inimigos ou encontradas em baús). O modo Mercenários e Caça a Agente também apresentam habilidades próprias, equipando uma quantidade menor delas por vez, porém pagando tão caro quanto por elas quanto na campanha principal.



são bem carinhas e são usados para "obrigar" o replay para acumular pontos. Você pode jogar sozinho (aliado controlado por inteligência artificial), ou com um segundo jogador (partida local ou via online). Você tem o modo Mercenários, onde joga para fazer pontos enquanto sobrevive, e o modo Caçador de Agente no qual você se infiltra em partidas alheias na condição de monstro – que infelizmente não

é tão divertido ou estimulante quanto deveria ser.

Com a grande quantidade de conteúdo do jogo também surgem bugs bizarros, e falhas de programação que induzem a erros bobos como mudanças de câmera súbita que tiram seu foco de um inimigo no qual estava mirando. O jogo também não se preocupa em dar pistas de acontecimentos em certos momentos, deixando você para morrer sem saber como reagir em certos eventos, ou incentivando a matança desnecessária de inimigos, levando-o à falta de munição.

O jogo é totalmente legendado em português, o que torna a experiência mais envolvente, e seria ainda mais incrível se os arquivos (que contam detalhes da trama) não fossem deixados em segundo plano: é preciso abandonar a partida para consultar a informação.

Falhas à parte, Resident Evil 6 tem horas de conteúdo, forte apelo de produção e qualidade ímpar de dublagem. E a seguir você confere toda informação necessária e dicas para explorar todo o potencial do jogo. **fim** ■

Sobre soldados, vírus e zumbis

Uma das maiores aventuras da série Resident Evil vai começar nas próximas páginas. Aprenda os truques, dicas e táticas para salvar o mundo de uma nova e poderosa ameaça biológica ▶

ATALHOS

O botão **▲** / **Y** abre o inventário em tempo real, ou seja, a ação continua enquanto você fica limitado a mexer nos equipamentos e itens e se torna um alvo fácil. Para evitar frustrações, use apenas atalhos para trocar de armas (**←** / **→** no direcional digital), escolher entre explosivos e spray de cura (**↑** / **↓**), misturar ervas para criar comprimidos (segure **R2** / **RB** e aperte **■** / **X**) e usar os comprimidos (aperte **R2** / **RT**).

COMANDOS BÁSICOS

PS3	X360	Ação
Analógico Esquerdo	Analógico Esquerdo	Mover personagem
Analógico Direito	Analógico Direito	Mover câmera
← ou →	← ou →	Mudar de arma
↑ ou ↓	↑ ou ↓	Mudar de explosivos
L1	LT	Mirar
R1	RT	Atirar / Ataque físico
L2	LB	Usar radar
R2	RB	Usar comprimido
■	X	Ação
▲	Y	Menu equipamento
×	A	Correr
●	B	Contato aliado
SELECT	BACK	Menu de jogo
START	START	Pausar jogo

Quase um time de futebol

Quatro campanhas, sete personagens com habilidades únicas, e perspectivas diferentes de uma mesma história garantem mais de 30 horas de diversão!

Assumindo a liderança

Para tomar seu aliado controlado por IA mais eficiente, dê ordens a ele. Para isso, segure **●** / **Ⓑ** e aperte no direcional

digital aperte **↑** (avançar), **↓** (recuar), **←** (esperar), **→** (acompanhar), **L1** / **LB** (agradecer) ou **R1** / **RB** (elogiar).

PRÓLOGO

Esta parte do jogo funciona como um grande tutorial, então siga as instruções indicadas na tela se adapte às interações e QTEs (Quick Time Events) – ao fim do prólogo você ganha o troféu / conquista "A noite mais longa".

■ Após curar Helena, você terá um pouco mais de liberdade e deve derrubar os zumbis na ponte para continuar a missão – as quatro campanhas são lineares, mas há áreas abertas que podem confundir seu objetivo, então lembre-se de segurar **L2** / **LB** para ativar o localizador (1).

■ Sempre que matar inimigos, espere alguns segundos para o corpo desaparecer e saber se deixou algum pacote de munição ou pontos de habilidade. Esses pontos servem para comprar habilidades nos intervalos dos episódios e são representados por peças de xadrez. As peças mais raras são encontradas em baús que indicamos no guia.

As peças de xadrez são:

- **Peão** = 50 pts
- **Cavalo** = 100 pts
- **Bispo** = 300 pts
- **Torre (bronze)** = 500 pts
- **Torre (prata)** = 1.500 pts
- **Torre (ouro)** = 3 mil pts
- **Rainha (bronze)** = 1 mil pts
- **Rainha (prata)** = 2.500 pts
- **Rainha (ouro)** = 5 mil pts
- **Rei (bronze)** = 2 mil pts
- **Rei (prata)** = 4 mil pts
- **Rei (ouro)** = 10 mil pts



■ Aproveite o início tranquilo para praticar as seguintes ações e dicas, que facilitarão sua vida.

Economize munição

Dependendo da dificuldade que escolher, a munição acaba rápido. Então procure acertar a cabeça do inimigo para finalizar rápido ou acerte um tiro no corpo do alvo para atordoá-lo e vá para cima finalizar com ataques físicos. E se um bando de zumbis ou j'avos vier em sua direção, atire na perna do líder para derrubá-lo e quem vier atrás vai tropeçar, assim você ganha tempo para uma ação mais efetiva, como equipar uma granada para explodir o grupo.

Tiro rápido

Apertar **L1** + **R1** / **LT** + **RT** com qualquer arma de fogo em mãos para fazer um disparo instintivo (sem olhar) no inimigo mais próximo. É uma maneira prática de revidar um ataque inesperado, mas gasta um gomo da barra de resistência. E se precisar virar 180° rápido, aperte **↓** + **X** / **A**.

Ataques físicos

Aproxime-se de um inimigo e aperte **R1** / **RT** para atacar com socos e chutes (faça isso em um inimigo caído para pisar nele). Preste atenção com a barra de resistência: lutar gasta gomos dessa barra e os golpes ficam sem força e eficiência quando ela esvazia – use ervas para se recuperar ou espere um tempo.

Contra-ataque (counters)

■ É um movimento de risco, mas é bonito e eficiente. Quando um inimigo for atacá-lo fisicamente, aperte **R1** / **RT** em no momento antes do impacto para anular o golpe e emendar um contra-ataque. Faça isso três vezes seguidas para ganhar o troféu / conquista "Bob and Weave".



Império do caos

J'avos mutantes são um grande problema quando munidos de armamento pesado, priorize a morte deles nas batalhas

**Muitos agentes bons morreram aqui hoje...
você não vai entrar nesta lista** Leon para Helena



Tensão no ar

Não importa com quem jogue, em algum momento as histórias se cruzam e os problemas aumentam



Investidas e escorregões

Corra (segure **X** / **A**) e aperte **R1** / **RT** para dar uma investida contra o inimigo e derrubá-lo. Aperte **L1** / **LT** na corrida para dar um carrinho para passar sob locais baixos ou derrubar alvos.

A arte da esquiva:

Segure **L1** / **LT** para empunhar a arma e, parado, aperte **X** / **A** para abaixar. Use o analógico

esquerdo para indicar a direção onde quer mergulhar e deitar. Movimente para os lados para rolar no chão e evitar ataques



rápidos, ou arraste-se deitado de costas (2), para frente ou para trás enquanto atira.

Cobertura

Próximo a paredes ou muretas, segure **L1** / **LT** para encostar na proteção e aperte **X** / **A** para abaixar ou levantar). Ande na direção limite da parede ou mureta para olhar e mirar. Solte **L1** / **LT** para sair da proteção. ►►



LEON SCOTT KENNEDY

Após o incidente de Raccoon City, Leon, policial e um dos raríssimos sobreviventes, tornou-se uma peça importante para o governo dos EUA. Leon tornou-se um dos principais agentes do Suporte de Campo e Operações (FOS), organização da mais alta patente do governo, criada em 2011 por Adam Benford. Quando Adam assumiu a presidência do país, Leon o seguiu como agente de confiança. Após o incidente em Tall Oaks, Leon é obrigado a caçar os culpados pelo ataque bioterrorista que contaminou Adam.

HELENA HARPER

Agente do serviço secreto americano e guarda-costas do presidente Adam Benford. Com o incidente em Tall Oaks, ela é a única testemunha da inocência de Leon e parece saber quem é o culpado pelo ataque bioterrorista. Por saber parte da verdade, ela é um dos alvos caçados pelo governo e decide ajudar Leon a resolver uma questão pessoal relacionada ao culpado do ataque.

Bem armada

Mesmo não sendo muito resistente a ataques físicos, Helena compensa essa fraqueza combinando habilidade e agilidade. Diferente de todos os outros personagens, ela é a única que carrega a arma Hydra (espingarda de cano quádruplo) e é capaz de desviar de ataques ao mesmo tempo em que ataca.





Nota
9.0



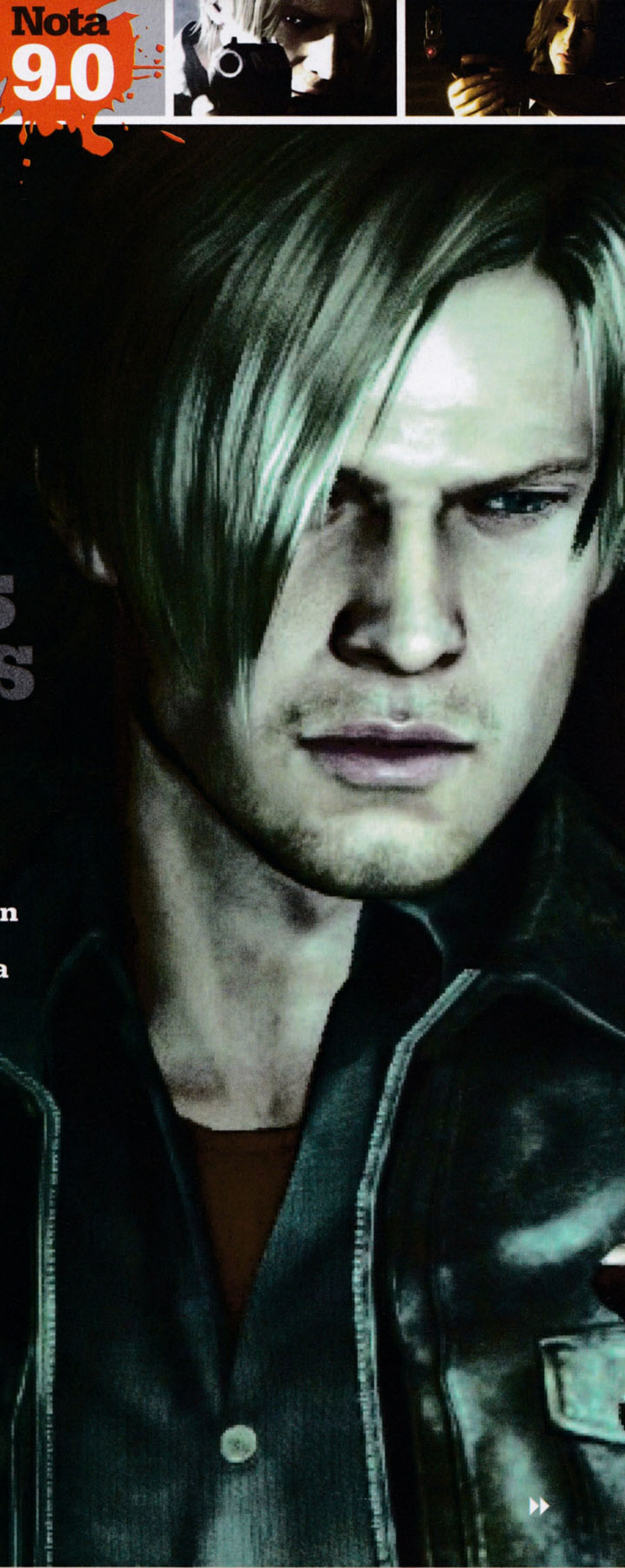
Inteligência

A campanha de Leon exige mais estratégia para avançar com segurança, além de ter vários enigmas para resolver pelo caminho.

Fisicamente, Leon é considerado fraco, mas ele é o único capaz de empunhar duas pistolas Wingshooter simultaneamente, e ainda carrega a faca de sobrevivência, com a qual mostra incrível habilidade de manejo.

Heranças genéticas

Leon tornou-se o principal agente de campo e amigo pessoal de Adam Benford, atual presidente dos EUA. Após um surto biológico em uma universidade em Tall Oaks, nos EUA, Adam é contaminado e morto. Em meio a uma nova crise biológica, Leon é acusado de assassinar o presidente dos EUA e a única testemunha de sua inocência é a agente Helena Harper.



Duas são melhores do que uma

Leon é único personagem que consegue empunhar duas pistolas ao mesmo tempo (segure **L1** / **R1** e aperte

▲ / **Y** para sacar ou guardar a segunda pistola), mas a precisão dos tiros é menor e a munição acaba mais rápido.



CAPÍTULO 1

No começo do capítulo, avance até o salão de festas e vá ao depósito atrás da cozinha, para encontrar um sobrevivente. Após a cena, não siga o sobrevivente ainda. Atrás do computador ao lado, você pode avistar o **Emblema A**, no alto do armário na saleta ao fundo (1), destrua-o.

Acompanhe o sobrevivente e ele abrirá caminho até a sala de música, onde está a filha dele. Dentro do elevador, prepare-se para um QTE. Assim que a porta do elevador abrir, use ataques físicos para derrubar os zumbis na porta – livre-se dos demais zumbis na garagem (2) para coletar munição e pontos.

Chegando no jardim da universidade, examine o portão



de segurança para ter acesso a outro portão que leva a um corredor. Quando Helena tentar abrir a porta seguinte, uma legião de zumbis vai atacar. Derrote todos – priorize tiros na cabeça, pisões e, em último caso, exploda os extintores de incêndio perto dos grupos.

Nas salas seguintes, examine as gavetas das mesas para achar o **Emblema B** em uma delas (3). Na sala dos fundos, encontre o cartão de acesso do campus para abrir aquele portão de segurança na área externa.



Fora do campus, corra para o carro de polícia estacionado e ignore os zumbis no caminho (eles aparecem sem parar). Dentro do veículo, examine a parte de cima para encontrar a chave (4) e ligue o veículo. Após a cena, entre no esgoto.

O caminho o leva até a linha do metrô. Ande junto à parede da direita e, quando o trem vier, aperte **X** / **A** para escapar de ser atropelado (5). Cuidado com os cachorros no caminho (use tiro rápido para derrubá-los sem precisar mirar e pise neles).

A porta adiante leva a outra seção de trilhos com um trem estacionado – destrua o **Emblema C** sob o vagão (6) –, e acompanhe a parede à direita. Uma horda de zumbis vai aparecer: encoste-se na parede e deixe o trem matá-los.

Examine o trem adiante e ajude Helena a subir no vagão para abri-lo por dentro. O resto do caminho leva até a estação.

Após ajudar a mulher na plataforma, atenção aos zumbis aqui: eles cospem ácido (7).

O caos impera nas ruas da cidade. Fique atento com os zumbis uniformizados (eles são mais resistentes), derrube-os com ataques físicos (8).

No meio do caminho você vai passar por uma casa com uma família morta (9), examine a porta seguinte e vá pegar a chave no corpo da mulher na sala. Do outro lado da porta, pegue a espingarda no corpo do soldado. Você vai encontrar um novo tipo de zumbi, o Shrieker, dono de um grito paralisante. Equipe a espingarda e fique de



Vamos nos acostumar com isso. São eles ou nós... e eles não hesitam"

Leon, sobre os zumbis

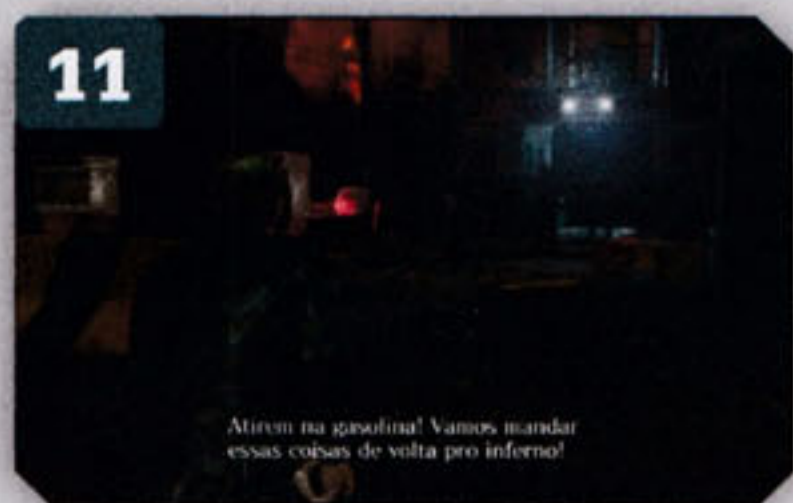


olho na movimentação desse inimigo; quando ele estufar o peito para gritar, atire no volume vermelho que aparece.

■ Na área seguinte, suba na plataforma e ajude Helena a chegar do outro lado para abrir portão – se estiver com Leon, fique na escadaria para liquidar os inimigos enfileirados com granadas incendiárias.

■ O caminho leva até um bar, onde o **Emblema D** está sobre o balcão (10). Fora do bar, ajude os civis a eliminar os zumbis e fique longe das bombas do posto de gasolina para evitar um atropelamento. Quando a gasolina vazar, atire nela para explodir os zumbis (11).

■ Acompanhando os civis e sobreviva ao ataque de zumbis dentro da loja de armas (12). Atenção nas janelas, use mais a sua pistola nessa primeira etapa. Quando um novo zumbi sem pele aparecer, o Bloodshot, equipe a Espingarda e acaba com ele rapidamente com tiros na cabeça.



Hora do QTE

Fique esperto, sempre que for agarrado por inimigos, ocorre um Quick Time Event para se libertar



■ Chegando ao andar superior, elimine os zumbis e aplique uma bomba remota na porta. Isso vai ser útil contra o Whopper, o zumbi gordão que vai aparecer (13). Evite ficar na mesma sala que ele, pois é uma área muito apertada para encarar um monstro desse porte.

■ No telhado, plante uma bomba perto da mureta do lado direito e exploda assim que o whopper surgir por lá. Se você calcular o tempo, vai explodir um bloodshot junto. Quando o ônibus de resgate aparecer (14), acompanhe os civis.

■ No ônibus, outro zumbi gordão segura o veículo (15). Fuzile a cabeça dele! Se faltar munição, detone os zumbis que invadem o ônibus pela janela. Finalize o capítulo e leve o **troféu/conquista: "Viagem ao inferno"**.

CAPÍTULO 2

■ Jogue este capítulo com Helena e elimine 20 inimigos com o tiro rápido da Hydra para ganhar o **troféu / conquista "Dublê"**.

■ Dentro do ônibus, colete munições e fuzile os zumbis invasores ao mesmo tempo. Após a cena, entre no cemitério. Há covas abertas com zumbis escondidos, você pode cair nelas e apertar o botão de ação rapidamente para detoná-los e ganhar munições sem se ferir – mas talvez não valha o risco.

■ Trovões praticamente teletransportam inimigos na sua frente; corra, esquive ou seja rápido no gatilho para evitar que pulem no seu pescoço. No caminho há um ►►

16



17



18



poste aceso e um cartaz (16); procure o **Emblema E** atrás da lápide à esquerda. Entre no casebre do coveiro e persiga o cachorro para tomar a chave que ele roubou (17).

■ Abra caminho até a catedral e sobreviva à horda de zumbis até os civis deixarem você entrar. Plante uma bomba no centro para usar quando os inimigos mais fortes chegarem (18). Quando a porta for liberada, entre ou fique mais um tempo detonando zumbis para ganhar pontos (se tiver munição para isso).

■ Dentro da catedral, vá ao altar e olhe para o vitral acima da porta principal para ver o **Emblema F**. Pegue a estatueta ao lado e ajude Helena a subir na área da escada quebrada. Vá ao centro, suba e pegue a segunda estatueta no ►►

Trabalho em equipe

Se você entrar em Last Stand (ficar no chão, quase sem energia), peça ajuda para o seu aliado ou espere a barra de recuperação encher. O problema é que receber um ataque nessa situação é morte



A arte do contra-golpe



Executar contra-golpes (counter) no ataque do inimigo depende só da sua precisão. Encare

zumbis lentos e aplique três contra-golpes seguidos para garantir o troféu/conquista "Bob and Weave".



Problema com as mulheres

A vida de Leon sempre teve belas mulheres, mas depois de Ada Wong, ele não consegue se envolver com mais ninguém

baú e coloque-a no pedestal perto da escada.

■ Há um enigma adiante, no qual as estátuas tentam fuzilar a dupla de heróis. Corra para escapar da mira e, assim que as estátuas errarem o disparo, ative o dispositivo na base delas. No momento em que você toca o botão, os disparos não podem acertar o personagem – use essa falha a seu favor.

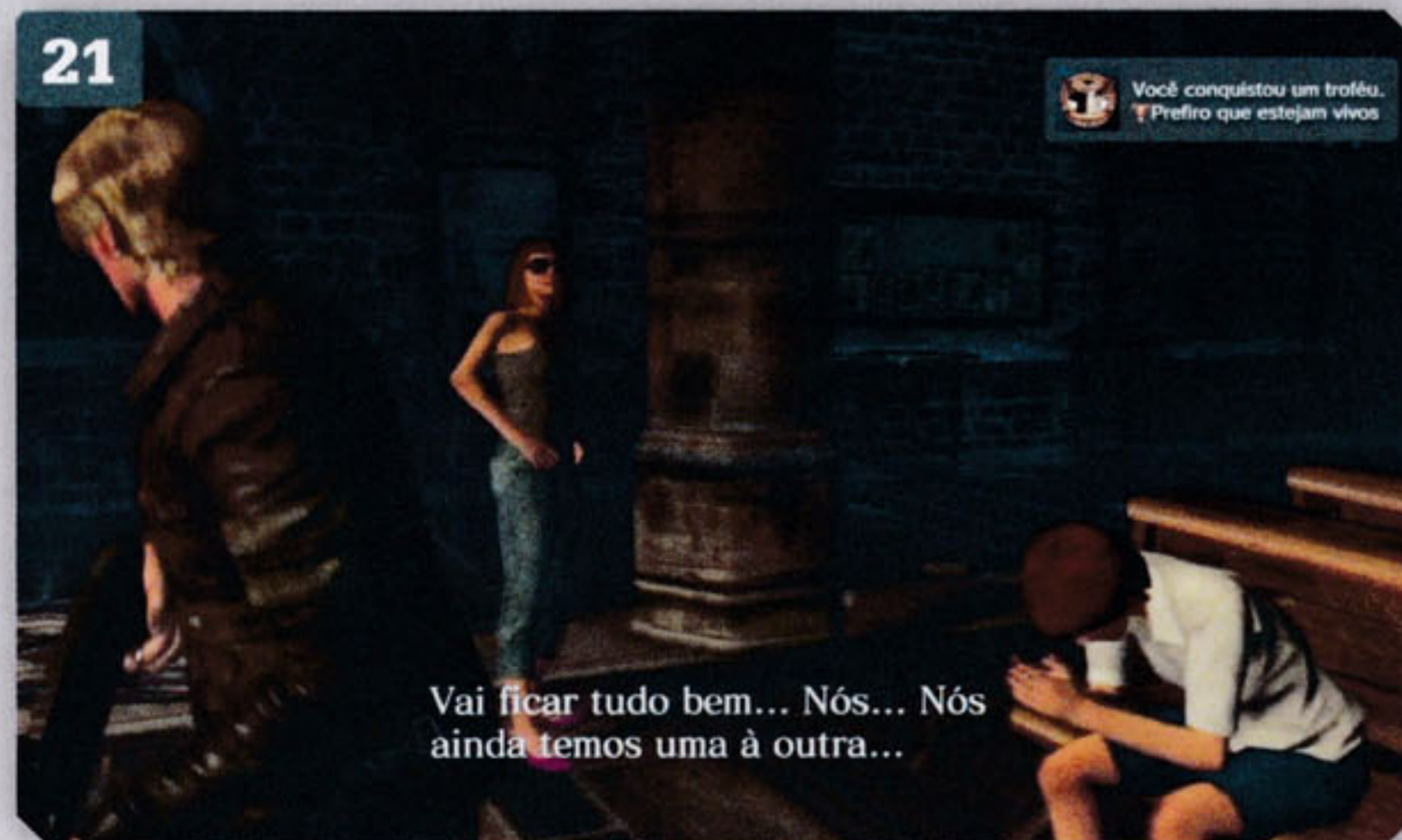
■ Após escapar, aponte a mira laser da pistola contra o disco (19) e abra a passagem.



Repita o processo nos discos pelo caminho (o mais escondido está em um espelho no teto).

■ Pegue a estatueta e, mais adiante, o Fuzil de precisão. Use a mira telescópica para acertar os cinco sinos. A pegadinha é que alguns não estão nas torres, mas pendurados nos cata-ventos no topo (20).

■ Pegue a estatueta, volte pela porta ao lado da escada abaixo e examine os pedestais para abrir uma nova passagem. Seja rápido para eliminar a criatura Lepotitsa.



Use a espingarda e derrube-a com disparos na cabeça e granadas. Pegue o cartão e avance para o subterrâneo.



Caso destrua Lepotitsa antes dela ir ao andar superior, você acaba salvando duas mulheres e garante o **troféu / conquista "Prefiro que estejam vivos"**. Para garantir, deixe uma bomba perto do confessionário (porque a criatura gosta de escalar por ali) e exploda se o bicho tentar escalar. Se fizer certinho, as sobreviventes ficarão sentadas na primeira fila de bancos (21).



■ Há salas com placas e um painel com três números. Na primeira seção, use as combinações 102, 012, 201 e 210 – na segunda, repita os números e adicione 201 para abrir uma porta extra com itens e 5 mil pontos (SS) e 021 para abrir a saída.

■ Na próxima área, quando Helena começar a abrir portas, entre no banheiro e esvazie a pia (22) para encontrar o **Emblema G**. Após assistir ao vídeo de Ada Wong, digite o número da porta de saída no computador entre os tubos dos experimentos.

■ O desafio da próxima área consiste em acionar alavancas para abrir novas rotas para ir até outras alavancas. O único momento traiçoeiro é quando um elevador de carga desce pela metade e parece não ter mais o que fazer: pare perto dele (fora) e surgirá o botão para arremessar Helena no topo dele. No final, ative as duas alavancas junto com sua parceira.

“**Leon, é tarde demais. Não há nada que possamos fazer...**” Helena quase perde as esperanças



25



■ No subterrâneo, acione a alavanca e caia na passagem para entrar em uma espécie de túnel de mina. Prossiga olhando para a esquerda para encontrar o **Emblema H** na parede (23).

🏆 Ao avistar zumbis parados nas pontes de corda, não atire. Aproxime-se dele com cuidado até aparecer o ícone de ação, então empurre-o da ponte (24). Além de muito engraçado, isso garantirá o **troféu troféu / conquista "Dá um empurrãozinho"** se você repetir esta ação em dez inimigos.

■ O resto do caminho é uma longa descida que culmina na batalha contra Deborah (25), a irmã de Helena que sofreu uma mutação. A criatura vai se esgueirar pela parte alta do salão. Atire nela até fazê-la expor os tentáculos, então use ataques físicos para iniciar um QTE – use os barris explosivos para derrubá-la facilmente. Se ela se atrever a provocá-lo do andar superior, saque as duas pistolas com Leon e fuzile a mutante. Após a cena, vá ao encontro de Helena (26) no carro de mineração e abaixe-se para não meter a cara nas placas (27).

26



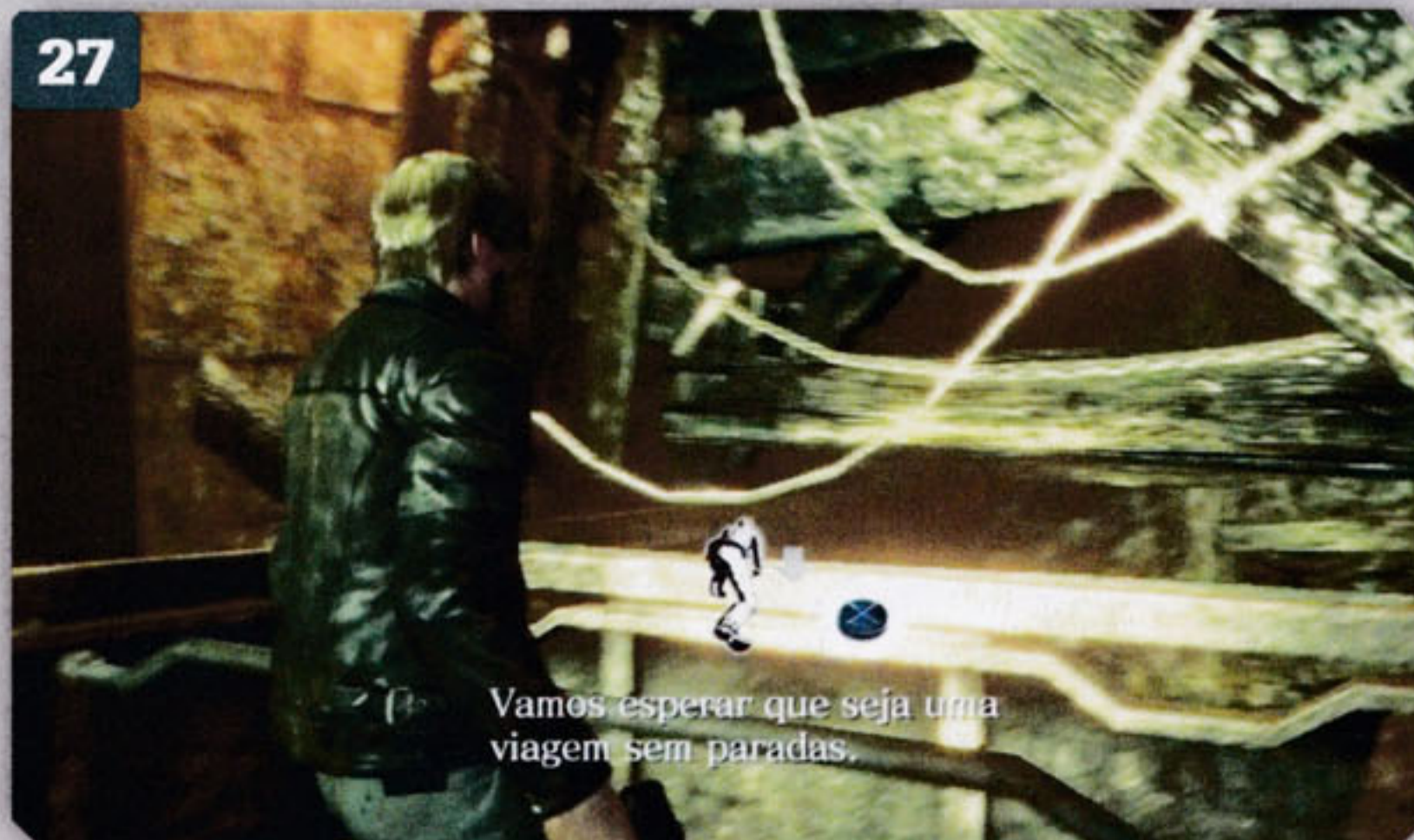
28



29



27



30



🏆 O monstro vai invadir o carro de mineração, use a espingarda para atingir os pontos brilhantes das garras (28) e, no caminho, atenção para explodir os barris e liberar os trilhos. Salve Ada após o último acidente e atire em Deborah para salvar Helena – seja rápido ou vai tomar um Game Over na cara (**troféu/conquista "Segredos enterrados"**).

CAPÍTULO 3

■ Antes de abrir o portão, ache o **Emblema I** no alto da parede à esquerda. No caminho, abra os caixões de pedra e, no terceiro, encontre o Fuzil tático. Use o escorregão para passar sob as lâminas giratórias (29). Ajude Helena a subir para desativar o fogo.

■ Do outro lado, examine a porta e, rapidamente, examine a alavanca ao lado para aniquilar os zumbis que aparecem. Passe pelo corredor com água, suba na parte seca e abra o caixão de pedra (30) para encontrar o **Emblema J**. ▶▶

SOBREVIVENTE



🏆 Quando o seu personagem ficar com a barra de HP crítica, entra em Last Stand (fica caído), e só pode se arrastar lentamente e de atirar. Uma pequena barra de recuperação fica ativa durante este período e quando ela é preenchida, o personagem finalmente se levanta (e pode usar o comprimido para recarregar a barra de HP).

Entretanto, enquanto o personagem estiver caído e se recuperando, aperte **● / B** para pedir ajuda a o seu aliado, que aplicará primeiros socorros para fazê-lo ficar de pé – se estiver usando a habilidade Lobo Solitário, o aliado não vai ajudá-lo mesmo que peça.

Para ganhar o **troféu / conquista "Caído, mas não derrotado"**, basta entrar no modo Last Stand, matar um inimigo nessa condição e esperar a barra de de recuperação encher. Neste caso, é fundamental que o seu aliado não interfira nessas ações. Faça isso quando estiver separado do aliado e enfrentando um zumbi.

Anjo da guarda



Quando jogar na dificuldade Professional, seu aliado pode ter problemas com frequência e

você terá que salvá-lo várias vezes. Salvar seu aliado dez vezes garante o troféu/conquista "Salva-vidas".

Novo surto biológico

O vírus C causa diversos efeitos e pode preservar parte da inteligência do hospedeiro.

O vírus começou a ser desenvolvido a partir de uma amostra do T-Veronica e do G-vírus obtido através do sangue de Sherry

Tall Oaks Station

31



■ Ajude Helena a subir no andar superior para abrir o portão (atenção com os mortos que rastejam dentro da água). Passando a segunda armadilha de laminas, examine o pedestal para que zumbis apareçam. Um deles tem a manivela que abre o portão – ao reencontrar Helena, volte pelo caminho por onde ela veio para abrir dois caixões –, só então acione as alavancas para cair em outra caverna.

■ O caminho é óbvio, mas evite andar nas pontes de corda quando os gordões aparecerem (o balanço da ponte deixa Leon desorientado). Logo que Helena se separar de Leon, proteja-a dos zumbis, à distância, usando o fuzil de precisão.

■ Mais adiante, após remover a primeira grande rocha, avance até o segundo piso de madeira que forma uma miniponte e olhe para o fundo da caverna, mais para o lado direito, para avistar o **Emblema K (31)**.

■ Mais adiante, gire a manivela o mais rápido que puder para ativar uma cena de desmoronamento. Atenção para eliminar zumbis pelo caminho, antes de continuar pelas plataformas de pedra que caem.

■ No corredor submerso, fique atento com sua barra de oxigênio. O caminho é linear, mas não abuse da sorte: evite passar próximo dos corpos que estão boiando (eles podem

32



agarrá-lo) e procure os buracos de oxigênio no teto. Na grade de saída, o peixe monstro Brzak inicia um QTE (32).

■ Na superfície, apenas nade em direção à grade e, depois, para o ponto de saída da água. Preste atenção com os ataques de Brzak – jogando com Leon, nade desesperadamente; com Helena, proteja Leon.

■ Chegando em terra firme, ignore o portão quebrado à sua frente e volte pelo caminho por onde Helena veio. Após a terceira ponte há um corredor onde o **Emblema L** está dentro de um barril quebrado (33). Encontre-o, depois volte e

33



34



examine aquele portão ignorado para enfrentar o peixe monstro pela última vez. A batalha será durante a descida por um tobogã. Atire na língua de Brzak quando ela ficar exposta e desvie da investida; atire no barril explosivo (34) quando tudo ficar em câmera lenta (**troféu/conquista "Subir no avião"**).

CAPÍTULO 4

■ Na cabine do avião, pegue a arma Lightning Hawk em um dos balcões laterais e use-o contra Lepotitsa (corra pelo corredor acima da escada e destrua o extintor). Ao descer a escada, ache o **Emblema M** no vão lateral da mesma (35).

35



Abaixe a arma, Chris. Ela é uma testemunha chave, nós precisamos dela

Leon salvando a pele de Ada



■ No fundo do avião, na ala da cozinha, destrua o vidro do armário no caminho para encontrar o **Emblema N (36)**.

■ No compartimento de carga, detone de vez o zumbi que solta gás e ative a alavanca para abrir a comporta e se livrar do inimigo – atenção para o QTE e evitar a caixa que voará em sua direção.

■ Acione a válvula e volte à cabine para pilotar o avião **(37)**. Seja rápido e faça as seguintes ações: 1. Olhe para cima e acerte o ritmo do QTE; 2. Olhe para a direita e acione a alavanca (aperte o botão o mais rápido que puder); 3. Olhe para frente e, novamente, aperte o botão indicado rapidamente.

■ Após a cena, você enfrentará Ustanak. Ignore-o por enquanto e vá para o alto dos containeres para derrubar caixas com tanques inflamáveis pelo local **(38)**, então chame a atenção do monstro (ou ordene sua equipe a recuar) e atire nos tanques – se Ustanak capturar sua equipe,

aproxime-se dele para executar um ataque. E se o seu personagem for capturado, terá que executar um QTE para se libertar. Após o primeiro combate, pule a cerca de metal e examine o motor do ônibus para abrir caminho para os seus aliados.

■ Na nova área, empurre uma plataforma móvel para junto dos containeres e derrube mais caixas de tanque inflamável e detone o inimigo. Se não for suficiente, use bombas remotas para finalizar o serviço (mande a equipe atacar a criatura, vá por trás dele, plante a bomba e afaste-se para detoná-la).

■ Após a cena, Leon e Helena chegam ao mercado. Siga pela rua e entre na primeira viela à direita para procurar pelo **Emblema O (39)**.



■ Adiante surgem os Rasklapanjes, zumbis chatos que se regeneram. Primeiro despedace-o com disparos e então concentre tiros em cada pedaço para neutralizá-los.

■ Do portão de onde o zumbi rasklapanje surgiu, siga para o final da rua à direita, chegando a outro açougue e a uma esquina onde encontra-se uma escada com um corpo próximo. Suba e, no final do telhado, use o Fuzil de precisão para acertar o **Emblema P** sobre o letreiro verde e vermelho do outro lado da rua **(40)**.

■ Vá até o portão eletrificado e desative-o pelo painel ao lado para pegar a Chave do Depósito A. Procure as chaves B e C (use o rastreador para chegar nelas) e abra o portão das três trancas.



■ Persiga Ada e, use o escorregão para passar sob a parede de laser, então destrua as lâmpadas da porta adiante. Seja rápido para chegar antes de Jacke e Sherry para chegar a uma sala diferente, com prêmio em pontos **(SS)**.

■ Dentro da sala armadilha, proteja Helena das bombas-robô (passe por cima das bombas para ativá-las longe de sua parceira). Seja rápido para cumprir essa etapa e saia da sala antes de Jacke passar para coletar 17 mil pontos do lado de fora **(SS)**.

■ A perseguição muda para Derek Simmons **(41)**, que termina em um conflito contra ele no trem. O combate ocorre tanto dentro quanto fora dos vagões. Use a espingarda para acertar a cara do monstro e



Inimigo do inimigo

Quatro campanhas, situações adversas e muita tensão levam a encontros inesperados... cadê a Claire numa hora dessas?

Quase um ninja



Ao encontrar zumbis distraídos, aproxime-se deles por trás para executar um ataque furtivo

e mortal. Mate cinco inimigos com este método para garantir o troféu / conquista "Assassino silencioso".



bombas remotas dentro do vagão, para causar dano concentrado. Quando Derek voltar à sua forma humana, use ataques físicos e repita a ação até vencer (42).

Derek assume uma nova forma. Corra por cima das caixas nos vagões de carga do segundo trem e volte até Helena. Ataque o corpo de Derek (43), que está correndo ao lado do trem. Quando o inimigo recuar três vezes, equipe o fuzil de precisão e acerte o QTE para subir no teto do trem. Derek usa investida frontal contra o trem, aproveite esses segundos para acertar disparos no corpo antes dele se chocar com trem (troféu/conquista "Problemas na China").

CAPÍTULO 5

As ruas estão contaminadas pelo vírus, ou seja, se você se aproximar do gás já era! Avance rápido pela rua, seguindo o soldado até o prédio (suba a rua junto à parede da direita). Dentro do prédio,



Proteja-se

Fique atrás da parede, para evitar a rajada de ossos



seja rápido e destrua o **Emblema Q** na estante (44), ao lado da escada e suba.

Após ser levado até o centro da cidade, você vai reviver a missão do prólogo. A diferença é que lá onde Leon cuida de Helena está o **Emblema R** na estante (45). E após a queda do helicóptero, não entre pela porta dupla ainda: olhe para a mesa à direita, junto da parede, para avistar o **Emblema S** (46).

Onde o prólogo terminava, agora você enfrenta Derek na forma de dinossauro mutante. Atraia-o para próximo dos barris explosivos e detone-os quando ele passar perto. Quando Derek voltar à forma humana, use ataques físicos para iniciar uma QTE. Repita tudo isso até um soldado aparecer.



Atenção

Fique atento aos elementos fora do caminho, alguns são importantes

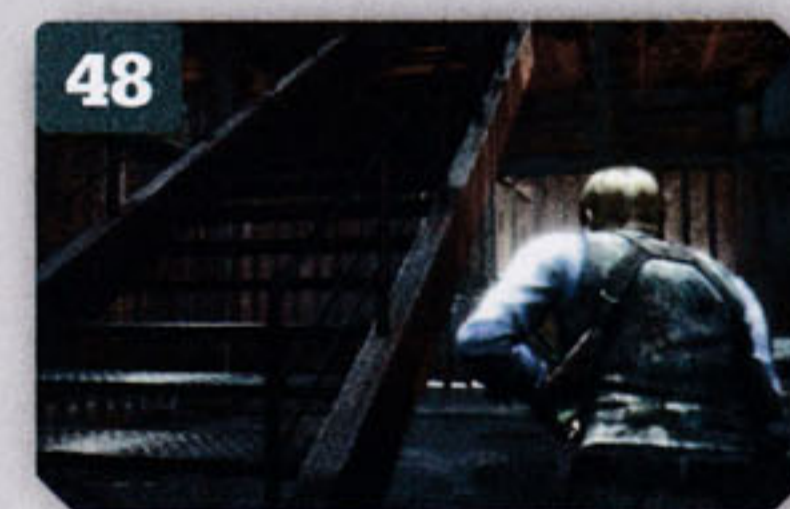
Use a metralhadora do veículo para acertar o olho na boca do monstro até ele voltar à forma humana, então parta para o ataque físico.

Durante a subida do elevador, concentre-se em escalar com uso dos botões alternados para escalar pelo cabo. Chegando ao final da escalada, use o Fuzil de precisão para ajudar Ada o outro lado da plataforma, depois continue escalando.

Quando Leon se juntar a Ada, procure ficar do lado oposto a ela para desviar a atenção do monstro e tenha cuidado com os zumbis. Sempre que Derek sofrer dano suficiente (47) e voltar à forma humana, use ataques físicos para iniciar um QTE. Então repita isso até vencê-lo.

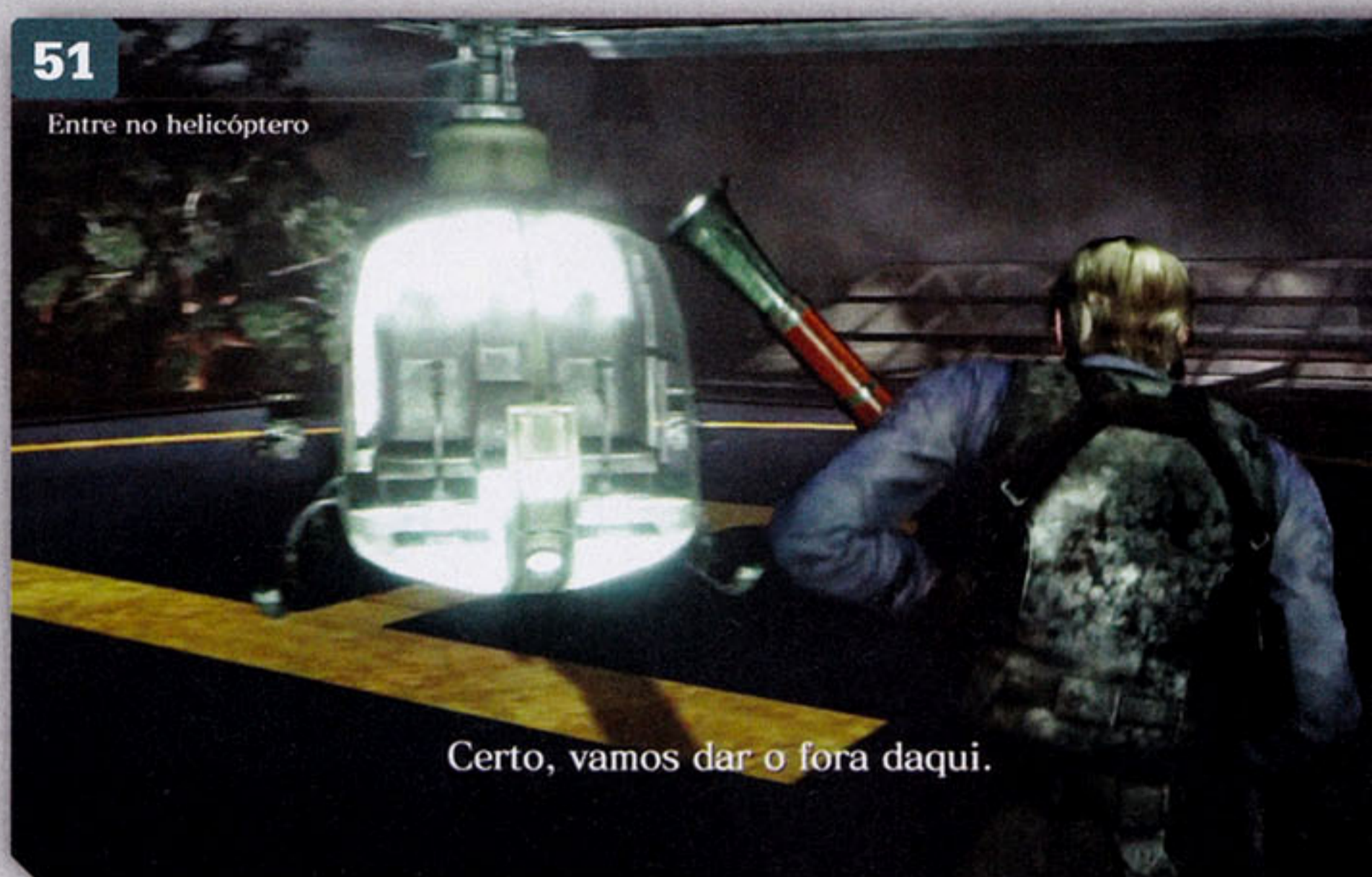
No telhado do prédio, concentre seus ataques em Derek (ignore os zumbis). Antes de subir pela escada de metal, olhe sob ela para encontrar o **Emblema T** (48).

Siga em direção do helicóptero e Derek surge em sua forma final de inseto gigante. Durante a perseguição, concentre seus ataques nos olhos do monstro. O resto do caminho leva até o confronto final contra Derek. Concentre seus ataques nos pontos vermelhos das patas do monstro pra destruí-las (49). Ao fazer




Perigo!

Além de resistente, esse monstro pode matá-lo com uma só mordida



isso, Derek pegará zumbis para se restaurar, é crucial fazer com que ele pegue o zumbi empalado (50) para que um raio cause altíssimo dano a ele.

■ Vez ou outra o monstro usará as patas para tentar acertá-lo e nesse momento pode ocorrer um rápido QTE, no qual Helena sobe pela pata do monstro para um ataque aos olhos – isso deixa Derek fora de ação por alguns segundos. Ataque com tudo! Quando a estaca de metal estiver caída no chão, pegue-a e empale um zumbi, então destrua as patas do monstro para repetir o ataque com o raio. Faça isso até o monstro ficar imobilizado e destrua seus olhos.

 Vá para o helicóptero (51) e use a bazuca para eliminar o monstro. Então suba no helicóptero e comemore o fim da "aparentemente eterna" campanha de Leon e Helena (troféu/conquista "O problema com mulheres").

RANKING

CAPÍTULO 1

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	65 minutos ou -	250 ou +
A	70% ou +	2	85 minutos ou -	80 ou +
B	60 a 69%	5	86 a 110 minutos	60 a 79
C	50 a 59%	7	111 a 130 minutos	40 a 59
D	50% ou -	+ de 7	+ de 130 minutos	0 a 39

CAPÍTULO 2

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	70 minutos ou -	200 ou +
A	70% ou +	2	80 minutos ou -	80 ou +
B	60 a 69%	5	81 a 100 minutos	60 a 79
C	50 a 59%	7	101 a 120 minutos	40 a 59
D	50% ou -	+ de 7	+ de 120 minutos	0 a 39

CAPÍTULO 3

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	45 minutos ou -	105 ou +
A	70% ou +	2	55 minutos ou -	70 ou +
B	60 a 69%	5	56 a 80 minutos	60 a 69
C	50 a 59%	9	81 a 100 minutos	40 a 59
D	50% ou -	+ de 9	+ de 100 minutos	0 a 39

CAPÍTULO 4

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	45 minutos ou -	15 ou +
A	70% ou +	2	75 minutos ou -	7 ou +
B	60 a 69%	5	76 a 90 minutos	5 a 6
C	50 a 59%	9	91 a 110 minutos	3 a 4
D	50% ou -	+ de 9	+ de 110 minutos	0 a 2

CAPÍTULO 5

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	55 minutos ou -	90 ou +
A	70% ou +	2	55 minutos ou -	50 ou +
B	60 a 69%	5	56 a 80 minutos	60 a 69
C	50 a 59%	9	81 a 100 minutos	40 a 59
D	50% ou -	+ de 9	+ de 100 minutos	0 ou 39



CHRIS REDFIELD

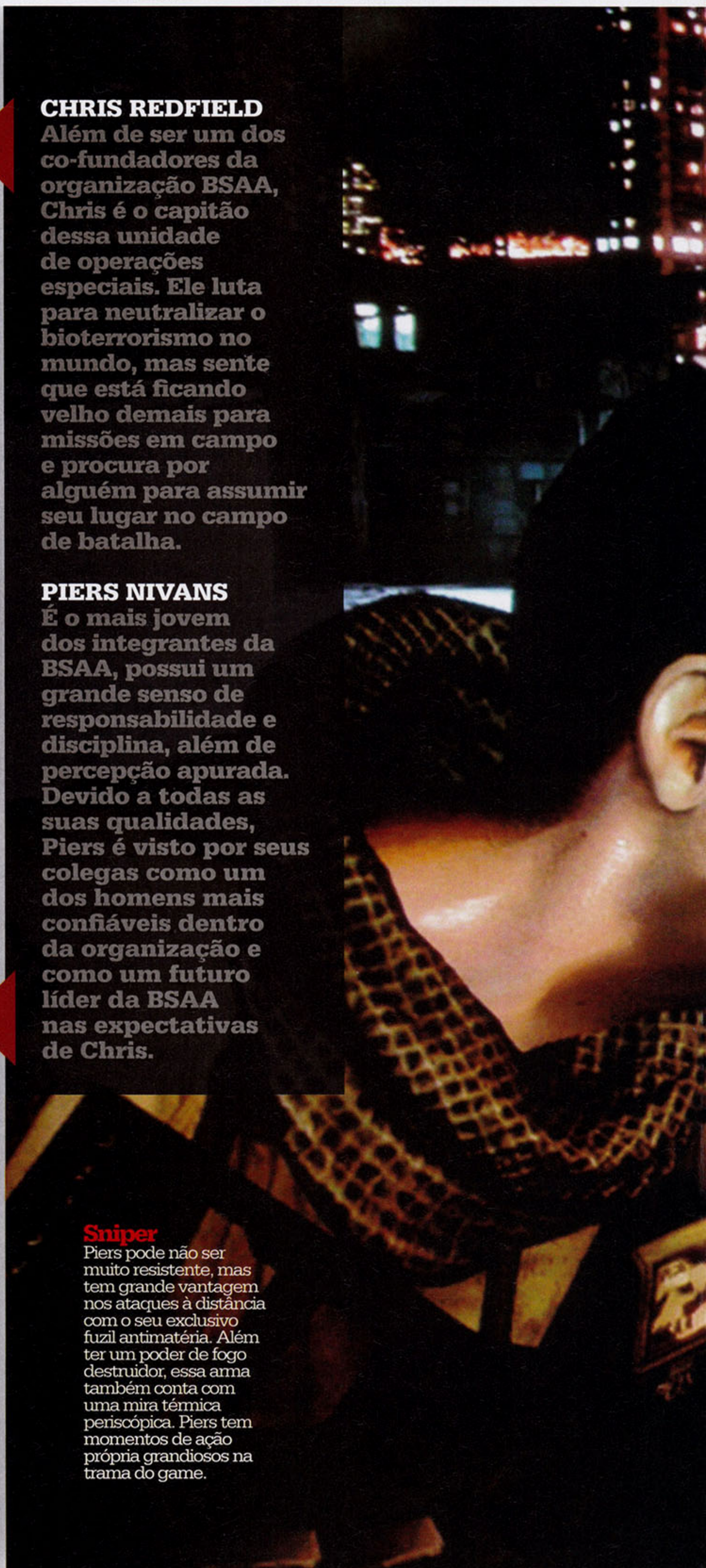
Além de ser um dos co-fundadores da organização BSAA, Chris é o capitão dessa unidade de operações especiais. Ele luta para neutralizar o bioterrorismo no mundo, mas sente que está ficando velho demais para missões em campo e procura por alguém para assumir seu lugar no campo de batalha.

PIERS NIVANS

É o mais jovem dos integrantes da BSAA, possui um grande senso de responsabilidade e disciplina, além de percepção apurada. Devido a todas as suas qualidades, Piers é visto por seus colegas como um dos homens mais confiáveis dentro da organização e como um futuro líder da BSAA nas expectativas de Chris.

Sniper

Piers pode não ser muito resistente, mas tem grande vantagem nos ataques à distância com o seu exclusivo fuzil antimatéria. Além ter um poder de fogo destruidor, essa arma também conta com uma mira térmica periscópica. Piers tem momentos de ação própria grandiosos na trama do game.





Terror
★



Ação
★★★★★



Chefes
★★★★

Nota
7.0



Arma branca

A campanha de Chris é focada na ação direta, onde demubar o inimigo a qualquer custo é a prioridade. Por possuir grande força física e alta resistência, Chris é eficiente em combates corpo a corpo. Sua arma especial é a faca de combate, lâmina capaz de cortar inimigos com facilidade.

Enfrentando o passado

Após perder vários soldados de sua equipe durante uma missão no Leste Europeu, o capitão Chris Redfield entrou em choque e sofreu de amnésia pós-traumática. Ele abandonou a BSAA e passou a beber com frequência, ao ponto de tornar-se um alcoolatra agressivo. Nessa época, um surto biológico aconteceu na China. O soldado Piers Nivans e os seus colegas da BSAA encontram e convencem Chris a voltar à liderança da equipe na missão de combate ao bioterrorismo na China.



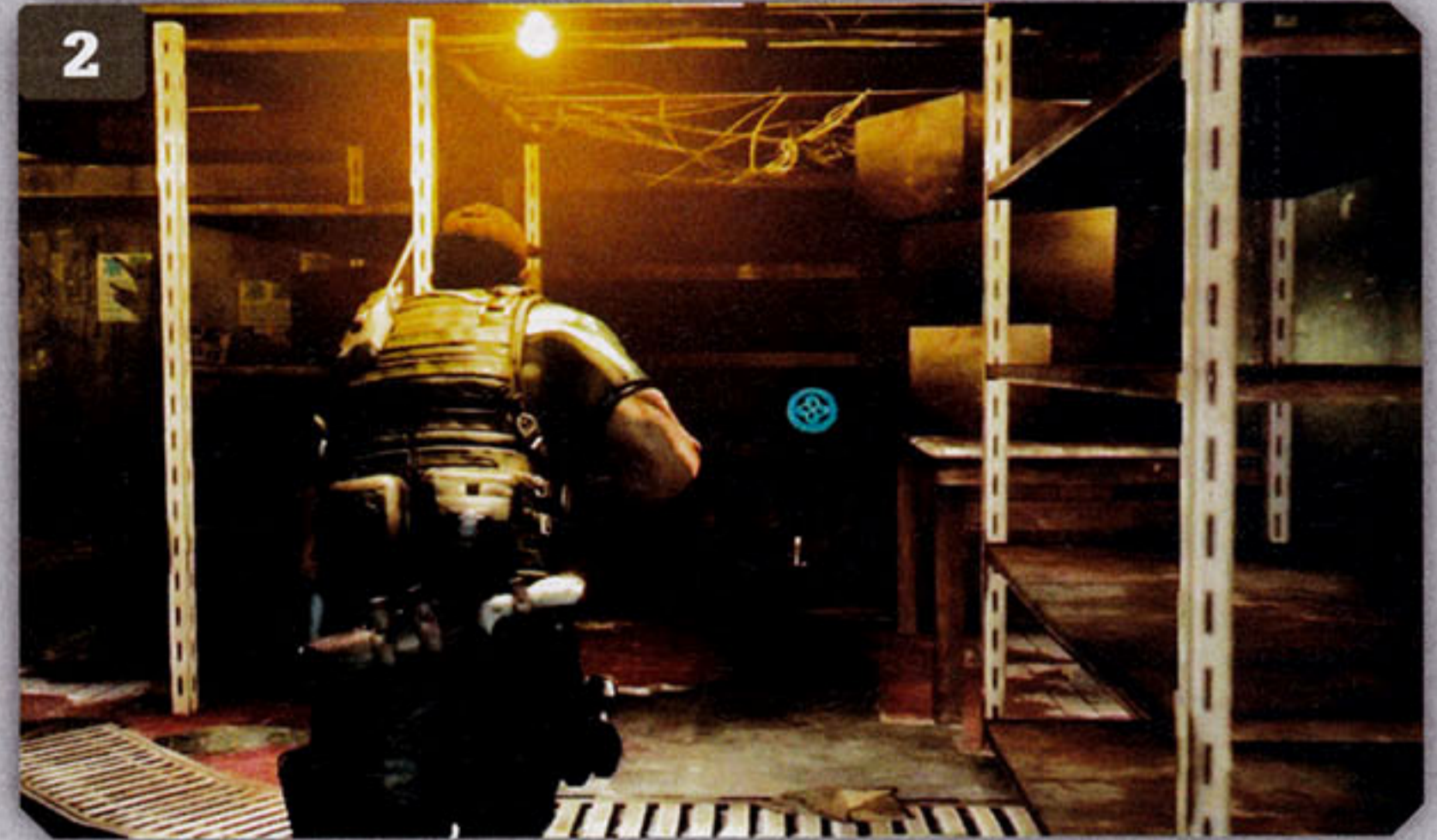
Rápido e agressivo

Ao abrir portas usando **X/A**, aperte o botão novamente para chutá-la (se houver inimigos atrás da porta,

ele será atingido). Se você apertar o mesmo botão no momento em que for derrubado, vai levantar de imediato.



Após o encontro com Delta, continuaremos a operação conforme planejado.



CAPÍTULO 1

■ Após a explosão na rua, entre no prédio à esquerda e vá pela escada. Procure atrás dos porcos pendurados para achar o **Emblema A (1)**.

■ O resto do capítulo acontece em corredores estreitos, então a ordem é avançar com cuidado extremo e sem afobação para não ser encurralado!

■ Após eliminar o primeiro j'avo na rua (mire na cabeça), prossiga e, ao abrir a segunda

porta, prepare-se para uma emboscada: use os objetos ao redor como proteção ou estreie as granadas que você encontrou nas caixas pelo caminho. A saída desta sala é meio escondida e fica no canto direito.

■ Prossiga até eliminar um j'avo que sofre uma mutação no braço. Fique de costas na parede da entrada para não ser cercado e conte com o apoio da equipe para eliminar todos os inimigos da sala.



■ Pule no beco e fique atento aos inimigos ocultos atrás das caixas. Após abrir a porta, destrua a caixa de madeira na estante ao fundo, de frente para a porta, para achar o **Emblema B (2)**.

■ Atravesse o prédio para sair em uma escadaria externa onde



há um j'avo parado e distraído, de costas para você (3). Derrube-o e avance ao outro j'avo na escada. De lá, olhe entre os prédios à esquerda, para ver o **Emblema C** no alto do edifício em construção ao fundo (4) – jogando com Piers é mais fácil acertar o alvo com o rifle.

OS J'AVOS

A divisão europeia da BSAA batizou como j'avo (derivado de uma palavra croata que significa diabo) as mutações das pessoas infectadas pelo vírus C. Os infectados conseguem manter a sanidade e o comportamento humano, apesar de demonstrarem comportamento agressivo e grande deformidade facial (motivo pelo qual os j'avos usam máscaras).

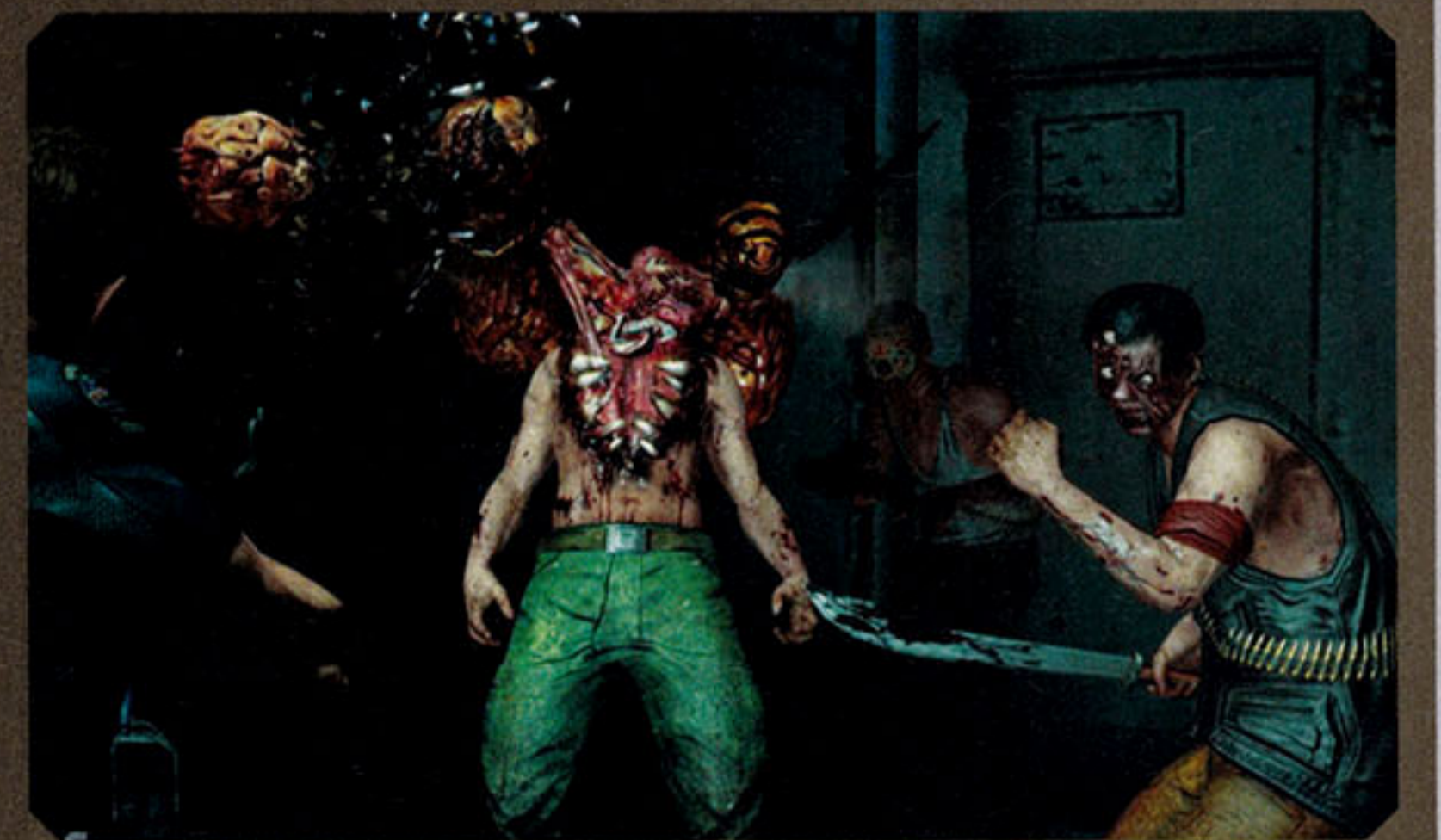
Quando mortalmente ferido, o hospedeiro do vírus sofre mutações para reparar o dano. Em alguns casos, dependendo do local que é danificado (cabeça, braços, pernas ou tronco), esses reparos podem desenvolver efeitos aleatórios, tornando o hospedeiro mais eficiente



ou resistente. Entretanto esse reparo sobrecarrega o corpo, levando-o ao limite e a inevitável destruição.

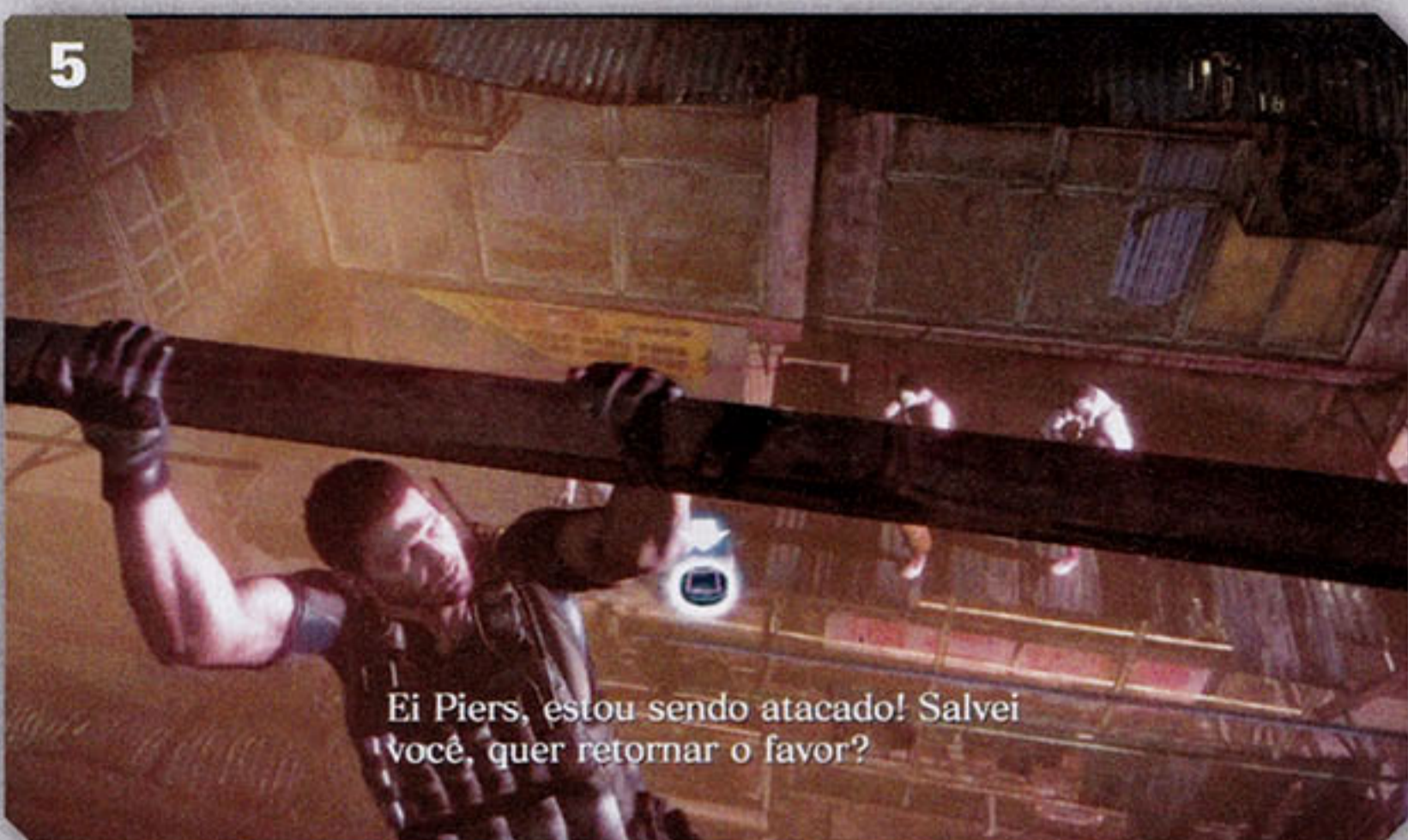
Também existe uma fórmula variante do vírus C que transforma o hospedeiro em um tipo de casulo, gerando uma supermutação na qual o hospedeiro transforma-se totalmente, perdendo qualquer traço de sua humanidade.

A maneira mais eficiente de derrotar um j'avo com eficiência é destruir sua cabeça com um ataque preciso. Dessa



forma são grandes as chances de impedir a "evolução" do inimigo. Caso a mutação aconteça, só ataque após o processo estiver concluído – durante a mutação, o inimigo pode ficar invencível.

“ Não posso continuar fugindo. Tenho que encarar os fatos...” Chris Redfield



■ O caminho pelos telhados é repleto de confrontos, nunca avance sem recarregar a arma. No trecho em que Chris fica pendurado, ignore os inimigos e apenas siga em frente (5).

■ **Jogando com Piers, aqui você precisa salvar Chris. Não tente ser o atirador mais rápido do mundo: demore um pouco mais para atirar, desde que seja para eliminar os inimigos com apenas um disparo na cabeça.**

■ No final do trajeto há barris de combustível (6), resista a vontade de explodi-los. Você



será cercado a seguir e os barris servirão para detonar vários alvos de uma vez quando precisar de um fôlego para recarregar. Busque proteção e arremesse granadas contra os inimigos mais próximos até a chegada dos reforços.

■ Chegando ao edifício alvo, abra caminho nos corredores até a escadaria lateral. Desça até o sexto andar e, ao lado do rombo que o helicóptero fez na parede, siga pelo corredor à direita. Procure o **Emblema D** no balcão atrás das carnes (7).

■ Volte e suba ao sétimo andar. Aqui há inimigos em forma aracnídea, e dois deles fogem com reféns (8). Cace-os nos outros andares e abra fogo sem dó (não se preocupe em acertar os reféns, eles não sofrem dano). Disparos de reflexo são bastante

eficientes contra a velocidade rasteira desses inimigos.

■ Após salvar os reféns, vá ao elevador do sexto andar. Use os comandos de interação para agir com Pierce e fugir do elevador. Detone rápido o j'avo com o lança-mísseis e abra a porta dupla manualmente. Use Granadas para eliminar todos os inimigos de uma vez, se possível. Pule sobre o balcão do canto direito para ficar em uma área bastante protegida.

■ **Desça no segundo andar, contorne a área e procure um baú que guarda 5 mil pontos de habilidade (\$).** Vá na escada do centro e, antes de descer, acerte o inimigo que ameaça a refém. Desça e elimine todos os alvos. Atenção para acertar o disparo na cabeça de um j'avo que aparece de última hora para matar o refém – a cena fica em câmera lenta, aproveite e mire na cabeça (9). Por fim, faça o caminho inverso e fuja do prédio antes de todo o lugar explodir (**troféu / conquista "Resgate dos reféns"**).



CAPÍTULO 2

■ **Com Piers, logo no começo da missão, fique o mais recuado possível e equipe o Fuzil Antimatéria. Ative a mira térmica, depois aumente o zoom e destrua a cabeça do inimigo na janela do edifício mais distante (9). Esse feito vale o troféu / conquista "Pode vir Quente".**

■ Avance protegendo-se atrás de veículos ou por dentro das construções à esquerda, pois há atiradores de elite entre os inimigos. Avance até o outro lado da passarela adiante para enfrentar o monstro Ogroman.

■ Seus pontos fracos são o coração exposto nas costas e a barriga. Não ataque o monstro do chão (nem passe perto dos pés dele), suba por uma das escadas laterais e atire do andar superior. Quando ele se apoiar de dor, suba pelo braço do monstro para ativar um QTE (10). Acerte o comando para arrancar o espinho e atacar o coração. Repita a tática até a chegada dos reforços. ▶▶



Colecionismo

Complete uma campanha coletando todos os 20 emblemas existente na mesma. Feito isso, vá na opção

Recursos Especiais e depois em Coleções, para garantir o troféu / conquista "São BONECOS!".

Em crise

Na missão na Edônia, Chris sofre perda de memória e começa a ter sérios "problemas" com Ada Wong



■ Siga pelas áreas protegidas nas laterais e abra caminho até a área com vagões tombados. Finn, um dos seus aliados, vai plantar um explosivo em um vagão. Proteja-o principalmente contra aqueles que vierem armados com lança-mísseis. Avance na direção onde os inimigos estão vindo e procure no canto direito, atrás da cerca, o **Emblema E (11)**. Quando o explosivo estiver preparado, corra até onde Finn está.



■ Após alcançar Finn, vá para perto do tanque (sem se expor) até que Piers exploda o blindado. Acerte o atirador no alto e escale a ponte. Abra caminho nos trilhos e desça a escada para reencontrar Piers. Volte com ele e, juntos, derrubem a caçamba para fora da ponte (13).



■ Uma hora inimiga vai cair do céu, de paraquedas. Elimine-os rapidamente e busque proteção nas barricadas enquanto Finn arma os explosivos.



■ Na área seguinte há um Ogroman. O objetivo aqui é

proteger Finn dos j'avo até os explosivos nas baterias antiaéreas serem ativados (cuidado com os snipers). Enquanto protege Finn, use as metralhadoras fixas nos pontos altos do cenário para atingir o rosto ou o coração da criatura (14). Quando o Ogroman urrar e tombar, aproxime-se para pular nas costas do bicho e execute o QTE para enfiar um espinho no coração exposto. Repita isso até vencer. O monstro derrotado deixa 4 mil pontos de habilidade (SS).

■ Após Finn destruir a segunda bateria antiaérea no topo da torre (15), desça ao térreo e use o caminho do subsolo para chegar na terceira bateria. Outro Ogroman vai dar as caras. Vá até a próxima metralhadora, use-a para enfraquecer o bicho. É preciso estar em locais altos para conseguir pular nas costas dele, então espere ele chegar perto para acertar os disparos que farão ele cair. Mate o monstro e pegue mais 4 mil pontos (SS).



No que diabos você está pensando para fazer essa manobra suicida?" Piers repreende Chris



■ Siga Finn para saber onde pular o muro. Proteja-o perto da última bateria e o próximo passo será passar pela prefeitura.

■ Na entrada da prefeitura, dê a volta por trás da escadaria principal para encontrar o **Emblema G** na parede (16).

■ No andar superior, dentro da sala de onde sai um j'avo, pegue a Espingarda tática. No salão mais adiante, elimine as mutações Napad que nascem do casulo (17). É preciso quebrar um pedaço da carapaça dos monstros para expor seu ponto fraco, então fique andando ao redor da estrutura e pule por cima das mesas, para evitar os ataques – use granada de luz para imobilizá-los e granadas explosivas para quebrar a crosta antes de usar a espingarda na pele exposta dos monstros. Cada napad vale 1.500 pontos (SS).

■ Após encontrar-se com Ada (18), examine a parte de trás da cortina onde ela estava parada, para encontrar o **Emblema H** no alto do armário de metal (19).



17 Monstrengo
Para causar dano a esse bicho, primeiro quebre sua carapaça



■ O resto do caminho consiste em seguir rapidamente para a saída. Lagartos mutantes bem ágeis, os strelats (20), tentarão impedi-lo. Você pode lidar com eles com granadas de luz ou, se quiser economizar, pode acertar um disparo de espingarda para atordoá-los e usar um agarrão (no QTE, aperte os três botões indicados rapidamente). Esses inimigos valem mil pontos (SS).

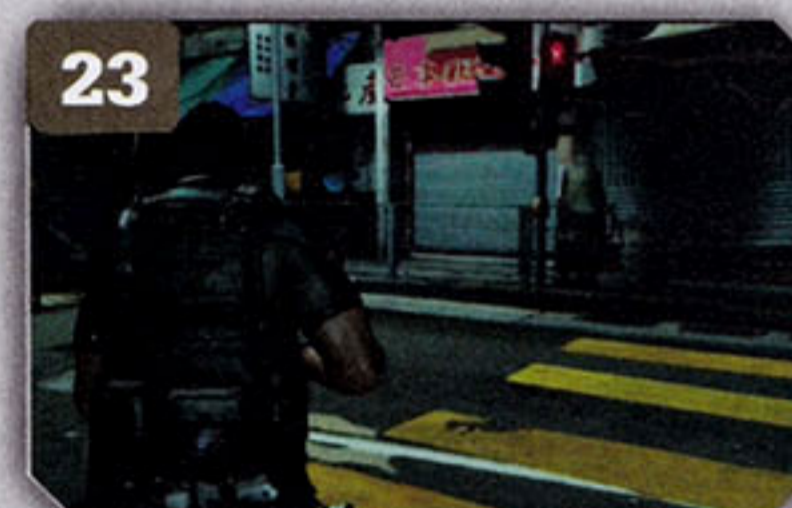
🏆 Conclua a missão e receba sua merecida recompensa (**troféu/conquista "Tragédia na Europa"**).



CAPÍTULO 3

■ Atravesse a área em chamadas para sair no parquinho. À direita, há um panda. Chris pode... cavalgá-lo (21). Esta cena secreta é uma das mais esquisitas do jogo. Chris e Piers também podem brincar no escorregador ao lado (22). Aliás, Chris, você já se esqueceu que uma cobra gigante arrastou um soldado para a morte?! ^^'

■ Abra o portão vermelho de saída e ache o **Emblema I** à esquerda (23).

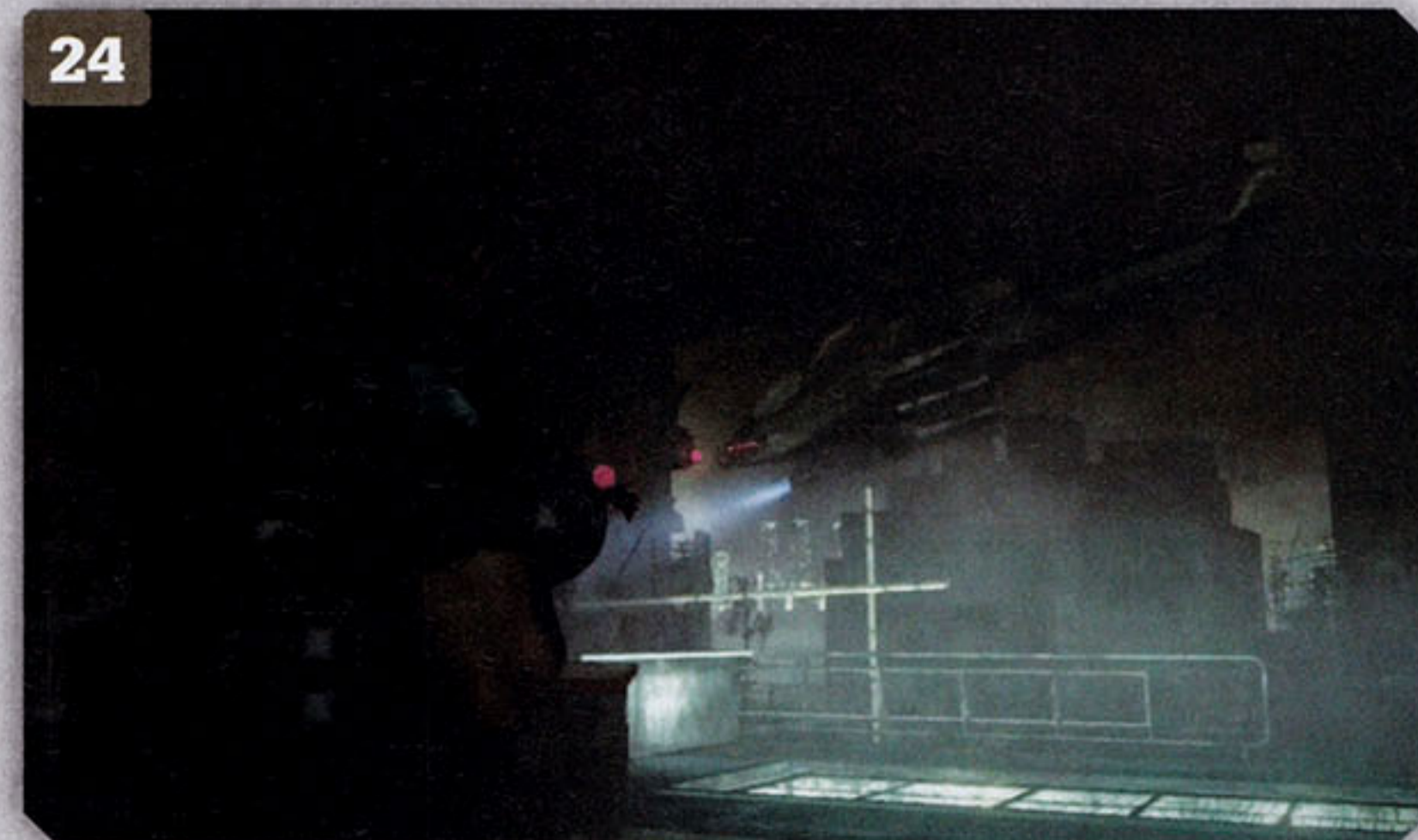


■ Escale o prédio e, após duas salas com j'avos com tentáculos na cabeça, pegue um spray de primeiros socorros sobre uma caixa. Prepare-se para dar de cara com um helicóptero.

■ Destrua os inimigos na área, inclusive aqueles pendurados no helicóptero. A nave vai se afastar depois que você limpar a área. Siga os aliados até a porta dupla e escale o prédio.

■ Após arrombar a porta da grade, colete um spray e o lança-granadas no cadáver. Suba ao telhado e use a arma para derrubar a aeronave (24). Atire só quando estiver certo ou quando o veículo estiver parado. Há munições extras em caixas próximas. Seja esperto e não confronte a nave quando ela atirar na sua direção.

■ No final do corredor, após a batalha com o helicóptero, há uma mesa de jogos. Examine o quarto ao lado para encontrar o **Emblema J** (25) sobre a cama. A perseguição leva até o ponto Piers e Chris se separam. ▶▶



24

■ Chris e Piers reencontram-se e seguem até o matadouro onde está a cobra gigante, Iluzija. O monstro fica invisível e faz ataques-surpresa. Para evitar botes, use a esquiva para se jogar para trás e aproveite a situação para atirar dentro da boca da cobra – role no chão para os lados quando estiver deitado para desviar dos botes. O corpo invisível do bicho reage a mira laser da arma, então use isso para encontrá-la.

■ Quando Iluzija fugir, siga-a pela tubulação (recarregue sua arma) e atire quando ela surgir, ou será morto. Repita a tática na próxima sala. Siga-a para a próxima sala, a do forno, equipe a espingarda, fique de costas para a parede e faça a cobra fugir de novo. Antes de segui-la escada acima, entre no duto para achar 10 mil pontos (SS).



26



27



28

Ada Wong foi vista no canal.

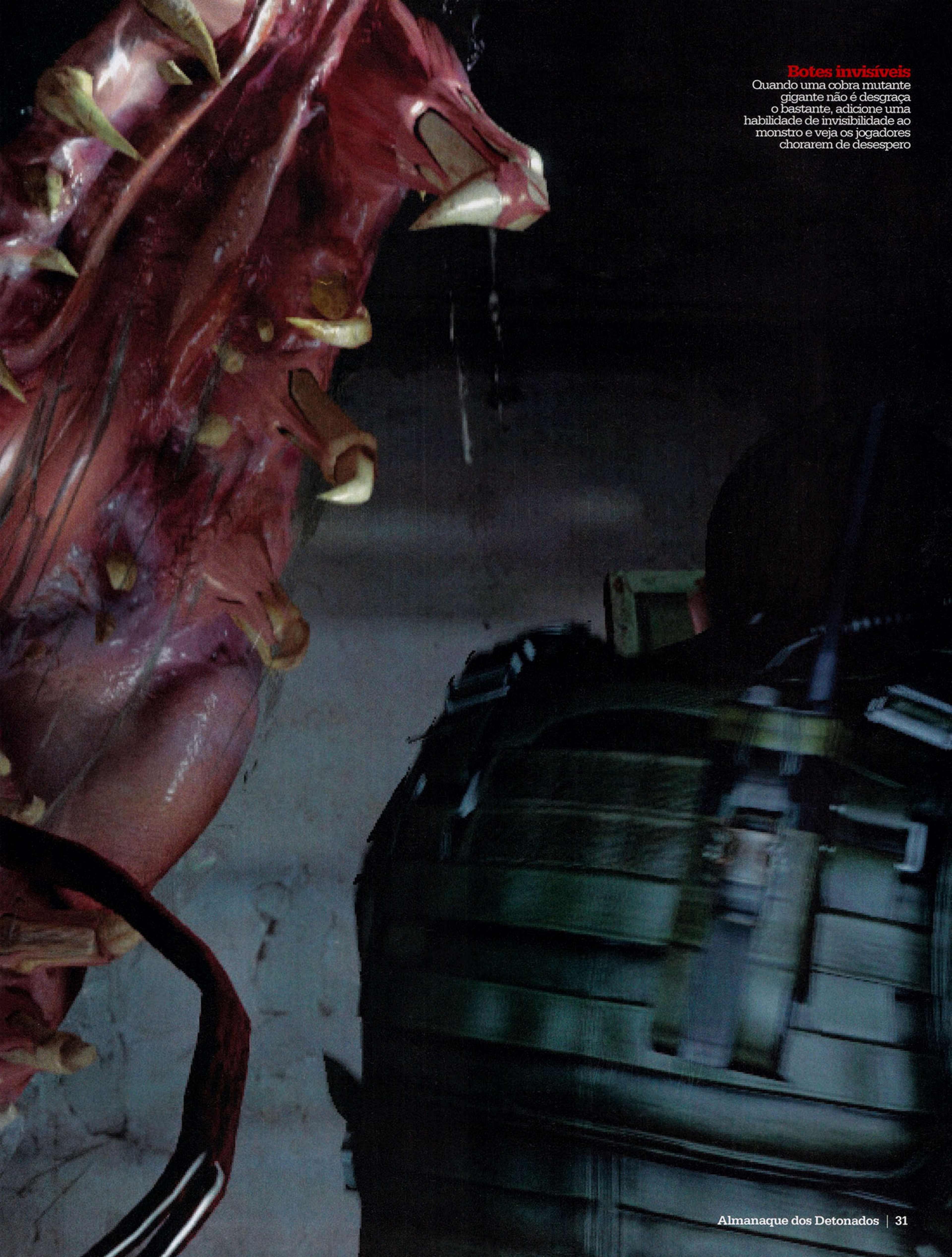
■ Quando chegar ao beco, corra para o painel no andar superior para dar uma descarga elétrica na cobra, assim que ela passar pela poça d'água (26).

■ Prossiga e encontre Ada. Desvie do enxame de insetos e use disparos de espingarda para abrir caminho entre o enxame para acertar a abelha rainha. Mate-a e pegue o C4. Detone o portão próximo.

■ Ao atravessar a zona portuária, procure abrigo e elimine os snipers espalhados antes de avançar. Quando outro helicóptero aparecer (27), só corra e ignore os inimigos que encontrar pelo caminho até chegar ao barco restaurante.

■ Esconda-se atrás da placa perto do gongo para não ser fuzilado e olhe para o topo da estrutura (28) para encontrar o **Emblema K**. Continue atrás desta proteção e atire com o lança-granadas sempre que o helicóptero der um tempo (faça cada disparo valer, então atire quando ele estiver parado para não arriscar errar). Você pode buscar proteção dentro do restaurante para recarregar a arma ou quando o helicóptero ficar em um ângulo desfavorável.

■ Após vencer e coletar itens no andar superior, pule ▶▶



Botes invisíveis

Quando uma cobra mutante gigante não é desgraça o bastante, adicione uma habilidade de invisibilidade ao monstro e veja os jogadores chorarem de desespero

Sem dó



Contra j'avos, acerte um tiro na cabeça para atordoá-lo, aproxime-se e agarre-o (aperte **R1** / **RT**)

para matá-lo com um ataque especial. Faça isso dez vezes para o **troféu / conquista "Termine o que começou"**.

29

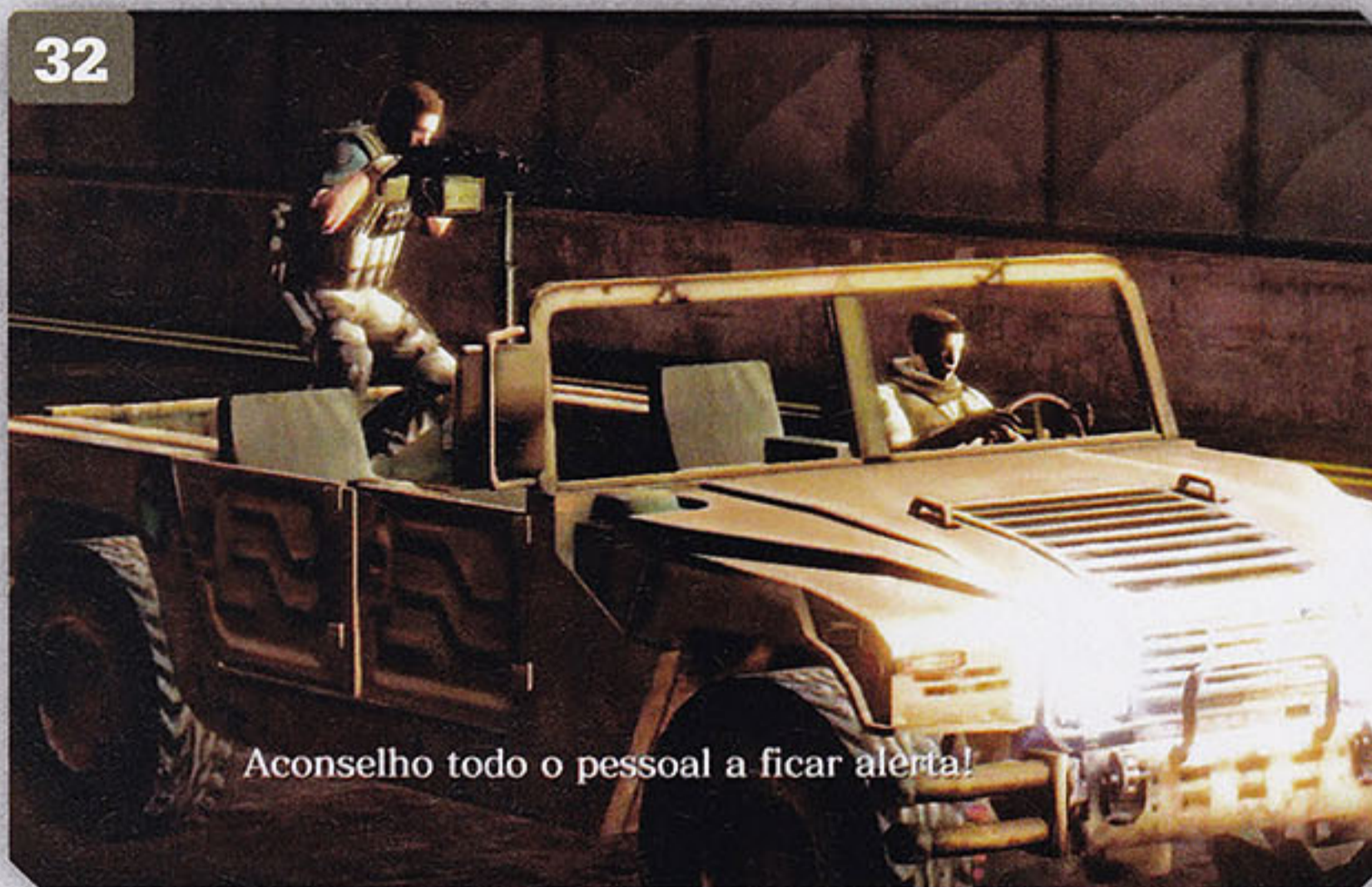


nos barcos adiante e elimine alguns j'avos. Antes de subir na próxima escada, procure por um baú atrás das caixas e colete 4 mil pontos **(SS)** (29).

■ Prossiga e Ada vai ativar uma armadilha com lasers no corredor. Aqui há um esquema secreto: corra e deslize pela falha na formação dos lasers **(30)** para chegar ao elevador antes de Leon e Helena; ao correr, aperte **L1** / **LT** poucos segundos antes de chegar na formação laser. Destrua o painel e desativa a armadilha). Se você chegar antes de Leon e sua parceira, seguirá por um caminho diferente para coletar 2 mil pontos **(SS)**.

■ Gostou da competição com Leon e Helena? Adiante tem mais e vale 14 mil pontos **(SS)**.

32



Aconselho todo o pessoal a ficar alerta!

Chris e Piers ficarão trancados em uma sala. Examine a caixa de força na lateral para abrir a tampa **(31)**. Piers vai precisar de um tempo para examiná-la, e várias bombas terrestres serão liberadas. Sua missão é ativá-las longe de Piers (basta passar ao lado delas). Se você for eficiente, Piers vai abrir a porta rápido e você coletará os prêmios nos baús. Se demorar, Leon passará na frente e você não vai ganhar nada.

■ Após a cena com Leon, Chris e Piers perseguirão Ada

de carro – se estiver com Chris, ele cuidará da metralhadora **(32)** e depois pilotará, e vice-versa para Piers. Os comandos são:

- **Brecar:** **L1** / **LT**
- **Acelerar:** **R1** / **RT**
- **Turbo:** **X** / **A**

■ Destrua os inimigos pelo caminho até chegar na primeira parada, uma armadilha no estacionamento cheio de j'avos e jipes parados. Destrua o **Emblema L** no ônibus ao fundo **(33)**. O resto da missão consiste em chegar ao destino (**troféu / Conquista "Atrás dela!"**).

CAPÍTULO 4

■ Entre na sala à esquerda e pegue o Fuzil de precisão semi-auto. Depois saia e procure pelo helicóptero do lado direito do cenário; dentro dele se encontra o **Emblema M**, na cabine **(34)**.

■ Use seu novo rifle para acertar os atiradores do outro lado do pátio (há barris perto de alguns deles). Suba nas estruturas e vá até o foguete para armá-lo (é preciso eliminar os inimigos primeiro) e abrir caminho para uma porta – isso terá utilidade no futuro.

■ Assim que abrir a porta que se fecha automaticamente, use o fuzil semi-auto para enxergar o **Emblema K** sobre o holofote da embarcação distante **(35)**.

■ Prossiga e um j'avo vai assumir o controle de um jato. Você deve contornar a área com cautela e seguir para a porta que você liberou com o míssil.

■ Avance até uma sala onde há cadáveres em sacos preto; na sala anterior há uma mala com 2 mil pontos **(SS)**. Bem adiante, na sala de comando, Piers vai girar uma válvula para descer uma escada; suba e não perca a mala com 5 mil pontos **(SS)** ao lado.

30

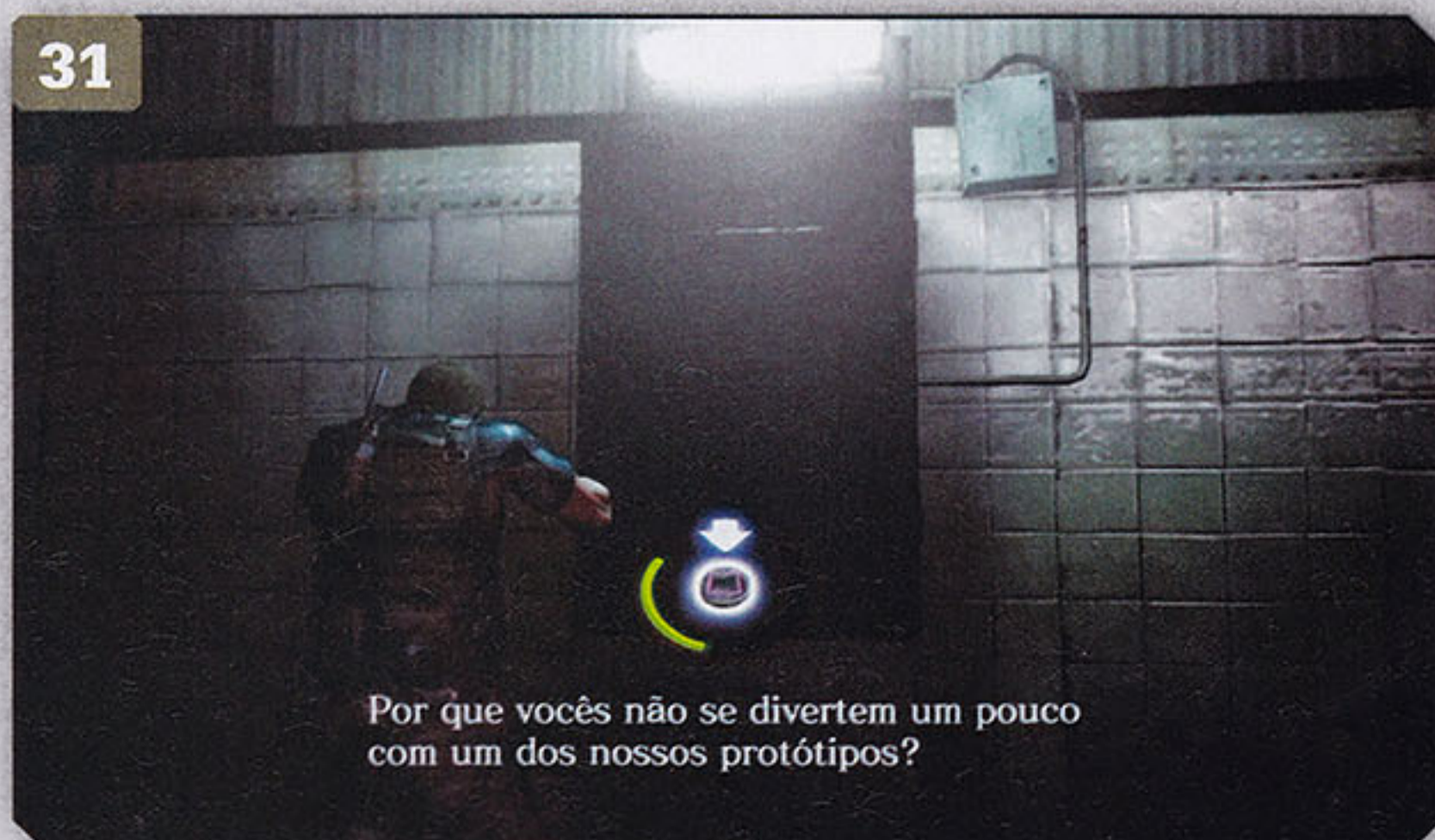


Espero que aproveitem a estadia.

33



31

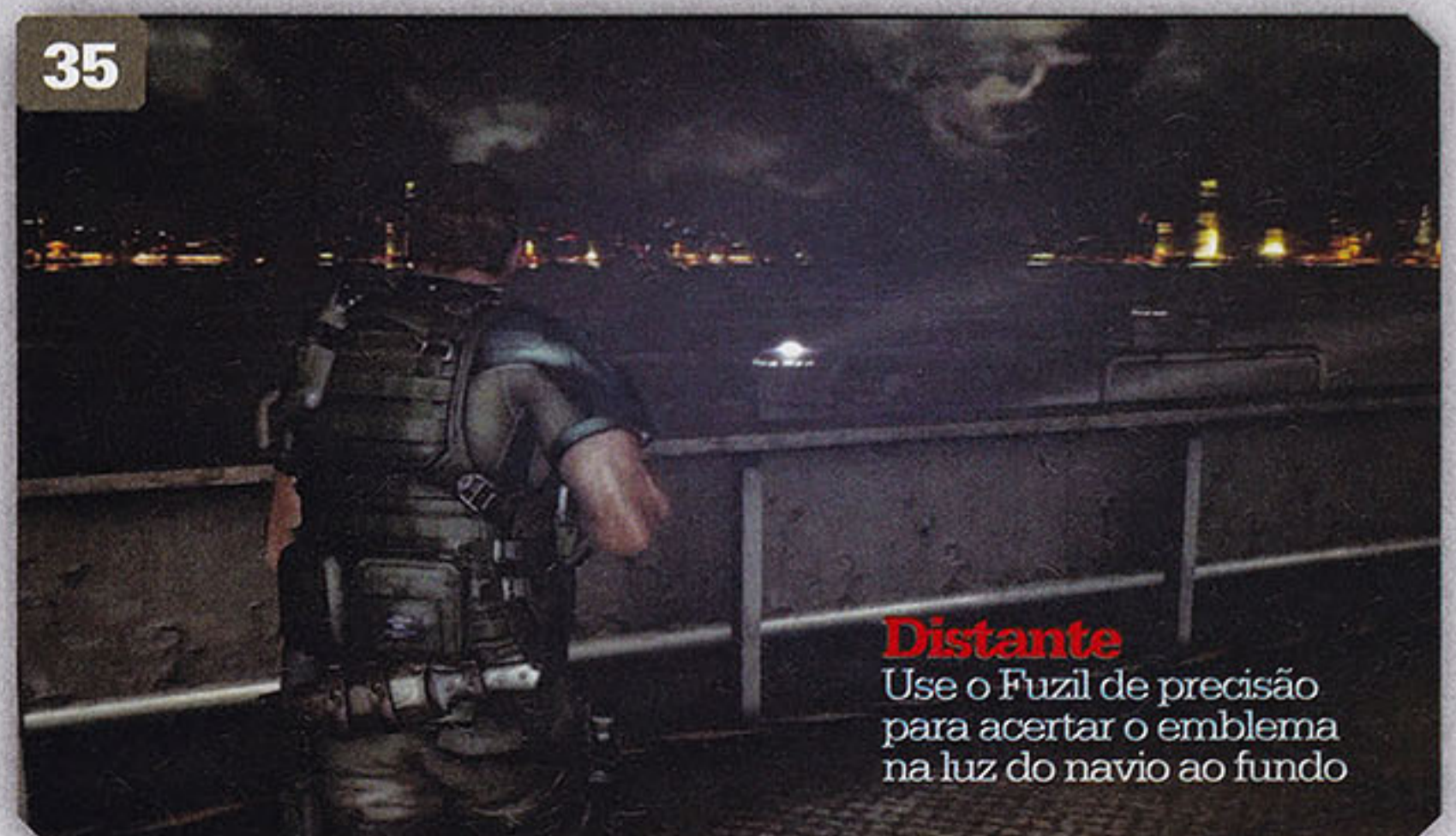


Por que vocês não se divertem um pouco com um dos nossos protótipos?

34



35



Distante

Use o Fuzil de precisão para acertar o emblema na luz do navio ao fundo

Está na hora de alguém tomar o meu lugar.
Eu ficaria honrado se fosse você" Chris fala para Piers




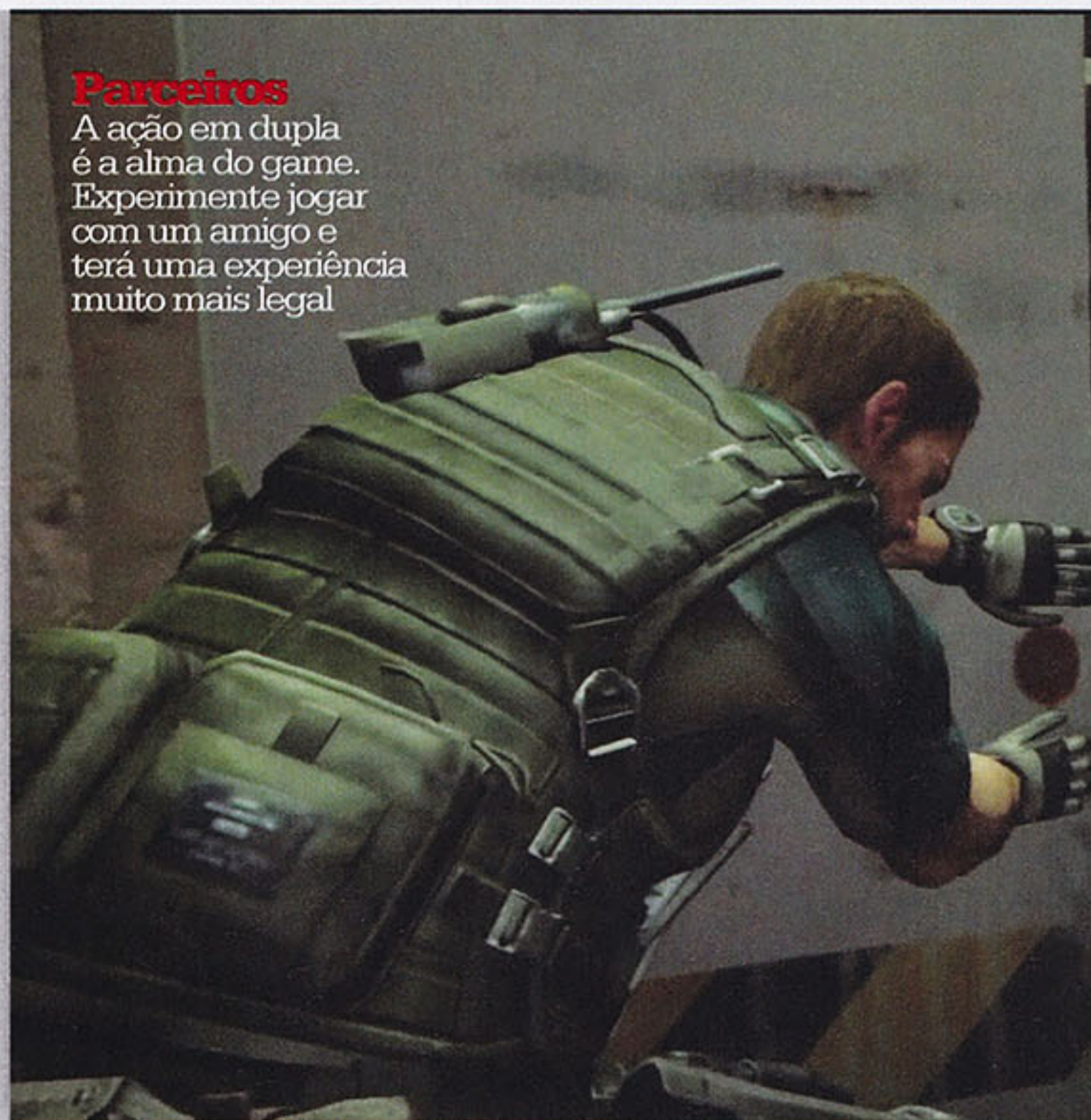
■ Debaxo da escadaria ao lado está o **Emblema N (36)**. Após a cena com Ada, você vai entrar em uma área onde é preciso encontrar três senhas para abrir uma porta. Basta vasculhar o local orientando-se pelo mapa à direita. Cuidado com os rasklapanjes, um novo inimigo que se despedaça (destrua até suas mãos para evitar ataques-supresa). E não deixe de coletar 7 mil pontos **(\$\$)** indicados pelo nosso mapa.

■ Chris terá que pilotar um caça **(37)**. O objetivo é destruir a artilharia do porta-aviões e derrubar os helicópteros – fique distante para evitar colisões. O comando da aeronave é bem simples:

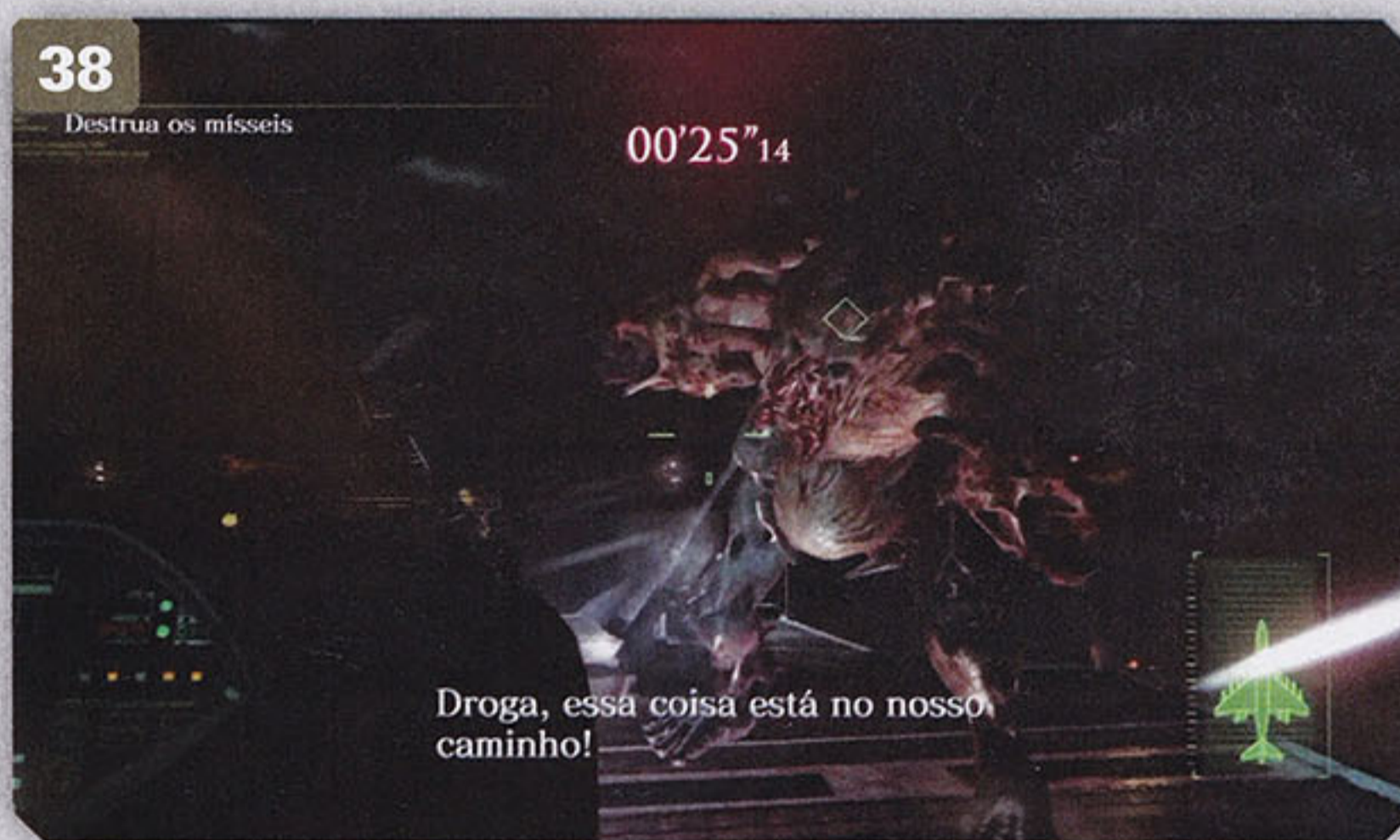
- Travar mira: **L1** / **LT**
- Atirar: **R1** / **RT**
- Manobra evasiva: **R2** / **RB**

■ Sempre que aparecer "Alert" na tela, use a manobra evasiva. De resto é guiar sua aeronave, mirar nos alvos e destruí-los.


 Quando Piers descer na embarcação, destrua os



Parceiros
A ação em dupla é a alma do game. Experimente jogar com um amigo e terá uma experiência muito mais legal



j'avos e chame a atenção do gigante que aparece. Por fim, destrua o monstro e depois o foguete – jogando com Chris, complete o trecho da aeronave sem sofrer nenhum dano para ganhar o **troféu / conquista "Ás voador" (38)**. O prêmio por concluir este episódio é o **troféu/conquista "Sempre há esperança"**.

 Jogando com Piers, o final da missão será a incursão no navio para desarmar o míssil. Assim que explodir o primeiro obstáculo, não avance ainda: explore a área à esquerda, pule a mureta e localize o **Emblema P** dentro do terceiro pneu ao lado **(39)**. Vá em frente e cumpra os QTEs para fazer sua parte. ▶▶

LANÇA-GRANADAS



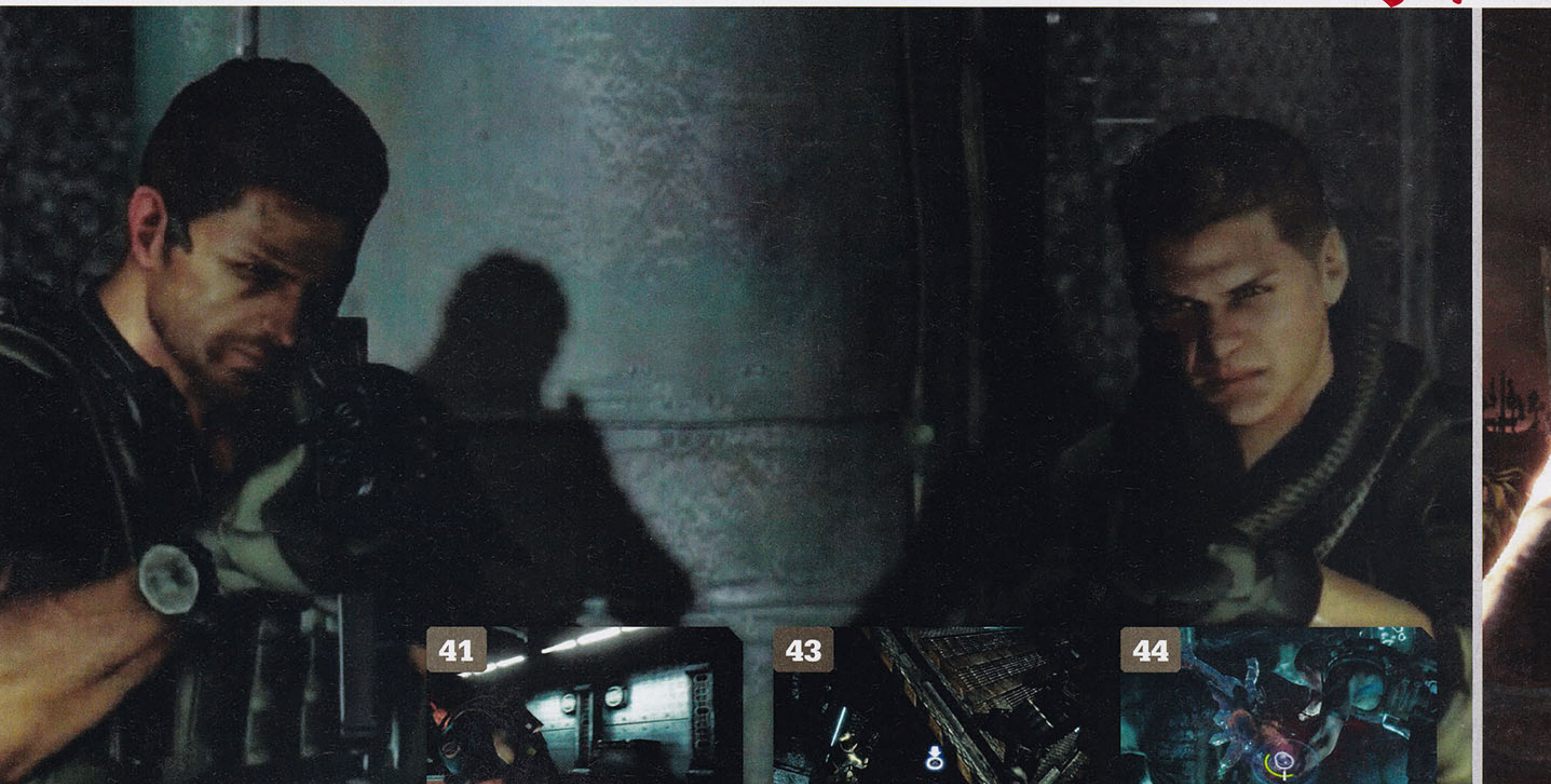
O lança-granadas permite fazer até seis disparos antes de ser recarregada e possui oferece três tipos de munição distintas (segure **L1** / **LT** e aperte **▲** / **Y** para alternar entre os tipos de munição): explosiva, ácida e de nitrogênio. A munição explosiva é a mais poderosa e possibilita destruir múltiplos alvos juntos devido o alcance de sua área de impacto. Já a munição ácida é recomendada para retardar inimigos de grande porte e para dissolver o corpo de zumbis e j'avos. E a munição de nitrogênio consegue paralisar instantaneamente os alvos – no caso de zumbis, os corpos são congelados, permitindo finalizá-los com ataques físicos. Independente do tipo de munição usada, evite disparos à queima-roupa para não sofrer danos.

Processo acelerado



Mate 100 B.O.W.s para ganhar o troféu / conquista "B.O.W.s são feias". No capítulo 5 da

campanha de Chris, na câmara de pressurização, acione as alavancas que trazem B.O.W.s para agilizar o processo.



CAPÍTULO 5

Depois que Piers desligar as hélices do tubo de ventilação, desça, entre no tubo e destrua o **Emblema Q** na parte alta (40).

Com Piers, antes de desligar o ventilador, é possível destruir o emblema pela grade no chão.

Após reencontrar seu parceiro e usar o elevador, entre na próxima sala e ache o **Emblema R** (41) no alto da parede da direita, no cantinho.

No salão em que começa a contagem regressiva, espere o tempo acabar de pressurizar a câmara – enquanto isso, elimine todos os inimigos (cuidado com os snipers).



Após a cena com Jake, ative o painel e a alavanca das plataformas móveis. Aqui você pode escolher quem será a sua dupla e isso rende diálogos diferentes. Não aconselhamos formar dupla com Jake, pois ele não tem a menor vontade de ajudar Chris ou Piers.

Elimine os mutantes que aparecerão durante a subida. Um monstro gigantesco Haos sai do casulo. A primeira parte da batalha consiste em correr pelas plataformas e ajudar seu parceiro a alcançar os pontos altos, para que ele o puxe em seguida. Fique atento para deslizar sob obstáculos quando for preciso e disparar com o lança-granadas sempre que o inimigo bloquear a rota (42).



Passando pelo elevador, corra ao redor do monstro para evitar suas passadas de mão e fique atento para ver quando os órgãos vitais do monstro ficam para fora; detone com o lança-granadas.

Durante a fuga pelo corredor, fique com o lança-granadas carregado e atire na mão de Haos; assim que ele erguê-la um pouco, passe correndo e deslize por baixo da porta. Geralmente só é preciso um disparo para afastar a mão, então não perca tempo. Ao final dessa sequência, quando um personagem segura a porta e ou outro escala (43), suba e destrua o **Emblema S** no chão, à esquerda.

Após a cena com Piers, ele vai retardar o monstro enquanto você tem a chance de atacar. Fuzile os pontos vermelhos de Haos até ele entrar na forma de casulo, então use armamento pesado para quebrar o casulo e interromper a regeneração. Imediatamente, aproxime-se



para usar ataques físicos. Quando Haos tentar imobilizar Piers, arraste-se até o monstro para atacar o coração exposto em um único ataque (44).

A fuga passa por uma longa passarela com portais fechado por uma gosma. Piers abre caminho para Chris avançar, seja rápido para não cair com os destroços. Pouco antes do terceiro portal de gosma, olhe para baixo na lateral direita para encontrar o **Emblema T** (45), o último dessa missão.

Prossiga para ver o encerramento da campanha de Chris e Piers (troféu/Conquista "Chamados do dever").



Capitão, eu fiz isso pela BSAA... Pelo futuro..."

Piers, em um momento dramático



Espírito de equipe

Jogando em modo cooperativo online, a brincadeira fica bem mais divertida



RANKING

CAPÍTULO 1

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	50 minutos ou -	90 ou +
A	70% ou +	2	80 minutos ou -	70 ou +
B	60 a 69%	3	81 a 90 minutos	50 a 69
C	50 a 59%	5	91 a 100 minutos	40 a 49
D	50% ou -	+ de 5	+ de 100 minutos	0 a 39

CAPÍTULO 2

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	73% ou +	0	60 minutos ou -	110 ou +
A	70% ou +	2	90 minutos ou -	70 ou +
B	60 a 69%	5	91 a 110 minutos	60 a 69
C	50 a 59%	7	111 a 120 minutos	40 a 59
D	50% ou -	+ de 7	+ de 120 minutos	0 a 39

CAPÍTULO 3

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	60 minutos ou -	90 ou +
A	70% ou +	2	85 minutos ou -	55 ou +
B	60 a 69%	5	86 a 105 minutos	40 a 54
C	50 a 59%	7	106 a 130 minutos	25 a 39
D	50% ou -	+ de 7	+ de 130 minutos	0 a 24

CAPÍTULO 4

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	45 minutos ou -	70 ou +
A	70% ou +	2	75 minutos ou -	55 ou +
B	60 a 69%	4	76 a 90 minutos	40 a 54
C	50 a 59%	7	91 a 120 minutos	35 a 44
D	50% ou -	+ de 7	+ de 120 minutos	0 a 34

CAPÍTULO 5

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	72% ou +	0	43 minutos ou -	50 ou +
A	70% ou +	3	80 minutos ou -	40 ou +
B	60 a 69%	5	81 a 110 minutos	30 a 39
C	50 a 59%	9	111 a 120 minutos	25 a 29
D	50% ou -	+ de 9	+ de 120 minutos	0 a 24

SOBREVIVA EM DUPLA



A interação com seu companheiro, seja ele controlado pela IA ou por outro jogador, é essencial para não sofrer tanto ao jogar na dificuldade Profissional. Eis algumas dicas a serem seguidas:

- Já que conhece o jogo, não seja apressado. Avance devagar para não chamar a atenção de vários inimigos, se isso for possível. Além deles ficarem mais resistentes, você sofrerá danos rapidamente se for muito apressado na progressão.

- Além de avançar devagar, seja o mais tático possível: contra j'avos e zumbis, tente sempre finalizá-los com disparos na cabeça à distância ou com pisões (caso eles estejam caídos próximo a você). Contra as mutações mais resistentes ou contra aglomerações, prefira usar bombas remotas em áreas estreitas, criando um gargalo para causar dano máximo durante a passagem dos inimigos. Granadas incendiárias são extremamente eficientes para derrubar vários zumbis de uma vez.

- Antes de chegar aos pontos críticos (onde a ação não para), recarregue todas as suas armas para não ficar sem munição quando mais precisar. Quando acabar preso no meio do caos, mantenha-se sempre em movimento e busque proteção enquanto troca de arma ou quando precisar de uma pausa para para recarregá-las.

film



JAKE MULLER

Jake só conhece a vida mercenária e tudo para ele se resume a negócios, seja para o bem ou para o mal. Embora tenha ouvido falar do insano Albert Wesker, só recentemente descobriu que é filho daquele homem. Por ser imune ao C-virus, ele tornou-se um alvo e seu sangue carrega anticorpos para salvar o mundo da contaminação mundial. Ele está disposto a ceder uma amostra de seu sangue pela bagatela de 50 milhões de dólares.

SHERRY BIRKIN

Após o incidente de Raccoon City, Sherry ficou sob proteção do governo americano e foi condicionada ao longo dos anos para se tornar uma agente da Divisão de Operações de Segurança. Mais do que uma agente de campo, Sherry carrega uma mutação genética que torna seu corpo quase indestrutível. Ela é encarregada de encontrar e convencer Jake a ajudar o mundo cedendo seus anticorpos para criar a cura do C-virus.

Versátil

Apesar da baixa resistência a ataques físicos, Sherry compensa sua fraqueza usando o bastão elétrico, capaz de atordoar e até matar inimigos com uma descarga poderosa. Ela também carrega a pistola Tiro Triplo, que pode mudar entre o modo automático (usar três tiros seguidos) ou manual (um tiro por vez).





Terror



Ação



Chefes

Nota
10



Arma viva

Desde a sua adolescência, Jake Muller foi treinado para viver como um mercenário. Graças a isso, desenvolveu habilidades que o tornaram mortal com armas ou com as próprias mãos. Ele desconhece a verdade por trás de seu passado, mas a situação muda completamente quando ele é abordado pela agente Sherry Birkin durante uma investida da BSAA contra um grupo bioterrorista no Leste Europeu.

Letal

Jake é o único capaz de usar as mãos de maneira mortífera em combates corpo a corpo, principalmente por sua descendência genética que o torna incrivelmente poderoso. Suas habilidades físicas e confiança fazem dele habilidoso no campo de batalha e um verdadeiro acrobata para superar obstáculos que envolvam saltos.



Silencioso e mortal

Sherry pode não ter grande resistência, mas possui o Bastão Elétrico. Com ele é possível desfeir ataques carregados

e letais (contra j'avos e zumbis), permitindo agir furtivamente já que a arma não emite barulho.



1

CAPÍTULO 1

Após sair do subterrâneo, você passa por um corredor a céu aberto. Repare acima da porta próxima para encontrar o **Emblema A (1)**.

■ Aproveite a confusão entre os j'avo e a BSAA para eliminar os alvos com facilidade e faturar pontos extras de habilidade, mas tenha cuidado com as explosões.

🏆 **Após a conversa entre Jake e Sherry, você vai passar por uma longa trikha em um abismo. Este ponto, jogando Sherry, é o melhor e mais fácil**

lugar para matar dez inimigos usando a arma bastão elétrico com carga máxima (segure **L1 / R1**, aperte e segure **R1 / R2** e, quando o bastão emitir a descarga, solte o último botão). Isso vale o **troféu / conquista "Alta tensão"**.

■ Após usar uma barra de ferro para pular para o outro lado do buraco (2), olhe para o rochedo em frente (3) para localizar o **Emblema B**.

■ Volte por cima para ajudar Sherry a subir. Adiante, quando o helicóptero surgir, mantenha



2



4



5

Rápida e leve
Jogando com Sherry, você alcança lugares que Jake não consegue

o botão de corrida pressionado e avance sem parar (4). Mais adiante, o corredor está cheio de j'avos, escolha entre fugir correndo ou seja rápido para matá-los – priorize o inimigo na metralhadora fixa no ponto alto.

■ O monstro Ustanak vai perseguí-lo. Corra para o fim da rota e pule no final para invadir o edifício. Vá até o banheiro e examine a parede adiante para impulsionar Sherry.

■ **Jogando com Sherry, suba para achar o Emblema C (5) e 2 mil pontos (\$\$).**

■ Chegando no depósito, encare uma leva de inimigos. Detone os latões explosivos para acabar com grupos. No andar superior, em uma saleta, procure a arma Mata Elefante e vá para a porta de saída para atrair Ustanak (6).

■ O grandalhão é rápido, portanto evite ficar perto dele para não ser capturado pela garra retrátil. Atraia o monstro para perto dos latões explosivos espalhados pela área e atire quando ele estiver bem perto. Se você desperdiçou os barris, fuzile o ponto fraco do corpo de Ustanak: a cabeça.

■ Após a batalha, a dupla cai em um buraco. Colete 2 mil pontos na maleta perto da escada (\$\$). Ao subir, vá na área externa e atire no **Emblema D** sobre a porta (7).



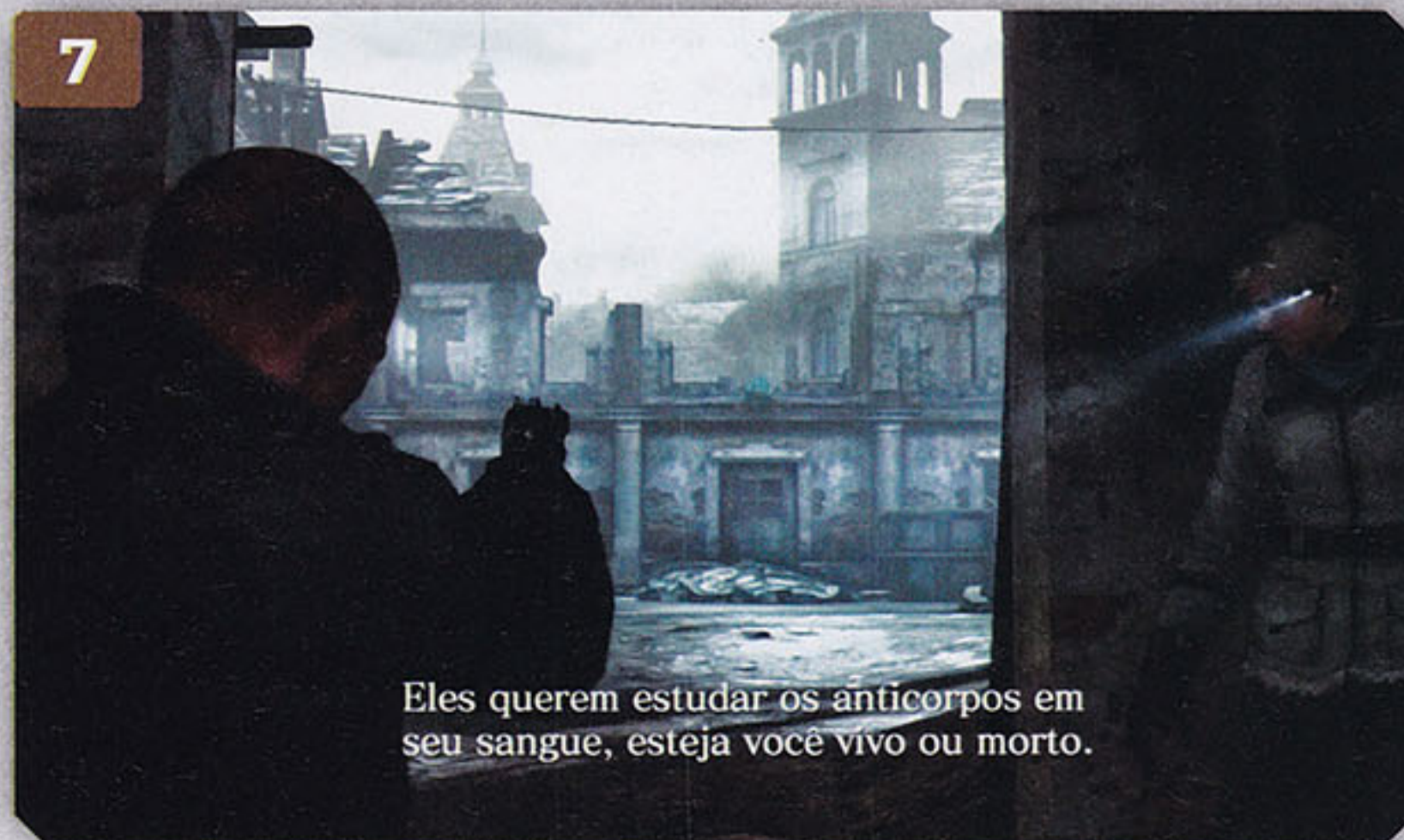
6



3

Acrobático

Jake salta grandes distâncias usando barras de ferro para se impulsionar



7

Eles querem estudar os anticorpos em seu sangue, esteja você vivo ou morto.

Você pode ser a chave para salvar o mundo, Jake Muller

Sherry, cheias de esperanças com Jake



■ Após encontrar Chris e sua equipe, ajude-os a destruir os gigantes Ogroman. Ataque a cabeça ou as costas do monstro – faça isso de um ponto alto e, quando o monstro cair e apoiar na estrutura, aperte o botão que será indicado para pular nas costas do bicho e executar uma QTE (8). Matar um Ogroman vale 4 mil pontos (SS). Faça isso para proteger Finn enquanto ele sabota as baterias antiaéreas.

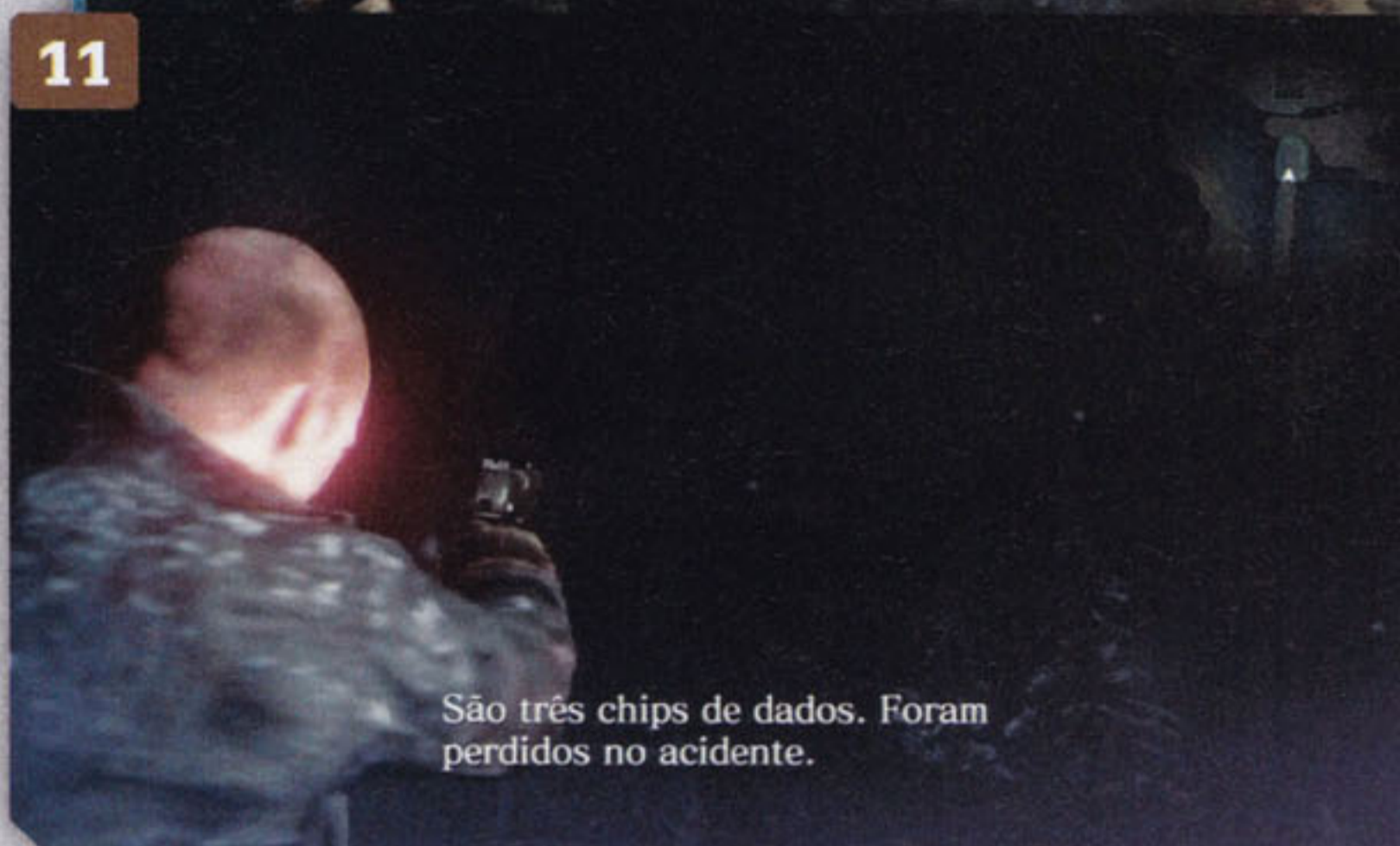
■ Após destruir duas baterias, Finn abre uma passagem pelo subterrâneo que leva à terceira. Elimine todos os inimigos que aparecem, especialmente no ponto alto do edifício próximo.

■ Dentro do helicóptero, fique em movimento para evitar os ataques de Ustanak e atire na cabeça da criatura para causar mais dano (9).

🏆 Ao pular para o segundo helicóptero, tome posse da metralhadora fixa e derrube os helicópteros (10) que carregam o Ustanak. Atenção



Corre, filho!
Durante as cenas de fuga, mantenha X / A para correr e pular obstáculos no caminho



São três chips de dados. Foram perdidos no acidente.



para mirar também nos foguetes lançados contra você e proteja-se das rajadas inimigas. Sobreviva e ganhe o **troféu / conquista** “O poder do dinheiro”.

CAPÍTULO 2

■ Sua missão é achar três chips perdidos no meio da nevasca. Siga as orientações do radar que aparecem no canto superior direito juntamente com o seu rastreador. Ao subir pela primeira escada de metal, pare



e mire no alto da torre de energia (11) em frente para destruir o **Emblema E**. Após descer da plataforma de metal adiante, pegue a arma fuzil de precisão nas proximidades.

■ Fique atento ao encontrar alguns inimigos pela região. Muitos usam roupas que não se destacam na nevasca, há snipers escondidos e ainda têm os casulos que dão origem a insetos mutantes.



■ No ponto onde você pega o chip A há um veículo parado (12) ao lado, investigue a lateral dele e destrua o **Emblema F**. Vá pela ponte e procure por uma pequena cabana para encontrar 4 mil pontos em um baú (SS).

■ Após obter os três chips, vá para a cabana que você viu no início da missão e assista a uma cena. Elimine os invasores com golpes e com a pistola. Quando eles abrirem um rombo na parede da cabana, use granadas de luz para surpreender o grupo e não ser emboscado (13).

■ Use o snowmibile para fugir da avalanche e, após a etapa da avalanche, fique sempre do lado direito da tela para, antes de entrar na caverna, atropelar o **Emblema G (14)**.

■ A fuga leva a dupla para dentro de uma caverna. E, olhe só que coincidência: Ustanak está aqui! A brincadeira agora é a

Obsessivo

Seus atos são avaliados em cada capítulo e rendem títulos. Conseguindo mais de dez títulos distintos (algo

facilimo), vá na opção Placas e depois em Títulos para ganhar o troféu / conquista "Conquista titular".

15



16



17



seguinte: o monstro não enxerga bem, então ele usa insetos como "câmeras de segurança" (15). Esses insetos só enxergam o que estiver na frente deles, então só é preciso esperar eles virarem de costas para correr e destruí-los por trás (eles não ouvem barulhos). Há caçambas de lixo no caminho, esconda-se nelas se for preciso.

■ Partindo do início, vá pela esquerda, mate dois insetos e desça no nível inferior. Agora prepare-se para um truque: há algumas paredes de gelo perto daqui que podem ser destruídas por Ustanak, então deixe os insetos a seguir vê-lo quando estiver perto dessas paredes e corra como o diabo para entrar na caçamba (16). O monstro vai destruir as paredes e, sem achar você, voltará ao ponto de vigia. Mate o próximo inseto e colete 4 mil pontos (SS) no buraco deixado por Ustanak. Prossiga, mate dois insetos, suba à esquerda para achar 2 mil pontos (SS).

■ Desça tudo que puder para chegar em uma nova área ainda mais vigiada após empurrar um

obstáculo. Fique atento com os insetos e contorne a parede da esquerda para descer as escadas e encontrar 5 mil pontos (SS). Fique na área mais alta para ter uma visão especial da rota de vigia dos insetos e mate-os sem se expor. Após limpar a área, vá até a porta (destranque-a) e olha para trás, para encontrar o **Emblema H (17)**. Atire nele e o monstro virá atrás de você, abra a porta e o bicho vai esquecê-lo.

■ Durante a cena de fuga, corra e escorregue pelo buraco no final do caminho. Na área seguinte é preciso pegar o cartão de acesso próximo ao

19



Ustanak. Primeiro, vá para a lateral direita da área e pegue as bombas de controle remoto. Arme o explosivo neste local, vá para a outra lateral e ajude Sherry a subir na plataforma. Quando Sherry pedir por uma distração, detone o explosivo e ela vai coletar o item enquanto o monstro sai. Espere Sherry.

20



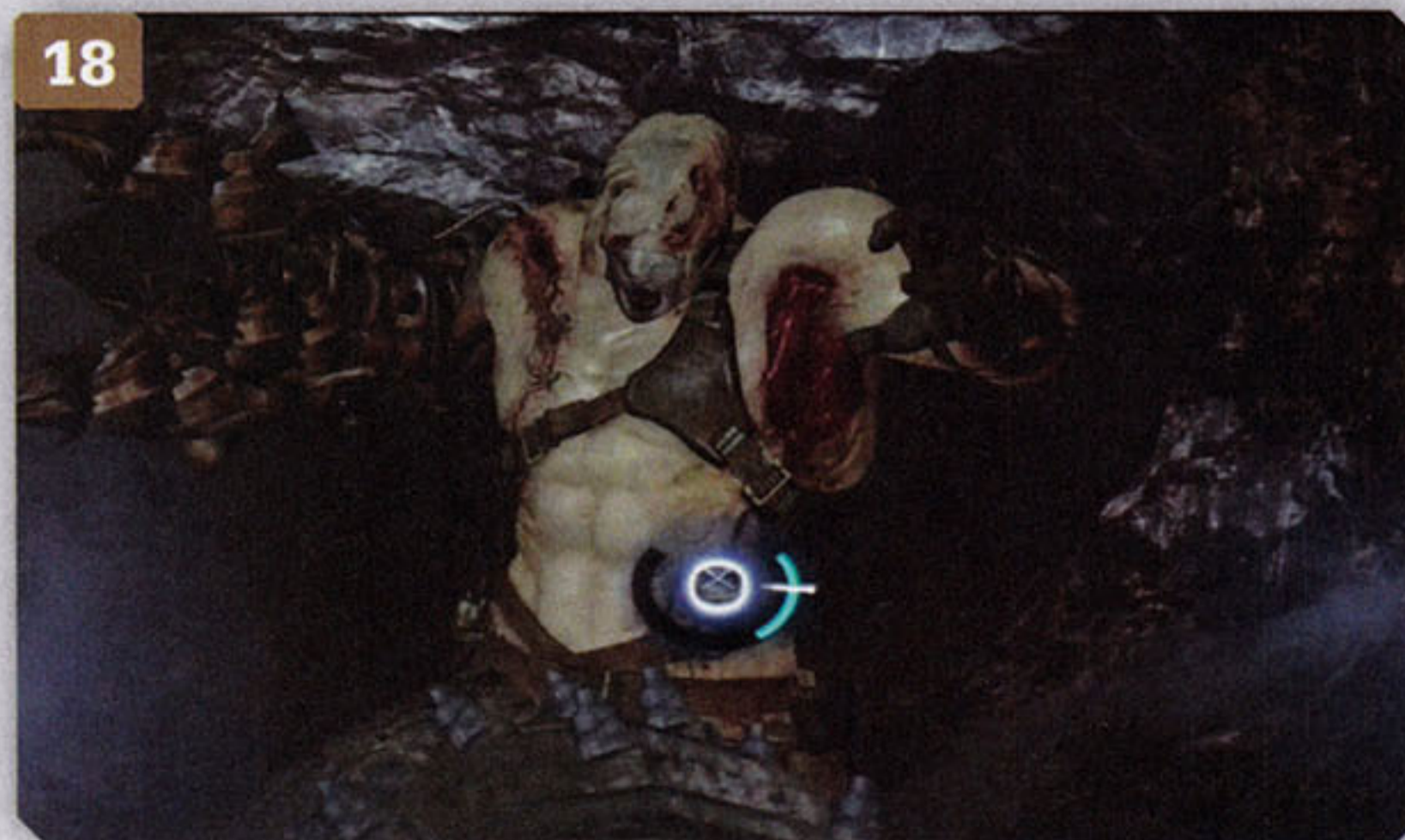
■ Não perca tempo ao ir de uma porta à outra para executar os QTEs ou Ustanak vai matá-lo. Ao subir no veículo de perfuração, esforce-se para eliminar o monstro (18). O final do capítulo vale o **troféu / conquista "Uma consequência revoltante"**.

CAPÍTULO 3

■ Ao fugir, Jake usa apenas as mãos para o combate... e são mais do que suficientes. Livre-se dos inimigos o quanto antes (veja o quadro Mano a Mano à direita) e descanse por alguns segundos para se recuperar do cansaço.

■ No final do caminho, empurre um carrinho (19) e dê a volta para subir no duto. Desça logo adiante e examine o controle para acessar as câmeras

18

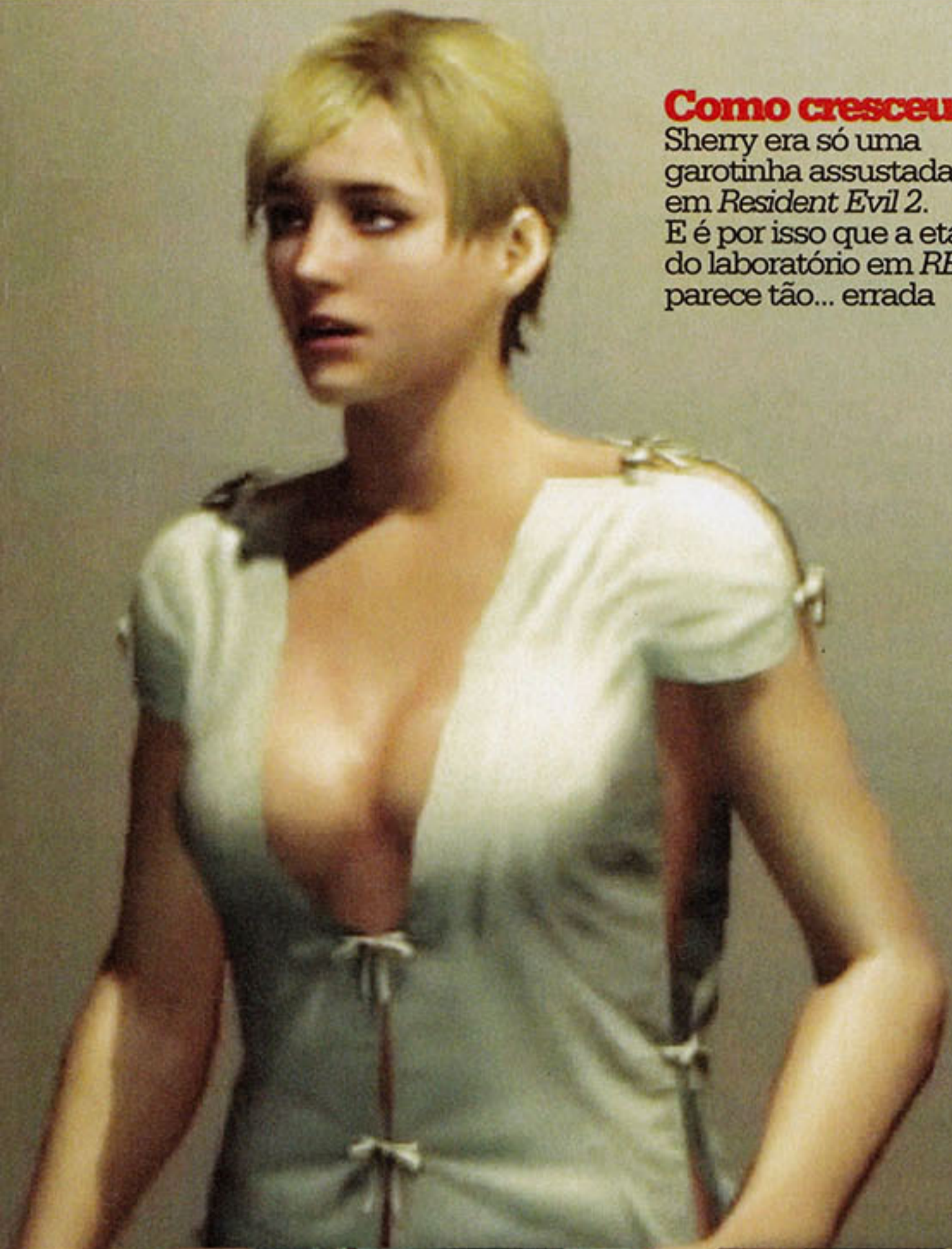


"Cinquenta milhões de dólares. Em dinheiro. Não é negociável..." Jake faz sua proposta para salvar o mundo



Como cresceu...

Sherry era só uma garotinha assustada em *Resident Evil 2*. E é por isso que a etapa do laboratório em *RE6* parece tão... errada



de vigilância. Mude de câmera (aperte **X** / **A**) duas vezes para ver a sala com do **Emblema I**, sobre o armário no canto direito (20). Este emblema só pode ser coletado por Jake.

■ Continue a usar as câmeras para ver Sherry fugir e controle as armas remotas para fuzilar os inimigos que a perseguem. Quando ela interagir com o painel da porta de segurança, use o zoom da câmera para ver a combinação que ela digitou. Saia da câmera e use a mesma combinação na saída (21).

■ Após reencontrar Sherry, abra a porta no final do corredor para encontrar o **Emblema J** entre as caixas na estante (22).

■ Ao subir o lance de escadas, entre no quarto em frente para



pegar uma Medalha de identificação (ID) na gaveta. Pegue IDs ao derrotar inimigos.

■ No salão central, use três medalhas ID na estátua no meio (23) para revelar a porta. Siga por ela e detone os inimigos até acumular treze medalhas. Há outras formas de conseguir medalhas: 1. toque o piano; 2. procure dentro da piscina rosada; 3. empurre o obstáculo na escada perto da piscina; 4. abra a porta ao lado do obstáculo e exploda a mesa para coletar a medalha debaixo dela (porque abaixar ►►

MANO A MANO

Jake é único personagem capaz de usar os punhos como arma. Isso literalmente, já que a opção que habilita as técnicas de combate marciais está dentro do menu de armas. Sair na porrada abre um leque de possibilidades para finalizações.

• Não é preciso segurar **L1** / **L2** para usar os golpes, como acontece com qualquer outra arma. É possível emendar dois ataques, seguido de um golpe poderoso de finalização (que gasta a barra de resistência). Não abuse desse tipo de finalização quando estiver perto de muitos inimigos.



• É possível usar ataques de investida para acertar à distância. Segure **L1** / **L2** e, em seguida, segure **R1** / **R2**. Quando o inimigo estiver no campo de visão, um ponto vermelho vai aparecer sobre ele; solte **R1** / **R2** e Jake vai correr na direção do alvo e pode desviar de disparos quando estiver no pique. Ao acertar o alvo com o primeiro golpe, você pode emendar dois ataques contra alvos próximos, sendo que o segundo hit lança o inimigo para o ar com um soco no peito.



• Após acertar o soco no peito, os ataques físicos emendados em seguida criam uma ampla variação de combinações automáticas e sequenciais contra vários inimigos que estejam por perto (basta continuar usando ataques físicos comuns), só que isso gasta muito da sua barra de resistência – se fizer este tipo de movimento, use um recarregador de energia.



• Se você usar o comando de disparo rápido, Jake dá uma pancada no chão, seguido de um soco no peito do alvo (isso levanta o inimigo caído, se ele for o alvo). Mantenha **L1** / **L2** pressionado depois disso e acerte um ataque de investida, para empurrar violentamente o alvo para longe.



Cobertura

Ao jogar na dificuldade Profissional, o capítulo 3 da campanha de Jake pode se tornar frustrante no trecho de

procura dos medalhões ID. Priorize a morte de inimigos à distância e use cobertura, evitando os snipers.



Alta velocidade

Pilotando a moto, cuidado para não bater demais ou vai explodir... se estiver na garupa, atire nos perseguidores

LT Freio RT Acelerador

para pegar é mais difícil do que simplesmente explodir a mesa).

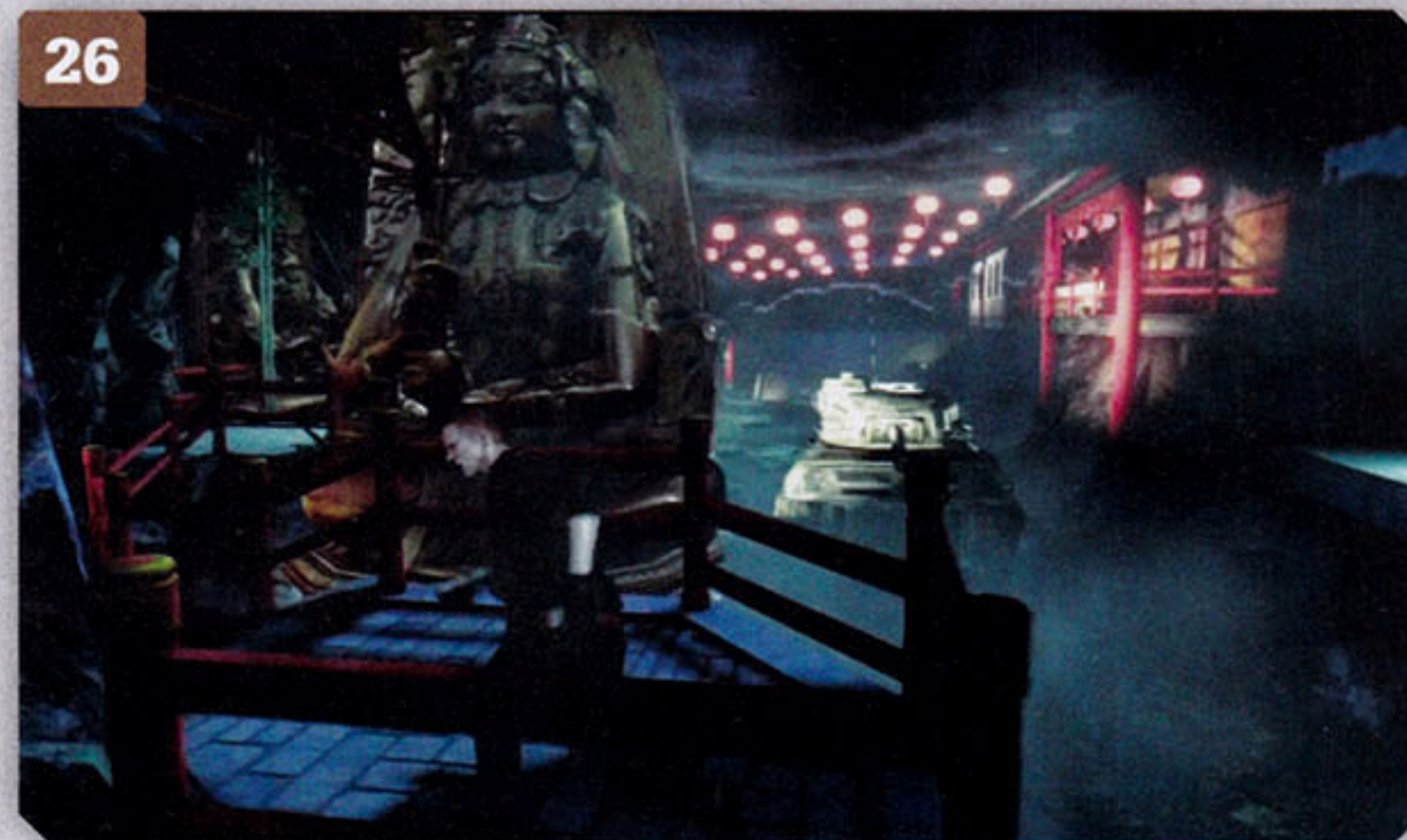
■ Deposite dez moedas na estátua na área central para abrir uma segunda porta. Deposite dezesseis para abrir a terceira porta ao fundo, entre para coletar itens, pontos e a arma Bear Commander.

■ Quando o tanque de guerra aparecer (24), fique atrás da estátua central para ela ser destruída, então procure o **Emblema K** na base de onde estava a estátua (25).



■ Fuja do tanque de guerra até chegar ao lago externo. À direita há uma escadaria de pedra, procure o **Emblema L** atrás da escada, na água.

🏆 Ao final do corredor, acione a alavanca e atraia o tanque para forçá-lo a avançar e girar a estátua, criando um caminho (26) com barra para pendurar até a passagem do outro lado. Abra a maleta para coletar 4 mil pontos (\$\$) e vá para a moto. Complete o episódio para levar o **troféu / Conquista "Vamos explodir esse buraco"**.



CAPÍTULO 4

■ Gosta de velocidade? Bem, cuidado com o deseja, porque agora é hora de pilotar uma moto em alta velocidade em ruas estreitas e sob fogo cerrado. Desvie dos objetos no caminho e dos ataques do helicóptero.

■ No controle de Sherry, sua missão é mirar nos barris para explodir inimigos e cuidar dos inimigos que se aproximam com tudo. Essa etapa fica muito mais tranquila se você tiver uma habilidade em nível avançado que garanta uma mira melhor.

■ Sherry fica pendurada no helicóptero. Seja rápido para voltar e pegue-a antes que a garota caia – fique atento com os QTEs para fazer o salvamento (27). Ao longo do caminho, desvie dos carros e obstáculos.

■ Com Sherry, preste atenção logo após Jake desviar do caminhão de combustível e destrua o **Emblema M** no alto do prédio à esquerda, antes de explodir o veículo (28).

■ No final da fuga de moto, elimine todos os inimigos na área aberta, ao mesmo tempo em que evita os ataques do helicóptero (mantenha-se em movimento para ficar fora do holofote). Após o helicóptero lançar um míssil, use a barra de metal para alcançar uma porta (ajude Sherry) (29).

🏆 Avance e elimine mais inimigos, enquanto Chris e Piers cuidam do helicóptero. Seja rápido para chegar no alto do prédio, após deixar Sherry um pouco para trás, e o



“**Morrer por dinheiro é uma coisa, é minha escolha. Mas morrer por nada...**” Jake



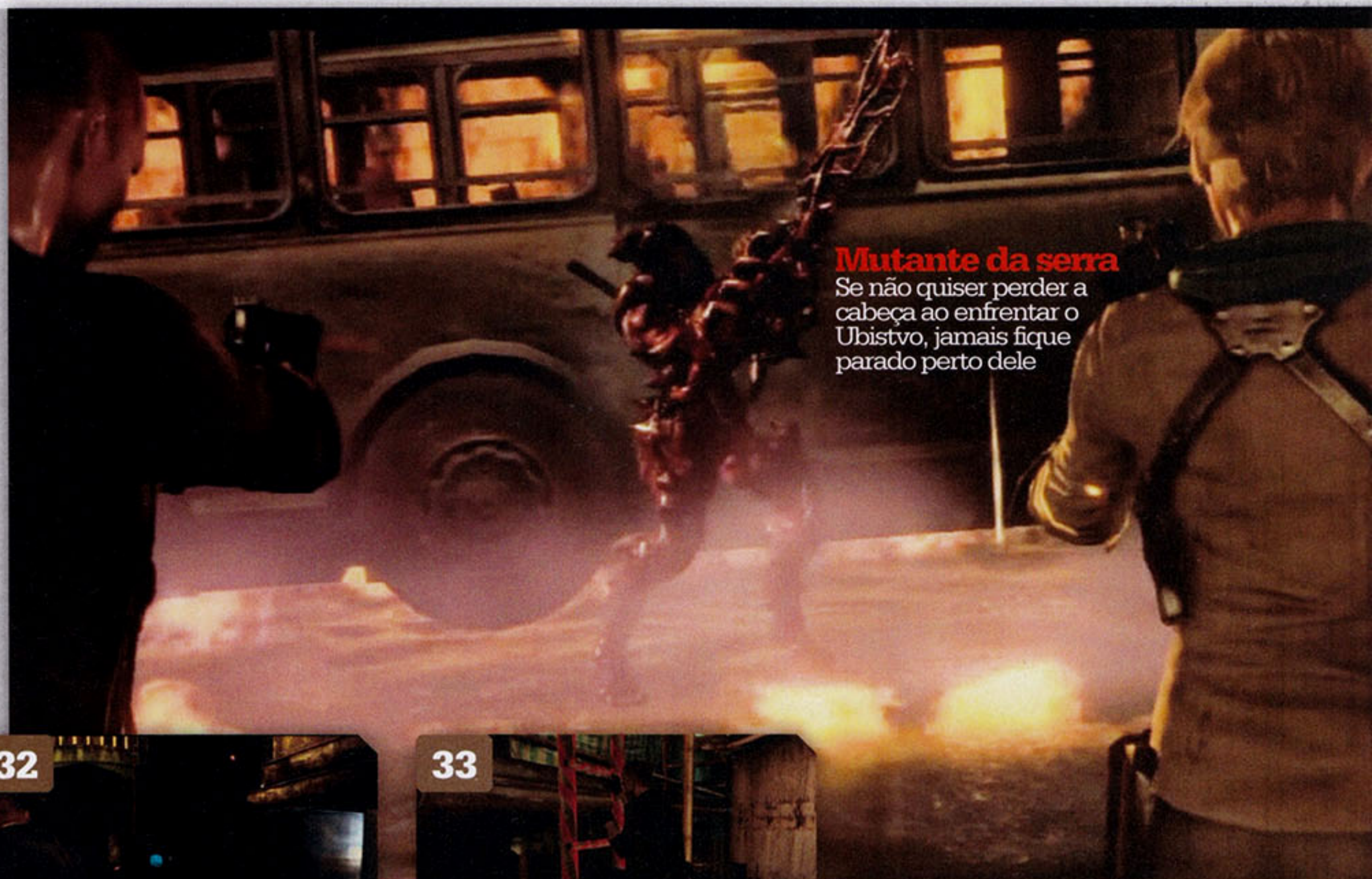
helicóptero ficará sobre você. Depois que inimigos descerem de rapel, suba pela corda e dê um tiro na cabeça do piloto (30) para conseguir o **troféu / conquista “Escolha Difícil”**.

■ Passando por um longo beco, você cruza uma rua com um carro vermelho de capô branco tombado (31). Atrás dele está o **Emblema N**, sobre um veículo.

■ Bem mais a frente, após subir seis lances de escada dentro de um prédio, investigue a área para encontrar uma caixa com 4 mil pontos (SS). Destrua as caixas à esquerda antes de avançar por uma passarela quebrada e pegue a espingarda.

■ Ao tentar atravessar a citada passarela, Jake / Sherry vai cair na rua. Antes de avançar, destrua o **Emblema O** atrás do caminhão tombado (32).

■ Sobrevivendo à horda de inimigos na rua, adiante, após subir por uma escada de metal vermelha, olhe para a rua, para avistar o **Emblema P** (#33).



Mutante da serra
Se não quiser perder a cabeça ao enfrentar o Ubistvo, jamais fique parado perto dele



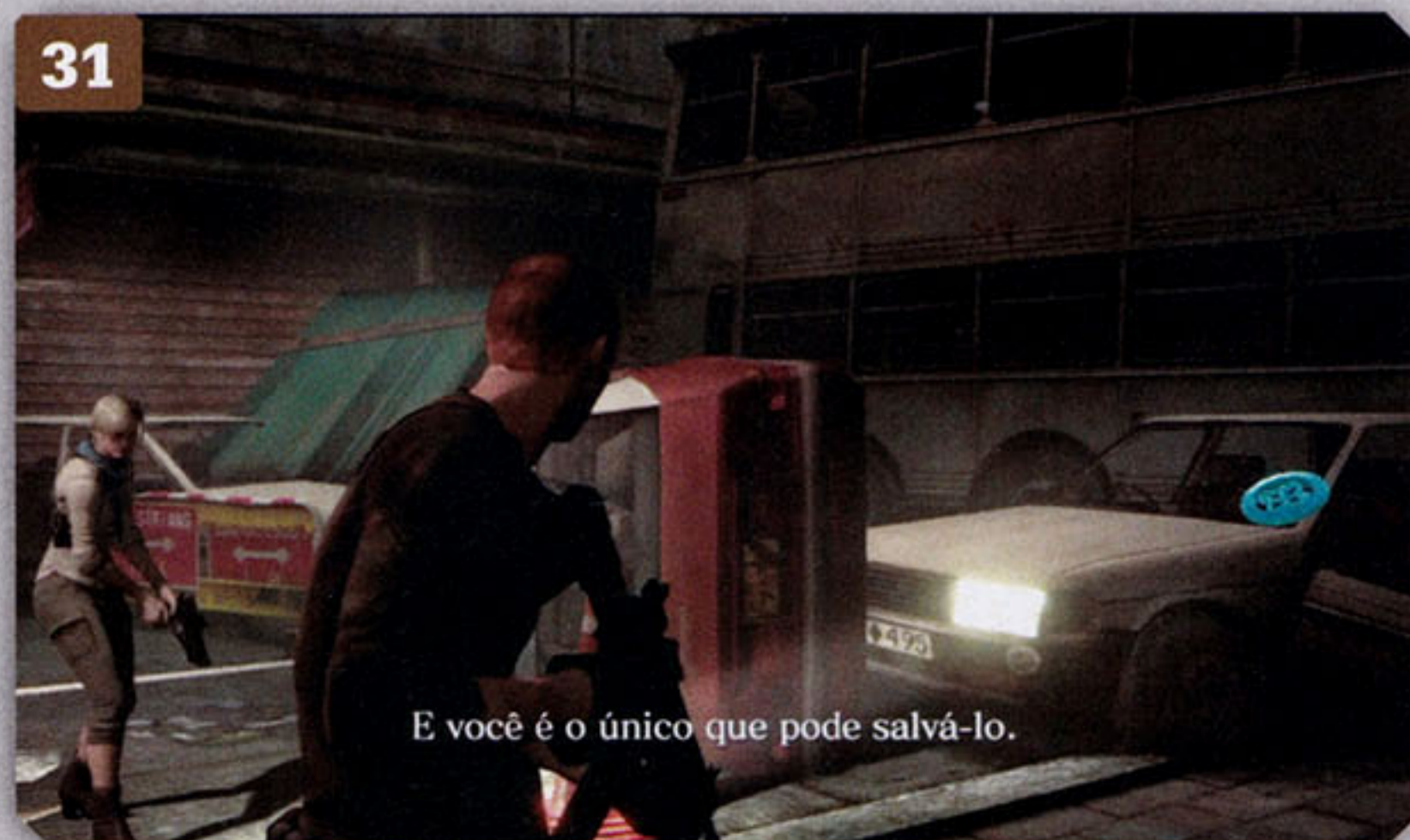
■ Adiante Ubistvo o espera. Trata-se de um mutante com uma serra feita de ossos no lugar da mão direita. Ele tira MUITA energia, mas não é difícil evitar os seus ataques. Fique sempre em movimento e longe do alcance dele, enquanto descarrega suas armas nele – tiros na cabeça são mais efetivos. Abuse de bombas remotas no alto de plataformas, perto de escadas (o monstro vai subir atrás de você, detone-o). Quando a criatura cambalear, aproxime-se para usar ataque físico. Colete os 4 mil pontos (SS) que ele deixa cair ao morrer.



■ Após a cena com Leon e Helena, Ustanak dá as caras. Ignore-o por enquanto e vá para o alto dos contêineres e derrube caixas com tanques inflamáveis pelo local, então atraia a atenção do monstro (ou ordene para a sua equipe a recuar) e atire nos tanques. Se Ustanak capturar um aliado, aproxime-se dele para executar um ataque; caso você seja capturado, terá que executar um QTE para se libertar. Se não for suficiente, use algumas bombas remotas para finalizar o serviço (mande a equipe atacar a criatura, vá

por trás dele, plante a bomba e afaste-se para detoná-la).

🏆 O resto da missão passa por uma rápida viagem de barco com alguns QTEs, seguido de mais um combate com Ubistvo e alguns j'avos (bombas remotas e explosivos ajudam a causar dano coletivo). Ligue a barca seguinte e, mais adiante, derrote de vez o Ubistvo (ele estará mais lento, porém, nem por isso menos perigoso) – se estiver jogando com Sherry, a garota vai encarar uma batalha solo com o monstro antes do fim da criatura teimosa (34) (**troféu / conquista “A fuga continua”**). ▶▶



E você é o único que pode salvá-lo.



CAPÍTULO 5

■ Na sala inicial, ajude Sherry a passar pela abertura no alto (35). Quando recuperar as suas armas, volte à sala inicial e destrua o **Emblema Q** no alto da parede, atrás do cano (36).

■ Você vai encarar a criatura Rasklapanje. Esse ser pode ser destruído em pedaços e, ainda assim, cada membro vai seguir você (37). Destrua os pedaços isoladamente e fique atento as saídas do esgoto, pois uma mão boba sempre pode saltar para tentar pegá-lo.

■ Ative a alavanca adiante para ligar o elevador, depois acione o painel da porta para chegar a uma área com uma plataforma móvel acima do tanque de metal derretido. ▶▶

Perseguidor implacável

O Ustanak é a pedra no sapato de Jake... o tipo de inimigo que não vai parar até capturar seu alvo



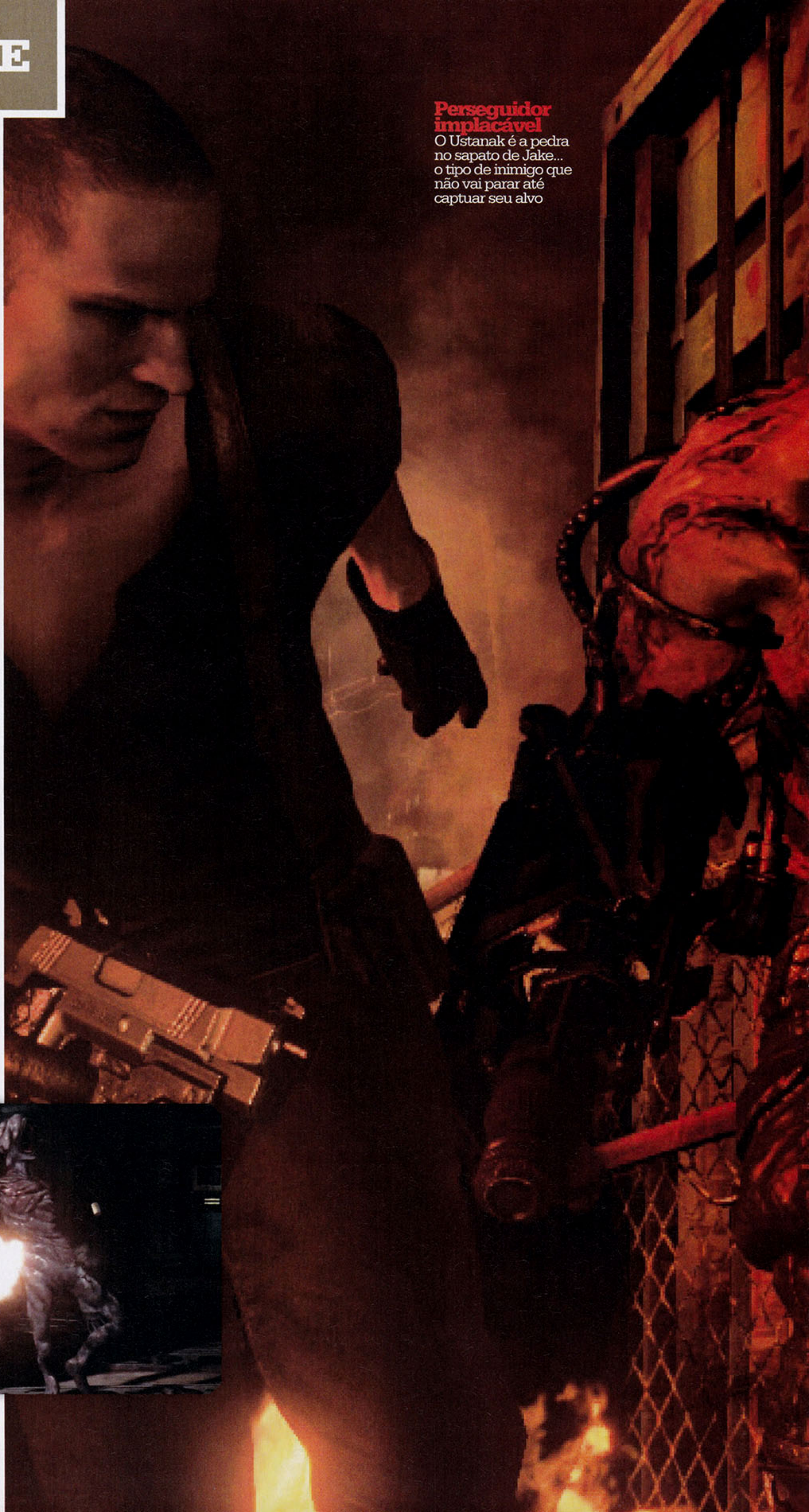
35



36



37





Personalizado

Terminando um capítulo ou uma campanha, personalizar sua Dog Tag (seu avatar de jogo exibido quando

estiver jogando Resident Evil 6 online), para conseguir o troféu / conquista "Confira a cachorrada".

Quem bate mais forte

Jake é tão casca grossa que decide acertar as contas com o Ustanak no mano a mano



■ Suba nesta plataforma, desembarque na sala acima e acione a alavanca ao lado da entrada, para abrir a porta C na plataforma que sobe e desce – explore o final do corredor ao lado da alavanca, para encontrar o **Emblema R** em um armário na saleta (38). Vá para a porta C.

■ Acione outra alavanca para abrir a porta G (ou porta I, se estiver com Sherry). Volte para a plataforma e acesse a nova passagem – jogando com Jake, primeiro entre pela porta D para pegar munição e 5 mil pontos de habilidade (SS).

■ Acione a nova alavanca para ativar o elevador e, após a sobrecarga, acione outra alavanca ao final do corredor para travar a plataforma. Elimine os inimigos, seja rápido no QTE e aperte X / A rapidamente para não ser esmagado pela plataforma. Após a cena com Chris, acione a alavanca para ativar as plataformas móveis e elimine os soldados mutantes que aparecerão durante a subida.

■ Chegando ao salão de metal derretido, o Ustanak aparecerá MAIS UMA VEZ!!



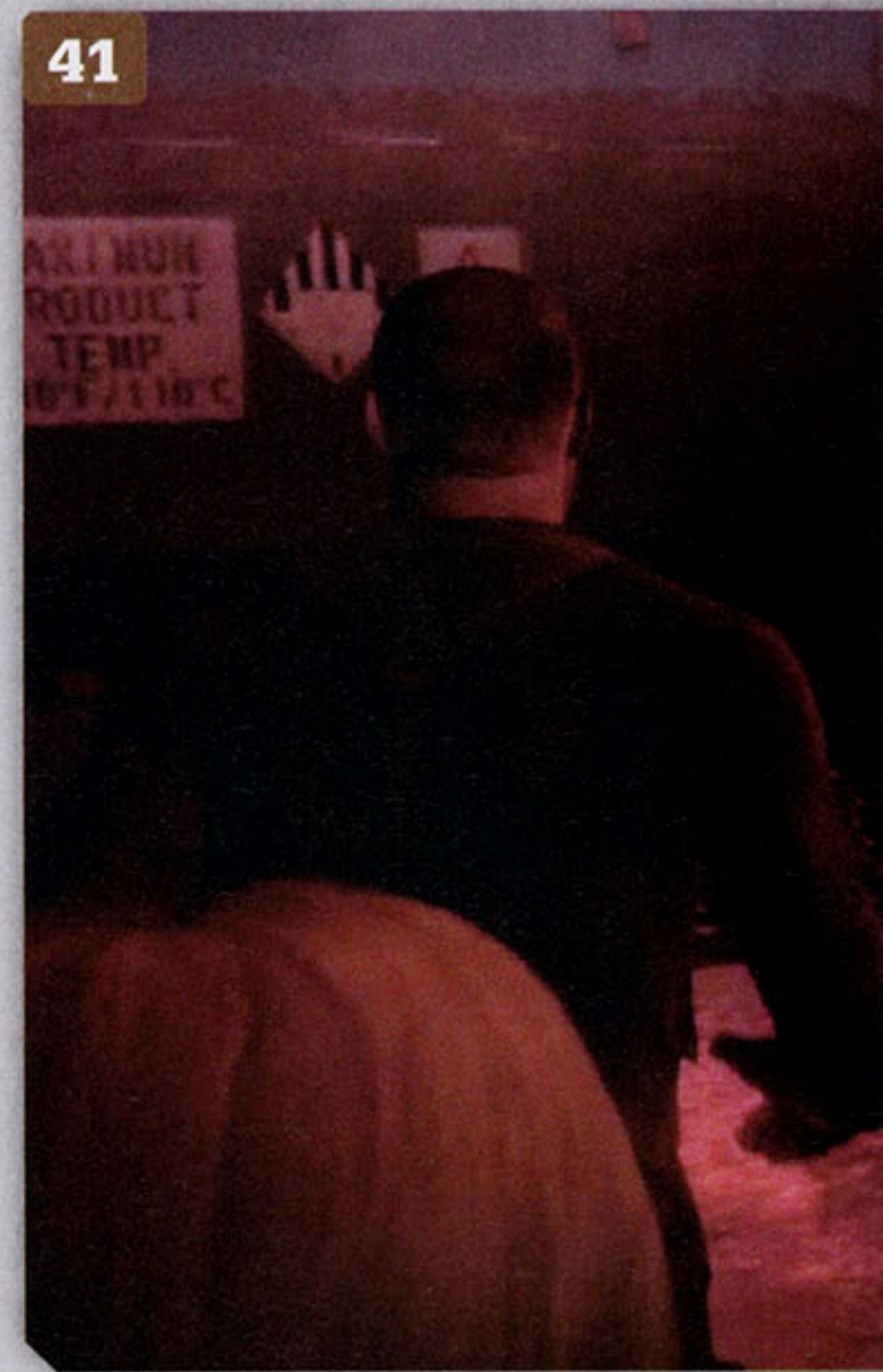
■ Corra em direção ao final do caminho e empurre a caixa de metal. Ao descer, ignore Ustanak e corra pela plataforma à direita até o final da para avistar o **Emblema S** no cano mais à frente (39). Depois disso, acerte o inimigo à distância, mas tenha cuidado quando ele balançar a bola de ferro (corra para os lados).

■ Após cair das plataformas de metal, ande ao redor do monstro e, quando ele girar a bola de ferro, se jogue no chão para evitar o dano. Cuidado com os pontos onde o metal derretido respinga – por outro lado, se você demorar na batalha, os respingos de metal derretido se “convertem” em pontos de habilidade depois que secam. Se tiver bombas remotas, plante-as perto do Ustanak quando ele estiver recolhendo a bola de ferro (ele demora alguns segundos), além de descarregar suas armas nele.

■ No resto da batalha, Jake sairá na mão com o Ustanak (40). Fique atento para usar os comandos QTE para evitar os ataques, ao mesmo tempo em que acerta o inimigo – use Counters para uma reação mais efetiva. Os comandos aqui são:

- **Combo:** toques no L1 / LT
- **Investidas:** segure R1 / RT

■ Após a batalha, você encontrará o **Emblema T** adiante (41). O resto do caminho o leva até uma plataforma que se move em alta velocidade (ok, altíssima, para dizer a verdade). Adivinhe quem vai aparecer... Ustanak!!! Desta vez, use L1 / LT e R1 / RT para se afastar do monstro (aperte e segure um botão, depois aperte e segure o outro) – quando ele atacar, use a combinação de botões indicadas na tela para desviar. O ataque final consiste em chegar na arma antes de Ustanak alcançar os heróis (42). Você terminou mais uma campanha... e tem mais desafios pela frente (troféu / conquista: "Vejo você por aí").



Não se preocupe comigo, eu sei me cuidar!
Você que precisa de ajuda Sherry



40

mbinação de socos Durante pos



42

Meu Deus! O que é preciso para se livrar desse cara!?

RANKING

CAPÍTULO 1

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	40 minutos ou -	60 ou +
A	70% ou +	2	60 minutos ou -	40 ou +
B	60 a 69%	5	61 a 85 minutos	30 a 39
C	50 a 59%	7	86 a 105 minutos	20 a 29
D	50% ou -	+ de 7	+ de 105 minutos	0 a 19

CAPÍTULO 2

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	30 minutos ou -	60 ou +
A	70% ou +	5	60 minutos ou -	50 ou +
B	60 a 69%	7	61 a 80 minutos	40 a 49
C	50 a 59%	9	81 a 110 minutos	20 a 39
D	50% ou -	+ de 9	+ de 110 minutos	0 a 19

CAPÍTULO 3

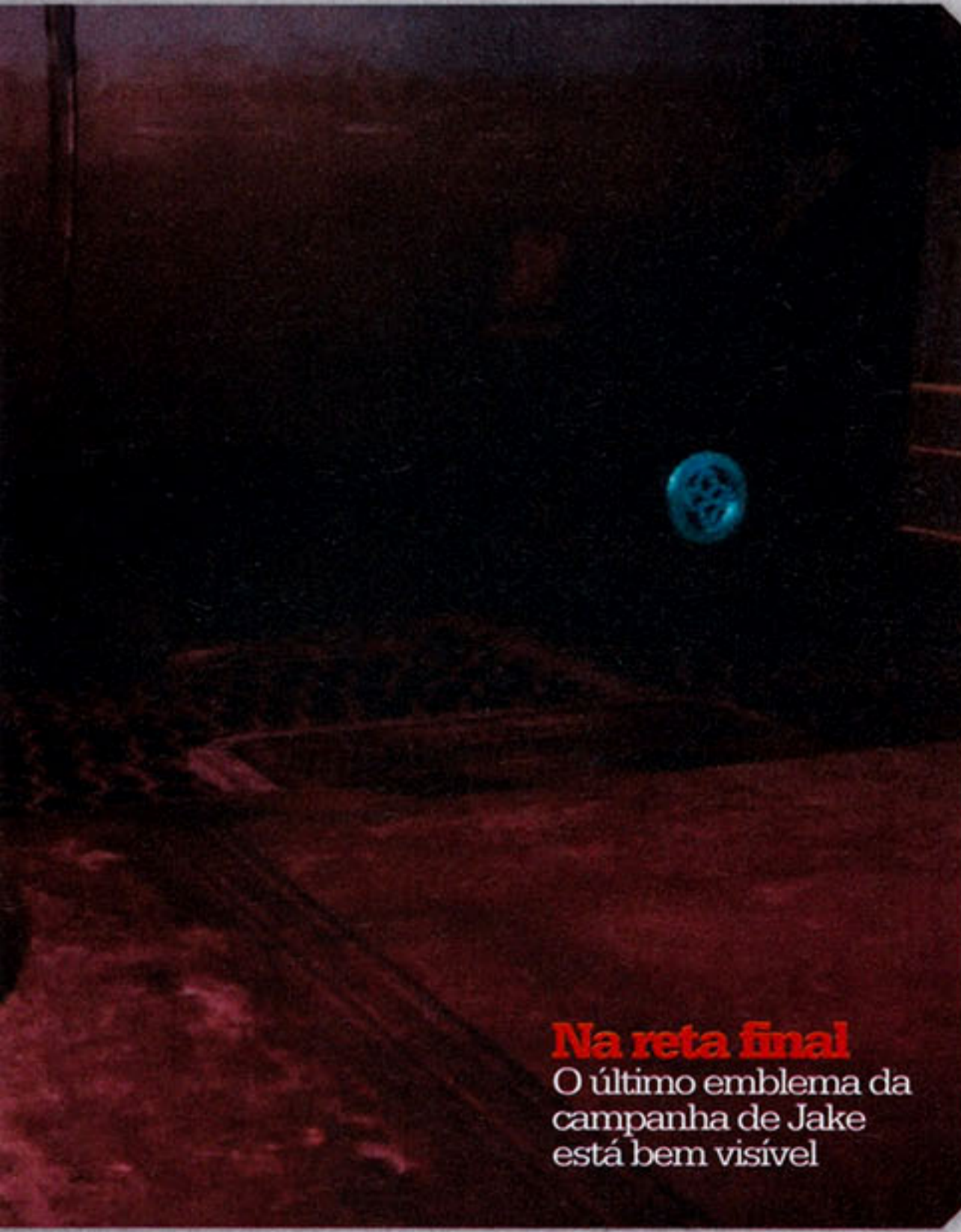
Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	35 minutos ou -	60 ou +
A	70% ou +	2	60 minutos ou -	55 ou +
B	60 a 69%	3	61 a 80 minutos	40 a 54
C	50 a 59%	5	81 a 110 minutos	30 a 39
D	50% ou -	+ de 5	+ de 110 minutos	0 a 29

CAPÍTULO 4

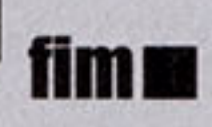
Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	45 minutos ou -	80 ou +
A	70% ou +	5	80 minutos ou -	40 ou +
B	60 a 69%	7	81 a 110 minutos	30 a 39
C	50 a 59%	9	111 a 140 minutos	20 a 29
D	50% ou -	+ de 9	+ de 140 minutos	0 a 19

CAPÍTULO 5

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	80% ou +	0	35 minutos ou -	10 ou +
A	70% ou +	2	55 minutos ou -	5 ou +
B	60 a 69%	3	56 a 85 minutos	3 a 4
C	50 a 59%	5	86 a 110 minutos	2
D	50% ou -	+ de 5	+ de 110 minutos	0 ou 1



Na reta final
 O último emblema da campanha de Jake está bem visível





ADA WONG

Nos últimos anos, as habilidades de espionagem e infiltração de Ada se mostraram de grande valor para Derek Simmons, Conselheiro de Segurança Nacional do presidente Adam. Mas ela descobriu tarde demais que foi envolvida em um perigoso jogo político.

Espiã

A campanha de Ada é uma mistura de ação e furtividade, na qual ela atua nos bastidores de uma crise mundial. Para limpar seu nome, ela procura ajudar Leon, Helena, Sherry e Jake a completarem suas respectivas missões, ao mesmo tempo em que se beneficia dos acontecimentos para destruir o banco de dados sobre o vírus mantido por Derek.





Terror
★★



Chefes
★★

Nota
8.0



Agente misteriosa

Ada invade um submarino para encontrar informações sobre sua nova missão, mas descobre que seu contratante está “jogando” com ela. Em pouco tempo a agente torna-se alvo da BSAA e FOS, acusada de espalhar o C-virus. Ada precisa reunir informações para limpar seu nome e destruir o banco de dados da Neo-Umbrella para impedir que o incidente de Raccoon City se repita em escala global.

No alvo

Ada é extremamente ágil e também é a única capaz de usar a besta balestra, com flechas que podem pregar alvos na parede ou disparar flechas explosivas – ela também carrega a submetralhadora “Caixa de Munição com 50”.

Caçador de monstros

Mate mais de 500 zumbis e 500 j'avos para garantir os **troféus / conquistas** "Massacre zumbi" e "Genocídio de

J'avo". Se não ganhar isso ao final das quatro campanhas, brinque um pouco no modo Mercenários.



Por trás da verdade

A campanha de Ada serve para amarrar os pontos das outras três campanhas e mostrar como a crise com o novo vírus teve início

CAPÍTULO 1

Jogar com Ada é diferente dos demais personagens. Na primeira parte deste capítulo o objetivo é agir furtivamente, tanto para economizar munição quanto para evitar que o alarme seja tocado, evitando que uma horda de soldados apareça.

■ Opte por finalizar os inimigos com ataques-surpresa. Ataque pelas costas ou espere até que eles se aproximem, neste caso fique encostado em paredes nas esquinas dos corredores para observar os movimentos. Só use a metralhadora em último caso. Quando encontrar um grupo de inimigos, atire usando a Balestra com flechas explosivas para danos coletivos (1).

■ Após a breve cena olhando para uma sala com um botão

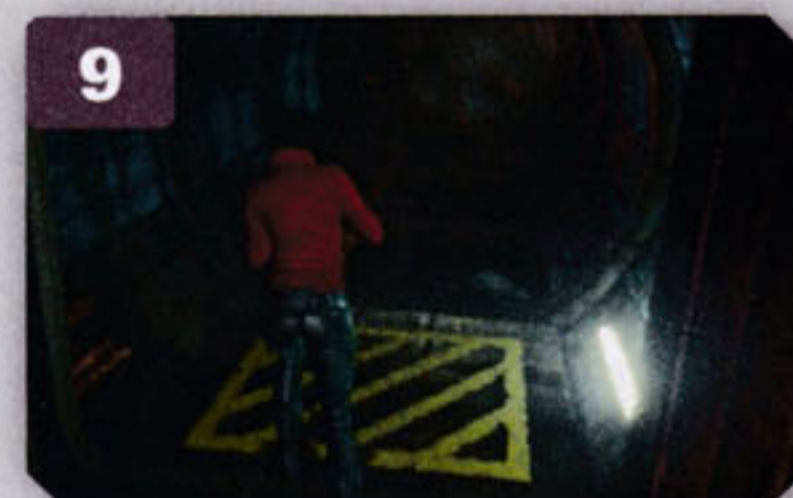


Jake Muller foi localizado na República da Edônia.

vermelho, livre-se dos inimigos e, do lado direito do corredor, encontre o **Emblema A (2)**.

■ Na sala adiante, examine a cabeça de carneiro (o troféu) presa na parede para erguer os chifres e dê a volta para espiar pelo buraco e ver a figura de uma cobra. Examine os quatro painéis com figura giratória (3) e em cada um deles deixe o pedaço da cobra para formar a figura completa na porta. Acione o painel ao lado.

■ No corredor com detector de movimento no chão, uma placa que se destaca pela luz (4),



use-a a seu favor: espere os inimigos se aproximarem-se, então pise no painel para a metralhadora de vigilância fuzilar quem estiver mais próximo (mantenha o inimigo entre você e a metralhadora), então recue em seguida.

■ Após ativar o projetor (5), o alarme será tocado. Esqueça a furtividade e parta para o ataque direto – use flechas explosivas se houver dois ou mais inimigos juntos. Disparos à queima-roupa podem prender os inimigos na parede temporariamente (6), permitindo finalizar rápido.

■ Durante a fuga, você vai chegar em uma sala com vários inimigos e uma metralhadora de vigilância. Pise no painel para ativá-la e fique sob a arma para



que a mira detecte os inimigos e ajude-o a se livrar deles.


■ Entrando pela porta escrito "Engine Room". Logo no começo do corredor há uma coluna, dê a volta por ela para encontrar o **Emblema B (7)**. Mais à frente você encontra a Espingarda tática sobre a mesa (tiros na cabeça com ela são efetivos contra vários inimigos).

■ Quando o submarino começar a afundar, você terá uma sequência de fuga (**8**) (atenção para um ou outro OTE que vai rolar). Quando a água começar a invadir os corredores, seja rápido para subir por uma sequência de escadas de metal. Ao final de uma dessas subidas há uma hélice bem na sua frente (**9**). Ignore o corredor e entre pela passagem pequena na parede à esquerda (há uma placa de Caution acima da passagem) para encontrar o **Emblema C** ao lado de uma escada (**10**).

■ Após a cena em que Ada chuta a porta para selar a



invasão da água, mais adiante no corredor você vai passar por uma criatura de insetos mutantes (**11**). Ignore-a e, no final do corredor, encontre o **Emblema D (12)**. Faça o caminho inverso para a escada levá-lo a um painel sem energia. Investigue o caminho abaixo para mergulhar e chegar na alavanca que reativa a energia. Volte e ative o painel.

 Uma contagem começa no alto da tela e vários inimigos surgirão. Elimine todos (atenção especial ao inimigo em forma de inseto, ataque o maior)



ao mesmo tempo em que responde às perguntas de segurança (**13**) – sempre que tiver que responder, examine o painel novamente. Quando o sistema destravar as portas, examine a parede próxima do painel para concluir a missão (**troféu / conquista "Eu, espião"**).

CAPÍTULO 2

■ No começo da missão há uma cova aberta (**14**): antes de entrar nela, destrua o **Emblema E** atrás da lápide. No baú mais adiante, atire na trava dele (**15**) para ter acesso ao pedaço A do brasão da família Simmons. Livre-se dos zumbis para abrir a porta.

■ Na área externa, examine a porta (**16**) para usar o pedaço do brasão e abrir outra cripta. Pegue a chave para abrir o portão seguinte e, na próxima sala, você encontra o Fuzil de precisão. Empurre a coluna com a alavanca para baixo do corpo pendurado e derrube-o para abrir o compartimento no chão e pegar a parte B do brasão. ▶▶



PONTOS DE HABILIDADE EXTRA



Se você tiver um pouco de paciência, pode acumular cerca de 20 mil pontos de habilidade para cada 15 minutos de partida. Escolha o capítulo 2 da campanha de Leon e faça o seguinte:

- 1** Jogue na dificuldade Iniciante e pule todas as cenas de CG.
- 2** Ignore os inimigos no cemitério e vá ao casebre.
- 3** Mate o cachorro para pegar a chave e chegar na catedral (ao se separar de seu aliado, mate os três zumbis que gritam no caminho, cada um deixa 1.000 pontos).
- 4** Mate os inimigos na entrada da catedral e pegue os pontos deixados por eles (os zumbis que gritam e os Bloodshots dão ótimas pontuações).
- 5** Entre na igreja e, após o jogo salvar, saia da partida e recomece o capítulo repetindo este processo. Este é um método eficiente para comprar habilidades.

Caçador de medalhas

Cada ato seu gera resultados na avaliação ao fim de cada capítulo e, conseqüentemente, rende medalhas.

Existem centenas delas, então seja ousado e tente fazer coisas diferentes sempre que rejogar um capítulo.



■ Empurre as cadeiras sobre os cabos elétricos (17) (derrube o zumbi no último espaço) para abrir o portão.

■ Volta ao portão de entrada e examine a alavanca, use a Balestra para pegar os zumbis na parede e pegue o anel da família Simmons no baú (18). Use-o para abrir a porta na sala onde derrubou o corpo.

■ Use o gancho para subir no telhado das criptas e chegar em outra área subterrânea. Zumbis carregam peças para abrir a porta da caveira, vá atrás deles – acerte as partes desprotegidas dos zumbis que usam pedaços de armadura. Pegue o dente de ouro (19).

■ Na sala seguinte, após afundar no chão, arraste-se



rápido para evitar a serra circular e livre-se dos zumbis no final da passagem – use a espingarda de assalto para vencer o zumbi gordão na saída. Pegue o olho vermelho de caveira na sala seguinte.

■ Volte ao salão inicial e use os itens recuperados na caveira para pegar a parte C do brasão no baú. Escale adiante para voltar ao pátio externo e abra a porta. Ao entrar na nova cripta, olhe para trás e para cima para localizar o **Emblema F** em um dos cantos (20).



■ Após a cena com Leon e Helena, acerte alguns disparos de espingarda na forma mutante de Deborah, depois acompanhe Leon até o final da descida para encarar a mutante outra vez.

■ A criatura vai se esgueirar pela parte alta do salão. Atire até fazê-la expor os tentáculos e destrua os pontos amarelos. Proteja Leon enquanto ele usa ataques físicos (atire nos barris explosivos para derrubá-la).

■ Acompanhe Helena e proteja Leon durante a descida pela plataforma (21). Já no carro de mineração, fique atento para abaixar ao passar pelos pontos baixos (aperte **X** / **A**). Ao mesmo tempo, atinja os pontos brilhantes das garras de Deborah (atire com a espingarda, se possível) – atire nos barris explosivos em alguns

pontos do trilho. Ao fim da descida, dê o tiro de misericórdia na garra restante de Deborah.

■ Ao descer pelo elevador adiante, passe por baixo da grade à esquerda para avistar o **Emblema G** ao lado de uma pilha de caixas junto da água (22).

■ Derrote todos os zumbis gigantes da área para ganhar pontos de habilidade extra (**\$\$**), além de pegar a chave para abrir a porta seguinte. Derrube mais um gordão e dois mutantes de carapaça. Ao descer pelo buraco, encontre o **Emblema H** na parede ao lado.



Logo adiante, derrube mais aberrações com carapaça (use bomba remota em pontos estreitos para causar dano em vários inimigos simultâneos) e vá ao laboratório (**troféu / conquista "Constrainteligência"**).

CAPÍTULO 3

■ O começo da missão consiste em avançar até a rua com várias barraquinhas, onde alguns j'avos vem pulando em sua direção – ao final da rua, encontre o **Emblema I** (23) na última barraca da esquerda.

■ Na rua seguinte, onde civis



Os arredores
Cuidado com os dois zumbis gordões que andam por esta área



são fuzilados, avance até onde eles caíram e entre à direita, voltando por trás da barraca, para achar o **Emblema J** na mureta vermelha (24).

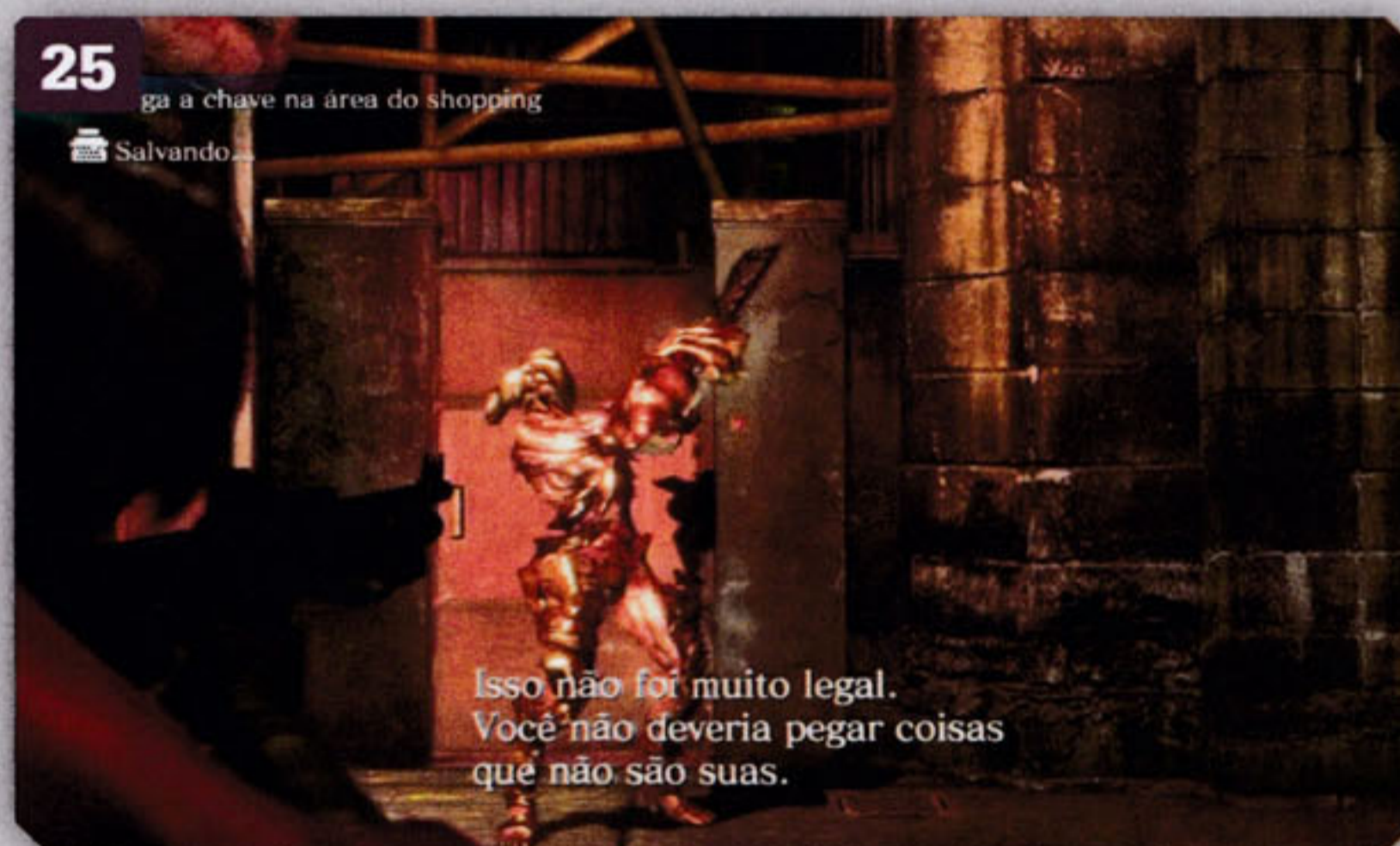
■ Mais adiante na rua, elimine os lagartos à distância ou use a bomba remota em um ponto estreito e chame a atenção deles para a armadilha (se não for suficiente, disparos à queima-roupa com espingarda resolvem seu problema).

■ Vai rolar uma cena com o monstro Ubistvo, aquele mutante da serra elétrica. Corra ao longo das plataformas até chegar ao portão e escapar. Mate alguns zumbis na próxima rua para pegar a chave e volte a reenfrontar Ubistvo (25). Fique distante do bicho (ele é lento, mas faz investidas repentinas), e ataque com flechas explosivas e abuse de bombas remotas em pontos estreitos para detonar a criatura rapidinho e recuperar a chave (26) – cuidado com os zumbis caídos pela área.

■ Chegando ao ônibus em movimento (27), o Ubistvo reaparece. Desvide do ataque dele (pule para a lateral do ônibus e use o gancho para dar a volta) e abaixe-se para evitar ser derrubado pela placa (28).



Com estilo
Os ataques de finalização de Ada combinam charme e eficiência



25
ga a chave na área do shopping
Salvando...

Isso não foi muito legal. Você não deveria pegar coisas que não são suas.



26



28



27

DETALHES IMPORTANTES



Uma vez que comprar e equipar as habilidades de munição infinita para suas armas favoritas, é necessário ativar o efeito da habilidade. Essa ativação é feita na tela de pré-configuração antes de iniciar a campanha (ou após escolher jogar um capítulo específico) do personagem. Caso não faça isso, mesmo que tenha a habilidade equipada, ela não vai funcionar. O melhor de tudo é que usar essa habilidade não impede você de ganhar troféus / conquistas – como complemento, tenha a habilidade Médico de Campo. Outro detalhe importante é que se o seu videogame estiver online enquanto joga Resident Evil 6, a opção "Pause" fica desabilitada durante a partida (o mesmo vale ao jogar algum modo online).



■ Quando o ônibus parar, acerte o **Emblema K (29)** na construção de bambu, do lado esquerdo ao fundo, antes do veículo voltar a andar. Acerte mais alguns tiros no Ubistvo até a batalha chegar ao trilho do trem. Acerte tiros na cabeça da criatura até o trem passar e execute o OTE para sobreviver **(30)**, mas tenha cuidado com a zona limite (o chão eletrificado).

🏆 Após a cena de saída do trem, Ada chega a um beco. Na lateral da escada de metal há um beco paralelo sem saída, o **Emblema L** está aqui **(31)**. Mais adiante, após a cena com Sherry e Jake, avance pelo telhado dos prédios e plataformas de construção. Use o Fuzil de precisão para ajudar Sherry e Jake a derrotar o Ubistvo; prossiga **(troféu/conquista "Isso me leva de volta")**. ▶▶

Larga, diabo!
Ada pode ser derrubada facilmente, mas com ela também é mais fácil executar contra-ataques e evitar ser agarrado



Caçador de títulos

Proposta similar à das medalhas, mas estes são mais simples, já que TODAS as condições necessárias para

conseguir títulos específicos está descrito na opção Títulos (dentro do tópico Placas).



32



35



33



36

CAPÍTULO 4

No começo, apenas elimine os soldados mutantes no caminho para pegar três senhas de acesso para a porta – quando eles aparecerem em grupos, use flecha explosiva, bomba remota ou granada incendiária. Ao longo dos corredores (32), explore os quartos para coletar munição, pontos e pontos de habilidade.

Após a cena com Chris, adiante você alcançará a área externa do navio. É importante ter em mente que, deste ponto em diante, é crucial não ser visto pelo inimigo. Na parte do holofote, esconda-se atrás das estruturas e espere a luz ir para o lado esquerdo da tela para avançar.

Na plataforma adiante, destrua o **Emblema M** à esquerda (33).

Chegando na sala com insetos mutantes, acompanhe o monstro lentamente sem atacá-lo e abra a porta. Bem mais à frente, há outra travessia com luz, arraste-se pelo chão e fique atrás das muretas de metal (34) para avançar até a estrutura superior.

Mais adiante, após ver a queda de Carla, vá até o corpo dela. No caminho, mate um soldado solitário com um disparo preciso na cabeça e, antes do elevador seguinte, examine os armários de metal para achar o **Emblema N** (35). Saindo do elevador, pegue a arma Bear Commander e vá ao corpo de Carla, ocorre uma nova cena – se você chegou até aqui sem ser percebido pelos inimigos, ganha o **troféu/conquista "Bisbilhotando"**.

Após a cena, você aparece diante de uma escotilha aberta. Antes de descer, destrua o **Emblema O** na parede à esquerda da escotilha (36).

Avance rapidamente pela sequência de corredores e

destrua as bolhas de gosmas nas portas. Evite passar perto das paredes de gosma branca com vários braços ou sofrerá danos. Entre na sala com a porta com o aviso "Area Closed" e destrua o **Emblema P** no microcorredor à esquerda.

Adiante Ada terá que correr do rosto de gosma até uma saleta com cilindros no chão. Destrua-os! Na sala seguinte, reencontre o rosto gigante de Carla na parede, atire nos olhos e ataque-o no mesmo ponto até abrir caminho para o elevador (**troféu/conquista "O fim da Ada"**).

CAPÍTULO 5

Ada passa boa parte do capítulo no helicóptero.

Os comandos são:

- **Mirar:** L1 / LT
- **Atirar:** R1 / RT
- **Misseis:** X / A

Proteja Leon e Helena, mas antes destrua o **Emblema Q** na carroceria do caminhão amarelo à esquerda (37). Em seguida, derrube os helicópteros inimigos e destrua (ou desvie) das placas de neon e dos foguetes inimigos.

No final do corredor de prédios, um helicóptero surge sozinho para enfrentá-lo. Antes de derrubar mais essa aeronave, vire para a direita do prédio em frente e desça para encontrar o **Emblema R** sobre a placa (38).

A próxima missão é ajudar Leon e Helena a enfrentar a versão dinossauro mutante de Derek. Tente concentrar os tiros sempre no mesmo ponto do monstro para quebrar sua carapaça e causar dano. Faça isso em movimento, sempre recuando ou indo para os lados – há latões explosivos pela área.



34

Fuja da luz

Esconda-se da luz dos holofotes atrás das muretas



37

Fico imaginando se isso faz parte do plano de Simmons?

Agora... é hora de limpar a última bagunça que Simmons fez

Ada Wong



■ Após a cena seguinte, você verá civis em perigo no alto do prédio. Ajude-os a se livrar dos zumbis. Quando estiver no arranha-céu, antes de ajudar os civis, vire à esquerda do prédio para encontrar o **Emblema S** sobre o telhado de vidro (39). Por fim, livre-se dos zumbis e derrube o mastro do prédio, depois limpe o heliporto e aterrisse o helicóptero.

🏆 Logo que sair do helicóptero, suba na plataforma suspensa por um guindaste. De lá, use o fuzil de precisão e mire à direita, para localizar o **Emblema T** no prédio ao lado (é preciso dar zoom para ver o item) – se você pegou todos os emblemas das outras três campanhas, o **troféu/conquista "Heranças"** vai pipocar na tela.

■ Após a cena com Leon e Helena no elevador, avance para enfrentar Derek mutante no alto (40), entre os prédios. Basicamente mantenha-se em movimento, jogando-se para



os lados quando o inimigo usar a investida, aproveitando o intervalo para abrir fogo nele – se tiver bombas remota, use-as em pontos estratégicos e faça o inimigo parar sobre elas. Caso tenha granadas sobrando, use-as sem economizar.

■ Quando a batalha muda para outra passarela, cuidado com os zumbis. E quando o monstro começar a escalar o prédio atrás de Leon e Helena, use o fuzil de precisão para atrasar Derek (41).

🏆 Quando Leon se juntar a Ada, o padrão de batalha continua o mesmo de antes – Derek lança uma rajada de tempo em tempo: deite no chão e role para os lados para evitá-la. Vencendo a batalha, é só curtir o final do jogo (**troféu/conquista "E agora?"**).

RANKING

CAPÍTULO 1

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	70% ou +	0	35 minutos ou -	55 ou +
A	70% ou +	2	50 minutos ou -	45 ou +
B	60 a 69%	3	51 a 90 minutos	20 a 44
C	50 a 59%	5	91 a 110 minutos	30 a 39
D	50% ou -	+ de 5	+ de 110 minutos	0 a 29

CAPÍTULO 2

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	70% ou +	0	35 minutos ou -	50 ou +
A	70% ou +	2	45 minutos ou -	30 ou +
B	60 a 69%	3	46 a 70 minutos	20 a 29
C	50 a 59%	5	71 a 90 minutos	10 a 19
D	50% ou -	+ de 5	+ de 90 minutos	0 a 9

CAPÍTULO 3

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	75% ou +	0	35 minutos ou -	50 ou +
A	70% ou +	2	45 minutos ou -	40 ou +
B	60 a 69%	5	46 a 70 minutos	30 a 39
C	50 a 59%	9	71 a 100 minutos	20 a 29
D	50% ou -	+ de 9	+ de 100 minutos	0 a 19

CAPÍTULO 4

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	70% ou +	0	35 minutos ou -	25 ou +
A	70% ou +	2	50 minutos ou -	15 ou +
B	60 a 69%	3	51 a 65 minutos	10 a 14
C	50 a 59%	5	66 a 85 minutos	5 a 9
D	50% ou -	+ de 5	+ de 86 minutos	0 a 4

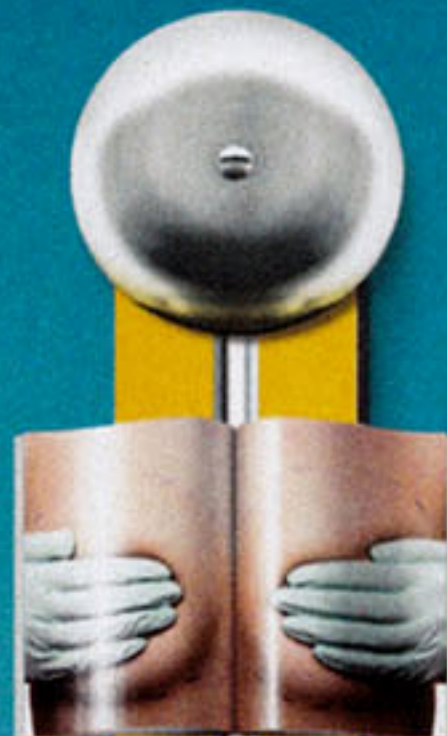
CAPÍTULO 5

Rank	Precisão	Mortes	Conclusão	Inimigos mortos
S	70% ou +	0	35 minutos ou -	20 ou +
A	70% ou +	2	50 minutos ou -	15 ou +
B	60 a 69%	3	51 a 65 minutos	10 a 14
C	50 a 59%	5	66 a 85 minutos	5 a 9
D	50% ou -	+ de 5	+ de 85 minutos	0 ou 4

film



Acho que a prótese
de silicone é boa para
elevar a autoestima feminina.
É um processo de mudança
que vai além da cirurgia.



O efeito artificial
do silicone é muito
exagerado e tira
a personalidade
da mulher.

Mulher
siliconada
é mais
sexy.

Mulher não
é um par
de peitos.

Uhu!!

**REVISTA.
QUANTO
MAIS VOCÊ
LÊ, MAIS
VOCÊ SABE.**

Ler uma revista
é se aprofundar
no seu assunto
preferido de forma
descontraída.
A cada página,
um universo de
informações dos
mais diversos temas.
E você ainda ganha
mais bagagem para
formar uma opinião
forte e consistente.

REVISTAS



ANER

ASSOCIAÇÃO NACIONAL
DE EDITORES DE REVISTAS

QUEM LÊ REVISTA
TEM OPINIÃO.

Sem segredos

Finalizou as quatro campanhas? É hora de brincar nos modos extras para habilitar segredos e juntar pontos de habilidades

Os resultados e efeitos obtidos em todas as campanhas são acumulativos e unificados em um único status geral, ou seja, todos os pontos de habilidades que acumular ou comprar durante uma campanha beneficiará a todos os personagens. Consequentemente,

a contagem de inimigos mortos continuará crescendo e você vai ganhar naturalmente os troféus/conquistas Massacre Zumbi (mate 500 zumbis) e Assassino de J'avos (mate 500 J'avos) – se quiser acelerar o processo, compre o quanto antes as habilidades Caçador de Zumbi, Assassino de J'avos e Corpo a Corpo. ►►



Superespia

Em *Resident Evil 6*, o passado de Ada foi reformulado e deixa dúvidas de que "Ada Wong" seja o seu nome verdadeiro


Dupla dinâmica

Jogar em equipe o modo Mercenários (seja online ou offline) é uma maneira eficiente de bater recordes de combos,


principalmente se usar a habilidade Bombardeio e atacar o mesmo monstro que seu aliado.

DICAS E EXTRAS


AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

 Sempre que terminar um capítulo, absolutamente TUDO o que você fez durante o caminho é avaliado e habilita títulos que podem ser usados para personalizar a sua dog tag (seu avatar no modo online). Personalize o seu perfil uma vez e ganhe o **troféu/conquista "Confira a cachorrada"**.

■ Existem também a condição das medalhas. Elas são obtidas cumprindo uma infinidade de condições ao longo das campanhas, algo que vem naturalmente quando você terminar as histórias de Leon, Chris e Jake também usando os personagens Helena, Piers e Sherry, respectivamente.

 Consiga 150 medalhas distintas para ganhar o **troféu/conquista "Coberto de Metal"**. Consequentemente você também garante o **troféu/conquista "Surgimento"** por conseguir um título de nível quatro – se quiser ganhá-lo rápido, basta morrer 50 vezes de maneira "estilosa", e um bom lugar para fazer isso fica no capítulo 4 da campanha de Leon: pule nas serras circulares continuamente até obter a recompensa.

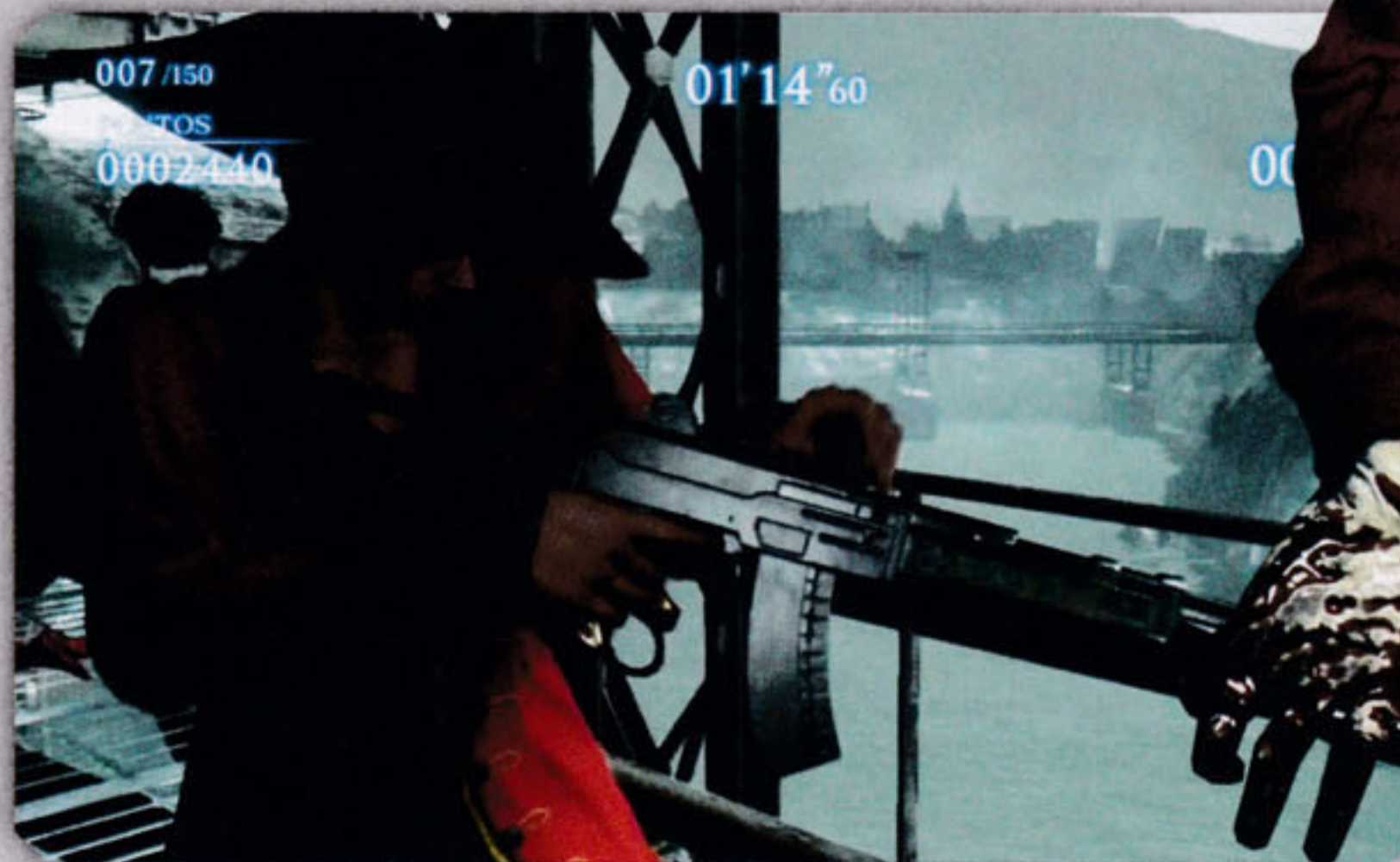
EM BUSCA DA PERFEIÇÃO

 Uma boa maneira de se habituar ao estilo de *RE 6* e conhecer o jogo é terminar as quatro campanhas na dificuldade Iniciante (vale o **troféu/conquista "Inexperiente"**). Aproveite para coletar todas as armas do jogo e com cada uma delas (tanto as de fogo, quanto ►►



↑ Mulher difícil

Com Ada, fazer grandes combos no modo Mercenários exige mais atenção do que com qualquer outro personagem



↑ Moda que faz diferença

As roupas secretas do modo Mercenários mudam o visual do personagem e dão uma nova configuração de armas



Quanto mais as coisas mudam, mais ainda parecem as mesmas" Ada Wong



EVOLUÇÃO DE HABILIDADES



Ao final de cada capítulo, os pontos de habilidades coletados são usados para comprar e evoluir habilidades. As compras têm efeito coletivo,

ou seja, todos os personagens são beneficiados. Inicialmente você pode equipar até três habilidades em apenas um slot (espaço), conseguindo benefícios específicos durante

a ação. Sempre que terminar um capítulo, você ganha acesso ao menu de compras de habilidades – adquira uma habilidade para ganhar o troféu / conquista "Um é

melhor do que nada". Termine a campanha de um personagem para ter oito slots para montar combinações para todas as situações. Conheça as habilidades:

Habilidade	Preço	Efeito
Armas de fogo Nv.1	12.000	Arma de fogo 10% mais forte
Armas de fogo Nv.2	29.000	Arma de fogo 20% mais forte
Armas de fogo Nv.3	75.000	Arma de fogo 30% mais forte
Corpo a corpo Nv.1	10.000	Ataque físico 10% mais forte
Corpo a corpo Nv.2	25.000	Ataque físico 20% mais forte
Corpo a corpo Nv.3	75.000	Ataque físico 30% mais forte
Defesa Nv.1	3.200	Reduz 20% do dano recebido
Defesa Nv.2	28.000	Reduz 30% do dano recebido
Defesa Nv.3	80.000	Reduz 50% do dano recebido
Concentração Nv.1	2.800	Mira de precisão mais eficiente (franco-atirador)
Concentração Nv.2	31.000	Mira de precisão mais eficiente (franco-atirador)
Firmeza Nv.1	3.500	Reduz o coice da arma
Firmeza Nv.2	33.000	Reduz ainda mais o coice da arma
Golpe crítico Nv.1	3.500	Chance de 50% de causar dano crítico
Golpe crítico Nv.2	13.000	Chance de 75% de causar dano crítico
Golpe crítico Nv.3	32.000	Chance de 100% de causar dano crítico
Assassino de J'avo Nv.1	3.000	Ataque 20% mais forte contra j'avo
Assassino de J'avo Nv.2	25.000	Ataque 50% mais forte contra j'avo
Caçador de Zumbi Nv.1	3.000	Ataque 20% mais forte contra zumbis
Caçador de Zumbi Nv.2	25.000	Ataque 50% mais forte contra zumbis
Olhos de águia	3.000	Zoom extra para fuzil de precisão
Recarga Rápida	10.000	Recarrega suas armas 20% mais rápido
Último Tiro	55.000	A última bala da sua arma causa dano altíssimo
Instinto Selvagem	65.000	Remove a mira e aumenta 50% seu poder de ataque
Potência de combate Nv.1	70.000	Aumenta sua barra de resistência para oito slots
Potência de combate Nv.2	90.000	Aumenta sua barra de resistência para dez slots
Evasão	2.800	Permite libertar-se de agarrões rapidamente
Itens perdidos	3.500	Inimigos derrotados derrubam itens com mais frequência
Recuperação Nv.1	10.000	À beira da morte, o personagem recupera-se rápido
Recuperação Nv.2	70.000	À beira da morte, o personagem recupera-se mais rápido
Espírito de Equipe	14.000	Seu aliado (controlado por IA) ajuda com mais eficiência
Médico de Campo Nv.1	12.000	Seu aliado entrega um ou dois comprimidos de cura
Médico de Campo Nv.2	95.000	Seu aliado entrega dois ou três comprimidos de cura
Lobo Solitário	100	Seu aliado nunca ajudará
Mais munição de Pistola	8.000	Carrega maior capacidade de munição
Mais munição de Espingarda	8.000	Carrega maior capacidade de munição
Mais munição de Magnum	25.000	Carrega maior capacidade de munição
Mais munição de Fuzil	8.000	Carrega maior capacidade de munição
Mais granadas	22.000	Carrega maior capacidade de granadas
Mais flechas (Balestra)	20.000	Carrega maior capacidade de munição
Granada melhorada	40.000	Granadas causam dano extra de 100%
Especialista Pistola	37.000	Pistola causa dano extra de 100%
Especialista Espingarda	38.000	Espingarda causa dano extra de 100%
Especialista Magnum	40.000	Magnum causa dano extra de 100%
Especialista Fuzil precisão	39.000	Fuzil de precisão causa dano extra de 100%
Especialista Pistola automática	38.000	Pistola automática causa dano extra de 100%
Especialista Fuzil tático	37.000	Rifle de assalto causa dano extra de 100%
Especialista Lança-Granadas	40.000	Lança-granada causa dano extra de 100%
Especialista Balestra	40.000	Balestra causa dano extra de 100%
Pistola infinita	79.000	Munição infinita para pistola
Espingarda infinita	89.000	Munição infinita para espingarda
Magnum infinita	99.000	Munição infinita para magnum
Fuzil de precisão infinito	79.000	Munição infinita para fuzil de precisão
Pistola automática infinita	89.000	Munição infinita para pistola automática
Fuzil tático infinito	89.000	Munição infinita para o fuzil tático
Lança-Granadas infinito	99.000	Munição infinita para lança-granadas
Balestra infinita	79.000	Munição infinita para balestra

Obs.: As habilidades "Assassino de J'avo" e "Caçador de Zumbi" aparecem na lista após matar 30 inimigos de cada espécie. Para abrir a compra de "Munição infinita" é preciso completar as quatro campanhas. As habilidades "Especialista" exigem que você cumpra metas internas, ou seja, matar determinadas quantidades de inimigos usando a respectiva arma. Veja a lista: **granada** (800 mortes), **pistolas** (1.500 mortes), **espingarda** (1.000 mortes), **magnum** (800 mortes), **fuzil de precisão** (1.000 mortes), **submetralhadora** (1500 mortes), **fuzil tático** (1500 mortes), **lança-granadas** (1.500 mortes), **balestra** (800 mortes).

Para se dar bem no modo Mercenários

O cenário Caos Urbano é um dos mais fáceis para fazer combos (equipe a habilidade "Botar para quebrar!").

Contra zumbis, acerte tiro na cabeça e agarra; use tiro rápido contra cachorros e explosivos/barris contra Bloodshots.



granadas, bombas e faca), de cada personagem, mate dez inimigos para garantir o **troféu / conquista "Mestre das armas"** –, assim você abre o modo Mercenários, onde pode acumular pontos de habilidade (jogando várias vezes) para comprar a evolução de todas as habilidades de nível 3, o que garante o **troféu/conquista "Talento extremo"**.

Após comprar todas as habilidades possíveis e evoluídas, termine todas as campanhas na dificuldade Profissional para conseguir os **troféus/conquistas "Deixe com quem entende"** e, por tabela, ganhar **"Normal é bom"** (dificuldade Normal) e **"No meu tempo"** (nível Veretano) sem precisar jogar mais de uma vez.

MERCENÁRIOS EXTRAS 1

Após terminar uma campanha coletando todos os 20 emblemas de serpente correspondentes, entre na opção Recursos Especiais no menu inicial do jogo e vá em Coleções para ganhar o **troféu/conquista "São BONECOS!"**. Entre na opção Placas e em Títulos; se você tiver mais de dez títulos vai ganhar o **troféu/conquista "Conquista titular"**.

MERCENÁRIOS EXTRAS 2

Inicialmente você tem os personagens Leon, Chris e Jake disponíveis para jogar. Termine as campanhas de Jake e Chris para habilitar os cenários secretos ▶▶



MODO CAÇA A AGENTE

É uma modalidade online na qual você pode invadir o jogo de outros jogadores e controla

um dos mutantes do local. Para invadir o jogo alheio ou ter o seu jogo invadido

é preciso estar online (duh!) e autorizar a opção de acesso a outros jogadores (e eles devem

fazer o mesmo). Você possui habilidades exclusivas para este modo. São elas:

Habilidade	Preço	Efeito
Ataque Criatura Nv.1	5.000	Aumenta 10% do poder de ataque
Ataque Criatura Nv.2	15.000	Aumenta 20% do poder de ataque
Ataque Criatura Nv.3	60.000	Aumenta 30% do poder de ataque
Defesa Criatura Nv.1	5.000	Reduz 10% do dano recebido
Defesa Criatura Nv.2	15.000	Reduz 20% do dano recebido
Defesa Criatura Nv.3	60.000	Reduz 30% do dano recebido
Vida Criatura Nv.1	5.000	Aumenta resistência em 20%
Vida Criatura Nv.2	15.000	Aumenta a resistência em 50%
Vida Criatura Nv.3	60.000	Aumenta a resistência em 100%
Vigor Criatura Nv.1	5.000	Aumenta a barra de resistência em 6 slots
Vigor Criatura Nv.2	15.000	Aumenta a barra de resistência em 7 slots
Vigor Criatura Nv.3	60.000	Aumenta a barra de resistência em 10 slots

Na BSAA, o nosso trabalho é acabar com o bioterrorismo..."

Chris Redfield, sempre focado (ou chato)



Trapaceiro

Comprou munição infinita para sua arma favorita? Jogue as campanhas na dificuldade mínima para garimpar pontos e comprar comprar todas as habilidades



MODO MERCENÁRIOS

Aqui o objetivo é sobreviver e conseguir altas pontuações. O game começa com dois minutos de limite, mas há ampuhetas gigantes no cenário que, quando

quebradas, adicionam um minuto extra ao seu tempo limite. Destrua todas que encontrar pelos cantos do cenário, só então se concentre em eliminar os inimigos. Mas

faça isso sequencialmente para criar combos (há uma tolerância de 10 segundos entre os combos). Quanto maior o combo, maior a premiação em ponto de

habilidade extra ao final. Você pode jogar este modo online contando com a ajuda de outro jogador. Há uma lista de habilidades exclusivas para este modo de jogo:

Habilidade

Preço

Efeito

Olhos de água	3.000	Aumenta o zoom do fuzil de precisão
Itens perdidos	3.500	Inimigos derrotados derrubam mais itens
Botar para quebrar!	60.000	Aumenta o tempo para ligar os ataques na criação de combos
Bônus de tempo +	90.000	Aumenta o tempo dado por um bônus de tempo
Bônus de combo +	50.000	Aumenta o tempo para um bônus de combo
Além do limite	60.000	Aumenta a pontuação após ultrapassar 50 combos
Bombardeio	5.000	Dano extra ao atacar um inimigo atingido por outro jogador
Rápido e mortal	15.000	Aumenta a potência dos seus disparos
Cortador de potência	8.000	Aumenta o poder dos seus contra-ataques
Segunda chance	6.000	Arma de fogo causa dano extra quando o HP estiver baixo
Mestre das artes marciais	25.000	Ataques físicos potentes, armas de fogo fracas
Mestre das armas	25.000	Armas de fogo potentes, ataques físicos fracos
Último em pé	30.000	Aumenta o poder dos seus ataques, mas reduz a sua defesa
Golpe preventivo	7.000	Ataques pelas costas ficam mais poderosos
Última chance	15.000	Ataques poderosos quando estiver à beira da morte
Farmacêutico	17.000	Aumenta a potência dos comprimidos de cura
Médico	12.000	Cura HP de um companheiro após usar um comprimido em você
Socorrista	15.000	Revive um companheiro sem usar comprimido
Pega leve	20.000	Acelera a recuperação natural ao usar cobertura
Cura natural	15.000	Acelera a recuperação natural do personagem

Quarteto Fantástico

Jogando a campanha de Leon, Chris ou Jake online e cooperativo, nos pontos onde há quatro personagens o jogo vai

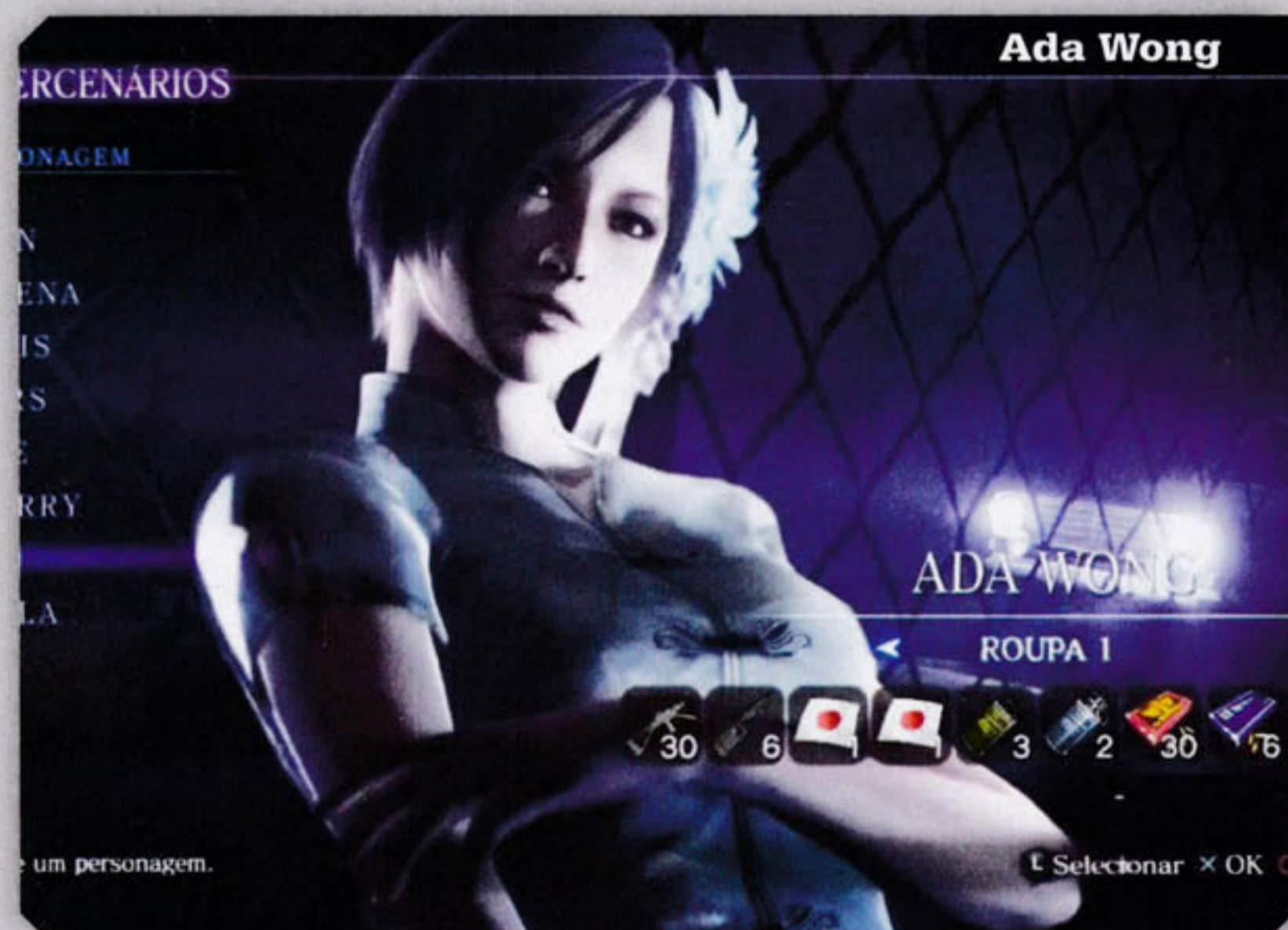
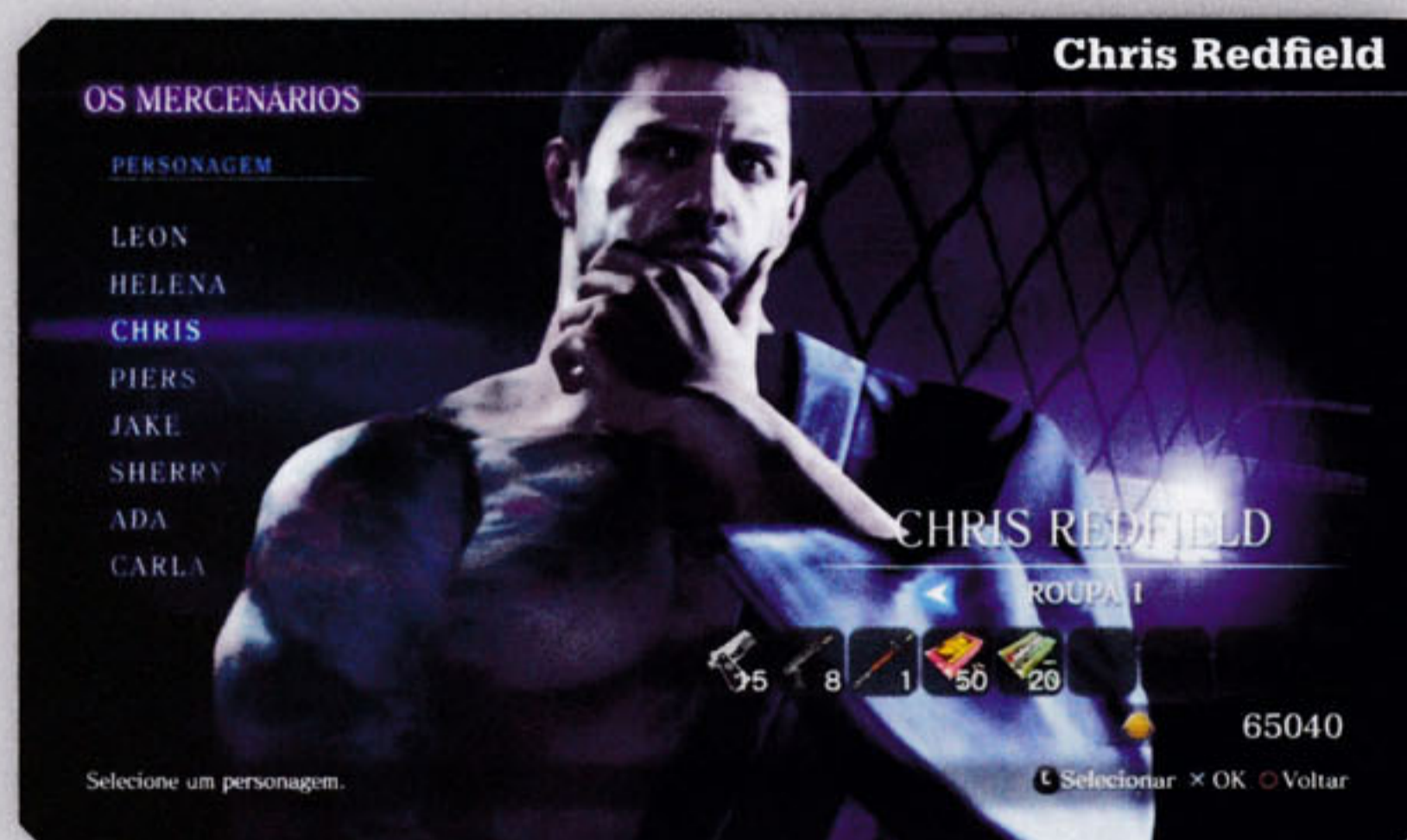
tentar encontrar outros dois jogadores para controlar a segunda dupla de personagens naquele momento.

"Minerando as Profundezas" e "Feras de Aço" –, mas há outros personagens para jogar:

- **Ada:** termine a campanha dela.
- **Helena:** consiga Rank B ou superior em Caos Urbano.
- **Piers:** consiga Rank B ou superior em Feras de Aço.
- **Sherry:** consiga Rank B ou superior no cenário Minerando as Profundezas.
- **Carla:** habilite as roupas alternativas de todos os personagens do game.

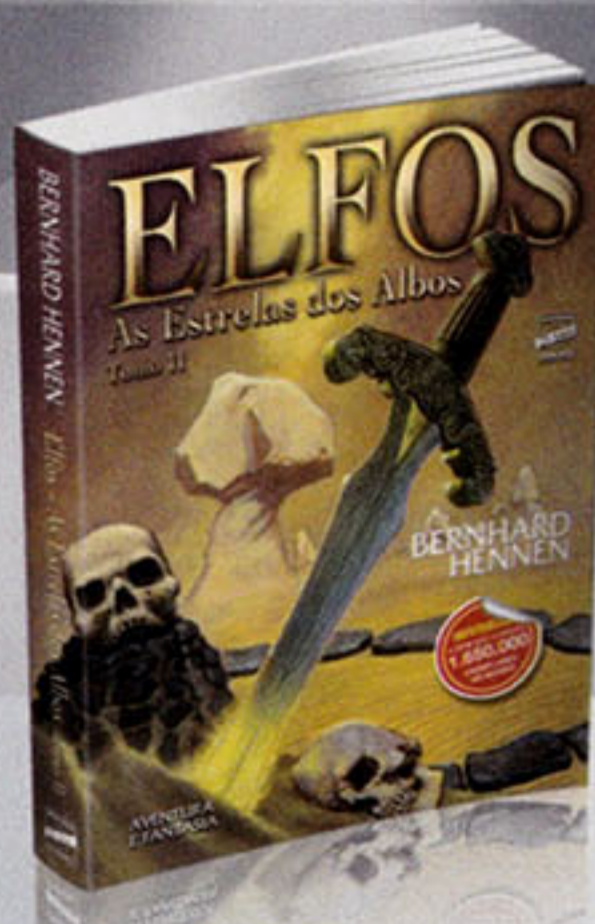
■ Para habilitar a roupa alternativa de todos os personagens no modo Mercenários, consiga Rank A com cada um deles em um dos cenários. As roupas oferecem configurações de armas próprias a serem usadas. **fim**

ROUPAS EXTRAS

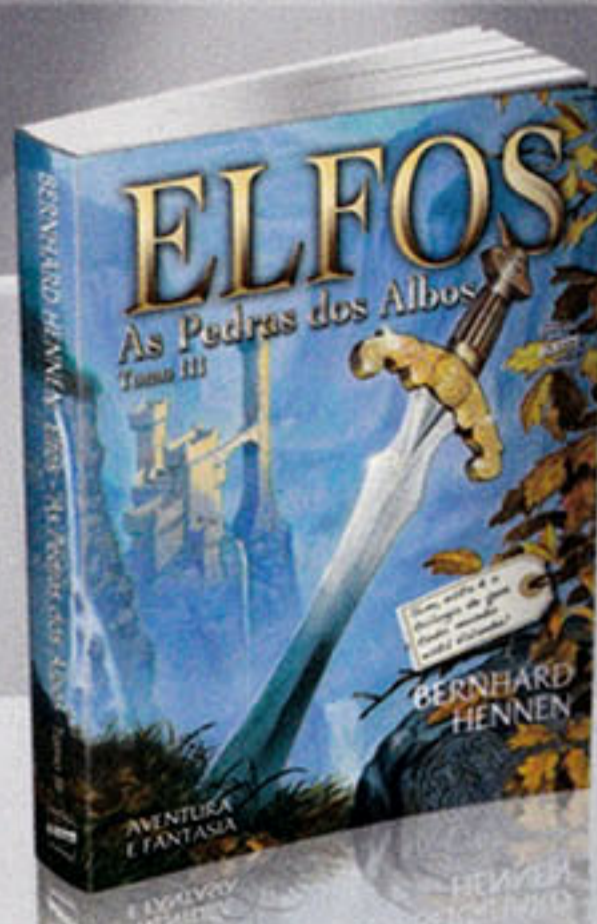




Tomo I. Começa a aventura definitiva dos seres mitológicos que tantas vezes inspiraram a literatura de fantasia



Tomo II. A jornada continua. O leitor é conduzido por um mundo fantástico, povoado por elfos, orcs, feiticeiros e outros seres



No Tomo III, aventuras emocionantes, perigos e romance desfecham esta trilogia apaixonante



A história do papa Bento XVI e da família Ratzinger, inclusive nos tempos do nazismo, contadas pelo irmão do próprio papa



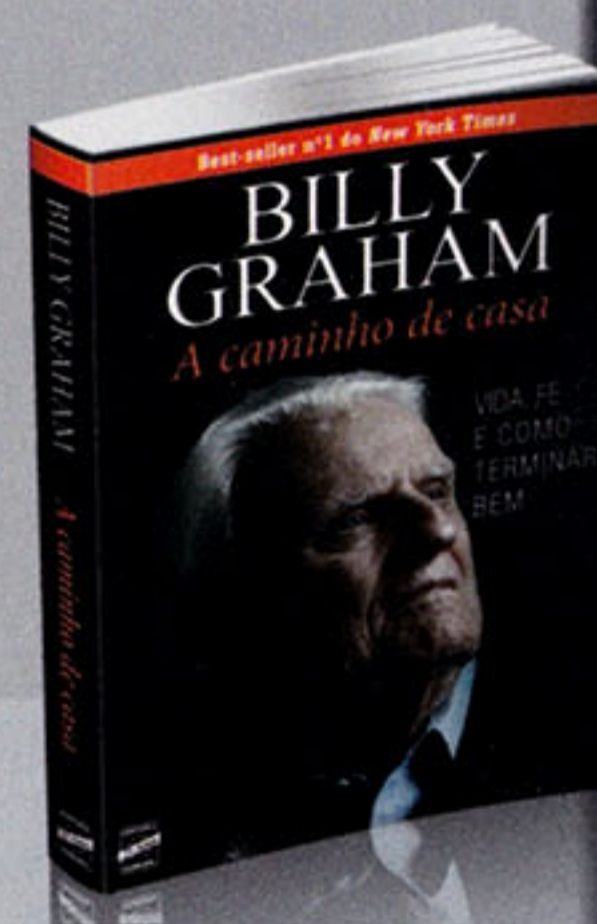
Linda Carlino lança um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Este livro do Dr. Walter Weber pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido



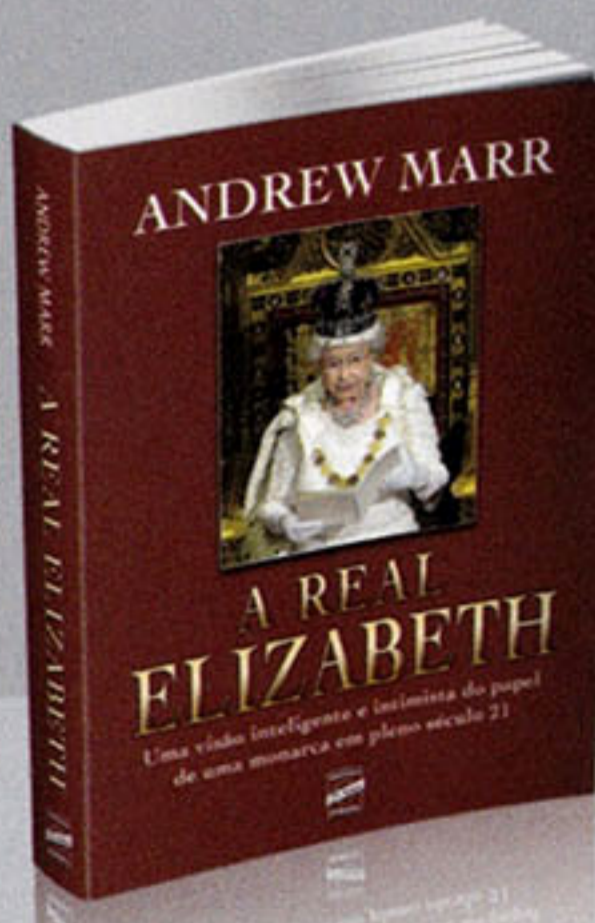
Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo? Suzanne Leinemann conta



Última obra de Billy Graham, o livro é repleto de bons conselhos para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



Uma mulher e dois homens. Kerstin Gier explora de forma divertida as diferenças entre amor e paixão



Andrew Marr faz um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e também do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos



Neste thriller eletrizante, Andreas Gruber conduz com maestria assassinatos em série, com um final surpreendente



Rose Hardt conta a tocante história de uma mulher de meia-idade ao descobrir um segredo que mudará toda sua vida

ALMANAQUE DOS

DETONADOS



Leon Kennedy e Helena Harper

Descubra os segredos por trás do Vírus C



Chris Redfield e Piers Nivans

Entenda as táticas para a campanha militar



Jake Muller e Sherry Birkin

Participe de perseguições e derrote os chefes



Ada Wong

Aprenda a jogar com a agente secreta



Extras especiais

Conquiste troféus, rankings e as habilidades



Edição 4



R\$ 14,90



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalização: evil_arthas

Edição: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com