

**EDIÇÃO
EXTRA**

GAMEMASTER



WWW.EUROGAMES.COM.BR

BRASIL R\$ 9,90 • EUROPA € 5,90

RESIDENT EVIL

Roteiros completos e
detalhados para você finalizar
os melhores jogos da série

7 Detonados

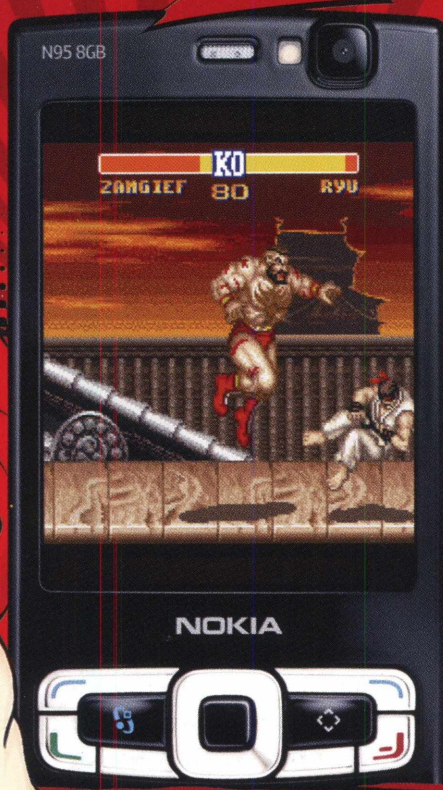
Resident Evil 1 **PS1 DS** • Resident Evil 2 **PC PS1 GC**
Resident Evil 3: Nemesis **PC PS1 GC** • Resident Evil 4 **GC PC PS2 Wii**
Resident Evil Outbreak **PS2** • Resident Evil Outbreak 2 **PS2**
Resident Evil Code: Veronica X **GC PS2**



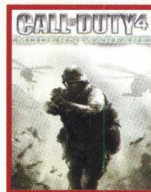
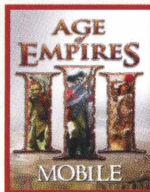
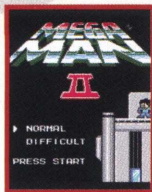
O MAIOR CLÁSSICO DOS ARCADES
AGORA NO SEU CELULAR!

STREET FIGHTER II

ENVIE GRÁTIS
UM TORPEDO COM
A PALAVRA **GLU**
PARA O NUMERO **250**



E MAIS:



COMO BAIXAR:
Acesse o portal **CLARO IDÉIAS**
direto do seu aparelho e
escolha a opção jogos.



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.



Eu recomendo

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

EDIÇÃO
ESPECIAL

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb. 10.766 - e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Leandro Rodrigues
Estagiário: Romulo Máthei
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Rodrigo Mota
Revisão de Texto: Mariana Russo
Redação: Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Flávia Gasi, Humberto Martinez e Nelson Alves Jr.

Internet: Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e
Maurício Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio,
Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia
Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e
Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira
(11) 3038-5103

Assistente de Criação: Ronaldo Mendes
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (0xx61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: 00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1
(650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e Venda de Edições Anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Lilliam Lemos,
Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente)
Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez

Expedição: Ézio S. Vicente (Gerente de Logística) e
Anderson Ribeiro

Suporte Técnico: Ivan Bastos (Coordenador) e
Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro
Telefone: (11) 3038-5070 E-mail: suporte@europanet.com.br

O Especial GameMaster é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo
conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil: Fernando Chignalla
Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 -
Grajáú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas
www.aner.org.br

● **Jogo bom é aquele que você tem orgulho de recomendar.**
Aquele que assim que você termina, corre para enumerar as qualidades para o seu amigo e, o melhor de tudo, sem o menor medo de errar.

Quem já os jogou sempre vai fazer algum comentário para atizar a imaginação do outro. E quem ainda não teve a oportunidade, contagiado pela euforia, e curioso, acabará experimentando a indicação. Duvida? Eu também duvidava.

Só fui jogar o primeiro Resident Evil dois anos depois do seu lançamento, quando comprei meu PSOne e, mesmo assim, só depois de ouvir dezenas de recomendações de amigos. Não deu outra, na mesma semana acabei com o meu salário de então auxiliar de escritório e comprei os outros dois títulos que existiam na época (Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis). O jogo definitivamente me conquistou, nunca um game tinha ido tão longe, mostrando cenas dos mais diferentes ângulos e enigmas pra lá de cabeludos. Sem falar dos sustos.

Jogar Resident Evil não era só uma boa diversão, mas um verdadeiro teste para os nervos. Virar as madrugadas, jogando no escuro, e tomar um susto com um maldito cachorro que pulou a janela do cenário eram emoções impagáveis. Desde então passei a recomendar a série para todos, sem exceção.

A maior prova disso é este especial. Aqui você vai encontrar o roteiro completo de todos os melhores jogos da série (não coloquei os dois episódios da série Gun Survivor, pois, particularmente não achei ambos tão divertidos e o assunto aqui são jogos que temos orgulho de sugerir), todos altamente recomendados, não só por mim, mas por toda nossa redação de games da Editora Europa.

Vai encantar?

→ Leandro Rodrigues
sombra@europanet.com.br



Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538



Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: gamemaster@europanet.com.br



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5040
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

>> Detonado (PS1 / GC / DS)

>>>> Resident Evil06
Conheça a origem da série e ajude Claire e sua equipe a chegar ao final da aventura em um roteiro completo

>> Detonado (PS1 / PC / GC)

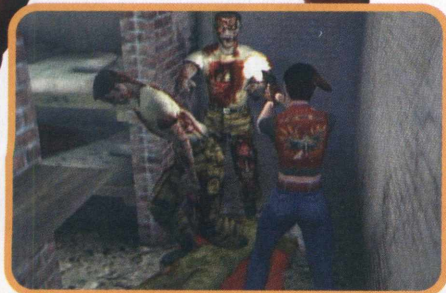
>>>> Resident Evil 214
Dois roteiros em um só. Saiba como terminar os dois discos da aventura e levar os heróis até o fim do jogo

>> Detonado (GC / PC / PS1)

>>>> Resident Evil 3: Nemesis22
Conheça os melhores caminhos para terminar a aventura sem sofrer com o incassável Nemesis

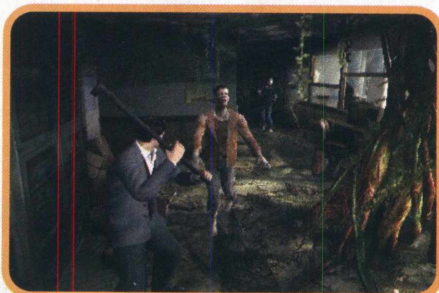
>> Detonado (GC / PS2 / Wii)

>>>> Resident Evil 430
A melhor aventura da série até hoje em um guia de 12 páginas com todos os extras da versão de PlayStation 2 e Wii.



>> Detonado (PS2)

>>>> RE Code: Veronica X42
Devende todos os mistérios da primeira aventura de Claire para PS2



>> Detonado (PS2)

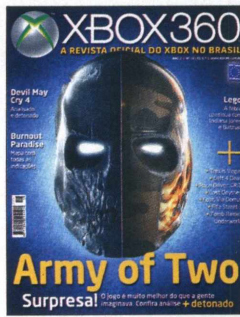
>>>> RE Outbreak50
Dicas para não se perder na primeira aventura online da série RE



>> Detonado (PS2)

>>>> RE Outbreak 258
Roteiro caprichado da segunda aventura online em Raccoon City

Videogames é com a Editora Europa



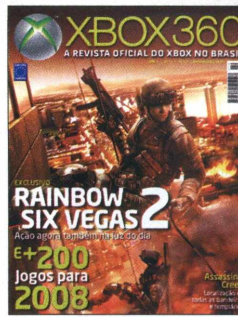
Edição 16 - R\$ 9,90

- Army of Two analisado e detonado
- E ainda: Devil May Cry 4; Burnout Paradise; Lego; This is Vegas; Left 4 Dead; Race Driver: GRID; Lost Odyssey; Fifa Street 3



Edição 15 - R\$ 9,90

- Turok: caçador de dinossauros estreia no Xbox 360. Aqui, análise exclusiva do game
- Detonados: Mass Effect e Naruto: Rise of Ninja
- Review do Fifa Street 3



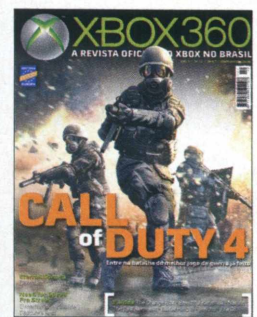
Edição 14 - R\$ 9,90

- Exclusivo: Rainbow Six Vegas 2 – ação também em plena luz do dia
- Assassin's Creed: localização das bandeiras e templários
- Mais 200 jogos para 2008



Edição 13 - R\$ 9,90

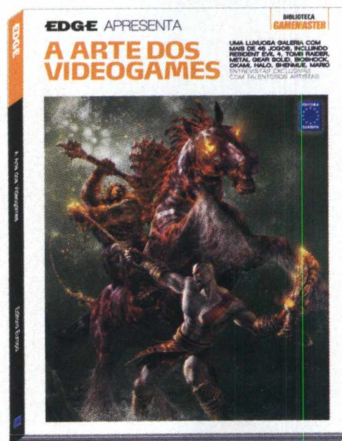
- Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox 360
- Preview: Ghostbusters
- Detonado: Assassin's Creed



Edição 12 - R\$ 9,90

- Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- Detonado: Eternal Sonata
- Need for Speed Pro Street O melhor jogo da série? Descubra aqui

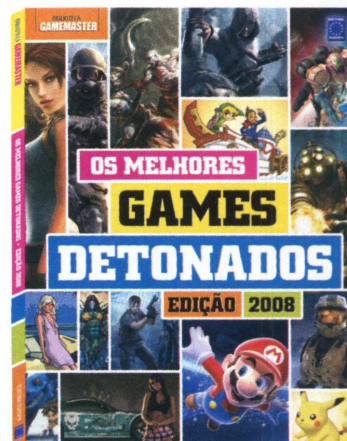
Lançamentos da Editora Europa



A Arte dos Videogames

- Uma luxuosa galeria com as imagens artísticas que serviram para ambientar mais de 46 jogos. E ainda entrevistas exclusivas com os mais talentosos artistas multimídia do mundo dos games.

Número de páginas: 204
Preço: R\$ 59,90



Os Melhores Games Detonados

- Um livro que o reúne os jogos mais espetaculares dos últimos tempos, com as dicas para que você não perca nenhum detalhe

Número de páginas: 132
Preço: R\$ 24,90

Compre pelo telefone 0800 55 76 67, no site www.europamet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa



Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3038-5040 - **OFERTA 138**

Desejo adquirir as seguintes edições (nome da revista e número da edição): _____ Preço Total (adicionar frete*): _____

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____/____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

Compl. _____ CEP: _____ - Estado: _____ Cidade: _____

Tel.: (____) _____ Celular: (____) _____ RG: _____

CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,40 / 3 exemplares: R\$ 6,75 / 4 exemplares: R\$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 12,69. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para retornar Sedex, consulte valores pelos telefones.

Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1

Plataformas: GC / PC / DS

Casos bizarros de assassinato estão ocorrendo na cidade de Raccoon. Relatórios preliminares apresentam ocorrências de famílias sendo atacadas por um grupo de aproximadamente dez pessoas. As vítimas? Aparentemente, são comidas. A equipe Bravo tomou o controle das investigações, mas desapareceu.

Resident Evil começa exatamente na procura por essa resposta. A equipe Alpha dos S.T.A.R.S. (Esquadrão de Táticas Especiais e Salvamento), um tipo de polícia especial da cidade, é designada para o caso. A busca começa nos arredores da floresta de Raccoon onde o helicóptero dos

companheiros é encontrado. Estranhamente, parte do material de segurança ainda permanecia no local; mais tarde, todos conhecerão a verdade. Durante a procura, Joseph, um dos membros da equipe, é atacado e morto por um animal desconhecido. É a partir daí que a ação começa.

Abandonados no meio do nada, e em um momento de pânico, os integrantes conseguem refúgio em uma mansão velha e abandonada. Lá dentro, eles descobrirão que o pesadelo só está no início torna-se a missão menos importante do que a própria vida.

Resident Evil 7

Acompanhe passo a passo como essa história de terror começou

Personagem - Jill Valentine

Mansão

- 01.** Siga Barry até a sala de jantar (1) e pegue o Emblem na lareira. Entre no corredor ao lado (2). Volte até Barry e vá para a sala principal. Explore o local junto com Barry. Para isso, dê a volta por baixo da escada. Barry entregará a você o Lockpick. Siga até a sala do piano (3), empurre a estante e pegue o Music Notes que está na prateleira.
- 02.** Use este item no piano para revelar uma passagem. Entre na passagem, pegue o Gold Emblem e substitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1) e coloque o Golden Emblem no local onde você pegou o anterior. Recolha a Shield Key atrás do relógio e suba as escadas da sala principal. Entre pela porta do corredor estreito, que tem uma marca de sangue (4), e volte para o andar inferior. Entre na sala seguinte (5), empurre a escada até a estátua para pegar

o mapa do primeiro andar (1F) e tire a mesinha que está em frente à porta que tem cortinas vermelhas.

- 03.** Agora vá para a sala dos quadros (6) e resolva o enigma. Não atire nos corvos que estão no topo e acione os quadros na seguinte ordem, do mais novo para o mais velho:
1. A Newborn Baby
 2. A infant
 3. A Livery Boy
 4. A Young Man
 5. Tired Middle-Aged Man
 6. A Bold-Looking Old Man
 7. Finalize com o quadro no final do corredor
- 04.** O último quadro cairá e você encontrará o Star Crest. Passe pelo corredor ao lado (7) e entre na sala à frente (8). Pegue a Chemical, que está ao lado do baú. Saia do local e suba as escadas para alcançar o segundo andar.
- 05.** Entre pela porta ao lado, mate o zumbi (9).



vá para a biblioteca (10) e pegue o Botany Book em cima da mesa. Agora, siga para a parte de cima da sala de jantar (11). Mate os inimigos e empurre a estátua para a beira do corredor, fazendo-a cair. Siga para a porta dos fundos, desça a escada e entre no quarto ao lado (12).

06. Volte para o corredor (13) e entre pela última porta. Detone os inimigos e entre na sala do final do outro corredor (14). Neste local, há uma fonte e uma planta monstruosa. Use o Chemical no motor ao lado da porta para matar o estranho animal. Pegue as ervas que estão perto dos tentáculos e a Armor Key no escudo. Volte para a sala de jantar, pegue o Blue Jewel, dentro da estátua, e siga para a outra sala (15).

07. Coloque o Blue Jewel na estátua de tigre, pegue o Wind Crest e entre o quarto ao lado (16). Vá até a mesinha do outro lado da cama e pegue o Keepe's Diary. Mate o zumbi e pegue munição para a Shotgun. Siga para o quarto (17) e recolha a Broken Shotgun no armário. Suba a escada e siga para a sala das estátuas (18).

08. Empurre as estátuas nos ralos. Aperte o botão no chão para abrir um compartimento do item Sun Crest. Passe pelo corredor (19) e siga para sala (20). Entre no quarto (21) e encontre com Barry. Receba o reserasher's Will. Ao lado da porta há uma placa transparente com insetos. Aperte o botão para esvaziar o aquário. Em seguida, empurre o aquário na direção oposta à prateleira. Feito isso, empurre a prateleira na direção oposta à porta.

09. Entre no quarto ao lado (22), recolha o lighter na estante iluminada e a munição da beretta. Feito isso, pegue a erva vermelha e saia. Volte ao corredor (9) e siga para a sala (23). Use o isqueiro na lareira, pegue a erva e o mapa do segundo andar (2F). Mas antes você terá que ajudar seu amigo Richard. Siga para o corredor (24).

10. Vá para o quarto perto da escada (12) e pegue o Segum na estante. Não deixe o isqueiro ou uma das chaves. Vote até Richard (24) e consiga o rádio. Siga para a sala ao lado (25), use o isqueiro para acender a vela, empurre a prateleira e entre pela porta secreta. Agora, você deve recolher a última pedra (Crest) que está com a cobra gigante.

11. Volte, suba a escada e prepare-se para encará-la (26). A cobra não vai atacá-lo se você não passar da metade da sala. Não tente matá-la agora, pois ele vai atacá-lo se

você não passar da metade da sala. Por isso, não se assuste. Não tente matá-la agora, pois você vai vencê-la depois. Esquive-se dela, corra para o buraco de onde ela veio, pegue a Moon Crest e saia da sala.

12. Vá para o quarto onde você pegou o Segum (12). Vá para a sala principal e entre na sala ao lado (27). Existe uma porta no fim do corredor que o leva para uma outra sala (2*) Entre as cortinas há uma porta trancada que só pode ser aberta com a Special Key, que é liberada quando você completa o game.

13. Siga até o final do corredor (29) e destranque a porta de metal. Neste local (30), há dois cachorros e muita erva. Pegue-as mais tarde. Entre na sala ao lado (31), passe pela outra porta e encontre a Shotgun na parede (32). Tire esta Shotgun da parede e ponha a Broken Shotgun no mesmo lugar. Volte e siga para o corredor ao lado (33).

14. Coloque as Crests na placa, perto da porta, para liberar passagem. Entre na sala (34), empurre a escada na direção da prateleira da parede e suba. Pegue a Crank (manivela e passe pela outra porta).

Courtyard

15. Tente contato via rádio e pegue o mapa do jardim no beco. Siga para o portão. Do outro lado, use a Crank na viga do lado esquerdo da piscina (35), fazendo com que a água seja escoada. Atravesse até o outro lado e, depois de subir a escada, corra até o elevador para não ser picado pelas cobras. Quando Jill chegar à parte de baixo (36), a água da piscina terá formado uma cortina d'água. Mate os cachorros e siga pelo corredor (37).



Guardhouse

16. Empurre a estátua até o buraco (38) como mostra o mapa. Entre no banheiro logo à frente (40), esvazie a banheira e pegue a chave C. Room Key.

17. Saia, vá até a cama (41), recolha o Red Book sobre a cama e siga para a sala de jogos (42). Mate as aranhas, vá até a mesa de bilhar e leia os números. Siga pelo corredor (43) e pegue a Dormitory Key em cima da mesinha no banheiro.

18. Saia, vasculhe o quarto, recolha o sobre a cama. Agora empurre o armário da esquerda para a parede do fundo e o da direita para a parede da direita. Desça a escada para chegar ao outro lado (Guardhouse B1).

19. No corredor, empurre as caixas dentro d'água para formar uma ponte. Depois de atravessar o local, entre na água e siga para a sala (46). Acione a alavanca abaixo da luz vermelha piscando para esvaziar o local e depois acione o botão ao lado da porta. Vá até a sala (47), pegue munição e a outra Dormitory Key. Volte e entre na outra sala (48). Olhe a planta e grave muito bem este local.

20. Vá até a estante de livros e pegue o White book. No lugar deste livro, coloque o Red Book e confira a passagem secreta. Não entre lá agora. Saia da sala e siga para outro aposento (51). Para abrir



GUARDHOUSE 1F

LEGENDA
● PISTA
○ CRATE
■ CÂMERA DA ESTÁTUA



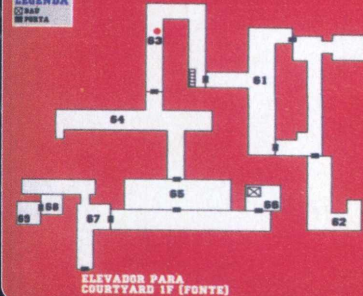
GUARDHOUSE B1

LEGENDA
● PISTA



COURTYARD B1

LEGENDA
● CRATE DE PORTA



a porta, use o código: 345, 1245 ou 215. Se nenhum deles funcionar, veja o código correto na mesa de bilhar, depois de trocar o Red Book pelo White book (na Guardhouse B1). Na sala, pegue três garrafinhas para fazer a fórmula V-jolt:

1. Encha uma garrafa com água da pia e outra com umb 2 (na prateleira).
2. Encha outra com umb 4 e combine-a com o Np-003. Você terá o umb 7.
3. Encha uma com umb 4 e outra com umb 2. Combine-as (yellow-6).
4. Combine o yellow-6 com umb 7, para obter o umb 13.
5. Para finalizar, faça outra solução de Np-003 e combine-a com o umb 13.

- 21.** Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt. Volte até a sala onde você viu a raiz da planta (48) e use a VO-jolt para murchá-la. Volte até a sala do baú (39) e pegue suas melhores armas e ervas combinadas. Salve seu progresso, siga para a sala da passagem secreta que você abriu (49) e entre. Para detonar a planta gigante, aponte a arma para cima e atire. Depois de alguns tiros, a planta morre. Pegue a chave Helmet Key na lareira e volte para a mansão.

Mansion

- 22.** Ao chegar à mansão, tome cuidado com os monstros Hunters. Passe pela porta ao lado (52), pegue o livro (Doom Book) (1) e abra o inventário. Feito isso, selecione o livro e use a opção Check. Vire o livro de lado e aperte o botão para abri-lo. Pegue a Eagle Medal, um item secreto. Entre pela porta, mate o Hunter e leia o bilhete de Barry.
- 23.** Suba a escada e siga para sala da lareira (23). Entre pela porta ao lado (53) e prepare-se para detonar a Cobra gigante. Mexa no piano para encarar o monstro. Deixe a cobra fazer o buraco no chão e acertar-a.
- 24.** Dê uns dez tiros de shotgun nela. Examine o buraco que ela fez. Examine o novo local e aperte o interruptor no túmulo (não desça a escada). Volte para

o buraco e espere Barry jogar uma nova corda. Suba e receba o Pass Number.

- 25.** Desça pela corda e depois pela escada. Siga até o final do corredor e entre pela porta. Mais adiante, mate os zumbis e recolha as ervas. Siga para a porta no final do corredor à direita. Do lado esquerdo há uma porta. Não entre por ela agora, apenas grave este local.
- 26.** Suba pelo elevador, mate o zumbi e entre na sala (54). Pegue a Battery, siga para a biblioteca (56) e avance pela esquerda. Pegue o livro na cadeira.
- 27.** Entre na sala (57), olhe pela janela e veja o heliporto. Volte e entre na sala ao lado (58). Acione o botão no peito da estátua e empurre a moldura de cavaleiro até o local iluminado.
- 28.** Uma passagem se abrirá. Pegue o MO Disk em cima da mesinha. Volte para o elevador, desça e entre pela porta da cozinha. Mate o zumbi e suba por onde ele veio. Jill vai sair no corredor (2), perto da sala de jantar (1).
- 29.** Leve a Bazooka com munição, a Helmet Key e a Battery. Suba a escada, destranque a porta e saia no corredor (55). Entre na sala ao lado (59) e pegue o Orders sobre a mesa.
- 30.** Apague a luz, empurre a escada para baixo da cabeça do Alce para poder pegar a Red Jewel. Volte, desça a escada e siga para onde você usou o Blue Jewel no olho do tigre (15). Use a Red Jewel lá para poder pegar a Colt Python (Magum). Pegue a Crank e a Battery no baú e sai pelo corredor (29). Ao chegar "a sala (34), passe imediatamente pela outra porta.

Courtyard

- 31.** Atravesse a piscina e desça pelo elevador. Neste local (36), vá a outro elevador (60) e coloque a Battery no encaixe ao lado. Suba, vá até a piscina e use a Crank para baixar a tampa e barrar a água. Volte para o elevador e desça. No local em que havia uma pequena cachoeira, agora siga até a escada, desça

por ela. Na parte de baixo, entre pela porta ao lado da escada e encontre Barry (61). Ele perguntará se você quer que ele o acompanhe. Responda Yes. Vá para a área (62), encontre Enrico. Vá até o corpo dele e pegue a outra Crank.

- 32.** Retorne para a escada e use a manivela no buraco da parede (63) para prosseguir (64). Depois da porta, vá para perto da bola de pedra e pegue a outra Crank. A pedra vai passar direto por você e abrir caminho. Siga pela passagem secreta, passe pela porta dupla de metal (65). Saia da sala e entre novamente.





Assim, as pequenas aranhas que saíram do casco da aranha maior sumirão. Pegue a faca no canto da sala e o Ink Ribbon. Equipe-se com a faca e corte as teias que estão na porta.

- 33.** Siga para a sala do lado esquerdo (66). Deixe os itens descartáveis no baú. Leve com você a Eagle Medal, a Crank e uma arma. Saia e vá para o outro lado (67). Use a Crank duas vezes no buraco para revelar uma nova passagem (68). Aproxime-se da pedra e corra em direção ao buraco para não ser esmagado. Vá para o local que estava a pedra e pegue o MO Disk na parede. Entre na sala ao lado (69). Deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede.
- 34.** Feito isso, use a Crank novamente para a parede voltar ao normal. Empurre a estátua para cima do piso mais claro. Pegue o Doom Book 2, no buraco da parede, e examine este livro. Deixe-o de lado e aperte o botão para abri-lo. Obtenha a Wolf Medal. Saia e siga para o elevador ao lado. Use as medalhas Wolf e Eagle na fonte para revelar um elevador secreto.

Laboratory

- 35.** Descendo do elevador, leve com você todos os MO Disks. No final do corredor, à esquerda, pegue o último MO Disk. Desça a escada, vá até a sala (70),



acione o interruptor da porta para acender a luz e corra até o quadro na parede. Anote os símbolos, empurre a estante e acione o outro interruptor. Volte ao quadro e anote as palavras. Agora, pegue a researcher's Letter (carta) em cima da mesa, traduza-a e confira a palavra que surge: Mole.

- 36.** Siga para a sala do computador (71), pegue os Slides no chão e acione o computador. Escreva JOHN como login e acione a tecla grande, no canto inferior direito. Em seguida, entre com o password: ADA. Feito isso, aperte a mesma tecla. Surgirão as opções B2 e B3 no terminal. Escolha B2 e digite o password MOLE. Clique em Cancel e depois em Yes. Agora, suba as escadas e entre na sala em que você pegou o Mo Disk.
- 37.** Acione o interruptor e pegue a chave Lab. Key, atrás da coluna. Use o projetor. Volte ao corredor (72) e entre na sala (73). Empurre cada uma das caixas para um lado e leve a escada até a parede. Deixe-a embaixo do duto de ventilação. Suba, entre no duto e avance até outra sala (74). Pegue munição no armário, use o MO Disk na máquina e saia. Vá para outra sala (75), pegue o MO Disk. Retorne e vá para a sala (76).
- 38.** Acione o painel (77), entre pela porta ao lado, use o MO Disk na máquina (78) e entre pela outra porta. Acione o painel (79) e ligue o elevador. Siga para o elevador, ao lado da outra sala (75), e acione-o. Mantenha uma distância segura e atire no Tyrant até ele cair. Para derrubá-lo, bastam seis tiros de Magnum. Feito isso, converse com Barry e vá embora.
- 39.** Siga para a outra sala (80), use o último MO Disk, corra para a porta mais ao fundo (81) e acione o painel para destrancá-la. Você está em outra sala (82) e Chris está preso. Salve-o, volte e suba as escadas passando pelo baú. Encontre Chris, suba as escadas e

aproxime-se dos outros agentes, em frente a um portão duplo. Avance, pegue a Battery no chão e encaixe-a ao lado do elevador. Um contador aparecerá. Suba no elevador e, ao sair, pegue um sinalizador na caixa ao lado. Siga até o heliporto e use o Flare.

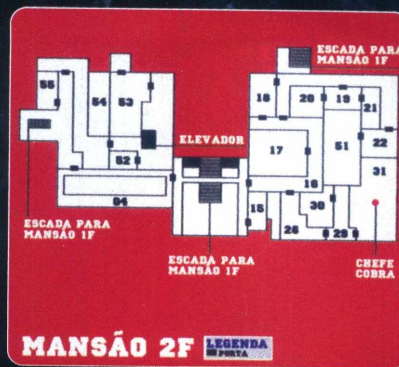
Chefão final

- 40.** Escapar de Tyrant é muito fácil. Toda vez que ele investir contra você, passe pelo lado direito da criatura. Fique atento e desvie por um bom tempo. Quando o piloto do helicóptero jogar a Rocket Launcher, pegue-a e acerte o inimigo com um só tiro.

Personagem - Chris Redfield

Mansion 1

- 41.** Chris está na sala de jantar (1). Pegue o Emblem na lareira e entre pela porta ao lado. No corredor (2), não tente matar o zumbi. Volte para a sala principal, recolha o mapa do primeiro andar (Mansion 1F) na outra sala (3). Volte e suba as escadas da sala principal. Você está no segundo andar da mansão (Mansion 2F).
- 42.** Entre na sala mais próxima (4), derrube a estátua e passe pela porta mais adiante. Desça a escada, entre no quarto que fica perto da escada (5) e encontre Rebecca. Pegue a Sword Key sobre a cama e tente sair do quarto. Rebecca se oferecerá para ajudá-lo durante o jogo. Escolha a opção Yes e, em seguida, saia do quarto. Volte para o corredor (2) e entre na sala do piano (6).
- 43.** Empurre o armário e pegue a Notes Music na estante. Agora, use este item no piano e confira a aparição de Rebecca. Saia da sala e deixe-a praticando a música da partitura. Retorne para a sala de jantar (1), pegue o Blue Jewel na estátua que você derrubou e siga para outra sala (3). Abra a porta ao lado e passe pelo corredor (7). Tome cuidado com os cachorros e entre no banheiro



- (8). Esvazie a banheira e pegue a chave Small Key. Entre na sala (9), pegue o Chemical no chão e leve-o com você. Passe pelo corredor (10) e entre na sala da planta gigante (11).
44. Leve o Blue Jewel e use o Chemical na máquina ao lado da porta. Feito isso, pegue a chave Armor Key no escudo. Saia e entre no quarto (12). Pegue o Keeper's Diary e as munições das armas. Entre na próxima sala (13) e use o Blue Jewel no olho do tigre para pegar a Wind Crest. Siga para outra sala (14) recolha a Broken Shotgun.
45. Volte até o baú e leve com você a Armor Key e o Emblem. Retorne para a sala do piano (6), pois Rebecca já aprendeu a melodia. Uma passagem se abrirá. Entre, pegue o Gold Emblem e substitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1), coloque o Gold Emblem perto da lareira e encontre a chave Shield Key no relógio da sala. Suba as escadas do salão principal, siga para o corredor (15), pegue a Small Key e volte.
46. Passe pelo corredor (16) e entre na sala (17). Empurre as estátuas que estão sobre cada ralo e aperte o botão que fica no meio da sala. Encontre a Sun Crest. Entre na sala (18), pegue o Botany Book e destranque a porta. Vá para a outra sala (19), entre no quarto (20) e pegue o Lighter (isqueiro). Recolha uma erva e a munição de Shotgun que estão perto da cama. Entre na sala mais adiante (21) e observe, ao lado da porta, uma placa transparente cheia de insetos. Acione o botão para esvaziar o aquário e empurre-o para o lado da mesa.
47. Feito isso, empurre a estante para o lugar onde estava o aquário. Encontre munição



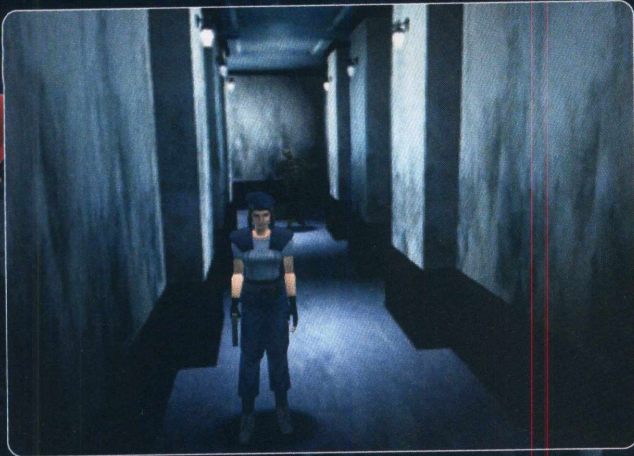
- para a Shotgun e o Researcher's Will. Saia e vá para outra sala (22). Use o Lighter na lareira, pegue o mapa, volte e desça pela escada. Entre na sala seguinte (9), guarde seus itens no baú e leve apenas a Broken Shotgun, a chave, armas e munições. Vá para a próxima sala (23), pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar da anterior. Siga para o corredor (24), pegue algumas ervas e corra para a sala (25).
48. Pegue a munição para a Beretta. Há outra gaveta que pode ser aberta com a Small Key. Encontre munição para a Shotgun e entre na próxima sala (26). Corra até a sala dos quadros (27) e acione os seguintes quadros seguindo a ordem:
- 1 - A Newborn Baby
 - 2 - A Infant
 - 3 - A Livery Boy
 - 4 - A Young Man
 - 5 - Tired Middle-Aged Man
 - 6 - A Bold-Looking Old Man
 - 7 - E o quadro no final do corredor.
49. Pegue a Star Crest, saia e vá para o andar superior. Você vai encontrar Richard morto no corredor (28). Pegue munição no corpo dele e vá para o outro corredor (29). Entre na outra sala (30), acenda as velas para iluminar o ambiente, empurre o armário. Antes de seguir para a sala (31), você encontrará uma cobra gigante. Não é necessário matá-la agora. Basta esquivar-se dela e pegar a Moon Crest, que está no buraco de onde ela veio. Saia do local e lembre-se de pegar a munição para a Shotgun perto da porta.
50. Ao descer pelas escadas, Rebecca aparecerá e Chris desmaiará por causa do veneno.

- Agora você passará a controlar Rebecca. Siga direto para a próxima sala (5), pegue o Serum na estante e leve-o para para Chris. Você volta a controlar Chris. Vá para a outra sala (9), pegue todas as Crests e vá para o corredor (32). Ponha as Crests na placa, perto da porta, para destrancá-la. Entre na sala (33) e empurre a escada na direção da prateleira da parede. Suba e pegue a Crank. Agora, passe pela outra porta.
- Courtyard**
51. Entre no corredor à esquerda e pegue o mapa na parede. Vá para o portão do outro lado e use o Crank na viga à esquerda da piscina (34). Atravesse o corredor e desça pelo elevador. Quando chegar à parte de baixo (35), a água terá formado uma cortina. Mate os cachorros, siga pelo corredor (36) e entre no Guardhouse.

Guardhouse

52. Empurre a estátua e tampe o buraco de onde sai o tentáculo. Entre no quarto (39) e pegue o livro Red Book em cima da cama. Ao lado do guarda-roupa, há uma mesa com um copo. Examine-o duas vezes e pegue uma Small Key. Use-a na mesinha do lado da cama para pegar munição para a Shotgun.
53. No banheiro (40), esvazie a banheira, pegue a chave C. Room Key, saia e passe pelo corredor (41). Entre no outro corredor (42) e pegue a chave

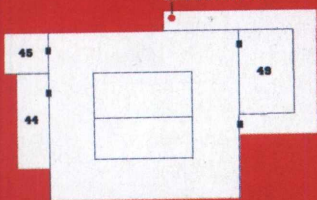




GUARDBOUSE B1

LEGENDA
DE PORTA

ENTRADA DA
GUARDBOUSE 1F



Dormitory Key que está sob a colmeia.

Entre no quarto (43), recolha a Plant 42 Report em cima da cama e o mapa na parede. Mova as duas estantes à direita e desça a escada que estava escondida. Empurre as caixas na água para formar uma ponte. Passe por ela, vá até a próxima sala (44), baixe o nível da água e entre na outra sala (45). Pegue outra Dormitory Key e munições.

54. Volte até o corredor (42), entre no quarto (46), pegue as páginas do livro V-jolt na estante e coloque o Red Book no lugar deste último. Feito isso, aparecerá uma porta secreta (não entre lá agora). Retorne ao quarto (37) e salve seu progresso. Volte até o outro quarto (46) e entre pela porta.

55. Novamente controlando Rebecca, vá até a porta da outra sala (48) e digite no painel: 125. Entre na sala que se abriu e faça a fórmula V-jolt. Para isso, pegue as garrafas e faça as seguintes combinações:

1 - Encha uma garrafa com água da pia e outra com o umb 2 que está na prateleira. Combine-as para obter o np-003.

2 - Agora, encha uma garrafa com umb 4 e combine-a com o np-003. Você terá o umb 7.

3 - Encha mais uma garrafa com umb 4 e outra com umb 2. Combine-as para obter o yellow-6.

4 - Combine o yellow-6 com o umb 7, para obter o umb 13.

5 - Para finalizar, faça outra solução de np-003 e combine-a com o umb 13. Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt.

56. Volte, desça a escada novamente e entre na sala (49) que fica próxima do local onde você baixou a água. Use a fórmula na raiz da planta para salvar Chris. Agora, no controle de Chris, volte até o quarto do baú e pegue suas melhores armas e plantas combinadas. Retorne para a sala anterior (47), detone a planta e pegue a Helmet Key na lareira. Volte para a mansão. No caminho, Chris ganhará um rádio.

Mansion

57. Entre no escritório (50), acenda a luz e pegue o livro Doom Book 1 e a munição da Magnum. Entre em seu inventário, examine o livro e abra-o para conferir o Eagle Medal. Na sala (9), existem alguns itens que o Wesker deixou. Agora, prepare-se para detonar a cobra gigante. Suba a escada, siga para a sala (51) e mexa no piano.

58. Para detonar o réptil gigante, acerte-o com tiros de shotgun e corra para não ser atingido. Se precisar, use plantas combinadas para não ser engolido vivo. Após o combate, desça no buraco e mexa na cova para abrir uma passagem secreta. Desça a escada e entre pela porta e siga até a cozinha. Pegue a Small Key em cima do fogão, suba pelo elevador à direita e entre na sala (52). Recolha a Battery e munições. Saia e vá para a outra sala (53).

59. Entre na biblioteca (54) e acione o botão na estátua (ele está na parede). Empurre a moldura até a luz que você acendeu, entre na passagem e pegue o MO Disk que está sobre a mesa. Volte, desça pelo elevador e entre pela porta que fica perto da cozinha. Suba a escada, entre na outra sala (55), pegue a munição e apague a luz.

60. Empurre a escada até a cabeça do alce e recolha o Red Jewel. Use-o na sala (13) colocando-o no olho do tigre. Assim, você vai conseguir a melhor arma do jogo: a Magnum. Procure um baú mais próximo, guarde alguns itens e leve com você a Crank e a Battery. Saia da mansão e volte para o Courtyard.

Courtyard

61. Atravesse a piscina novamente e, chegando à outra área (35), use a Battery no buraco perto do elevador. Suba por ele, volte até a piscina e faça com que a corrente de água pare. Para conseguir isso, use a manivela. Retorne ao elevador, desça na outra área (35) e observe que a água parou de cair. Desça pela escada

secreta para acessar a área subterrânea de Courtyard.

- 62.** Por enquanto, não pegue o Flame Thrower que está na parede. Caso contrário, todas as portas serão trancadas. Siga para a outra área (56) e veja Henrico morrendo. Pegue munição no corpo dele. Na volta, você verá uma manivela no chão. Pegue-a e vá direto para a área 57. Use a manivela e confira os resultados. No outro corredor (58), vá até a bola de pedra e volte correndo (vire à direita para não ser esmagado). No mesmo local onde estava a pedra, pegue munição para a Magnum e a Flame Thrower perto da porta.
- 63.** Por enquanto, não pegue o Flame Thrower que está na parede. Caso contrário, todas as portas serão trancadas. Siga para a outra área (56) e veja Henrico morrendo. Pegue munição no corpo dele. Na volta, você verá uma manivela no chão. Pegue-a e vá direto para a área 57. Use a manivela e confira os resultados. No outro corredor (58), vá até a bola de pedra e volte correndo (vire à direita para não ser esmagado).
- 64.** No mesmo local onde estava a pedra, pegue munição para a Magnum e a Flame Thrower perto da porta. Entre pelo buraco e mate a aranha gigante (59). Recolha a faca em cima do barril e utilize-a para cortar a teia da aranha na porta. Siga para a próxima sala (60) e salve o seu progresso. Leve com você a Eagle Medal, a Flame Thrower e a nova Crank. Use a Flame Thrower no corredor (61), entre pela porta e use a Crank no buraco perto da máquina de escrever.
- 65.** Use-a duas vezes para encontrar uma passagem secreta (62). Vá até a pedra e volte correndo para a passagem secreta. Vá para o local onde estava a pedra e pegue o MO Disk. Entre na sala 62 e faça o seguinte: deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede. Use a Crank mais uma vez para a parede voltar ao normal. Agora,



empurre a estátua para cima do piso mais claro da sala e pegue o livro Doom Book 2 dentro do buraco que se abriu. Examine o livro e consiga a Wolf Medal. Siga para o elevador e suba. Vá até a fonte e encaixe os medalhões. Desça pelo elevador, para chegar ao laboratório secreto da Umbrella.

Laboratory

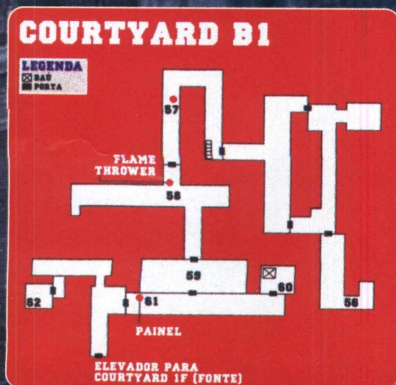
- 66.** Desça a escada para encontrar um baú. Leve os MO Disks e saia pela porta que fica no final do corredor. Pegue o último MO Disk à esquerda, desça pela escada e vá para a sala 63. Recolha os Slides no chão e mexa no computador. Digite o login JOHN e aperte a última tecla do canto inferior direito. Depois disso, digite ADA e aperte a mesma tecla. Acesse o andar B2 e digite MOLE. Selecione B3 para destrancar as portas.
- 67.** Desligue o computador e saia da sala. Suba as escadas e entre pela porta dupla. Acione o botão do lado esquerdo da sala, perto do pilar. O pilar do lado direito sairá do lugar. Recolha a P. Room

Key e coloque os Slides no projetor. Veja algumas fotos. Passe pelo corredor (64) e entre na sala (65). Coloque as duas caixas em cima dos ralos e a escada embaixo do duto de ventilação. Suba a escada e entre.

- 68.** Você sairá na sala 66. Pegue munição para a Magnum e use o MO Disk na máquina que está sobre a mesa. Passe pelo corredor (64) e entre correndo na área 67. Acione o painel e vá ao corredor 68. Use o MO Disk na máquina e siga para a área 69. Ligue a força do elevador e vá para a sala 70. Salve seu progresso e leve a Magnum e ervas combinadas. Dirija-se ao elevador e ligue-o. Veja a animação e prepare-se para enfrentar Tyrant pela primeira vez.
- 69.** Corra para longe dele e dê apenas seis tiros para derrubá-lo. Em seguida, acione a máquina que fica perto do corpo de Wesker e volte ao elevador. Siga até a sala 71 e use o último MO Disk. Saia e acione o painel que fica no fundo do corredor (72). Vá até a sala 73 para salvar Jill e volte. Suba as escadas e siga para a sala do primeiro baú.
- 70.** Jill, suba a escada, entre no portão duplo e pegue a battery no chão. Coloque a Battery no buraco do elevador e entre. Ao sair, pegue o Flare que está ao lado da caixa. Use-o no meio do Heliporto e prepare-se para o confronto final.

Chefão Final

- 71.** No início, não adianta atirar no monstro. Apenas se esquive do grandalhão e mantenha-se vivo. Quando o piloto do helicóptero jogar a Rocket Launcher, seja rápido e pegue-a. Agora, dê um tiro certo no inimigo para acabar de uma vez com a raça do monstro.



Outros Cenários

Além das duas aventuras originais, Resident Evil 2 oferece a opção de escolher a história B de Claire e a A de Leon. Porém, apesar de existirem algumas diferenças em relação aos roteiros da revista, tudo se resume apenas a alguns vídeos e diálogos diferentes. Por isso, você pode usar o roteiro A de Claire para Leon e o B de Leon para Claire sem problemas, à exceção de alguns objetos que, por conta das mudanças na história, são diferentes dos descritos no detonado, mas mantêm funções semelhantes.

Resident

Clássico, Resident Evil 2 é um “vírus” que teima em resistir ao tempo

Mesmo depois de quase oito anos desde o seu lançamento, o jogo que fez o nome da Capcom no PS1 continua sendo um dos títulos mais jogados do console. Motivos para isso não faltam. Com muitos enigmas, um ótimo desafio e um sistema de jogo inovador para a época, Resident Evil 2 permite ao jogador acompanhar a mesma história através dos olhos de cada um dos dois protagonistas, o que, somado à variação no enredo prevista para cada personagem, pode levar a aventura a até quatro finais diferentes. O simples fato de existirem histórias variadas, porém, não é o que torna Resident Evil 2 um clássico. O verdadeiro diferencial do game é que as tramas seguem em paralelo, mas se cruzam em diversos trechos do jogo, criando momentos que só podem ser entendidos plenamente quando se joga todas as histórias possíveis. Por isso, se você quer relembrar um dos melhores momentos do PS1 ou se ainda não conhece este jogo, aproveite o roteiro passo a passo a seguir e termine o jogo com os dois personagens.

Evil 2

Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1

Plataformas: GC / PC / PS1

Claire Redfield - História A

Claire volta a Raccon City para procurar seu irmão Chris (protagonista do primeiro Resident Evil). Ao entrar em um bar para pedir informações, porém, ela se depara com a praga da cidade: os zumbis. Quando o pior está para acontecer, Leon aparece e salva a vida da garota, mas perde o controle do carro na fuga.

Separados pelos escombros, ambos combinam de se encontrar na delegacia. Veja como sobreviver à aventura de Claire.

- 01.** Desvie dos zumbis até entrar na loja de armas. Tony vai estar lá. Pegue as munições do local. Quando Tony for atacado, mate todos e pegue a sua Bow Gun. Saia pela porta dos fundos, passe pelos portões e pegue a munição na ambulância. O portão vai ser destruído. Passe pelos zumbis e pela quadra de basquete.
- 02.** Uma seqüência de corredores lineares, com muitos inimigos. Mate somente os que não puder evitar, para economizar munição, e entre no ônibus. Mate os dois zumbis, pegue as balas e saia pela porta da frente. Desvie dos inimigos que aguardam do lado de fora e entre no portão. Evite o jardim da delegacia. Para entrar, desça pelas escadas para desviar dos zumbis.
- 03.** Entre na segunda porta à esquerda e converse com o policial. Ele vai lhe dar o Blue Key. Ao sair da sala, use a chave no computador, no centro do salão, para abrir algumas portas. Pegue a munição e as Ink Ribbon.

Use uma Ink Ribbon na máquina de escrever para salvar o jogo.

- 04.** Volte e entre pela porta dupla à esquerda. Pegue o memorando no banco, abra a gaveta com o lockpick e entre pela porta atrás do biombo. Cuidado no corredor, pois um Licker vai cair do teto. Fuja e entre pela porta no fim do corredor. Evite a porta dupla e entre na outra porta, no fim do próximo corredor. Mate os zumbis e suba a escada para o segundo andar.
- 05.** Ao chegar à área das três estátuas, veja a pedra vermelha na mão da figura central. Para liberar a Red Jewel, empurre a estátua de bronze para a marca do chão à direita e a de prata para a marca à esquerda. Pegue a jóia e saia pela porta ao lado.
- 06.** A primeira porta leva à sala dos STARS. Entre e pegue munição, um lançador de granadas no armário e um diário na mesa. Sob o diário há um medalhão de um unicórnio. Ao sair da sala, um fax vai chegar. Volte, pegue-o e saia. Desça as escadas ao nível inferior e entre na sala ao lado da escada.
- 07.** Deposite a Red Jewel na caixa, salve o jogo e equipe-se com o lançador de granada. Saia pelo corredor onde está o Licker e detone-o. Volte ao salão principal, na entrada da delegacia e coloque o medalhão do unicórnio na estatua para liberar a Precint Key. Pegue a chave e use-a na porta em frente ao corpo do policial.
- 08.** Ao entrar, empurre a escada, no fundo da sala. Suba, pegue a manivela sobre o armário e volte para o segundo andar. Após a animação, mate o zumbi e saia pela porta. Leon aparecerá e lhe dará um rádio. Vá pelo corredor à direita e pegue as granadas de fogo, na gaveta. Entre na porta de acesso à biblioteca.
- 09.** Suba a escada e circule pelo mezanino

até cair pelo chão podre. Observe a pista no quadro. Aperte o botão na parede e coloque as

estantes na posição indicada pelo quadro. Quando acertar as posições, a Serpent Stone vai se revelar.

Pegue-a e saia pela porta dupla. Contorne o salão principal e entre pela porta do outro lado.

- 10.** Pegue o isqueiro e salve o jogo. Volte, abaixe a escada de incêndio no centro da tela e desça. Entre pela porta dupla, siga pelos corredores e entre pela outra porta dupla, ignorada anteriormente e vá para a saleta atrás da lousa. Use o isqueiro na lareira. Atrás do quadro aparecerá outra Red Jewel. Volte para a sala em que você achou o isqueiro, mas use a porta da direita, pois a da esquerda está pegando fogo. Passe correndo pelo corredor com os corvos e siga sem parar até entrar pela outra porta.
- 11.** Passe pela tela do helicóptero desça a escada e desvie dos zumbis. Entre na cabana e pegue a Valve Handle. Volte ao helicóptero. Passe pelas grades use a válvula para apagar o incêndio e entre na delegacia. Siga pela porta azul e aproveite as ervas para se curar. Elimine os zumbis na primeira sala e use a senha 2236 para abrir o cofre na sala menor. Pegue a munição de ácido e o mapa da delegacia.
- 12.** Suba e volte ao corredor que estava pegando fogo. Entre na porta que foi liberada e coloque as duas jóias vermelhas nas estátuas. Metade de uma pedra azul será liberada, além da Diamond Key. Depois de pegar os itens, volte para o salão principal no primeiro andar e entre na mesma porta dupla de antes.
- 13.** Use a chave, entre e mate os cinco zumbis. Entre os armários há um filme de máquina fotográfica. Use o lockpick nas gavetas para pegar o explosivo plástico e saia pela outra porta, ao lado das gavetas.
- 14.** O policial que lhe deu a Blue Key ainda está na sala, mas agora foi



infectado. Mande bala nele sem dó e pegue o detonador em cima da mesa. Saia e entre na porta à esquerda da porta dupla pela qual você entrou na delegacia.

15. Após a porta azul há uns seis zumbis agrupados. Siga para o próximo corredor, entre na primeira porta e pegue o fio sobre a mesa. A pedra Eagle está na prateleira. Na saída, um Licker sairá do espelho. Fuja e saia para o corredor.

16. Volte para o corredor do helicóptero, use o explosivo na porta e entre no buraco que se abriu. Você vai encontrar o chefe de polícia, que está com a filha do prefeito morta sobre a mesa. Após a cena, saia pela porta à esquerda. Na sala após os corredores você escutará passos. Entre pela porta atrás da cortina e acenda a luz para encontrar Sherry Birkin.



17. Volte à sala do chefe de polícia. Há uma chave em cima da mesa e um diário na cadeira. O quadro atrás da cadeira também revela um segredo, mas ele ainda não é necessário. Volte ao primeiro andar, passe pela sala do cofre e abra a porta com a chave que você acabou de conseguir. Atravesse o corredor cheio de janelas abertas e use o fio no painel para fechá-las. Entre na porta dupla à direita.

18. Há um mapa na estante. É preciso ajustar o painel de energia para que ele exiba o número 80. Para ajustar o painel, faça a seguinte seqüência: up, down, up, down, up. Isso vai ativar o leitor de cartão da porta ao lado.

19. Saia pela esquerda e siga até o fim do corredor. No próximo corredor, enfrente os cachorros e desça pelo esgoto. Na primeira sala você pode salvar o jogo. Você agora controla Sherry, que está à procura do pai, pois ela entra em uma passagem pequena demais para Claire.

20. Desça pelo elevador e siga pela parte de baixo da tela. Entre na porta à esquerda, pegue a munição e volte. Em

vez de ir à direita rumo ao elevador, siga à esquerda. Lá dentro, alinhe as caixas na parte de baixo, depois suba e ligue o sistema. As caixas formarão uma passarela. Atravesse-a e pegue a chave, depois volte e desça pelo elevador para retomar o controle de Claire.

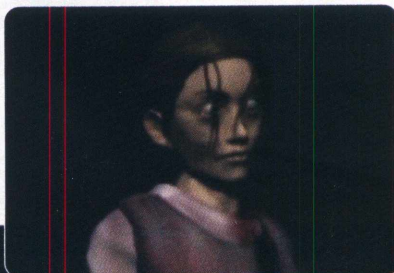
21. Volte à sala em que você salvou o jogo pela última vez e pegue o isqueiro. Volte pelos corredores e mate o Licker em frente ao necrotério. Entre e pegue o Red Card Key, depois volte à porta que teve o leitor de cartão ativado e use o cartão para entrar. No armário há uma metralhadora e uma mochila que amplia sua capacidade de carregar itens. Suba ao primeiro andar da delegacia e entre na porta atrás da escada.

22. Pegue as munições de ácido e siga rumo ao salão principal. Ao passar pela porta azul dupla, vá para o lado direito de Claire e siga pelos corredores até o fim. Destranque a porta verde e entre, tomando cuidado com o Licker. Acenda o forno com o isqueiro e depois ligue as estátuas na ordem centro, direita e esquerda para derrubar uma engrenagem. Pegue a peça e também o filme que está em cima da mesa.

23. Volte e passe pelo salão principal. Ao chegar à escada que leva ao segundo andar, entre na sala na lateral em vez de subir. Use o laboratório fotográfico para revelar seus filmes. Antes de seguir rumo à biblioteca, certifique-se de que está levando a engrenagem e também a manivela.

24. Suba pela escada da biblioteca e entre pela porta à direita. Detone o Licker no corredor e entre na porta. Use a alavanca no buraco na parede para fazer a escada descer, depois suba e use a engrenagem na parede. Uma parede falsa vai se abrir, revelando a segunda parte da pedra azul.

25. Volte à biblioteca, saia pela porta dupla e mate outro Licker. Do outro lado, pegue as três pedras no baú, depois saia pela outra porta rumo à sala do delegado. Combine as duas partes da pedra azul e encaixe as três pedras no quadro atrás da mesa do delegado, depois entre pela porta que se revelou. Após o diálogo, desça pelo elevador.



26. Após a animação, siga até o fim do corredor e entre na porta. Equipe-se com uma boa arma, de preferência o lança-granadas, e desça a escada. Você está prestes a enfrentar o primeiro monstro mais forte do jogo.

27. Não perca tempo com as larvas. Atire de cinco a seis vezes com o lança-granadas direto no monstro, para eliminá-lo, depois suba pela escada até o local em que você deixou Sherry. Encontre-a e desça pelo elevador. Volte até a sala do monstro trazendo a garota com você e use o botão para baixar a escada. Suba por ela e entre na sala.



28. Controlando Sherry, corra pelo corredor e entre na porta. Entre no duto junto ao chão. Corra pelo esgoto desviando das baratas e pegue o Wolf Medal no meio do entulho. Sherry cai e desmaia.

29. Controlando Claire, corra pelo esgoto e entre na sala. Pegue os itens e, no baú, pegue o isqueiro e a Valve Handle. Use o lockpick para abrir a porta, desça a escada e pegue as granadas na estante. Volte a subir.

30. Desça pelo elevador. No corredor estreito, entre na primeira bifurcação. Pegue o mapa na parede e entre na porta. Na tela com aranhas gigantes, siga à sua esquerda e entre na porta. Corra novamente das aranhas e entre na passagem à sua esquerda. Se você for picado por alguma aranha, aqui há ervas azuis.

31. Após a cena com a loira Annette Birkin, siga em frente e use a Valve Handle na máquina que está na parede para virar a passarela. Atravesse-a e use a Valve Handle na nova máquina. Salve o jogo.

32. Passe pelas seqüências de corredores até encontrar Sherry. Após o grito, fuja do aligátor correndo de volta pelos corredores até a luz vermelha perto de uma portinha. Aperte o botão para derrubar um cilindro de gás e, quando o bicho mordê-lo, dê dois tiros para estourar o cilindro na boca do cachorro. Volte, ligue o painel e entre para resgatar a garotinha.

33. Após a cena, pegue a Wolf Medal, suba as escadas à esquerda e siga pela passagem. À sua esquerda há um corpo. Pegue a Eagle Medal, volte e vá pelo caminho da direita. Um ventilador está obstruindo a escada. Use a Valve Handle para desligá-lo e passar por ele com Sherry.

34. Passe pelos corredores seguintes correndo, mas não deixe a garotinha para trás. Ao chegar à porta protegida por uma cortina d'água, coloque a Wolf Medal e a Eagle Medal no painel à direita para liberar o caminho.

35. Na sala do bondinho, siga pelo lado direito para restabelecer a energia, depois entre no veículo pela esquerda. No fim do percurso há um lançador junto à saída. Use o isqueiro para iluminar todo o ambiente. Uma pequena luz indicará a Weapon Box Key, escondida junto ao lançador. Pegue-a e saia pela porta.

36. Passe pelos corredores, tomando cuidado com os zumbis. Entre à esquerda na primeira bifurcação e



pegue a Spark Shot, depois volte e siga pela direita. Na nova bifurcação, após a porta, há duas ervas verdes à direita e uma escada à esquerda, que leva para o próximo destino. Suba e deposite a Valve Handle e o isqueiro no baú. Pegue o lançador de granadas e todas as munições que tiver, depois salve e atravesse a outra porta.

37. Entre no vagão e pegue a Control P. Key. Saia e use a chave no painel ao lado, depois entre novamente e acompanhe a animação. Equipe-se com o lançador de granada e saia para enfrentar Willian Birkin, o criador do G-Virus. Oito ou nove tiros devem liquidar o monstro, mas mantenha-se distante. Após a luta, volte ao vagão.

38. No laboratório, pegue todos os itens da sala e salve o jogo, depois saia e siga pelo corredor à sua frente. Na sala redonda, tome o corredor azul para encontrar uma porta congelada. Entre, pegue o fusível sobre o balcão e use-o na máquina que está com a



luz azul brilhando, na mesma sala. Agora você tem o Main Fuse. Volte para a sala redonda e use o item na máquina, no centro da sala, para restabelecer a energia.

39. Siga pelo corredor vermelho. Você vai encontrar duas portas, mas a da esquerda está trancada. Siga pela porta destrancada e pegue o arquivo User Registration. No computador, ative o programa. Uma planta aparecerá no canto da sala. Acerte-a com uma granada de fogo e entre pelo duto.

40. Frite os dois monstros, destranque a porta e saia. Volte para a bifurcação e ative a porta com a luz vermelha. Mais duas plantas-monstros vão aparecer. Detone-as e entre na porta atrás delas. Desça pela escada e entre na porta do andar inferior. Um monstro vai cair na sua frente, enquanto outros dois aguardam no próximo corredor. Pegue as ervas no chão e continue pelo corredor à esquerda do computador.

41. Salve e aproveite para guardar tudo de inútil, pois esse é o último baú do jogo. Pegue muitas munições e saia pela próxima porta. Siga pelo o caminho da direita e entre na porta sinalizada com P-4. Use o W. Box Key no armário para pegar munições



Licker é um dos inimigos mais chatos deste jogo. Tenha muito cuidado

adicionais e passe pela porta automática à esquerda. Mate os zumbis da área e entre na próxima porta.

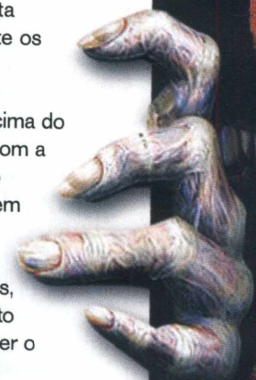
42. Pegue o Lab Key Card em cima do balcão e saia. Após a cena com a Dra. Annette, siga o caminho como se fosse voltar à sala em que você deixou a garotinha. Após agonizar, a doutora entregará o Vaccine Synthesis, que mostra qual procedimento deve ser adotado para reverter o desenvolvimento do G-Virus.

43. Volte à bifurcação e siga para a direita até o corredor cheio de ovos. Entre na próxima sala e atire até a mariposa girante cair. Atire nas lavas que estão sobre o teclado e acesse o computador. Digite a senha GUEST para acionar o sistema.

44. Volte à sala de segurança. Leon vai aparecer no monitor. Após a cena, faça o caminho de volta, subindo a escada, volte pelo corredor azul e use a Red Card Key na porta à sua frente. Entre, pegue o Vaccine Cartridge no balcão a sua direita e mate os zumbis. Depois de ativar o botão ao lado da máquina, coloque o Vaccine Cartridge nela e acione o outro painel, no fundo da sala. Pegue o MO Disk em cima da bancada ao lado do painel e retire a Base Vaccine que a máquina preparou.

45. Desça novamente ao laboratório com o P-4 na porta e use a Base Vaccine no computador para transformá-la em Vaccine. Com a vacina, volte até o corredor no qual você havia ignorado um computador e coloque o MO Disk nele. Uma porta vai se abrir. Siga pelo corredor até a nova área.

46. Você tem cinco minutos para sair do local antes que ele exploda. Após acionar o elevador, William cairá do teto. Seja rápido e atire granadas nele, sempre mantendo a distância. Após alguns tiros, ele vai sofrer nova mutação, ficando mais rápido e capaz de pular as prateleiras. Fique esperto e mande bala no bicho quando ele estiver no chão. Após detoná-lo, entre no elevador e curta o primeiro final do jogo.



Leon Kennedy - História B

Preso no lado oposto a Claire, após o acidente de carro, Leon também enfrenta grandes dificuldades.

- 01.** Entre pelo portão e siga pela direita. Dentro da cabana, pegue a Cabine Key, depois saia e siga para a cabine do outro lado. Use a chave que você acabou de pegar para abrir a porta. Dentro da cabine você tem sua primeira oportunidade de salvar o jogo na máquina de escrever. Saia pela outra porta.
- 02.** Suba a escada e você vai entender como foi que o helicóptero foi parar ali. A seguir, entre pela porta e mate todos os corvos que aparecem na sua frente. Pegue munição no corpo caído no chão. Ignore a próxima porta por enquanto. Siga em frente e entre na próxima. Dois Lickers vão obstruir seu caminho. Desvie e entre na primeira porta a sua esquerda.



- 03.** Outro save point. Aproveite para pegar munição e a Small Key em cima do sofá. Saia pela porta do lado oposto. Ative a escada de incêndio, mas não desça ainda. Vá até o outro lado, elimine os zumbis e pegue a Unicorn Medal que está presa a parede. Agora sim, Leon está livre para descer. Pegue a Shotgun em cima do balcão, próximo ao computador, depois siga até a fonte e use o Unicorn Medal no local. A Spade Key vai surgir.
- 04.** Volte para a tela dos corvos e entre pela porta que você ignorou há pouco. Pegue a erva verde e desça as escadas. Passe pela porta e pegue mais munição no corpo do policial.
- 05.** Pegue a Valve Handle. No cofre, você pode usar a mesma combinação que Claire usou para abri-lo (2236). Lá dentro há munição para a Shotgun e também o mapa do primeiro andar da delegacia. Com a Valve em mãos, volte ao local onde o helicóptero caiu.
- 06.** Entre atrás das grades, perto do helicóptero, e use a Valve Handle

para abrir o registro da caixa d'água e apagar o incêndio. Ao voltar para dentro do prédio, uma animação vai deixar claro que ninguém quer facilitar as coisas para você. Entre pela porta. Uma viga vai selar a passagem, impedindo que você saia. Deixe a Shotgun em posição e prepare-se.

- 07.** Ao se aprofundar um pouco mais pelos corredores, você vai conhecer Mr. X. Forte e extremamente violento. Aproveite que ele é lento para fugir.
- 08.** Passe pelo próximo corredor e elimine os dois Lickers que estão por ali. Entre na porta trás do helicóptero. Aqui você pode pegar munição e também o Blue Card Key que está sobre as caixas vazias. Ao sair da sala, mais um Licker vai cair em seu caminho. Não dê tempo para um ataque e mande o monstro logo para o espaço.
- 09.** Desça ao primeiro andar e vá ao salão principal. Use o Blue Card para acessar o computador e abrir todas as portas antes travadas. Entre pela porta dupla à esquerda. Use a Small Key para abrir a escrivaninha perto do biombo e pegar mais munição.
- 10.** Saia pela porta atrás do biombo. Você vai encontrar um cadáver. Pegue munição no corpo e entre na sala em frente a ele. Em cima da estante, no fundo da sala, há um Spray. Pegue-o, saia e siga pelo corredor até a porta. No próximo corredor, mate mais zumbis e entre pela porta dupla. Siga para a sala atrás do quadro negro e use o isqueiro na lareira. Pegue a Red Jewel que apareceu.



Os dutos de esgoto escondem inimigos poderosos

- 11.** Volte para o corredor e siga para a porta, no fundo. Saia para a esquerda. Você está em frente à escada que dá acesso ao segundo andar da delegacia. Não suba ainda. Entre na porta ao lado da escada para chegar à sala escura. Pegue munição e salve o jogo, depois volte e suba a escada.



- 12.** Você vai encontrar o enigma da estátua novamente. Empurre a estátua da esquerda para a direita até que ela fique em cima da marca no chão. A seguir, empurre a estátua da direita para a esquerda, também na marca. Agora é só pegar a segunda Red Jewel e sair pela porta ao lado.
- 13.** Entre na primeira sala à esquerda. Uma placa S.T.A.R.S. identifica a sala. Pegue o diário em cima da mesa, a munição e a Magnum dentro do armário de metal. Essa arma é a mais poderosa até o momento. Prossiga pelo corredor anterior e encontre Sherry. A menina sairá correndo e passará por uma passagem pequena no final do corredor, mas deixará a chave Diamond cair no caminho. Pegue-a e não se esqueça de pegar a munição, na parede ao seu lado. Ao voltar, Claire vai aparecer e Leon vai entregar um rádio para ela.
- 14.** Siga pelo corredor do lado direito e passe pela escrivaninha fechada. Dentro da biblioteca, há mais zumbis entrando na delegacia. Suba a escada e caminhe até o final do corredor, ignorando a porta. Leon vai cair no mesmo chão podre em que Claire caiu. Observe a posição das colunas no quadro e aperte o dispositivo na parede para movimentar a estante. Siga para as estantes móveis e mova as duas estantes do lado esquerdo para a direita. O quadro vai se movimentar, revelando o Bishop Plug. Pegue-o e saia pela porta dupla.
- 15.** Volte à sala em que você pegou o Blue Card Key e coloque as duas Red Jewels na estátua da parede. O peito da estátua vai se mover, revelando o King Plug. Passe pelo salão principal entre na porta dupla e

siga até o corredor da escada que leva ao segundo andar. Desta vez, siga para a direita nesse corredor. Entre na sala, pegue o filme e saia pela outra porta. Mate os zumbis e pegue a Heart Key com o policial zumbi. Antes de sair pela outra porta, pegue a Small Key no balcão ao lado.



- 16.** Ao sair no salão principal, vá para o corredor antes da biblioteca. É a mesma passagem em que você encontrou Claire pela última vez. Use a Small Key na escrivaninha e pegue as peças para melhorar sua Hand Gun. Combine as peças com a Hand Gun, depois volte ao salão principal, rumo à sala do cofre. Em vez de entrar na sala, porém, siga pelo corredor em que estava o policial morto e abra a porta.
- 17.** Mate tudo que se mover e desça pela escada no final do corredor. Entre na porta dupla do lado direito. Dentro desta sala há munição, um mapa e também uma máquina para ser ajustada. Faça a seguinte seqüência: up, down, up, down, up. Isso deve estabilizar a energia em 80 e ligar o leitor de cartão no corredor anterior. Saia e siga para o final do corredor. Uma porta leva você ao estacionamento.
- 18.** No estacionamento, um tiro quase atinge Leon. A autora do disparo é Ada Wong. Ajude-a a empurrar o carro que está obstruindo a porta e entre.
- 19.** Ada vai sair em disparada, não importa o que você faça. Ignore a primeira porta e siga para a grade no final do corredor. Você vai encontrar Bem Bertolucci. Segundos depois, Ada entra na sala e pergunta se ele conhece um homem chamado John. Um grito interrompe a conversa e a moça sai correndo novamente. O mapa vai aparecer, indicando o local para o qual você deve ir, mas antes pegue a Manhole Opener no armário ao lado.
- 20.** Saia e entre na porta que você ignorou antes. À direita há alguns cachorros em celas. Nem tente entrar lá. Siga direto e use a Manhole Opener na tampa de

esgoto que está mais a frente.

- 21.** Passe correndo para fugir das aranhas gigantes, suba e entre na primeira sala. Salve o jogo e, antes de sair, certifique-se de que está levando os dois plugs que você achou. A seguir, volte ao corredor e entre na próxima sala.
- 22.** Vá para o painel do outro lado da sala e coloque os dois plugs no lugar. Saia. Novamente Ada vai aparecer. A garota vai pedir ajuda a Leon para verificar o que está do outro lado da porta. Assim que pula, porém, a agente encontra Sherry, que sai correndo e deixa seu pingente cair. Depois da cena, você assume o controle de Ada.
- 23.** Na bifurcação, escolha o caminho da direita e desça pelo elevador. Pegue munição para o Shotgun. Volte e siga o caminho da esquerda. Pegue o mapa na parede e desça. Alinhe as caixas e suba novamente. Ative o sistema para que as caixas formem uma passarela, depois atravesse-as, pegue a Club Key e volte para o local em que você deixou Leon. Ada vai jogar a chave e a munição para o policial. Hora de voltar ao controle de Leon. Claire entra em contato e diz que vai explodir a porta perto helicóptero. O local fica identificado no mapa.
- 24.** Faça o caminho de volta. Corra pelo estacionamento para não ser surpreendido pelos cachorros. No próximo corredor, entre na porta dupla da parede à direita. Você está no necrotério. Mate os dois Lickers e pegue o Blue Card Key. Saia e use o cartão no leitor que você ligou no passo 18. Dentro da nova sala há mais munição.
- 25.** Suba a escada. Aqui há muitos zumbis para infernizá-lo. Entre na sala atrás da escada e pegue mais munição, depois volte ao corredor da sala do cofre. Entre na porta ao fundo, perto do cadáver.
- 26.** Há três portas no caminho de Leon. A primeira tem spray e Hook Plug na prateleira, mas cuidado, pois um Licker vai tentar surpreendê-lo. Na terceira porta você precisa acender o forno e ligar as estátuas na parede.



Ligue primeiro a estátua central, depois a da direita e, por fim, ative a da esquerda. Uma engrenagem vai cair do quadro. Pegue-a. Mr. X vai aparecer novamente. Saia rapidamente do quarto. Do lado de fora, o monstro vai aparecer mais uma vez. Aqui a melhor alternativa é encará-lo. Depois de se livrar de Mr. X siga para o corredor onde estava o helicóptero. Claire já vai ter aberto um buraco na parede. Entre por ele.

- 27.** Na sala do chefe não há nada de interessante, por isso saia pela porta do outro lado. Passe pela estátua de tigre e siga até a sala onde você pega uma manivela na caixa. Equipe-se com uma boa arma e faça o caminho de volta.



- 28.** Mr. X se mostra incansável e novamente vem atrás de você. Elimine-o e siga para a biblioteca. Suba pelas escadas e entre na porta que você ignorou. Não se esqueça de levar a manivela e a engrenagem. Entre na próxima sala e use a alavanca na parede para fazer a escada descer, depois suba e use a engrenagem na parede para abrir uma passagem secreta. Pegue o Knight Plug e pule pela passagem.
- 29.** Lá embaixo, Leon vai escutar um grito. Ben está com problemas. Ao chegar ao local, o cara vai lhe entregar uma carta endereçada ao chefe Irons. Ada entra e lê a carta junto com você, depois, só para variar, a garota se manda. Claire vai entrar em contato. Saia da sala e entre na próxima porta à esquerda para novamente descer no esgoto.
- 30.** Passe rapidamente pelas aranhas e suba. Entre na primeira sala, salve o jogo e, antes de sair, leve com você os dois novos plugs que foram encontrados. Entre na próxima sala e encaixe os plugs no painel. É hora de enfrentar William Birkin.

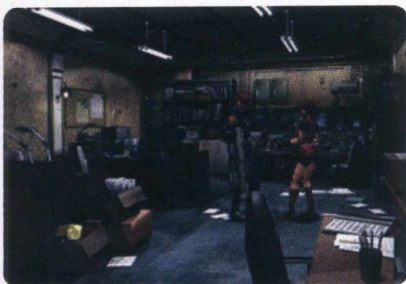




31. Mande quatro a cinco tiros no monstro e tudo vai se resolver. Entre pela porta ao lado. Ada vai cair. Depois de uma breve discussão, entre pela sala no final do corredor inundado.

Há um baú e uma máquina de escrever no local, para você salvar o jogo. Pegue a Valve Handle e empurre o armário de metal para revelar uma porta. Entre e use o isqueiro no lampião para encontrar a munição da magnum. A seguir, volte para a sala em que você salvou o jogo e desça pelo elevador.

32. Anette Birkin sai correndo e, claro, Ada vai atrás dela. Anette atira, mas Leon salva Ada e é ferido, desmaiando. Mais uma vez, é hora de assumir o controle de Ada. Siga Anette e suba a escada do esgoto. A seguir, passe correndo pelo duto do ventilador para que as baratas não lhe causem muitos danos. Do outro lado, Anette vai acertar em cheio a arma de Ada. Durante a cena, a agente



descobre que Anette é esposa de William Birkin, o responsável pelo G-virus, e que ele é o pai de Sherry. Depois da briga, desça a escada do outro lado e espere por Leon.

33. De volta ao controle de Leon, siga o mesmo caminho que Ada fez. Não vai ser possível usar a escada dos ventiladores, por isso, verifique os corpos que estão do lado esquerdo da tela. Você vai encontrar a Small Key e também a Wolf Medal. Volte para o corredor em que você estava desmaiado e siga para o lado contrário ao que você veio. Você vai chegar a uma outra sala com um baú. Pegue a Valve Handle e volte para o esgoto. Em vez de ir para o canto dos corpos, porém, siga para o outro lado e entre no portão.

34. Fuja das aranhas. Você vai sair em frente a uma porta protegida por uma cortina d'água. Entre à esquerda e passe pela porta. Lá dentro, use a

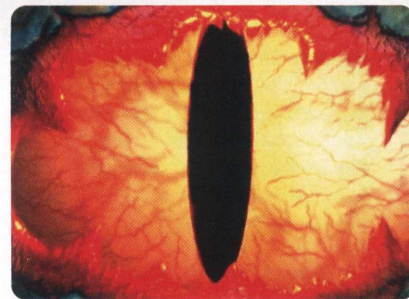
Valve Handle na máquina no canto direito. Passe pela passarela e use a Valve na outra máquina. Salve o jogo e pegue munições.

35. Passe pelo corredor tranquilo, pois Claire já matou o aligátor que estava aqui. Entre pelo portão e encontre Ada. Leon vai começar a se sentir fraco e ela vai fazer um curativo nele. Suba a escada.

36. No alto, vire à esquerda e pegue junto ao corpo a Eagle Medal. Siga para o outro lado e use a Valve para desligar o ventilador. No lado oposto, coloque a Wolf Medal e a Eagle Medal no painel para desligar a cortina d'água, depois passe pelo corredor e siga para o lado direito do bondinho. Ative a luz e embarque com Ada pelo lado esquerdo do bonde.

37. Uma mão vai tentar pegá-los. Na primeira investida, ela acerta Ada. Atire até que ambos acertem em cheio a mão do monstro, que fugirá. Ao sair, acione o lançador com o isqueiro para mandar uma bola de fogo para o alto. A claridade vai revelar a Weapon Box Key no chão. Entre na porta no outro canto.

38. Siga pelo primeiro corredor até chegar a uma bifurcação. Continue pelo lado esquerdo e pegue as peças para melhorar sua Shotgun. Volte, passe para o lado direito e entre na porta ao fundo. Nova bifurcação. Siga pelo lado esquerdo e suba a escada para chegar a



outra sala com baú. Ada vai mexer no computador enquanto você precisa fazer o trabalho sujo. Saia pela porta. Do lado direito você vai encontrar um mapa.

39. Desça pelo elevador e entre na porta. No fundo você vai encontrar a C. Panel Key. Antes de sair, porém, dê uma olhadinha no monitor. Uma visão do inferno vai assombrá-lo. É Mr. X, que está vindo em sua direção sem deixar alternativa que não seja encará-lo de frente. Mande bala nele até derrubá-lo, depois volte ao local em que você deixou Ada, pegue a chave e use-a no painel. Isso vai ativar o vagão. Saia pela porta com a garota e entre no vagão.



Mr. X em sua pior forma



40. Um solavanco vai fazer Ada desmaiar. Saia e enfrente William. Atire sem parar para manter a distância. Quando o monstro cair, entre novamente no vagão. Ada está atordoada e o vagão funciona mais. Saia e use o duto de ar atrás do veículo para continuar seu caminho. Assim que cair, Leon percebe que o azarado aqui é ele, pois o vagão voltará a funcionar do nada, levando Ada tranquilamente para o nível inferior.

41. Há duas portas nesse corredor, mas a da direita é um elevador que não abre. Assim que entrar pela porta da esquerda, você vai encontrar uma escada. Empurre-a para o elevador e aperte o botão para descer. Na seqüência, empurre a

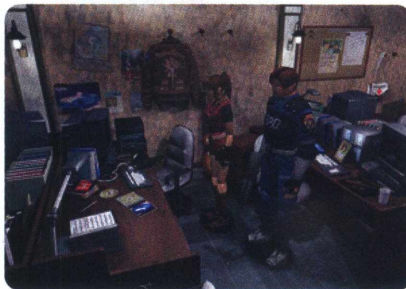
caixa para fora do elevador, depois arraste-a para sua direita e leve-a até o fundo, junto a duas outras caixas. Deixe as caixas aí, pois mais tarde você vai precisar subir por elas. Siga para a direita e desça pelo elevador.

- 42.** Dois Lickers vão estar à sua espera. Elimine-os e ative a alavanca. Volte ao elevador que não estava funcionando no passo anterior. Ao chegar, ative o painel no canto esquerdo para que o elevador desça.
- 43.** Pegue o lado direito e passe pela sala redonda. Entre no corredor azul. Passe pela porta e siga até encontrar a porta que está congelada. Lá dentro pegue o



Fuse Case. Coloque-o na máquina ao lado e obtenha o Main Fuse. Volte à sala redonda e coloque o Main Fuse na máquina para fazer a energia voltar, depois siga pelo caminho vermelho.

- 44.** Passe pela primeira porta, mas não a abra. Em vez de entrar, vire à esquerda e entre na porta que está aberta. Elimine todos os zumbis e pegue todos os itens da sala. Fique atento para não esquecer o User Card Key em cima do sofá. Passe pela entrada de ar na parede e mande bala nos dois Lickers sem dó. Pegue as munições no armário, destranque a porta e saia.
- 45.** Saia e entre na porta em frente. Duas plantas vão tentar agarrá-lo. Atire até detoná-las e passe. Entre na outra porta. Detone outra planta, desça a escada e entre na porta do nível inferior. Cuidado, pois o corredor está cheio de Lickers. Entre na próxima porta para chegar à sala redonda com muitos monitores. Pegue o mapa em cima do painel e salve o jogo, se quiser. Entre na porta ao lado.
- 46.** Pegue o caminho da esquerda e entre na porta onde está escrito um enorme P4. No armário você pode usar a Weapon Box Key para abrir e pegar peças para melhorar sua Magnum. Entre na porta automática ao lado. Mate os zumbis e entre na outra porta. Mate todo mundo e pegue a Power Room Key.



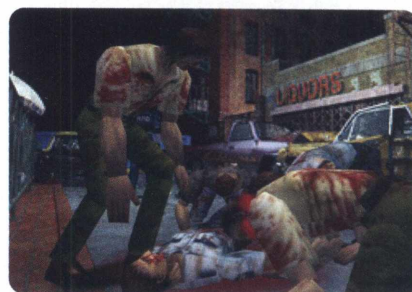
Saia e volte para a bifurcação onde você deve pegar o caminho da direita.

- 47.** Passe pelo corredor cheio de ovos e pela porta. Na sala você vai encontrar uma mariposa gigante. Não se preocupe, pois basta mandar um tiro no bicho e tudo vai estar resolvido. A seguir, elimine as larvas que estão junto ao teclado do computador, depois acesse o sistema e digite o login GUEST. Na seqüência, Leon vai colocar sua digital no computador.
- 48.** Faça todo o caminho de volta até o corredor azul. Entre na porta bem em frente ao corredor e mate três ou quatro plantas que estão ali. Ligue a luz no interruptor ao fundo. Saia e abra a porta ao lado. Annette vai aparecer e chamar Leon de espião, mas Mr. X aparece e ela foge. Sobra para Leon, mais uma vez, o monstro. Mande bala no grandão e volte para o local em que você empurrou a caixa.
- 49.** Suba nas caixas e na plataforma do lado direito. Use a Power Room Key para entrar na próxima sala. No meio do caminho, Mr. X vai aparecer novamente. Não há por onde correr. Na hora que o seu destino parece definido, porém, um tiro atinge o gigante. É Ada. Ela manda Leon correr, enquanto Mr. X começa a enforcá-la. Ada manda vários tiros nos olhos dele, até que ele a joga com força e ela cai da plataforma direto em um tanque de metal quente. Leon tenta ajudar Ada, mas é tarde demais. Pegue a Master Key e saia.
- 50.** Quando você sai, Claire entra em



contato e pede que você tome conta de Sherry. A localização da garotinha está indicada no mapa. Ao pegar Sherry, Leon vai seguir para elevador. Ative o painel na parte de trás para que o elevador desça até o trem. Deixe Sherry e siga para o segundo vagão, depois salve o jogo e pegue a Platform Key no chão. Volte para o vagão em que Sherry está e saia.

- 51.** Entre pelo portão do lado direito usando a chave que você acabou de pegar. Uma contagem vai aparecer, indicando que você tem cinco minutos até tudo ir pelos ares. Suba a escada e siga para o outro lado. Mexa no painel e pegue os Joint N Plug e Joint S Plug, depois siga para a porta mais em frente e encaixe os plugs no novo painel. A luz volta, mas logo em seguida cai novamente. Mr. X aparece



agora todo deformado. Fique desviando dele e tome cuidado com suas investidas. Mr. X sempre ataca pela esquerda, por isso corra sempre para a direita. Nem perca tempo atirando no cara. Fuja por um tempinho até que Ada apareça ninguém sabe como, e jogue a Rocket Launcher para você. Um tiro e o cara vira história.

- 52.** Corra de volta para o trem. Antes de entrar, ative o painel ao fundo para abrir os portões e liberar a passagem. Entre e vire à esquerda para empurrar o manche e ligar o trem. Uma longa animação mostra Claire entrando e aplicando o antidoto em Sherry.
- 53.** O trem dá um solavanco. Você precisa ir para o segundo vagão. Uma nova contagem mostra que você tem dois minutos antes que o trem se autodestrua, mas a porta não abre. Para piorar, William volta para atrapalhar mais uma vez. Use o último tiro da Rocket Launcher e alguns de Magnum para resolver o problema, depois volte ao vagão e curta o outro final.



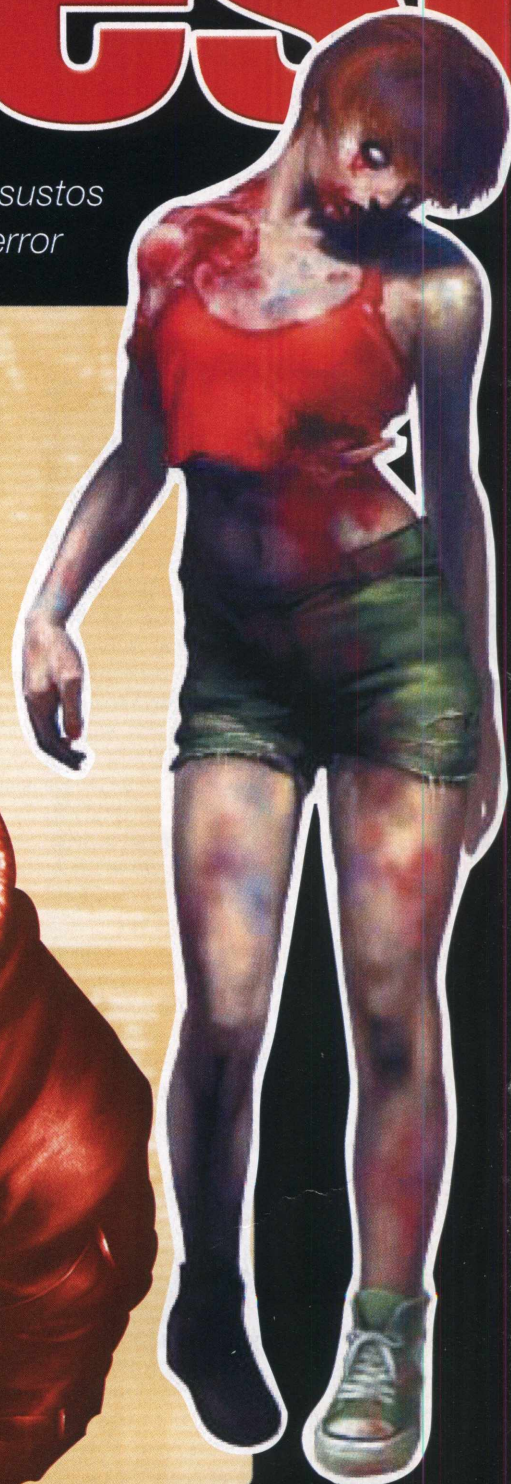


Resident Evil 3 Nemesi

Fique calmo, acenda a luz da sala e prepare-se para os sustos antes de entrar nesta aventura que é puro suspense e terror

A seguir, você encontrará um roteiro completo para terminar o jogo. Aqui estão todas as dicas de que você precisa. Antes de começar, é bom dar uma lida no detonado inteiro para entender a linha lógica do jogo e saber quando você precisará guardar ou não energia. Além de Jill, por um pequeno trecho, você controlará Carlos, um

soldado da Umbrella enviado ao local para salvar sobreviventes. O jogo é extenso, porém, muito mais fácil do que os outros da série. Com um pouco de prática, você poderá chegar ao fim em menos de três horas (em nossa primeira vez, demoramos cinco horas). Respire fundo e entre nesta aventura, que é puro terror do começo ao fim.



Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1

Plataformas: GC / PC / PS1

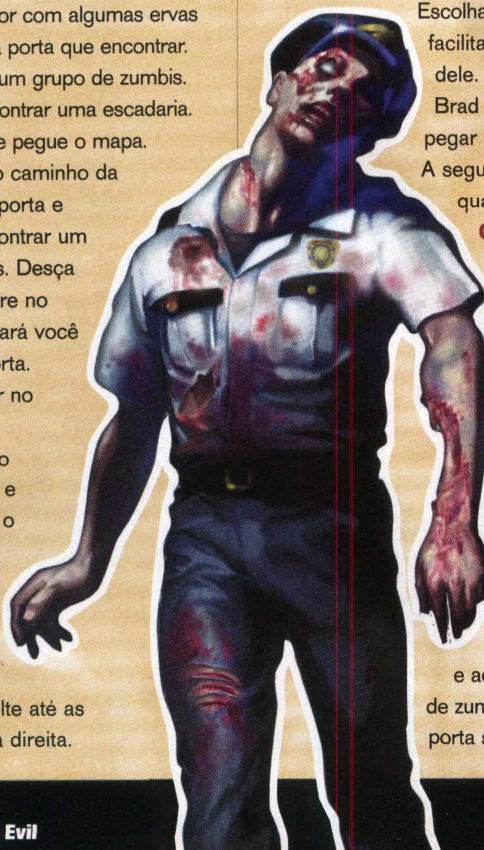
S

Assustador. Esse episódio da série é suspense do começo ao fim



Downtown 1

- 01.** Logo após a explosão, corra e suba no caixote usando ■. Suba para Save Room, pegue a chave e retire os dois livros do inventário para ganhar espaço. Saia da casa usando a chave que você recolheu.
- 02.** Entre na porta que estiver à sua frente. Vire e entre na porta à esquerda, continue caminhando pelo corredor até você encontrar outra porta. Entre e pegue uma arma na mão do cara morto e o reservatório de combustível. Siga driblando os zumbis.
- 03.** Vá para o corredor com algumas ervas verdes e entre na porta que encontrar. Você encontrará um grupo de zumbis. Caminhe até encontrar uma escadaria. Suba no caixote e pegue o mapa.
- 04.** Desça e pegue o caminho da direita. Entre na porta e caminhe até encontrar um lance de degraus. Desça novamente e entre no corredor que levará você até uma nova porta. Assim que entrar no Pub Shop.
- 05.** Pegue o isqueiro próximo à porta e combine-o com o reservatório de combustível. Agora você tem um isqueiro funcionando. Volte até as escadas e vire a direita.



- 06.** Siga mais uma vez pela direita e tente voltar até a Warehouse. Corra atrás da garotinha que grita. Assim que você entrar na viela perceberá que a menina se foi. Volte para a bifurcação.
- 07.** Agora pegue o caminho da esquerda. Você chegará numa área cheia de zumbis. Detone-os através do barril. Use o isqueiro para queimar a corda que está prendendo a porta. Passe pela porta, pegue o caminho da esquerda e entre no portão gigante.
- 08.** Aqui o seu primeiro encontro com Nemesis. Nemesis irá atacar Jill, você deverá escolher entre duas opções. Escolha a primeira, pois irá facilitar sua vida. Corra dele. Vá até o corpo de Brad e vasculhe-o para pegar a identificação dele. A seguir corra e entre no quartel do RPD.

- 09.** Vá até a bancada principal e use a identificação de Brad no computador e anote a senha que surgir. Não se esqueça de pegar o segundo mapa próximo ao computador.
- 10.** Só existe uma porta aberta. Entre e acabe com o bando de zumbis. Entre pela porta seguinte até chegar

- na Evidence Room. Existem duas gavetas com uma luz vermelha. Na primeira pegue o diamante azul, e na segunda a Office Key. Para abrir a segunda use a senha do computador.
- 11.** Saia pela outra porta e vá até a Save Room próxima da escadaria. Se você não enfrentou Nemesis, pegue aqui o cartão de Jill e vá até o computador para obter a senha da gaveta. Suba para o segundo andar do prédio.
- 12.** Caminhe pelo corredor e chegue até a porta na outra extremidade. Entre e use a Office Key para destrancar a porta seguinte. Dentro do armário, pegue os cliques e a arma. Saia do quartel. Durante a saída prepare-se para encontrar Nemesis mais uma vez. Corra.
- 13.** A partir do portão principal do quartel, caminhe para a outra extremidade e utilize os cliques para abrir a porta que estava trancada. Entre e veja que existe uma mangueira à sua direita. Marque bem este local e siga pela esquerda.
- 14.** Corra até a porta na outra extremidade desta área e entre na porta que você encontrar. Você está no estacionamento, vá até o carro e pegue o cabo azul. Continue caminhando e vá até a porta que o leva até uma Save Room.
- 15.** Saia pela outra porta da Save Room, caminhe pelo corredor e entre na porta seguinte. Pegue o terceiro mapa na parede e ande mais um pouco. Siga pelo caminho da esquerda até chegar ao centro da cidade.
- 16.** Entre na porta à sua esquerda e caminhe até encontrar uma bifurcação. Vá para o caminho da esquerda (aquele



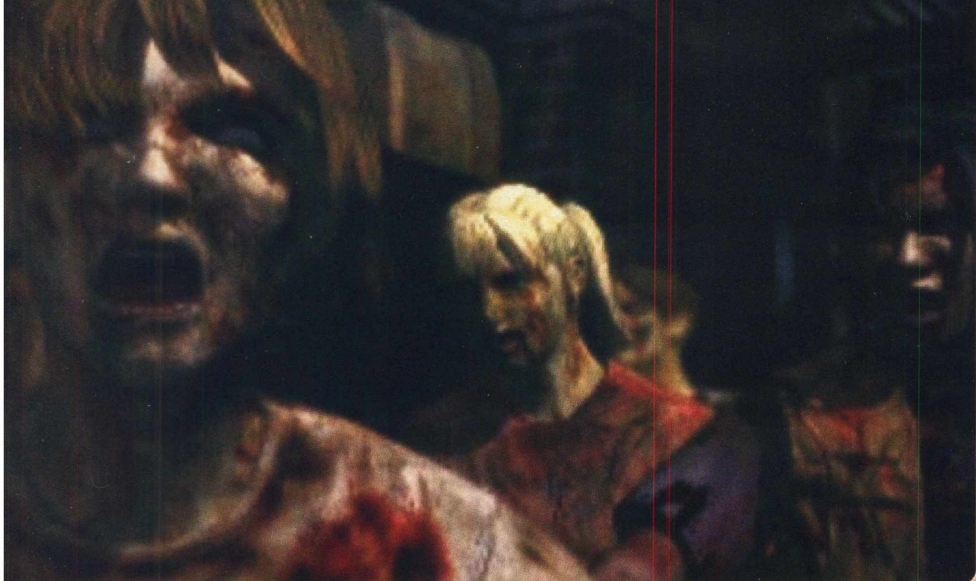
Nemesis é cruel. A melhor opção é fugir deste gigante. Caso contrário o risco é todo seu

com um corredor maior). Entre na porta no final do corredor e vire à direita para entrar no NewsPaper Office.

- 17.** Empurre a escada até a máquina de refrigerantes, suba e ative a energia. Desça e ative o outro dispositivo que está ao lado da porta. Suba, passe pela porta e vá até a sala no final do corredor.
- 18.** Você será apresentada a Carlos. Nemesis aparecerá para um novo ataque, você tem duas opções. Escolha novamente a primeira e fuja até a bifurcação, onde você virou à esquerda.
- 19.** Nemesis vai aparecer atrás de você. Entre pelas portas dos fundos do restaurante seguindo pela outra ponta da bifurcação. Use o clip no armário ao lado da porta para encontrar um pé de cabra.
- 20.** Utilize o pé de cabra na tampa para acessar o esgoto do restaurante. Desça e pegue o diamante verde que está ao lado do cara morto. Volte para a Save Room pegue a maçaneta enferrujada e os dois diamantes.
- 21.** Vá à direção do Newspaper Office e use os diamantes no portão à direita. Fuja do Nemesis. Caminhe até encontrar outra bifurcação e vá pelo corredor da esquerda. Passe pelo corredor, e entre na porta seguinte.
- 22.** Recolha as ervas e continue caminhando para a outra porta. Passe pela caixa e entre no vagão pela porta dos fundos. Depois do encontro com Nicholai, entre no outro vagão e pegue a chave.
- 23.** Volte pelos corredores até a bifurcação e siga pelo caminho da direita. Caminhe até chegar à porta que está fechada. Use a maçaneta enferrujada no terminal à direita. A maçaneta se quebrará.
- 24.** Use a chave de boca e entre. Vá até o controle do armário na ponta esquerda da sala. Pressione os botões que não estiverem acesos. Pegue a garrafa de gasolina e saia.
- 25.** Volte na direção da porta com a fechadura. De repente a porta que

estava fechada vai estourar. Detone os zumbis e vá até a estátua. Pegue o livro e volte para a entrada do restaurante.

- 26.** Use a pedra no formato de livro no terminal à direita do local. Pegue a pedra redonda e use-a na estátua. Pegue a bateria e volte até a primeira bifurcação que você encontrou ao sair de Uptown.
- 27.** Use a bateria no elevador e desça para acessar a estação de energia. Entre na porta à direita, passe pelo corredor e você estará dentro da estação de energia. Ative o painel à esquerda e depois vá até o painel da direita.
- 28.** Para abrir as duas portas você precisa solucionar um pequeno quebra-cabeça. Para abrir a primeira é preciso regular o aparelho para uma tensão final entre 15V e 25V. Faça isso selecionando Baixo-Alto-Baixo-Alto.
- 29.** Entre na sala e pegue o fusível. Escolha a segunda opção. Pegue a arma que está no armário.
- 30.** Suba usando o elevador. Tenha em



mãos a chave de boca e volte para Uptown até o local onde você havia encontrado uma mangueira. Use a chave de boca ali para pegá-la.

31. Continue voltando até você encontrar um local onde é possível conectar a mangueira. Jill apagará o incêndio. Entre pela porta que surgiu e caminhe até o Sales Office.

32. Use o controle remoto. Anote o nome do remédio que surgir na TV. Utilize o nome que você anotou como senha para o computador. Entre na porta e recolha o óleo.

33. Você já tem tudo para ativar o vagão. Combine a gasolina com o olho, pegue o cabo azul e o fusível e volte para Downtown.

Downtown 2

34. Na volta você terá uma surpresa, um buraco se abrirá e Jill ficará presa. Escolha a primeira opção e continue correndo na direção do vagão. Durante

o trajeto, você será pego de surpresa e um novo terremoto acontecerá. Desta vez você cairá direto.

35. Não enfrente a minhoca gigante. Aperte rapidamente os dois terminais com luz vermelha e acione a escada para você subir. Ao sair, vá para o vagão e utilize todos os itens que localizou. Pronto, caminhe para a outra porta.

36. Adivinhe quem entrou no vagão? Para variar, foi o nosso amigo Nemesis. Entre na outra porta e retorne para o outro vagão. Escolha a primeira opção.

37. Após o choque do vagão Jill surgirá na sala de uma construção no meio das chamas. Entre na única porta disponível. Depois de alguns segundos volte para a primeira sala. Detone com o zumbi e fique atento ao quadro. Uma chave cairá. Recolha-a.

38. Volte para a Save Room e saia para a Study Room. Você se encontrará com Carlos. Pegue as Grenade Rounds e use no lança granadas. Não tem nada de importante nesta sala, apenas memorize a porta verde que está fechada agora.

39. Saia pela outra porta e você estará no Hall principal da casa. Recolha a arma no corpo e pegue o mapa sobre a mesa.

40. Entre na outra porta dupla do Hall principal. Passe por essa sala e entre na Save Room para pegar a Ladder Key. Suba agora para outro andar da casa e tome muito cuidado com as aranhas. Entre na porta seguinte e use a chave no terminal para descer a escada.

41. Suba e você chegou à sala do relógio. Pegue os itens e acesse a caixinha de música à esquerda. Este é o quebra-cabeça mais difícil do jogo. A cada nova partida ele é alterado, por isso não existe uma sequência exata. Basicamente você deve posicionar os pinos para que uma música semelhante à primeira seja reproduzida.

42. Depois que resolver o quebra-cabeça, pegue a chave e a engrenagem prateada que está na prateleira. Combine esta chave com a chave que você localizou na primeira sala da Clock Tower. Pronto agora você tem a Clock Key e a primeira parte da engrenagem, falta a segunda. Desça e escolha a primeira opção para empurrar nosso amigo Nemesis da bancada.

43. Use a Clock Key para abrir a porta verde que indicamos no passo 38. Passe pelo corredor cheio de aranhas e chegue numa sala com três quadros e três estátuas. Veja que nos fundos a porta está interrompida por causa de um sino. Grave na memória esta sala pois você terá de retornar aqui.

44. Recolha as pedras que estão nas estátuas e use-as nos quadros. Cada pedra altera uma quantidade de tempo, e você deve

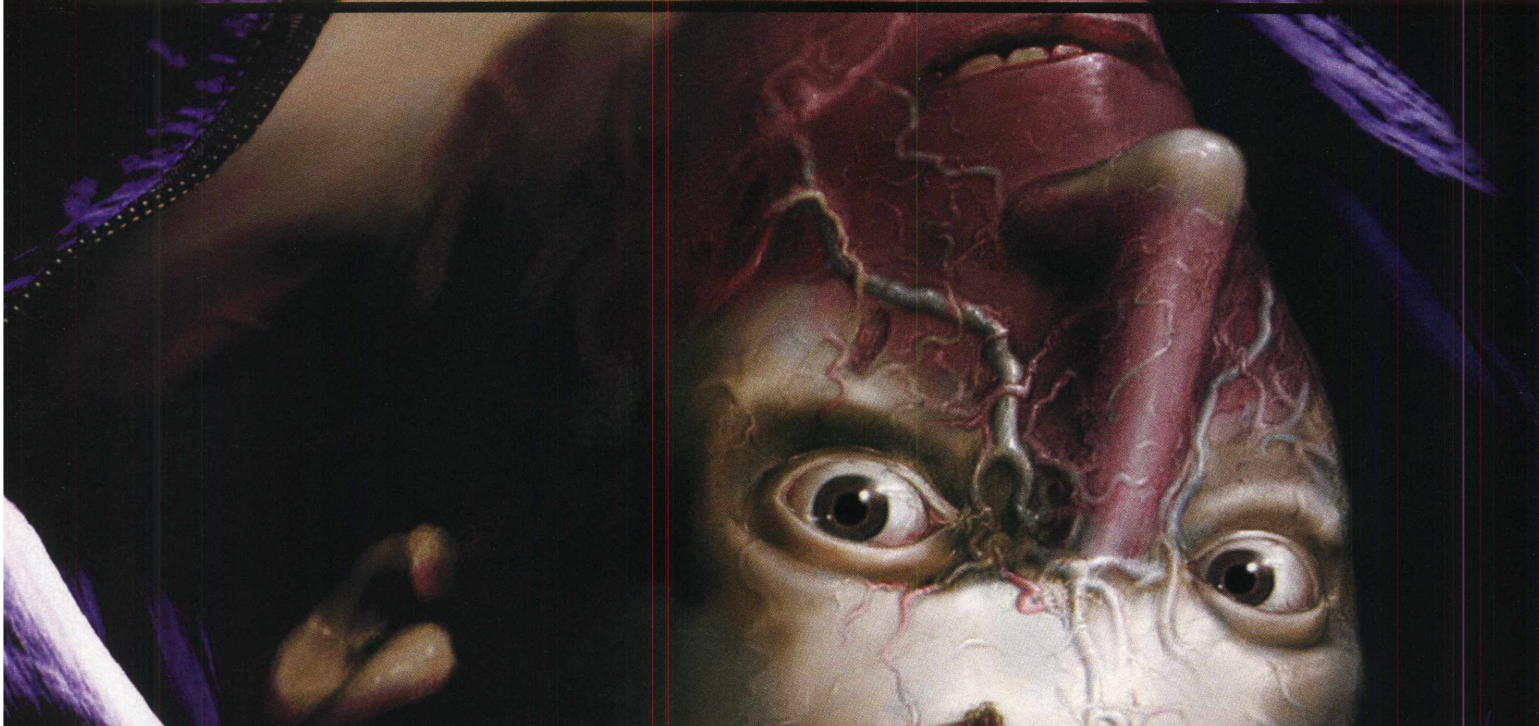


posicioná-las nas bases dos quadros fazendo o relógio marcar 12:00. O primeiro quadro é o do passado, o segundo do presente e o terceiro do futuro. Ao colocar a pedra no quadro do passado o relógio irá regredir, e no futuro e presente avançar.

- 45.** Assim que você resolver o problema, o quadro central se abrirá e você conseguirá a segunda parte da engrenagem. Combine os dois trechos e suba para a torre do relógio. Use a engrenagem no sistema ao lado da caixa. O relógio começará a funcionar.
- 46.** Pegue suas melhores e mais potentes armas e prepare-se para enfrentar o Nemesis.
- 47.** Quando tudo parecia acabado Nemesis aparece para tumultuar. Jill será contaminada com o G-Virus. Não tem muito segredo, é disparar armas pesadas contra o grandalhão e fugir de seus ataques. As armas mais eficientes são os Cold Rounds (10 balas são suficientes). Dispare até Nemesis cair e você também.
- 48.** Começa agora a segunda parte do jogo, 24 horas depois dos acontecimentos de Resident Evil 2. Acompanhe as seqüências animadas, ao final você assumirá o controle de Carlos. Vá direto para a sala onde havia um sino interrompendo o caminho.
- 49.** Você perceberá que Carlos é mais resistente aos ataques dos monstros. Empurre o sino e siga pelo caminho da esquerda para entrar no hospital. Você precisa encontrar o antídoto para salvar Jill. Detone o monstro que aparece (é o mesmo de Resident Evil 1).
- 50.** Depois de passar pelo monstro, entre na porta à direita e pegue o gravador sobre a mesa. Use o gravador no sistema de controle do elevador para desativar a porta. Entre no elevador e você terá duas opções, vá para o andar 4F.
- 51.** Caminhe pelo corredor e vá até a sala da ponta. Depois de conversar com Nicholai, vá até o fundo das salas e pegue a Ward Key. Agora saia da sala e pegue o caminho da direita e entre na primeira porta usando a chave. Pegue um código no cara morto.



Jill é magrinha, bonitinha, mas totalmente mortal. Azar do Nemesis



- 52.** Preste atenção na posição da mesinha, saia e entre na sala seguinte. Agora empurre a mesinha desta sala para a posição reversa em relação à anterior. Por exemplo, se a outra estava ao norte e à direita, empurre a mesinha para o norte à esquerda.
- 53.** Após terminar os movimentos, a pintura irá cair e você poderá acessar o cofre. Use o código para abrir e pegue a vacina azul. Desça agora para o B3 usando o elevador. Entre na primeira porta após sair do elevador.
- 54.** Pegue um item no armário e utilize-o na máquina ao lado dos tubos. Acione a máquina e a água será drenada do tubo. Agora opere a máquina da esquerda para liberar a vacina vermelha. Abaixar a chave I, III e A. Pegue a vacina e saia rapidamente da sala.
- 55.** Combine as duas vacinas e pronto você tem o antídoto contra o G-Vírus para salvar Jill. Volte para o primeiro andar do hospital e saia rapidamente do prédio. Tome cuidado com os monstros que estão no Hall principal do hospital.

Clock Tower

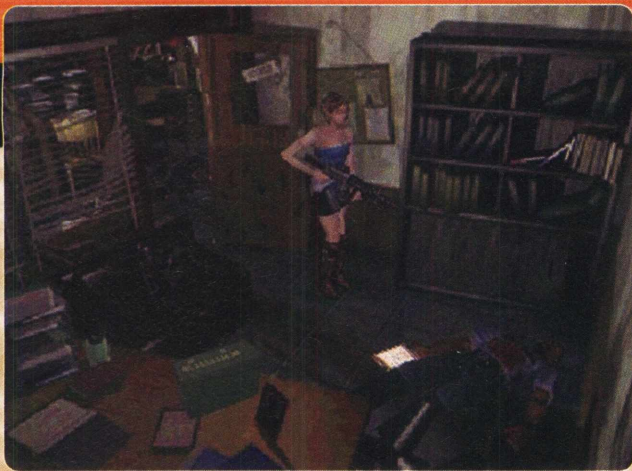
- 56.** Volte para a Clock Tower e vá para sala onde Jill está descansando. No caminho Nemesis irá aparecer para atormentar sua vida. Ignore-o e vá de encontro a Jill. Se você possuir munição vale a pena arriscar com Nemesis, pois você irá assumir o controle de Carlos.
- 57.** Depois de conversar com Jill ela irá se recuperar e você assumirá o controle da garota novamente. Pegue tudo o que for precisar para matar vários zumbis, e não esqueça de levar o cliques novamente.
- 58.** Saia e drible o Nemesis. Vá para o Hospital só que pegue a rota da direita. Use os cliques para entrar na porta. Pegue a Gate Key na porta e faça uma última consulta ao seu inventário.

Park

- 59.** Saia da sala e corra para o portão. Use a chave que você acabou de encontrar para abrir o portão e acessar o parque. Pegue o caminho da esquerda, desça a escadaria, e siga pelas pontes até chegar num homem morto. Pegue a chave com ele.
- 60.** Depois de pegar a chave, retorne para a entrada principal do parque e vá para a porta que está à esquerda (oposto

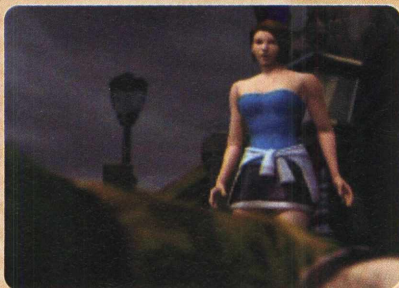
- da passagem que você pegou). Pegue as ervas que estão na parede e vá até a máquina (na ponta esquerda do cenário) que controla o nível da água.
- 61.** Para drenar toda a água do local, você precisará mover as engrenagens. Movas na seguinte ordem: preto, branco, preto, branco, preto e preto. Acione o botão de Start e veja a água ser drenada. Pronto desça pela passagem e vá na direção do cemitério.
- 62.** Passe pelo cemitério e pelos zumbis. Entre na porta que está do lado oposto. Pegue o armamento e use o isqueiro na lareira. Antes de continuar organize seu inventário para recolher outros itens. A seguir use na lareira o cano que está na prateleira. A parede irá quebrar.
- 63.** Passe pela passagem e pegue a outra Gate Key. Saia e você deverá encontrar seu velho amigo Nicholai novamente. Quando acabar o diálogo, pegue seu armamento mais pesado e abandone a casa. Você encontrará a





minhoca gigante novamente.

- 64.** Detone a minhoca usando Grenade Rounds e Acid Rounds. No final a minhoca será detonada graças a um curto circuito causado pela rede de energia. Abandone o local usando uma passagem no lado oposto ao que você caiu (veja o mapa se tiver dúvida).
- 65.** Volte para a entrada principal do jardim e pegue aquela passagem logo do início. Caminhe pelas pontes até chegar onde estava o rapaz morto do passo 60. Pegue a passagem à direita do corpo. Caminhe pela ponte e



utilize a chave que estava na lareira para abrir a porta que está trancada. Se encontrar algum zumbi, detone-o.

- 66.** Nemesis aparecerá, e novamente você terá duas opções para prosseguir. Escolha a primeira, pois ela facilitará seu caminho daqui para frente. Depois de executar a ação, corra e vá para dentro da instalação e entre na única porta que está aberta. Você já está no último cenário do jogo.

Chemical Plant

- 67.** Entre na Save Room e acompanhe o vídeo. Pegue a Multi Key na gaveta e entre na sala seguinte. Vários gases estão vazando, você deverá desligar e ligar as chaves para poder chegar

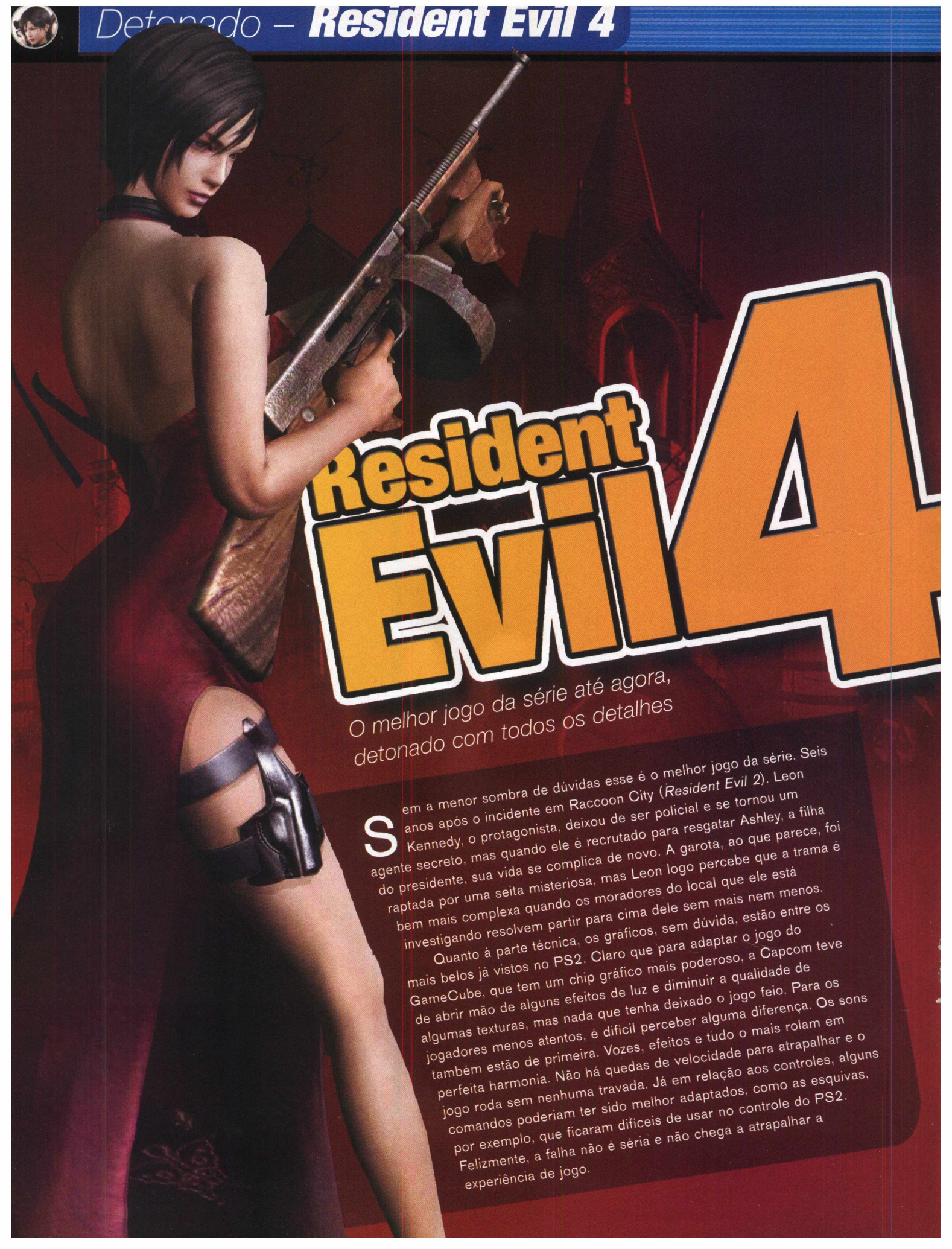
até o computador que está no lado oposto à porta.

- 68.** Use o computador para desabilitar o sistema de segurança de uma sala em outro andar. Volte para o corredor e entre na sala que estava fechada. Use a Multi Key para abrir a porta. Pegue o mapa próximo à porta e ao System Disk nos computadores.
- 69.** Pegue o elevador e na sala seguinte saia pela passagem ao lado da escada. Passe pelo túnel alagado e chegue até outra Save Room. Pegue o item azul e entre na sala de controle de água. Use o item azul na máquina.
- 70.** Há outro quebra-cabeça aleatório. No topo da tela surgirá a análise de uma amostra de água. Você deverá deslocar as outras linhas para conseguir formar uma amostra semelhante à da primeira linha. Assim que você acabar, um novo sistema de segurança será desarmado.
- 71.** Retorne para cima e pegue o elevador para o andar superior. Leve com você o máximo de armamento que puder. Entre na porta à direita da entrada principal do elevador. Uma pequena animação será exibida. Entre na porta em frente usando o System Disk.
- 72.** Você enfrentará Nemesis mais uma vez. Não tem muito segredo, é só despejar bala no grandalhão até ele não conseguir levantar mais. Você terá de derrubá-lo duas vezes para conseguir.



Assim que o gigante cair pegue o Umbrella Card do bolso do cientista. Saia da sala rápido, pois a cidade inteira irá explodir.

- 73.** Vá para a sala com os gases do passo 68 e use o Umbrella Card no elevador. Pegue todos os itens e armas no armário. Volte para cima e recolha todas as armas na Save Room. Acesse a última porta do corredor que estava fechada usando o Umbrella Card. Detone com todos os zumbis e corra para a próxima porta.
- 74.** O fim está perto. Se Nicholai aparecer selecione a segunda opção e detone com o helicóptero. Assim que acabar, desça pela escada. Caso ele não apareça, acompanhe a animação. Jill pegará o radar para saber a posição do míssil. Você está chegando perto do último chefe, não se preocupe ele é o mais fácil.
- 75.** Ative o computador na ponta esquerda e empurre as baterias na ordem de numeração. Isto é, primeiro a número um depois a dois e por final a três. Assim que você encaixar a primeira bateria, Nemesis aparecerá novamente só que agora todo deformado (o mostrão não desiste nunca). Ignore-o e conecte as outras duas baterias. Mantenha o mostro longe de você disparando alguns tiros potentes.
- 76.** Espere a super arma dar um tiro e agora trate de levar o Nemesis para a mira da arma. Um super tiro no grandalhão e é o fim. Corra para o elevador e prepare-se para mais uma surpresa: por incrível que pareça, Nemesis ainda não está morto. Escolha qualquer uma das duas opções, acompanhe o vídeo e entre no elevador. Corra para fora do elevador e curta o final desta aventura.



Resident Evil 4

O melhor jogo da série até agora, detonado com todos os detalhes

Sem a menor sombra de dúvidas esse é o melhor jogo da série. Seis anos após o incidente em Raccoon City (*Resident Evil 2*), Leon Kennedy, o protagonista, deixou de ser policial e se tornou um agente secreto, mas quando ele é recrutado para resgatar Ashley, a filha do presidente, sua vida se complica de novo. A garota, ao que parece, foi raptada por uma seita misteriosa, mas Leon logo percebe que a trama é bem mais complexa quando os moradores do local que ele está investigando resolvem partir para cima dele sem mais nem menos.

Quanto à parte técnica, os gráficos, sem dúvida, estão entre os mais belos já vistos no PS2. Claro que para adaptar o jogo do GameCube, que tem um chip gráfico mais poderoso, a Capcom teve de abrir mão de alguns efeitos de luz e diminuir a qualidade de algumas texturas, mas nada que tenha deixado o jogo feio. Para os jogadores menos atentos, é difícil perceber alguma diferença. Os sons também estão de primeira. Vozes, efeitos e tudo o mais rolam em perfeita harmonia. Não há quedas de velocidade para atrapalhar e o jogo roda sem nenhuma travada. Já em relação aos controles, alguns comandos poderiam ter sido melhor adaptados, como as esquivas, por exemplo, que ficaram difíceis de usar no controle do PS2. Felizmente, a falha não é séria e não chega a atrapalhar a experiência de jogo.

CAPÍTULO 1.1

01. Siga à esquerda, pelo lado de fora da casa, e quebre a caixa. Ao entrar na casa, suba a escada após enfrentar o morador, vire à direita e pegue munição para a handgun em cima da mesa. Pule a janela e siga a trilha. Entre na cabana e aproveite a máquina de escrever para salvar o jogo.
02. Ajude o lobo preso na armadilha. Tome cuidado, entre as árvores, há uma armadilha de urso e explosivos nas laterais. Há uma ponte no local, atravessê-a, continue pela trilha e entre pelo portão.
03. Use os binóculos para ver o corpo de um dos policiais que levaram Leon para o vilarejo. Pegue a caixa na cabana da primeira entrada à direita, depois entre na primeira casa à esquerda, suba a escada e saia pela janela.
04. Siga para a casa com a porta aberta e empurre a estante na direção da janela. Suba a escada, pegue a shotgun e quebre o vidro para obter uma granada (Hand Grenade). Pegue as pesetas que estão na mesa e a munição para shotgun (Shotgun Shells) na cama. Da janela, empurre a escada que os moradores levantaram e saia pela outra janela que dá acesso aos telhados. Fora do sobrado, siga pela direita e pegue o primeiro Spinel, um dos tesouros do jogo.
05. Suba na torre para pegar munição de shotgun e saia imediatamente. No caminho, em uma cabana à direita, você encontra o arquivo Alert Order e, para que o portão de saída seja aberto, é preciso eliminar vários moradores até que o sino seja tocado, espantando-os.
06. À esquerda do portão, há uma cabana com uma máquina de escrever e um barril; ao lado, há um poço. Atire na madeira que segura a tampa para fechá-lo; em seguida, atire no pingente pendurado para obter o Pearl

Pendant. À direita do portão, pule a cerca e pegue o papel azul que está na árvore. Este é o arquivo About the Blue Medallions. Vá em frente e entre no paiol, abra os armários e pegue o próximo Spinel, além de mais algumas pesetas.

07. Suba a escada e pegue munição no armário. Saia pela janela ao lado e vá pela esquerda. Desça, entre na cabana para obter mais itens, suba a escada e desça pela parte em frente à janela, entre duas madeiras. Quebre a caixa, pegue o Beerstein e empurre o armário que impedia a passagem. Pule outra cerca e siga para o portão em

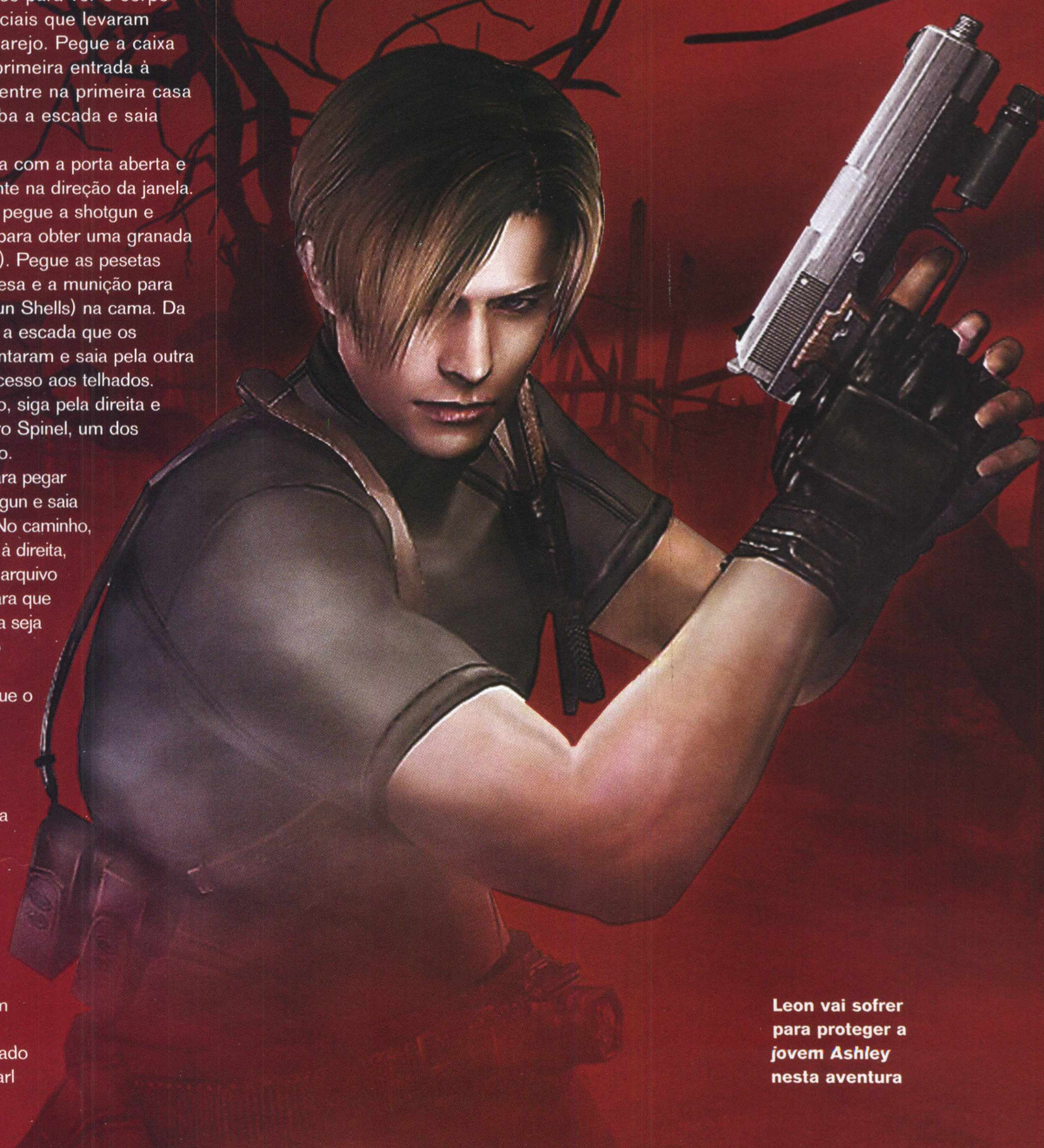
Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1

Plataformas: GC / PS2 / Wii



Leon vai sofrer para proteger a jovem Ashley nesta aventura



Suba em um lugar bem alto e use o rifle contra os zumbis

frente. Para correr da pedra gigante, fique apertando o botão **X** o mais rápido que puder e, quando indicado, use os botões de esquiva exibidos na tela para escapar.

08. No túnel, atire nos brilhos da parede para obter itens e nos do teto para ganhar dois Spinel. Ao sair, entre na primeira casa à esquerda, evitando as armadilhas, para pegar outro Spinel em uma das caixas na prateleira. Entre na outra casa pela janela, livre-se do morador com dinamites e pegue os itens.

09. Do lado de fora, quebre uma caixa no canto direito da casa vizinha. Antes de entrar na casa, vasculhe as árvores ao redor. Pendurado em uma delas está o Red

Catseye. Volte, entre na casa e salve o game. Empurre a estante para abrir o guarda-roupa.

CAPÍTULO 1.2

10. Use os botões de esquiva para desviar do ataque, pegue a munição para handgun na parede e a munição para rifle (Rifle Ammo) ao lado da máquina de escrever próxima à porta. Do lado de fora, à direita, há um barril; à esquerda, também há dois barris e um mercador para você comprar e vender itens. Quando terminar, siga pelo portão.

11. Aqui, há muitos inimigos e você precisa pegar dois itens para destrancar o portão. Primeiro, vá pela trilha que leva até o morro e pegue dentro de um baú a parte esquerda do item Emblem. A seguir, desça e, na casa à direita, pegue as pesetas e uma erva amarela nos

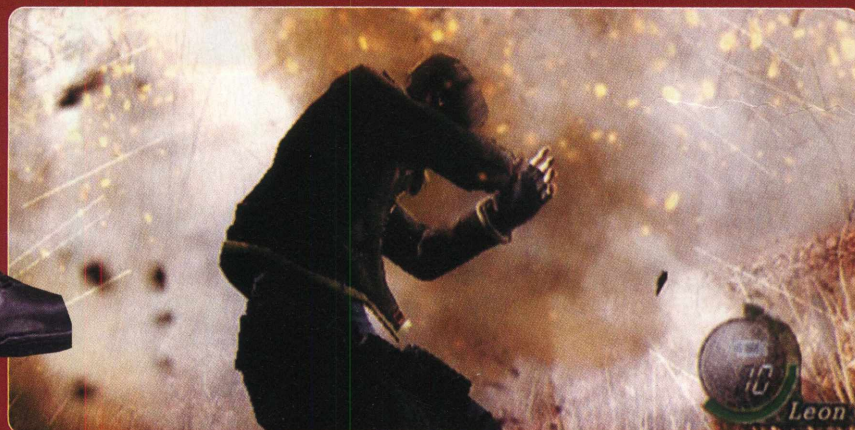
armários, depois saia, continue pela ponte e vire à direita em direção à próxima casa. Pegue uma granada de magnésio (Flash Grenade), muito útil para desorientar os inimigos em salas fechadas, dentro do armário. Suba pela escada próxima à porta pela qual você entrou e pegue a outra parte do Emblem, dentro do baú. Quando chegar ao portão, combine as duas partes do objeto e entre usando o agora Hexagonal Emblem.

12. Siga para o portão e abra a outra porta. Entre em uma das janelas, no corredor, e acabe com os inimigos. Você pode se abaixar atrás de uma caçamba, para buscar proteção. Abra as portas das duas fornalhas, pois uma contém munição e a outra um Spinel. Continue pela porta e quebre a cerca da janela para pegar a Elegant Mask, depois volte, saia pela outra porta e desça na trilha e depois suba a escada.

13. À direita, há um poço. Atire na madeira para fechar a tampa e no item que está pendurado para pegar o Brass Pocketwatch. Para abrir a porta da cabana, movimente a esfera fazendo com que ela forme a insignia da própria porta: mova-a para cima e para a esquerda. No quarto, pegue pesetas no guarda-roupa, munição no criado-mudo, a Insignia Key ao lado da estante e o arquivo Chief's Note na cama. Continue pela outra porta.

CAPÍTULO 1.3

14. Desça e, ao chegar à sala de jantar, use a máquina de escrever para salvar o jogo. Concluída a tarefa, quebre o vidro do armário. Pegue a granada incendiária (Incendiary Grenade) e as pesetas que estão lá dentro, depois vá para a cozinha e pegue um ovo dentro do forno.



15. Na trilha até o portão, há uma cabana à esquerda. Siga rumo à casa da insignia, pegue a munição na estante e grave seu jogo. Atire nas luminárias que você encontrar para adquirir itens valiosos, mas cuidado com o fogo. Desça pelo alçapão e atire na luminária para enxergar os itens que estão no teto, depois continue até chegar à escada que leva à saída. Um pouco antes da escada, está um outro mercador.

16. No cemitério e tente abrir a porta da igreja. Ingrid pedirá que você procure algo que possa destrancá-la. Atrás da igreja, há um quebra-cabeça que libera o item Green Catseye. O botão da máquina só pode ser virado em incrementos de três e quatro, por isso, para acender todos os símbolos, use a seguinte ordem de incrementos: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. Pulando a ponte quebrada, dentro da cabana, está o arquivo Closure of the Church. Após pegá-lo, siga até a porta.

17. Descendo pela direita, você pode gravar seu progresso e encontra mais um mercador. Compre um rifle com mira telescópica, se possível. A seguir, entre na cabana e corra da pedra gigante. Cuidado com os explosivos na ponte e no lago. Siga para o portão passando pela outra parte da ponte, mas antes vasculhe as árvores perto da água para encontrar um Antique Pipe.

18. Um pouco antes do fim do morro, veja os moradores jogando um policial no mar e volte pela esquerda. Na cabana, há uma máquina de escrever. Para prosseguir, pegue a lancha no cais.

19. É hora de enfrentar o gigantesco Del Lago. Desvie dos obstáculos e também do monstro, quando ele tentar devorá-lo. Atire arpões sempre que puder, e caso ele o derrube da lancha, aperte rapidamente o botão **X** para voltar ao barco. Nos momentos em que a lancha pára, veja por onde Del Lago vem atacar, mire e atire em direção à sua boca. Após matar Del Lago, fique atento e aperte **X** repetidamente na hora certa para cortar a corda que se prendeu à perna de Leon.

CAPÍTULO 2.1

20. Pegue o arquivo Anonymous Letter na cama, a munição na mesa, a granada na parede e não esqueça de gravar seu jogo antes de sair da casa. Entre no portão à direita e siga adiante, pulando as plataformas.

21. Desça com a ajuda da corda. Você deve atirar na corrente que segura o caixote para continuar o caminho.



Suba a escada após a ponte, derrube mais dois caixotes e quebre os barris. Um deles contém a Green Gem. Antes de seguir a trilha, atire no ponto brilhante que está entre as duas tochas em frente à cachoeira. Suba a escada e puxe a alavanca para fechar a represa e secar a queda d'água. Entre pela passagem liberada para pegar a Round Insignia, depois embarque na lancha.

22. É hora de enfrentar El Gigante. Mire sempre na cabeça e use a shotgun. Com seis tiros, um verme sai da nuca do inimigo. Atire nele e repita a seqüência até que o monstro caia. Mantenha-se distante e, se preciso, fuja por entre as pernas de El Gigante. Se ele o agarrar, mexa o analógico de forma frenética e use os botões de esquerda na hora certa para escapar de seus ataques, que rolam quando ele usa as árvores ou quando ele pára, grita, mexe os braços e vem correndo em sua direção.

23. De volta à igreja do cemitério, use a round Insignia na porta e entre. No corredor à direita, há um barril, e no altar à esquerda, dinheiro. Vá para o corredor à esquerda e suba a escada. Pule no candelabro no alto para alcançar o outro lado.

24. No quebra-cabeça, você deve sobrepor as luzes para que combinem com o vitral. Para girar as cores corretamente, aperte o botão R (vermelho) duas vezes, o G (verde) três e o B (azul) uma vez. Os marcadores ao redor de cada cor devem indicar: vermelho para baixo, verde para a esquerda e azul para a direita. Combine as luzes e siga para a porta à direita. Após encontrar Ashley, saia da igreja.



CAPÍTULO 2.2

25. Saia pela porta e atire na carroça com pólvora para acabar com os inimigos. Volte em direção à fazenda onde foi encontrado o arquivo que estava na árvore, mas tome cuidado porque agora o local está cheio de armadilhas. Ao chegar, pegue o arquivo Sera and the 3rd Party na cabana à esquerda, onde está a máquina de escrever. Siga até o paiol, suba a escada e saia pela janela. Vá pela esquerda, pule para baixo e siga pelo portão até chegar à ponte.

26. Dentro da casa, feche as janelas com os armários e pegue as ervas disponíveis. Sobreviva a todo custo e lembre-se de ajudar Luis, quando necessário. Quando Sena subir as escadas, siga-o e resista mais um pouco até o fim da invasão.

CAPÍTULO 2.3

27. Ao sair da casa, na parte de trás há uma cabana com uma máquina de escrever e o arquivo Two Routes. Junto à cabana, há um mercador, e à direita dele, uma alavanca que controla as engrenagens dos portões. Você deve escolher entre o portão da esquerda ou o da direita.



Caminho da direita

É preciso ser rápido. Observe o aviso de Ashley e atire na madeira que sustenta a pedra, atrasando o gigante. Saia correndo e quebre as correntes que bloqueiam a passagem com a faca. Se você for muito rápido, pode entrar na primeira cabana que avistar: lá há munição para TMP e handgun, uma granada incendiária, dinheiro e um Spinel; caso contrário, corra direto para a cabana de trás e pegue a Old Key. Se você já tiver o rifle com mira telescópica (Rifle/Scope), dê meia-volta e tente atirar em um balde pendurado no alto para pegar o Purple Gem, se não, siga quebrando as correntes e use a Old Key no próximo portão.

Caminho da esquerda

Enfrente os moradores com a shotgun, mas mantenha distância daqueles que tiverem um verme saindo da cabeça. Atire nas carroças com pólvora para facilitar o serviço. Deixe Ashley escondida na caixa enquanto você limpa a área, suba a escada e, após derrotar mais alguns inimigos, chame a garota e esconda-a no próximo caixote. Desça até o centro da área com algumas escadas e quando os inimigos aparecerem, suba novamente, derrubando quem estiver na parte de cima. Mantenha-se longe as mulheres com motosserra e detone-as com a shotgun. Uma delas possui a

Camp Key, que você deve pegar após derrotá-las. Com esta chave nas mãos, chame Ashley e desça para abrir a porta. Há uma casa com porão à direita, onde você pode pegar munições. Esconda Ashley no próximo caixote, detone os moradores e abra o portão vermelho.

28. Dentro da casa, você pode salvar o progresso. Pegue o arquivo Village's Last Defense e suba o morro usando a passagem à esquerda para pegar o teleférico.

29. Desça a escada no caminho da esquerda, enfrente os inimigos e suba outra escada no fim do corredor. Abra o baú que contém um Yellow Catseye, volte e continue descendo a escada. Siga até o portão.

30. Para enfrentar o Chief, no estábulo, comece utilizando os botões de esquiva para escapar de seu ataque. Use uma granada incendiária no começo para enfraquecê-lo e atire no barril de gasolina à direita, no momento em que o inimigo estiver próximo dele. Quando o inimigo estiver só com o tronco, use a shotgun e fique atento para desviar de seus ataques quando for preciso. No momento em que ele se distanciar, se pendurar mais alto e se jogar para perto, dê tiros rápidos para que Chief caia. Continue neste ritmo até detoná-lo.

31. Pegue o False Eye e suba a escada.

Saia pela parede quebrada à esquerda, volte para o teleférico e use o False Eye no portão. Na próxima área, acerte o morador dentro da picape com o rifle e afaste-se para não ser pego. A seguir, fuja dos moradores e quebre um barril à esquerda para pegar um Velvet Blue. Siga rumo à ponte.

CAPÍTULO 3.1

32. Antes de entrar na casa do mercador e salvar, vá por trás e pegue as barras de ouro dentro do baú. Suba as escadas e abra a porta. No caminho, os inimigos usarão catapultas para atacá-lo. Após eles detonarem o poço, corra até lá e pegue um Spinel, depois siga pela esquerda e pegue os itens na torre do canhão. Volte e continue a subir as escadas. Acerte o barril de gasolina próximo à catapulta com o rifle e faça o mesmo com a arma do lado direito. Siga pela pequena ponte.

33. Olhando pela janela, mire e atire na outra catapulta. No baú à esquerda, há um Gold Bangle. Continue rumo à pequena torre, mas, antes de subir a escada, mire na direção do fogo e acerte um inimigo, para não ser atingido pela catapulta. Ao chegar ao canhão,



mexa no mecanismo para apontá-lo e atire em direção ao portão. Siga até a porta próxima ao mercador. Suba a escada, depois retire a Golden Sword da parede e coloque a Platinum Sword em seu lugar. Desça e ponha a Golden Sword no quadro dourado e suba para abrir a porta.

- 34.** Entre na cabana à direita, entre na porta e abra o baú dentro da sala para pegar a Castle Gate Key. Pegue a ervã verde na estante e saia para abrir o portão do castelo. Entre, suba a escada até a máquina de escrever e entre na porta à direita. Na cadeira à direita, há munição, e mais à frente, há o arquivo Capture Luis Sera. Vá em direção ao fogo e pegue a Prison Key no quadro à direita. Volte pelo corredor e abra a porta da direita.
- 35.** Desça a escada e abra a porta. Desvie dos ataques do troglodita e só ataque quando ele expor as costas. Acerte o verme com a shotgun. Ação a alavanca para apagar o fogo da passagem e volte. Fuja dos inimigos no saguão principal e entre na porta. Na sala deixe Ashley em um dos pisos amarelos enquanto você pisa no outro. Volte para o saguão e deixe Ashley controlando a manivela enquanto você elimina os inimigos.
- 36.** Levante Ashley usando o comando Piggyback para que ela acione as manivelas no alto. Fique na beira da plataforma para dar melhor cobertura a ela. Depois que a garota erguer as plataformas, pegue-a no colo e siga para a porta. Pegue o Spinel no armário do salão. Há mais do lado esquerdo, na estante. Atrás da primeira estátua pendurada, há outro Spinel. Atire para pegá-lo e vá até o fim do corredor. Ao lado do mercador desta área, na porta com duas armas, está a Galeria de Tiro A.

para pegar as munições, suba a escada e entre na porta. Entre no segundo portão à direita. No primeiro portão da esquerda, pegue o arquivo Luis Memo, depois siga a trilha da esquerda, usando o porão para desviar do entulho, e abra a porta. Pegue a Butterfly Lamp no baú e use a válvula para drenar a água. Volte para o centro da área, desça e prossiga, subindo as escadas, até atravessar a próxima porta. Nesta área, prossiga usando as sombras e o laser de sua arma, depois atravesse porta, suba a escada e entre em outra porta.

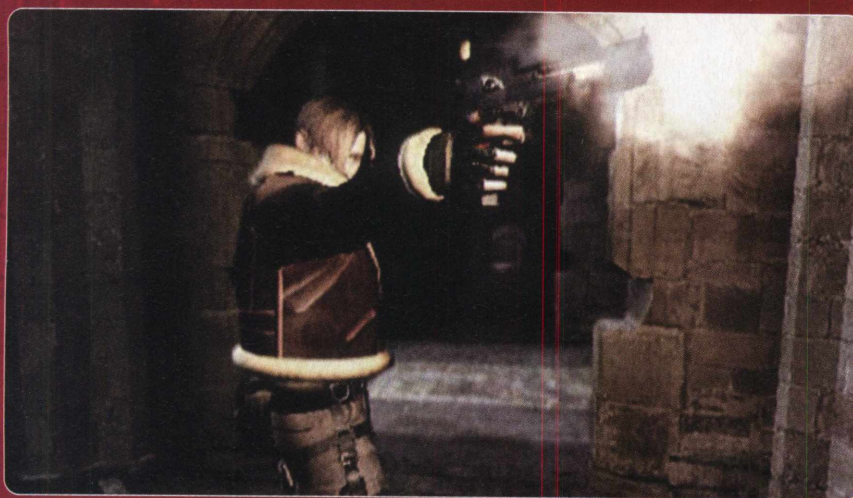
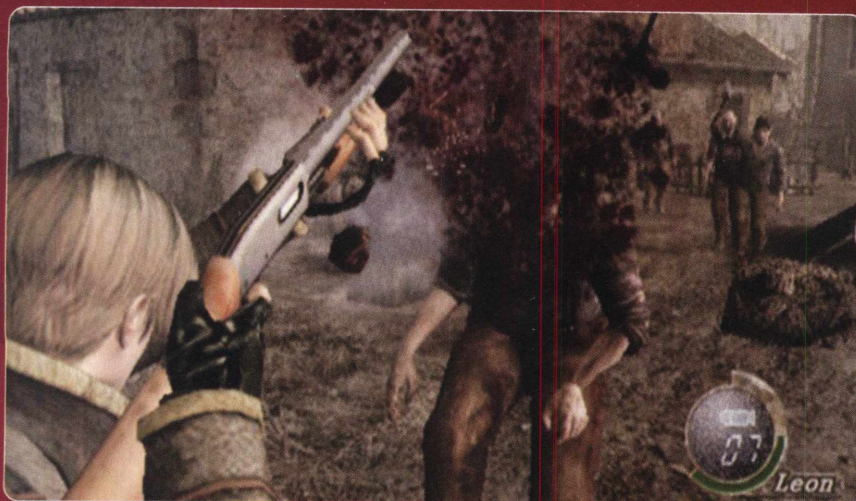
- 38.** No culto, acerte o líder da seita e desça para pegar o Illuminados Pendant. Pule no lustre do andar de cima para alcançar o outro lado e faça o mesmo mais à frente para acionar a alavanca e abrir os portões. Desça, salve, depois suba a escada. Passe pela porta. Entre, suba a escada e pegue o arquivo Castellan Memo antes de atravessar outra porta.
- 39.** Na sala principal, você deve eliminar o líder de vermelho. Siga para a porta da esquerda e, no

Apesar de juntos na ilustração Ada só aparece no modo extra de Resident 4



CAPÍTULO 3.2

- 37.** Entre na porta do corredor, desça e siga a trilha até chegar ao fosso. Desça



andar de cima, vá pela direita, desça no palco e continue a persegui-lo. Se você demorar para matá-lo, ele usará uma metralhadora. Detone-o à distância com o rifle, desça e pegue a Gallery Key. Volte para o palco, abra a porta e atire na cabeça do animal na parede para pegar o Velvet Blue. Use o painel para alterar os quadros. Aperte os botões 1, 2, 3, 4 e depois o botão Ok.

- 40.** Suba a escada em frente e aperte o botão vermelho na parede à direita, depois siga para a porta do outro lado e quebre o vaso para apertar outro botão. Volte para pegar o Goat Ornament no baú que você acionou e, a seguir, volte para a porta branca ao lado do primeiro botão acionado. Salve, prossiga e entre na porta da esquerda.
- 41.** Siga na direção à porta. No labirinto, você deve encontrar duas estátuas que possuem um item cada uma, para abrir a porta da sala de jantar. Desça a escada e siga para o segundo corredor à esquerda, sempre virando para a

esquerda até passar pela escada e pegar uma parte do Moonstone na estátua à direita. Volte pela escada, siga para a direita e entre no penúltimo corredor do lado direito.

- 42.** No último corredor à direita, há uma erva amarela, e se você der a volta na penúltima passagem à direita, encontrará a Red Gem no fim do beco sem saída. Saia do beco e suba a escada para pegar a outra parte do Moonstone na estátua, pule por trás dela, siga para a direita e use os Moonstones combinados na porta.

CAPÍTULO 3.3

- 43.** Pegue os itens da sala e entre no aposento da esquerda, para pegar mais itens e o arquivo Female Intruder sobre a mesa. Fale com o mercador, salve e entre pela porta. Na sala de jantar toque a sineta para que um quadro apareça. Atire na garrafa para abrir o portão da sala à esquerda, entre e, quando for preso, atire no cadeado

para ajudar a arrombar o portão.

- 44.** Siga para a porta no canto da sala, depois vá em frente e pule no centro. Acione a alavanca para ativar a ponte, atravesse-a. Na porta em frente à ponte, fale com o mercador e salve seu jogo antes de entrar pela próxima porta.

CAPÍTULO 3.4

- 45.** Siga até o quadro à direita, pegue o ouro e vá para a escada quebrada à esquerda do buraco. Atire com o rifle nos ferros que prendem Ashley e elimine os inimigos para que eles não a levem. Com Ashley, vá para a esquerda da sala e continue pelo corredor. Passe sob o balcão e use a manivela para liberar a passagem. Do outro lado, use a manivela da esquerda e, se quiser, defenda-se dos inimigos usando os candelabros.
- 46.** Continue abrindo caminho com a manivela em frente e fuja pelo corredor da direita. Passe sob a mesa e aperte o botão, depois pegue o Stone Tablet e pressione o botão vermelho à esquerda. Volte e empurre a estante para apertar outro botão; em seguida, prossiga até chegar a uma sala com duas armaduras. Para remontar o símbolo, faça a seguinte seqüência: esquerda, inferior esquerda, baixo, inferior direita, direita, superior direita, cima, superior esquerda, esquerda, inferior esquerda, baixo e inferior direita.
- 47.** Complete a figura com o Stone Tablet e entre na sala para pegar a Salazar Family Insignia e o Serpent Ornament no baú. Volte todo o caminho e entre na porta em frente. Pegue o arquivo Butler's Memo à esquerda. Coloque o Salazar Family Insignia no suporte, gire-o e siga pela escada até a porta no fim do corredor.

CAPÍTULO 4.1

- 48.** Entre na porta onde começou o capítulo 3.4 e volte até chegar à porta após a pequena ponte. Elimine os inimigos na sala de jantar e entre na porta do corredor próximo à sineta. Quebre o cadeado para entrar na próxima porta. Entre na porta à direita, siga até a porta perto da fonte e ajude Ashley a subir para pegar diversos itens dentro da casa e a arma Broken Butterfly no baú maior. Volte pelo mesmo caminho.
- 49.** Atravesse a porta no final do corredor, salve e use o mecanismo. Cuidado com os dragões mecânicos. Detone quem os controla pelas laterais com o

rifle e ganhe itens. Siga até a grade giratória e pule na hora certa contra o último dragão. Atraia-o para cuspir fogo na muralha, acerte-o e suba para pegar, no baú, o Lion Ornament. Volte, use o carrinho no fim da entrada à direita e entre pela porta. Na sala, use os Ornaments no painel prateado, salve e siga pela passagem.

50. Ainda com o carrinho, entre na porta do corredor à direita para encontrar um mercador, a Galeria de Tiro B e uma máquina de escrever. No fim do corredor há o arquivo Sample Retrieved e uma erva amarela na mesa. Entrando na porta, passe pelo corredor e vire à direita no final. Pegue o cálice no centro da sala e volte até a porta amarela. Deixe Ashley sobre um dos pisos vermelhos, coloque as estátuas em cima de outros dois e suba no piso que sobrou. O teto da outra sala cederá. Atire nos quatro pontos vermelhos e siga pela passagem.

51. Use o rifle nos inimigos que operam a escavadeira, pegue os itens na sala e o Queen's Grail no baú. Quebre o cadeado na porta e prossiga até o final do corredor. Use os cálices nas estátuas e entre pela porta. Siga em frente, na direção da alavanca, para acioná-la, atire nos metais que seguram a ponte e atravesse-a.

52. Visite o mercador, salve o game e atravesse a ponte pelo lado esquerdo. Elimine os inimigos que controlam as catapultas e entre na porta. Atire nas três madeiras que travam as engrenagens. A primeira está logo acima e a segunda, mais no alto. Suba as escadas, pegue a erva verde na mesa e o arquivo Ritual Preparation e, na beirada da direita, acerte a última madeira e acione a alavanca.

53. Desça toda a torre e entre pelo portão. Passe a ponte. No salão, após limpar a área, vá em direção à porta. Se desejar, fale com o mercador e salve o game, depois suba a escada e vá para a esquerda. Corra até a porta no final e prossiga, evitando os ataques do monstro, até encontrar outra porta.

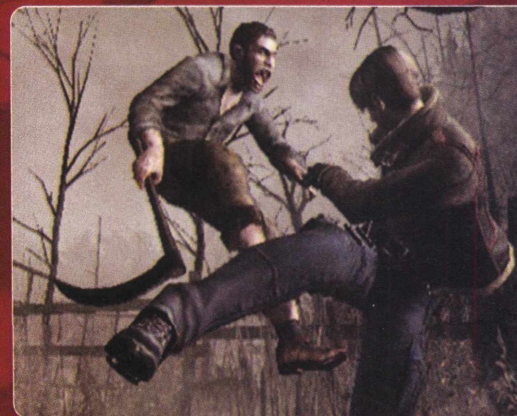
CAPÍTULO 4.2

54. Pegue o Luis Memo 2 próximo à máquina de escrever. Próxima ao mercador está a Galeria de Tiro C. Siga até o fim do túnel, desça e acione a alavanca perto do pedregulho. Dê meia-volta, siga pela esquerda e suba a escada para acionar o circuito. Volte em direção à lavanca e acione-a novamente para pegar a dinamite.



Use-a para detonar o pedregulho e entre na porta.

55. Dentro da fornalha, pegue os itens ao redor e siga para a porta. Para derrotar os gigantes, suba a pequena escada e deslize pela corda para chegar ao painel de controle. Use-o para abrir o alçapão no centro, derrubando um deles, e detone o segundo com a Broken Butterfly. Quando ele se abaixar, suba e corte o verme em suas costas. Repita a operação até que ele morra, depois siga pela porta. Nas cavernas, suba mantendo-se à direita e entre no pequeno corredor ao lado. Aperte o botão no final e volte pela rampa rumo ao outro corredor para acionar o segundo botão. Vá para a porta que foi aberta e acione a alavanca no caminho. Fique atento para não ser esmagado, pegue a Royal Insignia e examine o papel para subir.

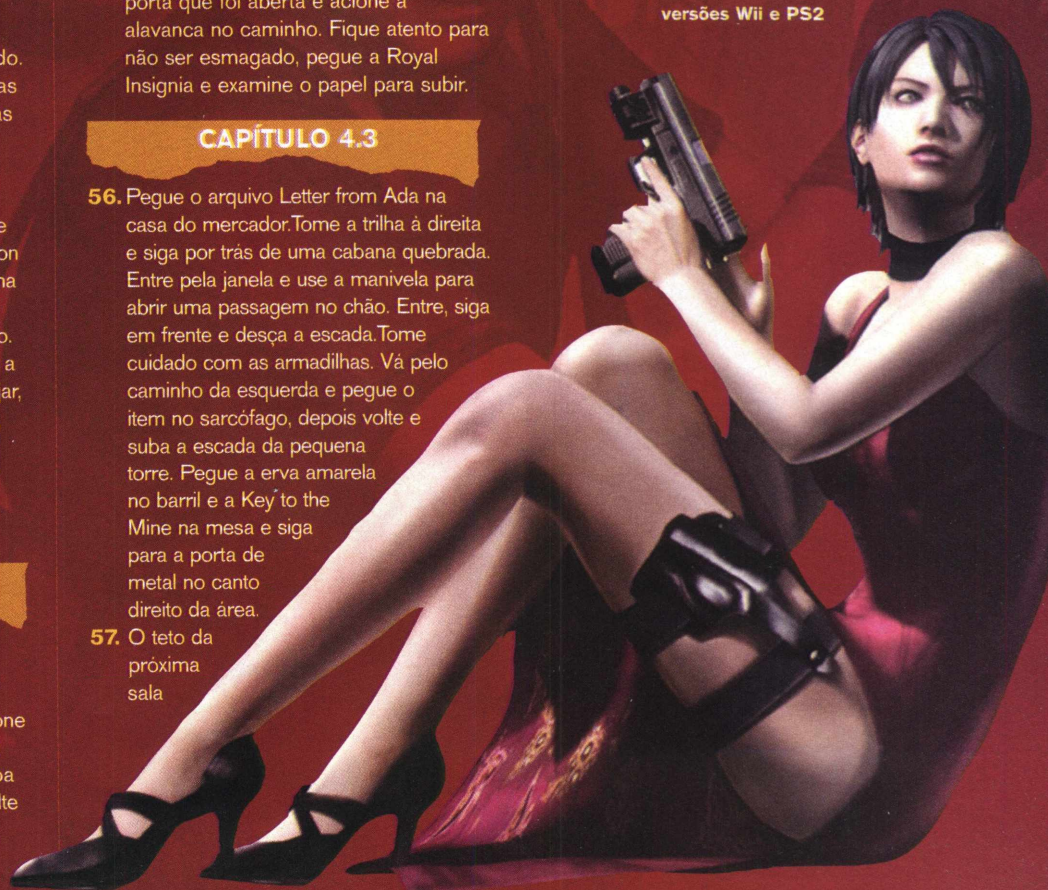


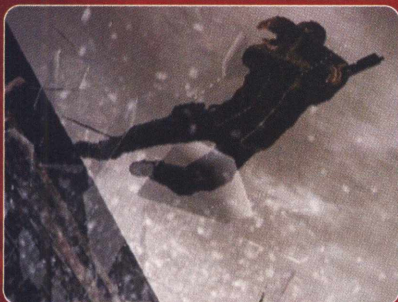
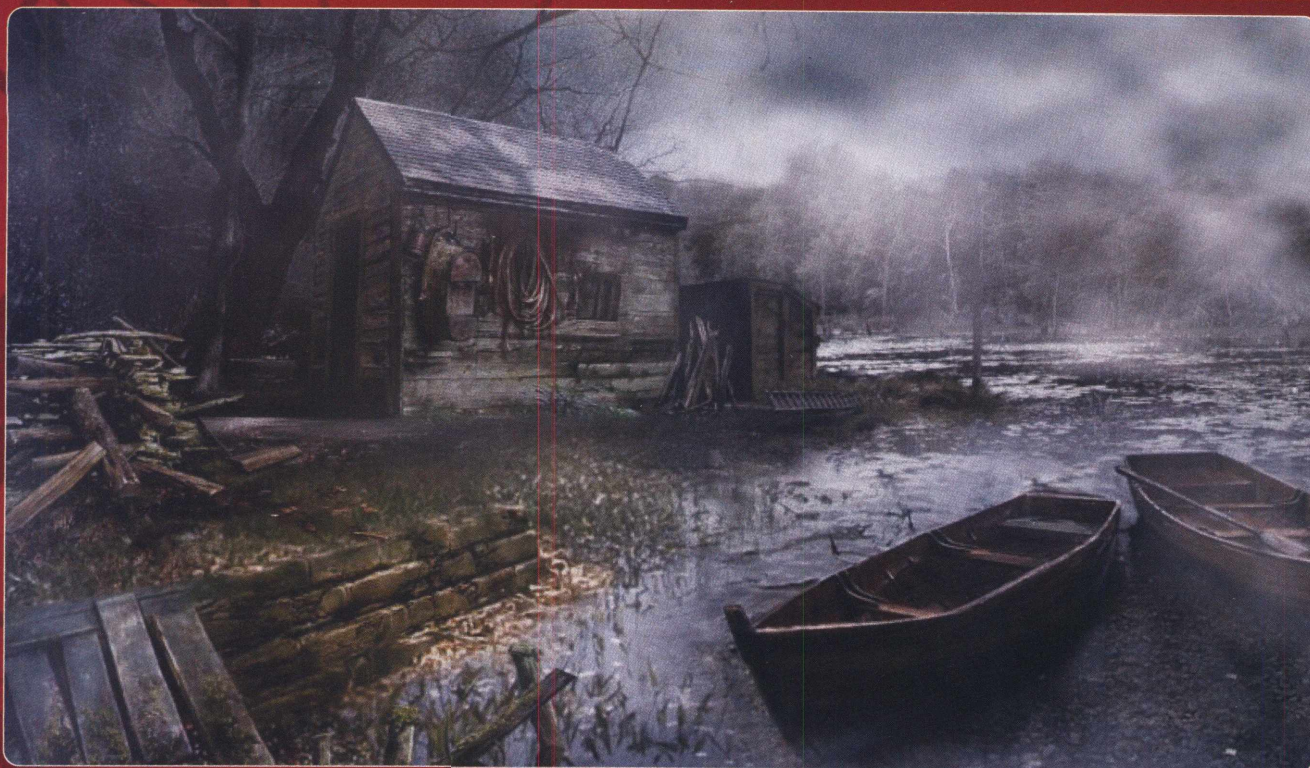
O modo Separate é exclusivo das versões Wii e PS2

CAPÍTULO 4.3

56. Pegue o arquivo Letter from Ada na casa do mercador. Tome a trilha à direita e siga por trás de uma cabana quebrada. Entre pela janela e use a manivela para abrir uma passagem no chão. Entre, siga em frente e desça a escada. Tome cuidado com as armadilhas. Vá pelo caminho da esquerda e pegue o item no sarcófago, depois volte e suba a escada da pequena torre. Pegue a erva amarela no barril e a Key to the Mine na mesa e siga para a porta de metal no canto direito da área.

57. O teto da próxima sala





irá descer. Atire nos pontos vermelhos, no alto, suba no carrinho e atire na alavanca para que ele ande. Fique atento aos botões de ação. Após o trajeto, pegue o Stone of Sacrifice no altar e suba a escada no fim da passagem que se abriu. Use o artefato na porta de aço próxima ao fogo, depois entre no elevador.

CAPÍTULO 4.4

58. Salve o game e siga para a esquerda, depois volte e suba a escada. Pule na mão da estátua e dê meia-volta para pular no local acima e acionar a alavanca. Faça o mesmo para chegar ao outro lado e use o interruptor dourado para controlar as mãos que se movem. Em seguida, desça pela passagem e use a outra alavanca. Siga pelo corredor e fique atento aos botões de esquiva.

Quebre o cadeado da porta sem enrolação e continue fugindo.

Antes de subir a escada em espiral, vá para a esquerda e pegue a erva amarela no baú.

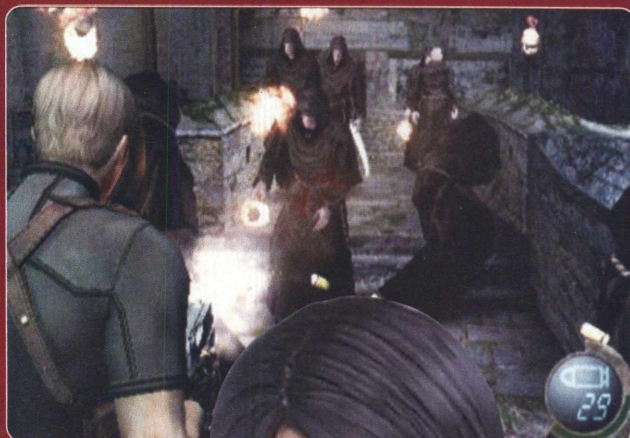
- 59.** Atire nos barris que vêm rolando pela escada, siga pelo caminho de madeira e suba. Em cima, use a alavanca para acertar os inimigos que vêm pela escada. No elevador, empurre as caixas para aliviar o peso e acione-o. Detone sem demora os inimigos que invadirem para continuar subindo. Continue pelo lado de fora da torre até o próximo elevador. Após a escada, fale com o mercador e salve.
- 60.** Contra Salazar, mantenha-se onde estiver e atire no olho do monstro com uma arma potente até que ele abra a carapaça e se exponha. Acerte quantos tiros puder na cabeça dele com o rifle semi-automático (Rifle Semi-Auto) e repita o procedimento até derrotá-lo. Mantenha-se atento aos botões de esquiva e, quando o monstro abrir a boca, corra pelas laterais. Após vencê-lo, desça para subir a escada e entre na porta à frente. Prossiga e desça o morro com o auxílio da corda. Use o elevador.

CAPÍTULO 5.1

- 61.** Siga a trilha e atravesse a pequena ponte de madeira à direita. Vá até o

fim desta área pela esquerda e examine a porta para acionar o laser. Volte e suba a escada para direcionar o aparelho na direção do laser, depois desça rumo ao outro lado para acionar o próximo espelho, apontando o laser para o botão vermelho ao lado da porta. Entre e prossiga até chegar à escada. Siga à direita, passe pela janela da casa e atravesse a porta, continuando o caminho à direita. Suba o morro para entrar na próxima porta, fale com o mercador e salve o game.

- 62.** Caminhe até a outra porta e siga pela cozinha até a próxima sala. No pequeno cômodo ao lado, há uma erva amarela. Vá até a porta ao lado dos monitores. Perto do próximo mercador, está a Galeria de Tiro D. Atravesse o corredor, siga pela passagem à esquerda e, dentro da sala de autópsia, use o painel de controle. A seqüência para ativá-lo de forma correta é: azul, amarelo, verde e vermelho três vezes. Entre na porta que se abriu, ao lado, e pegue o Luis Memo 3, na mesa, e o Freezer Card Key, no cadáver.
- 63.** Volte e siga para o outro lado do corredor. Atire na perna dos Regenerators com o rifle e fuja rumo ao frigorífico. Use o acessório na mesa à direita para atualizar o Card Key, depois use o painel ao lado e acesse o pequeno freezer no fim desta sala para



pegar a mira térmica (Infrared Scope). Com ela equipada no rifle, você pode derrotar os Regenerators acertando os pontos vermelhos de seus corpos. Elimine-os para que a porta se abra e siga rumo à última porta do corredor.

- 64.** Use os controles para pegar e jogar os inimigos no contêiner de lixo, depois prossiga até encontrar Ashley, que estará presa. Siga pela outra porta rumo à próxima máquina de escrever, vá para a sala no fim do corredor e mate o Regenerator com o auxílio da mira térmica. Pegue dele o Storeragroom Card Key, depois ande até para a próxima porta e tome o elevador para entrar na torre do rádio. Depois disso, volte até a prisão de Ashley.

CAPÍTULO 5.2

- 65.** Antes de sair, pegue o Paper Airplane, depois volte e use o controle para chegar ao contêiner de lixo. Lá embaixo, acione a alavanca e derrote o Regenerator o mais rápido possível, em seguida, empurre as caixas que impedem o seu caminho. Na área onde há uma bola de aço, desça e siga para a sala de controle à direita. Deixe Ashley manipular o controle para abrir uma passagem na parede, depois bata na parede até que outra passagem se abra e siga por ela. Continue até atravessar uma entrada com um botão vermelho; em seguida, puxe a alavanca e peça para Ashley passar por baixo do portão.
- 66.** Para abrir o portão seguinte, deixe Ashley em um controle e siga para o outro. Aperte **X** quando a luz do meio brilhar, depois suba no trator e fique próximo a Ashley, destruindo qualquer inimigo que apareça. Quando ela parar o trator e mostrar um interruptor

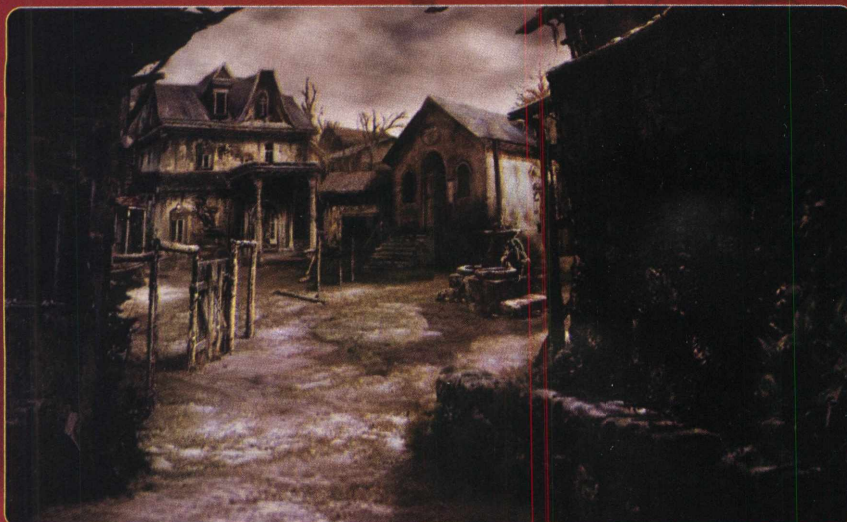
no alto, desça e suba até o painel que aciona o elevador, mas seja rápido para que não peguem Ashley. Após acioná-lo, volte para o trator. Depois do acidente, siga pela porta.

CAPÍTULO 5.3

- 67.** Pegue o arquivo Our Plan na mesa, depois siga até encontrar uma escadaria. Fique atento aos botões de esquiava. Passe pela sala dos lasers e sente-se na poltrona da próxima sala. Siga para a passagem atrás da poltrona, pegue o Luis Memo 4 em cima das caixas e continue pela ponte até cair na gaiola. Evite o monstro e use granadas, se precisar. Atire nos botões verdes para abrir passagens e acione dois botões vermelhos para abrir um portão com uma seta desenhada. Ele é a saída para a próxima gaiola.
- 68.** Quando sair da última gaiola, fique atento para não perder a chance de se agarrar no gancho. O monstro da gaiola virá atrás de você. Use a magnum contra ele e, se quiser, atire nos barris vermelhos quando ele estiver próximo. Entre pela porta, suba a escadaria e, no lado de fora, entre na passagem dentro da barraca e pegue o Krauser's Note ao lado da máquina de escrever. Continue o caminho pelo corredor de pilares e, ao encontrar Krauser, siga pela esquerda e suba a escadaria. Quando ele se aproximar, use a faca. Depois que ele sumir, desça por fora e mantenha-se à direita para enfrentá-lo novamente.
- 69.** Quando surgir a estátua, empurre-a até o outro piso branco, próximo a duas colunas. Acione as alavancas,

Rápida e mortal. Ada não dá chances para os inimigos





siga até a torre e suba pela escada espiral. Vá pela beirada de madeira para obter um item e enfrentar Krauser em sua forma mutante. Equipe-se com a magnum e acerte a perna dele até que ele se agache, para que você possa atirar em seu rosto. Repita o processo até derrotá-lo, depois pegue o item deixado por ele, pule para baixo e use os objetos no painel dourado.

CAPÍTULO 5.4

70. Quando o helicóptero aparecer para ajudar, vá para locais de onde você possa evitar os tiros e prossiga quando aparecer uma cena de explosão. O caminho aqui é simples. Dê tiros para estourar o cadeado do portão, depois continue pela pequena ponte. Deslize pela corda, acione a alavanca e atravesse o portão que foi aberto. Aperte os dois botões nas áreas superiores para abrir a passagem, em seguida, prossiga pela trilha até a máquina de escrever.
71. Na ala da prisão, escale pelo lado esquerdo da escada para chegar à porta. No campo de batalha, vá para o fundo pulando o saco de areia, suba a escada e aperte o botão. Siga rumo ao local onde o inimigo pegou o Card



Key, pela passarela, e elimine-o para tomar o item dele. Use o objeto na máquina de onde ele o tirou, volte pela passarela e suba a escada para acionar o botão da sala de cima. Volte para a sala do primeiro botão, depois desça pela passagem à esquerda, nos fundos, e prossiga.

CAPÍTULO FINAL

72. Pegue o arquivo Our Mission próximo à porta. Do outro lado, salve o game e compre itens de cura com o mercador. Para enfrentar Saddler, use granadas ou acerte os olhos amarelos de sua perna quando eles se abrirem. Assim que ele tombar, pule nele com o **X** para atacá-lo com tudo. Quando a luz estiver verde, atravesse a ponte e pegue o lança-foguetes que Ada joga para você. Use-o no inimigo para encerrar a briga.
73. O que seria de Resident Evil sem uma contagem no final? Quando ela começar, vá para o elevador, desça passando pelo túnel e use a chave no jet ski. Desvie dos obstáculos e, quando a onda vier, acelere usando o direcional para cima e continue desviando até o final do túnel. Curta o final e não deixe de ver os créditos até o fim.

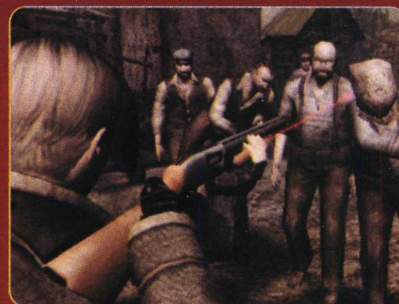
MODO SEPARATE

Ring the Church Bell

01. Seu objetivo aqui é tocar os sinos da igreja, fazendo com que os moradores parem sua onda de raiva, e Leon, que está cheio de inimigos em seus calcanhares, possa ter uma folga. Assim que começar, corra para a torre da igreja. Lá de cima, você vai ver que as coisas estão feias para Leon.

Desça e uma animação mostrará um brilho em cima de um dos telhados. Trata-se da chave para a porta com o símbolo da seta. Posicione-se em frente a este telhado para usar uma das funções mais importantes da sua arma: um grampo que consegue levar Ada aos pontos mais altos do cenário. Pegue a chave e siga para a porta com o mesmo símbolo.

02. Nesse local, você vai encontrar um vendedor que possui novas armas e itens. Passe pela porta e siga pela caverna. Suba a escada no final do corredor e continue até chegar ao cemitério. Atravesse-o correndo e siga para a parte de trás da igreja, depois desça pela ponte de madeira até o local onde há uma mulher com uma serra elétrica. Atire nela e pegue a jóia verde que ficou no chão.
03. Volte e entre pela porta ao lado do portão principal da igreja. Nesse local, há um painel. Faça a seqüência certa para acender os símbolos. É só digitar 3,3,3,4,4,4,3. Pegue a pedra que foi liberada e substitua-a pela pedra verde que você acabou de achar. Entre na igreja, suba as escadas à esquerda e mexa as peças do vitral de modo que fiquem iguais às do modelo acima dele. Feito isso, você verá os moradores deixando Leon respirar.



Rescue Luiz

04. Ada está acompanhando Leon e Luiz de perto neste trecho do jogo. Ao ver que ambos foram pegos por membros da seita misteriosa, ela resolve dar uma ajuda para que eles escapem. Desça do casarão e atravesse a cidade. Use o mapa para se guiar. A seguir, passe pelo lado esquerdo da torre e entre no portão. Siga em frente, atravesse o estábulo pelo lado esquerdo, entre no portão e desça a estrada, até passar pelo túnel. Dê uma circulada pelo local até encontrar os rapazes, depois faça todo o caminho de volta e, quando chegar à vila, entre na última travessa à esquerda.
05. Depois de passar pelo portão, suba e

pegue a chave da porta de metal na sala onde há um mercador. Desça e abra a porta. Mate a mulher com a serra elétrica e pegue a chave, depois volte pelo mesmo portão e ative o teleférico. Desça e use o grampo para pular a barreira de madeira. Passe pelo gigante e entre na porta. Um vídeo mostra seu encontro com Luiz.

Retrieve the Sample

06. Ache todos os baús para que o portão do labirinto seja aberto. Suba e entre pela porta aberta, na sacada. Saia pela outra porta, à esquerda, passe pela sala de jantar e entre à direita. Há um mercador aqui. Entre na primeira porta à direita e siga pela sacada até chegar a uma porta trancada. Você deve entrar pela janela que é exibida na animação. Pegue os itens e, no baú menor, o Hourglass. Volte à sala de jantar e entre pela porta à direita.
07. Você vai ficar preso na mesma gaiola em que Leon ficou antes. O baú está vazio. Verifique-o novamente e você verá que há um fundo falso. Coloque o Hourglass nele para abrir uma porta e entre por ela. Você vai assistir a Leon em uma batalha feroz. Passe pela passarela e entre na porta. Leon vai reviver a cena em que Luiz morreu e Ada é testemunha ocular de tudo.

Stop Leon's Assassination

08. Siga até o final do corredor e entre pela porta branca à esquerda. Atravesse a porta à direita, no final, depois siga em

frente e entre à esquerda. Na próxima tela, existe uma máquina de bateria antiaérea desativada. Desça e pegue o cartão azul que ativa essa máquina, depois volte e acabe com toda a resistência inimiga.

09. Detonada a oposição, um elevador voltará a funcionar. Desça a plataforma, suba a escada e entre nele para chegar ao outro lado da estrutura. Suba dois níveis do navio usando as escadas rentes à parede. Quando chegar ao alto, mais baterias antiaéreas vão aparecer. Use o grampo para subir mais um nível, pegue o cartão vermelho e suba mais um andar.
10. Entre na máquina e destrua todos os dispositivos. A seguir, atravesse para o outro lado novamente e entre pelo portão. Você vai assistir ao nível afundando. Desça, dê a volta pela esquerda e suba a escada. Passe por uma longa seqüência linear de corredores e portas e, ao passar pelas caldeiras do navio, entre pela porta em frente e veja Leon e seu inimigo lutando.

Obtain the Sample

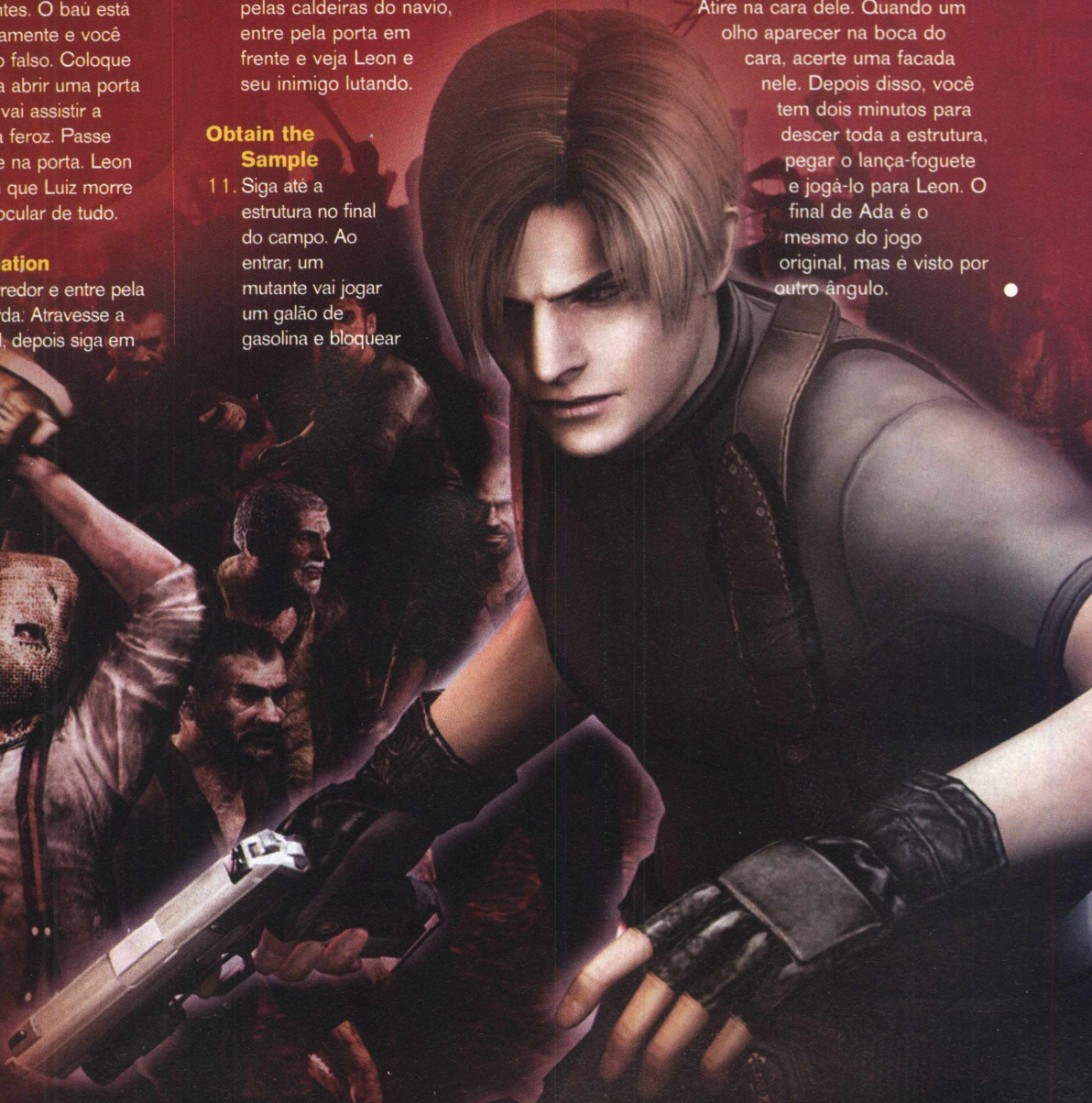
11. Siga até a estrutura no final do campo. Ao entrar, um mutante vai jogar um galão de gasolina e bloquear

a saída. Mate todos os inimigos que aparecerem até a porta se abrir, depois suba as escadas até o andar mais alto e deslize pela corda. Você vai ficar trancado. Suba pela escada da direita e, no fundo, arrombe a porta e acione o interruptor. Desça e faça o mesmo com a escada e o interruptor da esquerda, depois saia pelo portão que se abriu.

12. Continue em frente até chegar ao portão, no fundo, à esquerda. Lá dentro, desça a colina e pule no buraco. Você encontra Leon, que já está sofrendo os efeitos da doença. Siga em frente, entre pela porta dupla à esquerda e salve o jogo. Você está no mesmo corredor da prisão por onde Leon passou. Siga até o final e suba pelo canto esquerdo para chegar à porta no alto. Para enfrentar o próximo inimigo, use a tática clássica: tiro no pé, tiro na cabeça. Entre pelo duto e prepare-se para enfrentar Salazar.

Atire na cara dele. Quando um olho aparecer na boca do cara, acerte uma facada nele. Depois disso, você tem dois minutos para descer toda a estrutura, pegar o lança-foguete e jogá-lo para Leon. O final de Ada é o mesmo do jogo original, mas é visto por outro ângulo.

Cuidado com o homem do saco. Ele está armado e é muito perigoso





Detonado – Resident Evil Code: Veronica X

Versão Completa

Resident Evil: Code Veronica X é a versão americana do jogo Resident Evil: Code Veronica Complete Edition, que foi lançado no Japão. Além do idioma inglês, a versão "X" traz uma bateria de vídeos inéditos entre as fases.



Claire só tem dois objetivos. Salvar o seu irmão e a si própria



Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1

Plataforma: PS2

Resident Evil Code: Veronica X

*Roteiro completo
para terminar uma
das melhores
aventuras de
Resident Evil*

A pequena cidade de Raccoon foi completamente dizimada pelo T-virus, liberado pela corporação Umbrella.

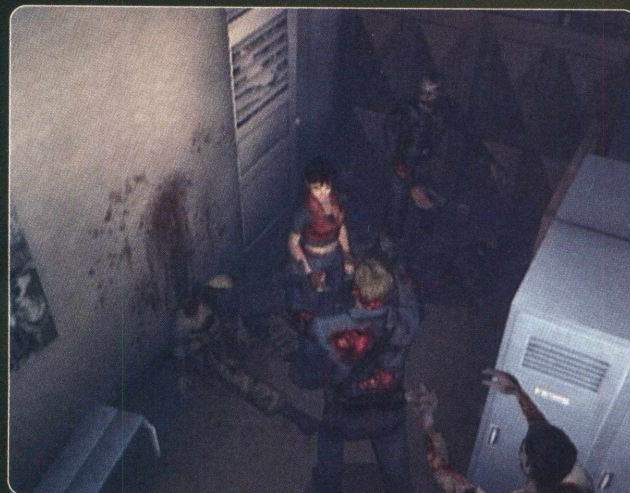
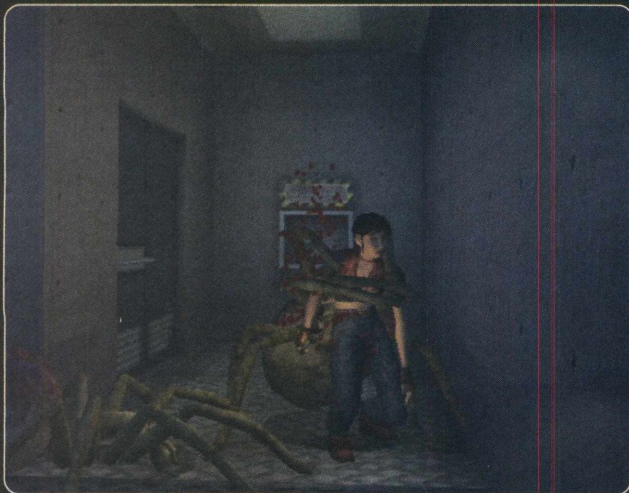
Alguns meses se passaram desde o incidente na cidade de Raccoon, Claire Redfield e Leon S. Kennedy sobreviveram, mas ainda continuam em busca de Chris Redfield, sobrevivente do incidente da mansão (*Resident Evil 1*) e integrante da equipe S.T.A.R.S.

Tomada por um misto de raiva e revolta, Claire invade a sede da Umbrella, na esperança de encontrar dados sobre a localização do seu irmão. Para o seu azar,

ela é capturada e enviada para Rockfort Island. Quem achava que Raccoon City era o inferno na terra, pode se preparar, porque Rockfort Island é muito mais perigosa.

Poucos minutos após a sua chegada, a ilha começa a ser atacada. Ninguém sabe por quem e muito menos o motivo. Cabe a você, no comando da bela Claire, desvendar esses mistérios, achar Chris e escapar com vida desta ilha.

Para não deixar ninguém na mão, criamos um roteiro com os melhores caminhos, estratégia para acabar com os chefes e também a solução de todos os enigmas desta aventura macabra.



- 01.** Claire começa o jogo em uma cela. Pegue todos os itens do local e use o isqueiro perto da fechadura. Pegue a faca que está em cima da mesa. Passe pela porta, suba as escadas para chegar ao cemitério. Use a faca para eliminar os inimigos, até que Claire corre para o fundo do cenário e encontra sua primeira arma de fogo.
- 02.** Neste novo lugar há mais duas portas. Uma está trancada e é preciso encontrar o medalhão para abri-la. Continue avançando e entre na cabana. Recolha o mapa na parede do lado esquerdo da cozinha, abra a outra porta que estava fechada e recolha o Prisoner's Diary. Vá para o fim do corredor e pegue a caixa de munição. Recolha os itens sem esquecer as armas que um dos zumbis derrubou. Passe pela porta no final do corredor. Existe uma porta de garagem trancada neste local; guarde bem esse lugar, ele será útil.
- 03.** Continue avançando e coloque todos os objetos de metal do seu inventário na portinhola que se abriu. Avance até a próxima sala, recolha os itens e vá para a sala ao lado. Acione a alavanca ao lado da porta para destrancar a garagem. Volte até ela, acione o interruptor. Recolha o extintor, volte para o cemitério e use-o no fogo do caminhão para recolher a maleta. Abra-a usando a opção check do seu inventário.
- 04.** Agora você tem em seu inventário o item TG-01. Volte para a sala que fica depois do detector de metais, coloque o medalhão no escaner e o TG-01 no

duplicador ao lado. Agora você já pode abrir a porta do medalhão. Vá até ele e esse o item. Atravesse a ponte usando o caminho do lado esquerdo e empurre o caixote que está na ponte para passar pelo fogo. Suba as escadas e tome o caminho da direita na bifurcação. Passe pela porta. Atravesse a porta dupla e entre na sala do lado direito. Agora é só acionar a impressora (Luz Azul) para recolher mais um mapa.

- 05.** Volte ao corredor e avance. Recolha os itens nos armários abertos e passe pela outra porta. Desça a escada, entre na

água e feche o registro (ele fica do lado direito). Recolha a chave, volte para sala da impressora e entre na sala vizinha. Abra o armário e recolha os explosivos. Combine-os com as flechas, vire à esquerda, entre na sala em frente e recolha tudo. Não esqueça a besta (Bow Gun) sobre a mesa. Saia da sala.

- 06.** Volte para a bifurcação depois da ponte e tome o caminho da esquerda. Suba a escada e vire à direita para entrar no casarão. Suba a escada, vire à direita, vá até o baú e guarde nele os itens que estão no inventário. Empurre o armário, recolha o cartão (ID Card) e leia o código que está em seu verso. Desça a escada, entre no banheiro do lado direito e recolha os itens. Não esqueça a maleta (Duralumin Case) que está no fundo do banheiro. Volte para a entrada do casarão e digite o código do cartão (NTCO394) no computador.

- 07.** Passe pela porta que fica na parede oposta à entrada do casarão, entre na sala em frente e examine a formiga. Passe pela porta que surgiu, recolha o timão e vá para a entrada do casarão. Volte para a sala e saia do casarão. Recolha a primeira pedra sextavada. Vá para a direita, desça as escadas e recolha os itens que estão embaixo dessa escada. Não esqueça o mapa na parede. Mais adiante, use o timão no painel.

- 08.** Entre no submarino, recolha o item (Side Pack) e acione o painel para que o submarino afunde. Suba a



Steve Burnside é um dos prisioneiros da ilha



Claire está armada, mas sem perder o charme

escada, continue avançando e passe pela porta. Vá para a direita, recolha os itens e atravesse a ponte. Suba pelo elevador, vá para o painel e faça a garra pegar o contêiner que está no canto esquerdo da tela. Desça pelo elevador, acione a alavanca que estava atrás do contêiner. Recolha o cartão (Biohazard Card), volte para a

bifurcação antes do casarão e avance pelo caminho da direita.

09. Ignore a minhoca gigante, passe pela porta dupla e use o cartão no leitor mais adiante.

Suba as escadas, passe pela porta do lado direito e entre na sala da direita. Salve o jogo, saia da sala, examine a porta da esquerda e confira a animação. Passe pela porta vire à esquerda e recolha mais uma arma.

10. Agora você controla Steve. Passe pela porta do lado direito. No próximo corredor, você encontra Claire e volta a jogar com ela. Continue avançando e entre na sala no final do corredor. Saia pela porta dupla e passe pela porta à direita. Vá para o casarão e entre na sala com o baú e o ponto de save game. Coloque as armas que você pegou com o Steve entre na porta que está trancada. Acione o computador e digite o código 1971. Passe pela entrada que se abriu e suba as escadas.

11. No castelo, suba as escadas e passe pela porta do lado esquerdo para entrar no quarto de Alexia. Examine a caixa de música e recolha a chave (Silver Key) sobre a

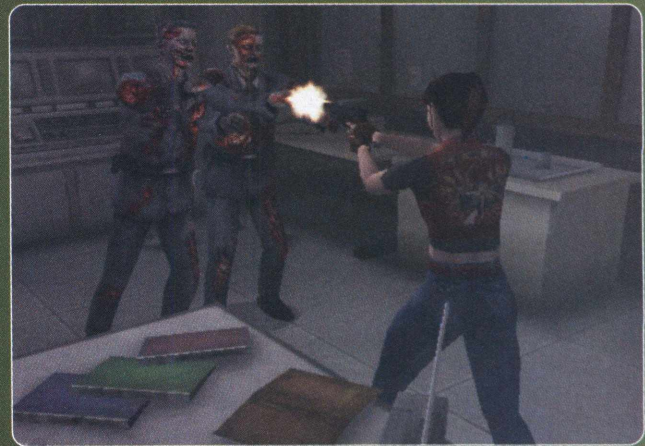
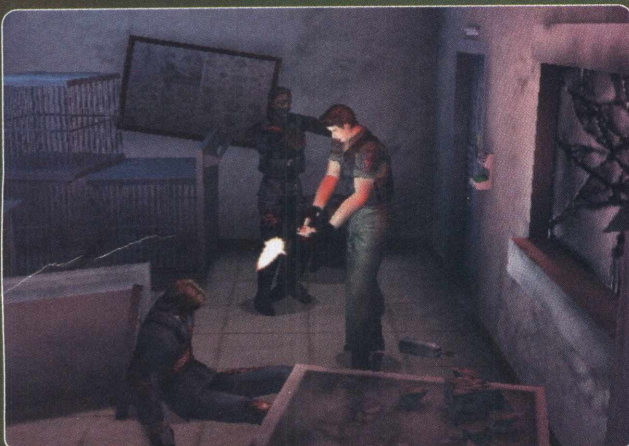
cama. Volte para a sala de entrada do casarão, passe pela porta que foi destrancada usando o computador e entre na sala do lado direito. Recolha o emblema (Eagle Plate) no meio da sala e o relatório (Hunk's Report) sobre uma das mesas. Saia do casarão, passe pelo local com a minhoca gigante e use o cartão no final do corredor.

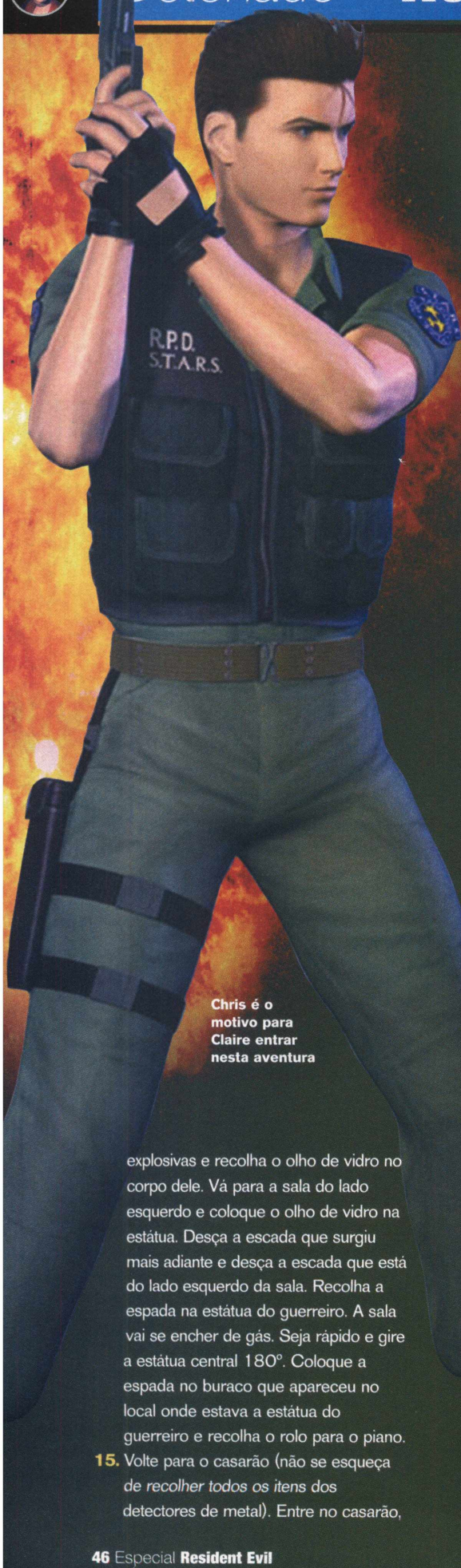
12. Mais adiante, suba a escada, coloque o emblema no painel à esquerda de Claire e recolha o cartão (Emblem Card).

Desça a escada, atravesse a passagem na grade e desça mais uma escada. Desbloqueie a passagem usando o novo cartão e suba a escada do lado direito. Recolha o lança-granadas, volte para a sala anterior e suba a outra escada. Use o elevador no final do corredor e vá para o andar 1F. Vire à direita, entre na sala e recolha mais um emblema na parede da direita. Antes de prosseguir, verifique se o remédio (Hemostatic) está no seu inventário. Volte para o elevador, vá para o andar 2F e vire à direita.

13. Passe pelo portão, vá ao computador no fundo da sala e examine-o. Procure o quadro e use o zoom para ver o código que abre o laboratório. Passe pela porta do lado esquerdo, vá para o lugar onde o game teve início. Volte para o local onde você recolheu o extintor e coloque o emblema na porta ao lado da guilhotina. Continue avançando. Quando o caminho se dividir, continue em frente e recolha os itens que ficaram no detector de metais. Volte e avance pelo outro caminho. Examine o local, continue avançando e recolha os itens da sala.

14. Volte, detone o médico com as flechas





Chris é o motivo para Claire entrar nesta aventura

explosivas e recolha o olho de vidro no corpo dele. Vá para a sala do lado esquerdo e coloque o olho de vidro na estátua. Desça a escada que surgiu mais adiante e desça a escada que está do lado esquerdo da sala. Recolha a espada na estátua do guerreiro. A sala vai se encher de gás. Seja rápido e gire a estátua central 180°. Coloque a espada no buraco que apareceu no local onde estava a estátua do guerreiro e recolha o rolo para o piano.

15. Volte para o casarão (não se esqueça de recolher todos os itens dos detectores de metal). Entre no casarão,



suba a escada e vire à esquerda. Recolha os itens e coloque o rolo no piano. Pegue a jóia em formato de formiga (King Ant Object) no caçaniquel e volte para o local onde está a minhoca gigante. Passe pela porta dupla e destranque a passagem ao lado dela. Vá ao laboratório no final do corredor e digite o código 1126 que você viu no quadro e saia.

16. Vá para o local onde você recolheu o segundo emblema e coloque o quadro em seu lugar. Recolha a chave, volte para o casarão e entre no corredor destrancado pelo computador. Entre na última sala. Para solucionar o quebra-cabeça, basta ativar os quadros na ordem correta. Para facilitar, numere os quadros no sentido horário a partir do grande quadro depois da escada. A ordem para acioná-los é dois, cinco, sete, quatro, seis, três e, finalmente, o grande de quadro número um.

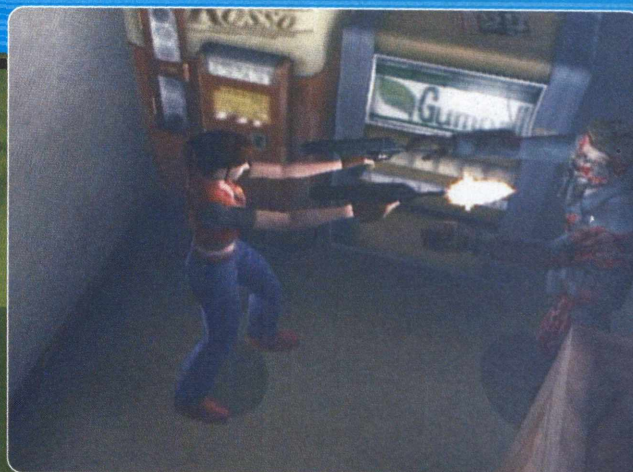
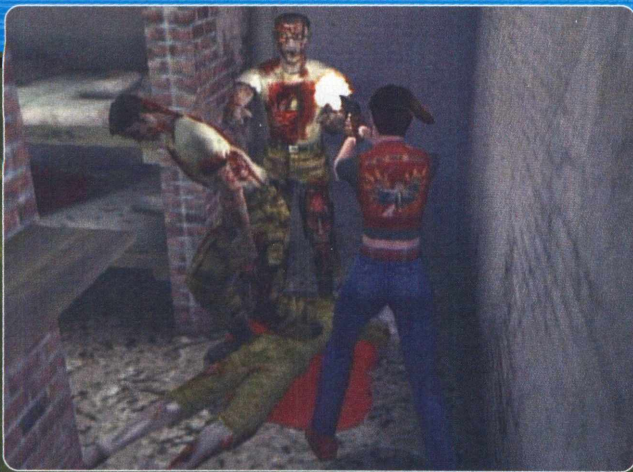
Recolha o vaso, examine-o e recolha a jóia com o formato de uma formiga vermelha. Feio isto, vá para o quarto de Alexia.

17. Coloque a jóia vermelha na caixa de música e pegue o disco. Vá

para o corredor e entre no quarto ao lado. Coloque a jóia azul na caixa de música e, em seguida, coloque o disco. Suba a escada que apareceu sobre a cama e examine o local para encontrar a libélula. Examine o inseto, tire suas asas e coloque-o na parede com o desenho de uma formiga. Suba a escada e empurre a caixa para a direita. Recolha os itens que estão sobre o armário e não esqueça a última pedra sextavada.

18. Desça a escada e, ao tentar sair do quarto, vá para o quarto ao lado usando a estátua que está no fundo da sala e examine a peruca que está sobre a caixa de música. Siga para o submarino, acione o painel e desça as escadas. Avance pela porta da esquerda, acione o computador para que a plataforma se aproxime e coloque as três pedras sextavadas. Acione o painel e pegue a alavanca que está no chão. Saia do avião, passe pela porta e tome o caminho da direita. Passe pela ponte, suba usando o elevador e continue avançando.

19. Acione o painel da ponte com a alavanca que estava no avião e passe pela ponte. Pegue a chave (Airport Key) que está entre os corpos, desça pelo elevador e use a chave para abrir a grade da porta. Para continuar, empurre as duas caixas para dentro do elevador (primeiro a da direita). Corra em direção ao avião. No meio do caminho, você terá que enfrentar o primeiro chefe do game.



Para derrotá-lo, atire algumas granadas até que o inimigo caia. Continue correndo e entre no avião.

20. O primeiro chefe entrará em cena novamente. Ao lado da porta há uma catapulta que serve para jogar o inimigo do avião. Isso só funciona depois que o monstro estiver fraco. Por isso, atire nele e mantenha distância. Quando o monstro estiver lento, acione o painel da catapulta para explodir o chefe. Vá para a direita, desça a escada e continue pela esquerda.
21. Desça a escada, entre na sala em frente, empurre a estante que está no canto esquerdo da sala e pegue a carta no armário. Saia da sala, avance pelo caminho da esquerda e tome cuidado com as mariposas. Entre na próxima sala. Vire para a esquerda e passe pela última porta do lado esquerdo. Examine a sala e recolha a etiqueta de código de barras.
22. Volte para a sala central, procure a porta onde está escrito "weapons" e recolha a chave. Saia da sala, suba a pequena escada na parede da sala "B.O.W.", passe pela porta e, em seguida, entre na próxima sala. Acione os dois painéis de força e volte para a sala central. Vá para o meio dela e coloque a etiqueta de código de barras no caixote. Acione o painel que está do lado esquerdo e vire a chave ao lado do caixote. Vá para a sala "B.O.W." Recolha a máscara de gás, vá para o corredor das mariposas e entre na sala do baú.
23. Entre na passagem que estava atrás da estante e pegue o vaso dentro da sala que surgiu. Examine o vaso e encontre a chave. Saia da sala central, suba a escada e recolha o mapa que está na sala ao lado da escada. Passe

pela porta dupla, vire à direita, entre na sala e acione o painel. Volte para a sala, coloque a máscara de gás e passe pela porta em frente. Recolha a manivela, vá para a sala que está à direita da porta dupla e coloque a manivela na máquina que está no fundo da sala.

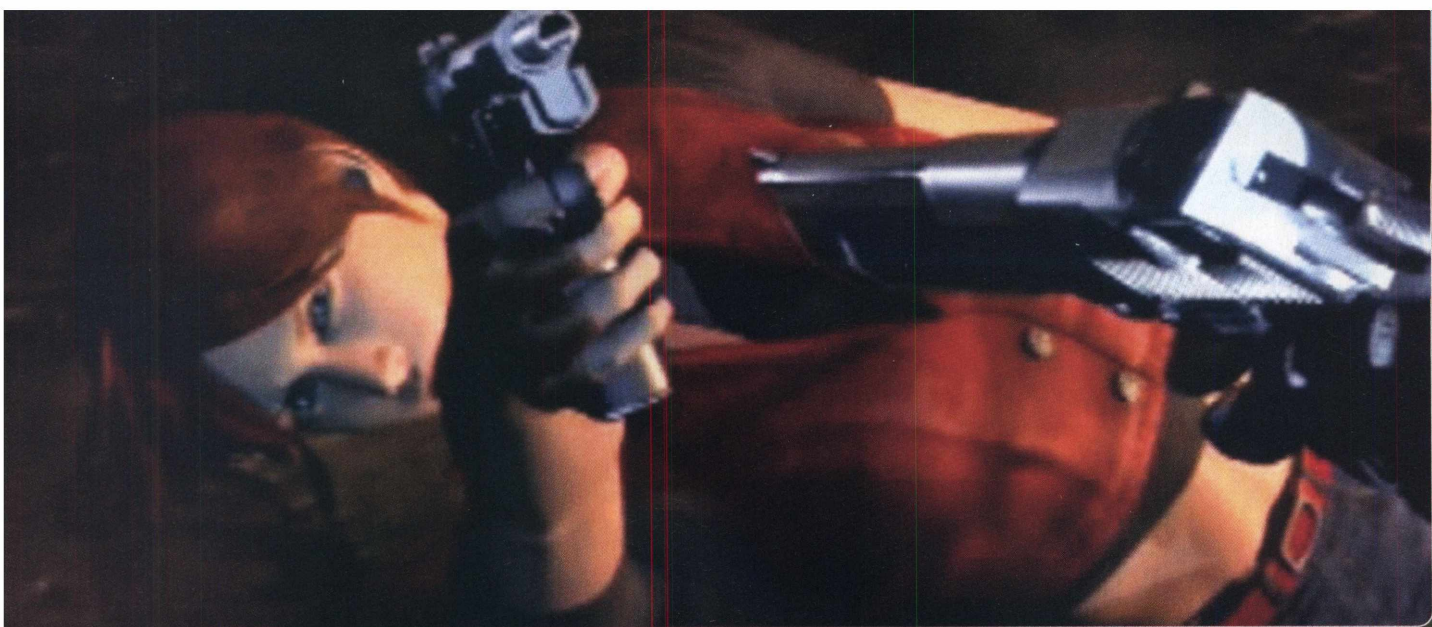
24. Passe pela porta dupla, desça a escada e entre na sala central. Suba a pequena escada, entre na sala e coloque a máscara. Use a manivela para fechar o cano de gás. Desça, pegue o rifle e recolha os itens que estão nos cantos do heliporto e se prepare para enfrentar mais um perigoso chefe. Vá para a escada e mantenha distância do inimigo. Ele ataca jogando gases tóxicos e golpeando com seus tentáculos. Para detonar esse monstro, use o rifle para atingir o buraco em seu peito.
25. A partir de agora, você joga com Chris. Você precisa detonar a minhoca gigante. Vire à direita e passe pela porta ao lado para enfrentar o enorme monstro. Corra de um lado para o outro e atire sempre que a minhoca sair da terra. Com alguns tiros, o monstro não levantará mais. Corra em direção ao baú, use o isqueiro na estátua e pegue a arma. Vá para a porta dupla, ative o elevador e vire à esquerda. Examine elevador elétrico e saia pela porta dupla na outra extremidade da sala.
26. Aperte o botão na parte de trás do tanque de guerra e desça pelo elevador que apareceu. Entre na sala do lado direito. Guarde alguns itens, vá para o fundo da sala e abra as gavetas na ordem: vermelho, verde, azul e branco.

Recolha a arma, volte para o corredor e pegue a bateria. Vá até o elevador elétrico, use a bateria e vá para o andar de cima. Vire à esquerda, recolha a chave e o relatório. Passe pela porta do lado direito. Vá para o andar B1F, desça as escadas e recolha a espingarda.

27. Continue avançando, suba as escadas e acione o painel no fundo da sala. Com isso, você poderá pegar a munição que está sobre o cilindro. Passe pela porta dupla, recolha a maçaneta do chão e detone as criaturas usando a espingarda. Entre na sala do lado esquerdo, continue avançando e examine o armário de remédios. Altere a temperatura para 128° F, recolha a mistura e coloque a espingarda no local onde você a encontrou. Vá para o 2F, vire à direita e passe pela porta do lado esquerdo.

Hunter um dos Mutantes vítimas das experiências da Umbrella





28. Passe pela porta em frente e evite o sensor do pequeno robô. Caso o feixe de luz fique vermelho, entre na sala ao lado. Entre na sala do lado esquerdo, recolha a miniatura do tanque de guerra e vá para o andar 1F. Vire à direita, entre na sala em frente e coloque a miniatura do tanque na

maquete. Vá para o outro extremo da sala, pegue a chave e as anotações sobre passagens secretas.

29. Vá para o andar B1F, pegue a espingarda e vá para a sala onde você acionou o painel para baixar o cilindro e avance pela porta dupla. Acione o painel que fica perto do local onde estava a maçaneta. Passe por cima do caixote, vire à esquerda e entre na sala ao lado. Detone os inimigos, continue avançando e passe pela grade. Desça a escada, acione a alavanca na parede e avance pelas escadas do lado direito. Entre na próxima sala e recolha a mistura.

30. Volte para a sala antes da sala com o caixote e passe pela porta dupla. Vire à direita, entre no elevador e continue avançando. Suba usando o elevador, atravesse a ponte e acione o painel na próxima sala. Aperte os botões 3, 3, 5 e o botão inferior. Repita a seqüência novamente. Passe pela ponte, acione a alavanca para baixá-la e desça usando o elevador. Passe pela ponte e vá para o painel onde Claire colocou as três pedras sextavadas e desative a energia. Recolha as pedras, volte para a sala com a maquete e coloque as três pedras no painel secreto.


31. Desça pela escada que surgiu, avance até encontrar uma grande piscina e prepare-se para mais um chefe. Este é o monstro que fugiu do laboratório quando Claire pegou o quadro do esqueleto. A criatura pode eletrocutar seu personagem. Por isso,

não entre na água. Para detoná-la, corra pelas bordas e atire sempre que ela sair da água. Depois de acabar com a criatura, recolha o emblema dentro da piscina e vá para o local onde está o tanque de guerra. Desça pelo elevador e combine as duas misturas que você pegou. Combine a nova mistura com o emblema para obter a chave (Halbert) e use-a no final do corredor.

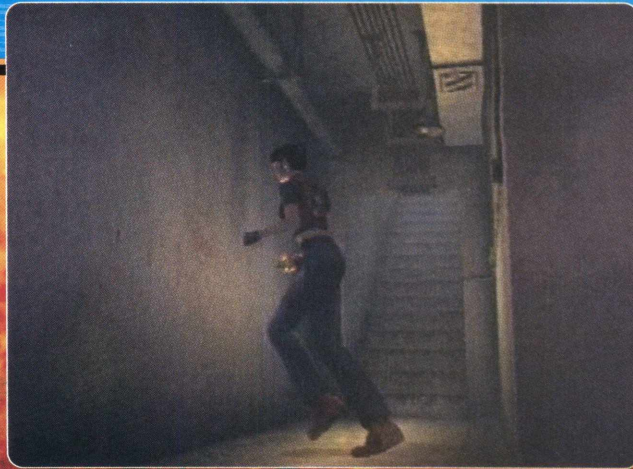
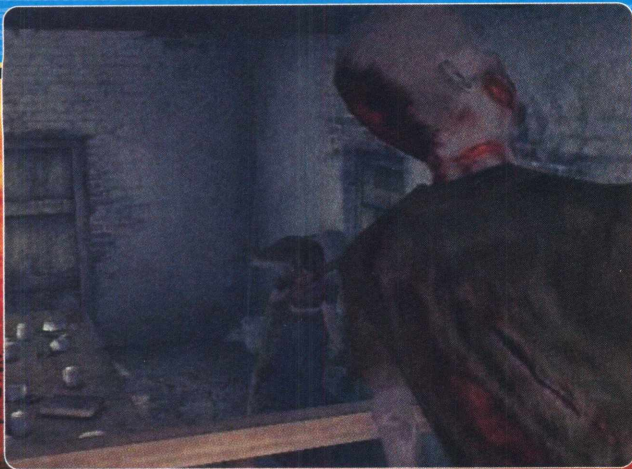
32. Continue avançando e passe pela porta dupla. Atire nos tentáculos para que eles fujam e vá para a sala de save game no corredor das mariposas. Use a chave na parede do lado direito, recolha o cubo e o diário. Suba a escada, passe pela porta dupla e vá para o lado direito. Entre na sala, passe pelo buraco na grade e recolha a manivela que Claire usou para fechar o gás. Volte até a porta dupla e siga pelo outro caminho. Pule sobre o gelo e suba na plataforma do outro lado.

33. Passe pela porta do lado direito, continue avançando e entre no elevador. Passe pela porta em frente e entre na sala do lado direito. Use a manivela para fechar o circuito e, em seguida, acione a chave no painel próximo à porta. Vá para o corredor, continue avançando e atravesse a porta aberta. Você está no corredor vermelho. Passe pela porta do lado direito, recolha a primeira asa da libélula e prossiga pelo caminho da direita. Vá até o painel do lado direito, escolha os símbolos AA, coroa, coração e espadas.

34. Um compartimento será aberto. Coloque o cubo dentro dele. Recolha o anel de Alfred e examine-o para tirar a jóia. Volte para o corredor vermelho, retire o olho vermelho do leão e pegue a munição para a Magnum. Coloque o olho vermelho no lugar, retire o olho azul e recolha o



A melhor arma às vezes, são suas pernas. Apenas corra



adaptador. Combine o adaptador com a manivela, vá para a sala de save game e recolha o extintor vazio. Volte até encontrar uma porta dupla. Acione o painel com uma luz azul e use o extintor no latão que apareceu.

- 35.** Desça pelo elevador, ande em direção ao fogo e use o extintor. Recolha a Magnum e coloque o detonador no armário. Use o isqueiro no detonador, recolha a munição e volte para o andar de cima. Vá para o fundo da sala e suba usando o outro elevador. Use a manivela nos canos à direita, desça a escada e pegue a chave. Passe pela porta dupla e vire à direita. Acione o mecanismo que está do lado direito, desça para o gelo e recolha a jóia.
- 36.** Volte para a sala de save game e deixe no baú todos os itens de energia. Mantenha a Magnum com Chris. Quando voltar para o corredor, vá para a direita e, ao atravessar a porta, vire à direita novamente. Recolha mais duas asas da libélula e entre na mansão. Vá para trás da escada e use a faca para libertar Claire. Agora você volta a controlar a bela Claire. Avance pelo corredor, detone os tentáculos que aparecem nas paredes e continue em frente. Vá até o canhão, pegue o arquivo de segurança e vire a boca do canhão para baixo.
- 37.** Pegue a bola de cristal que apareceu e coloque-a no meio da sombra do bloco de pedra que cai toda vez que Claire passa sob ele. Seja rápido ou Claire será esmagada. Depois que o bloco subir, passe uma vez por baixo dele, vire-se e volte para pegar o cartão enquanto o bloco sobe. Volte até a porta de ferro e passe por ela. Passe o cartão na máquina no canto da sala. Vá para o

fundo da sala que se abriu.

- 38.** Corra o máximo que puder em direção ao portão. Caso seja atingido, restaure sua energia e continue correndo. Você volta e comanda Chris. Atire com a Magnum para derrotar o perigoso chefe. Pegue o colar que Alexia derrubou e examine-o para obter a pedra preciosa. Suba as escadas e coloque as três gemas no quadro. Passe pela porta, vire à esquerda e entre na sala do lado esquerdo.
- 39.** Pegue a chave na mesa, volte para o corredor e continue avançando. Entre na sala, vá para o quarto ao lado e examine a caixa de música. Vá para o corredor, passe pela porta dupla e pegue o relatório. Desça

pelo elevador, recolha a última asa de libélula e volte para o andar de cima. Suba a escada e continue avançando. Recolha o arquivo de segurança e examine-o para encontrar um cartão. Volte para a sala do save onde está a chave de força e desligue a energia.

- 40.** Vá até a estátua do leão e recolha as duas pedras. Volte para o quarto de Alexia, coloque a pedra vermelha na caixa de música e pegue o disco. Vá para o quarto ao lado, coloque a pedra azul na caixa de música e, em seguida, o disco. Suba a escada que apareceu, examine o local e recolha o corpo da libélula. Combine o corpo da libélula com as quatro asas, volte para o local onde você pegou o arquivo de segurança e avance até achar uma fechadura em forma de libélula.
- 41.** Digite "VERONICA" no computador e saia do prédio. Agora, prepare-se para enfrentar Alexia. Seja rápido; atire nela com qualquer arma para salvar Claire. Ela solta pequenas criaturas, atira veneno e tem um tentáculo. Depois de acertar o monstro algumas vezes, Alexia se transforma mais uma vez numa libélula gigante que joga um líquido incendiário.
- 42.** Quando isso acontecer, corra de um lado para o outro e atire sempre que estiver em um dos cantos. Pegue o canhão de energia que está na lateral do prédio e corra em círculos para evitar o fogo de Alexia. Assim que ela parar de atira, mire nela (essa arma funciona em modo de visão em primeira pessoa). Se você demorar muito para atirar, comece a correr em círculos novamente. Com apenas um tiro, Alexia será derrotada.



Claire e Steve formam uma dupla explosiva

Ficha Técnica

Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1 a 2

Plataforma: PS2

Esqueça seus conceitos sobre a série *Resident Evil* e prepare-se para uma experiência inovadora. Diferentemente de toda a saga, *Resident Evil: Outbreak* (*Biohazard: Outbreak*, nos Japão) é uma aventura online para o PS2, com o propósito de unir diversos jogadores de todo o globo em um único objetivo: trabalhar em equipe e sobreviver na infernal Raccoon City.

Esse desafio é extremamente empolgante e quase tão bom quanto jogar o tradicional modo offline. Aliás, existe muita coisa para fazer, mesmo para quem não pretende jogar via internet. Mas acredite, vale a pena providenciar um modem para curtir tudo. Existem cinco episódios repletos de desafios, revelações importantes para a história geral da série e dezenas de personagens secretos, vídeos, imagens e modos para habilitar.

Mais do Mesmo

Os fatos de *Resident Evil: Outbreak* acontecem um pouco antes de *Resident Evil 2*, o segundo episódio do PS1. Por algum motivo, a cidade de Raccoon City se tornou um inferno desde que um vírus mortal, chamado T-Virus, se espalhou no local. O vírus criado secretamente pela Umbrella Corporation transformou todos os seres vivos, inclusive os humanos, em criaturas irracionais com uma única vontade descontrolada: comer.

Basta somente um arranhão de um zumbi infectado para que a vítima se torne, em pouco tempo, uma aberração dessas. Você escolhe um dos oito heróis básicos para enfrentar todos esses inimigos irracionais e algumas criaturas perigosas desenvolvidas em laboratórios. O detalhe é que o jogo é dividido em cinco capítulos, cada um com um segmento independente.

YOKO



Resident Evil Outbreak

Não encare Raccoon City sozinho. Leve este super-roteiro em sua jornada para vencer os desafios e descobrir todos os segredos com uma mão nas costas

JIM

MARK

ALYSSA

GEORGE

DAVID

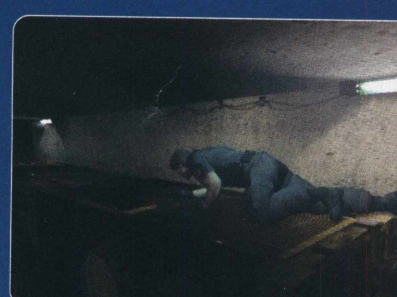
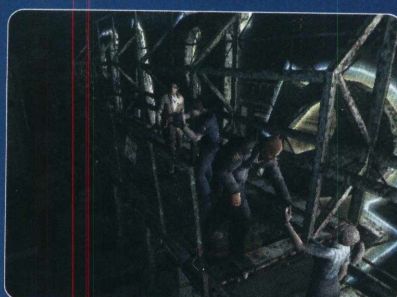
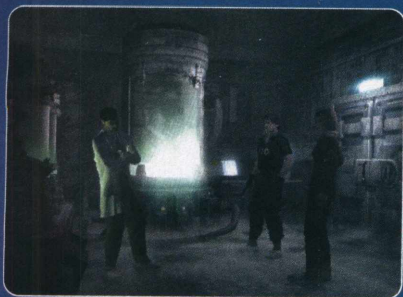
CINDY

KEVIN

R.P.D.

ak

São oito heróis disponíveis inicialmente



Manual de sobrevivência

O roteiro a seguir foi feito no nível Normal de dificuldade. Os desafios próprios do nível Hard e Very Hard estão explicados em áreas separadas, fique atento. O personagem usado no roteiro foi o policial Kevin. Por isso, algumas mudanças podem ocorrer na aventura caso você esteja controlando outro personagem.

Outbreak

1. Sua aventura começa no J's Bar. O local estava tranqüilo, até que surgem dezenas de zumbis tentando invadi-lo. Empurre a caixa até a porta para retardar a invasão. Pegue a chave no balcão (nos níveis Hard e Very Hard, você deve aguardar a invasão para pegar a chave no corpo do guarda que é morto pelos zumbis). Use-a para abrir a porta no canto (selecione a chave no inventário para usá-la). Passe longe da janela na escadaria para não ser pego por um zumbi. Suba até a Staff Room e pegue o mapa que está sobre a mesa para encontrar uma chave sob ele. Entre na sala do meio, à direita, para coletar um isqueiro. Volte e use sua chave para abrir a porta Liquor Room. Siga pela escadaria, entre na sala à direita (Wine Room) e pegue a chave sobre a mesa.
2. Volte e use a chave na empilhadeira, no final da sala, para suspender uma caixa. Suba pela escada logo atrás e siga rastejando para encontrar uma saída pelo duto de ventilação. Suba e pegue uma chave sobre a mesa. Saia pela porta ao lado para chegar ao telhado e use sua chave para abrir a sala adiante (Storage Room) e encontrar alguns itens. Saia da sala e

chute a cerca mais destruída, logo em frente, para derrubá-la. Siga pelo novo caminho com seus amigos e pule para o prédio em frente. Use o elevador para descer e siga pelo corredor à esquerda para fugir do prédio. Na rua, empurre as viaturas para compor uma barricada e impedir o avanço dos zumbis. Siga o policial que está abrindo o portão e proteja o homem após ele destruir o próximo portão.

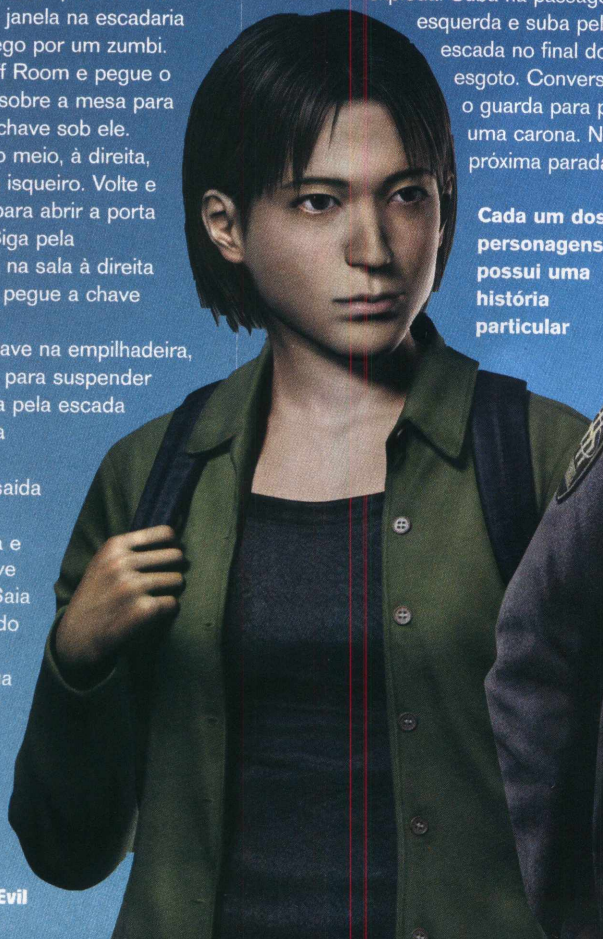
3. Na área seguinte, caso você não tenha um isqueiro, pegue o que está ao lado do policial morto. Corra até o caminhão de combustível, examine a parte traseira para derramar combustível na rua e use o isqueiro para incendiar a cambada de zumbis. Ajude seus amigos e pule no esgoto à esquerda antes que o caminhão exploda. Suba na passagem à esquerda e suba pela escada no final do esgoto. Converse com o guarda para pegar uma carona. Na próxima parada,

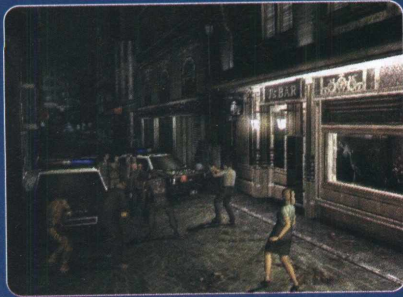
pegue uma Shotgun e munições no furgão. Vá pelo beco, na frente do furgão, e siga pela passarela. Na rua infestada de zumbis, pegue o detonador que está no chão e a trava, ao lado do oficial morto. Combine os dois itens e use-o na maleta que fica entre a cambada de zumbis para explodir toda a rua.

Below Freezing Point

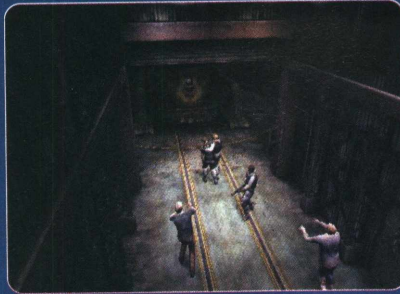
4. Espere o portão abrir e prossiga. Suba na plataforma do trem e pegue uma arma no canto esquerdo. Desça no trilho do elevador de carga e suba pela escada. Entre no duto de ar. No andar 6F, pegue uma chave inglesa

Cada um dos personagens possui uma história particular





no final do corredor, à esquerda. Entre na sala no centro (Security Center) e prossiga até a Break Room. Molhe sua chave inglesa na pia, oculta no canto da sala, e volte até ao Security Center. Use a chave inglesa para abrir a caixa de força que está no lado direito da sala e pegue a válvula. Use-a no encaixe que fica ao lado da porta para abri-la. Desça pela escada. No andar 7F, vá para a Experiment Room, examine o computador no canto para pegar um documento que mostra uma senha de quatro dígitos (anote-a). Siga pela porta no canto da sala e vá até o Chemical Store.



5. Use a senha de quatro dígitos no computador do canto para conseguir coletar o produto químico VP-017. Volte ao Experiment Room e siga pela porta no centro. Entre na Chemical Disposal Room e pegue o produto UMB No. 3, na sala isolada. Combine-o com o VP-017 para formar o V-JOLT. Volte ao corredor, vá até o Duct e use o V-JOLT na planta gigantesca para liberar a escada. Suba e use a válvula no encaixe para elevar a escada. Suba. Já no andar 5F, mate o zumbi e pegue o papel que está no chão (anote as duas senhas). Volte ao Security Center, no andar 6F, e digite

COMUNICAÇÃO

Como não existe a possibilidade de manter um diálogo em tempo real entre os jogadores, há diversas frases prontas para criar uma comunicação entre sua equipe. Jogando offline, você pode falar com os personagens controlados pelo computador para tentar orientá-los, mas nem sempre eles darão atenção a você. Confira quais são os comandos de voz e como fazê-los:

- ... Falar algo pertinente ao momento
- ↑ Go (prosseguir)
- ↓ Come On (chamar alguém)
- Help (socorro)
- ← Thanks (obrigado)
- L2 + → Chamar personagem 1
- L2 + ↑ Chamar personagem 2
- L2 + ← Chamar personagem 3
- L2 + ↓ Yes (sim)
- L2 + R3 No (não)

as duas senhas no computador central para abrir duas portas. Volte ao nível 5F e siga rastejando pelo buraco. Detone o zumbi, pegue o arquivo que está no canto (obrigatório) e prossiga rastejando.

6. Abra o portão e entre na Computer Room. Examine o computador que está no canto para registrar suas digitais. Volte até a escadaria (Duct) e suba. No andar 4F, siga até a estrutura central (Main Shaft) e vá pelo corredor que tem uma luz azul. Use suas digitais no painel da sala à direita (Culture Room) para abrir passagem. Pegue os itens e um maçarico. Vá até a sala no final do corredor (Low Temperature Experiment Room) e use o maçarico para descongelar a mão do defunto que está segurando a alavanca e eliminar o resfriamento da área. Volte com cuidado, pois os hunters (monstrões assassinos) estão descongelados. De volta ao Main Shaft, siga pelo corredor da luz branca.
7. Pegue a chave caída ao lado do vagão e use-a no painel. Durante a contagem regressiva, detone os monstros ou simplesmente esconda-se na traseira do vagão. No final da contagem você vai enfrentar um chefe. Você pode enfrentar o inimigo com todas suas armas pesadas que tiver, porém há um meio muito mais fácil. Corra para a lateral esquerda do vagão e examine o painel. Quando o monstro passar na frente do vagão, ative o painel para jogar o vagão contra o monstro. Repita duas vezes para vencer a batalha com uma mão nas costas.

As mulheres são mais rápidas e perfeitas para fugir



DICAS IMPORTANTES

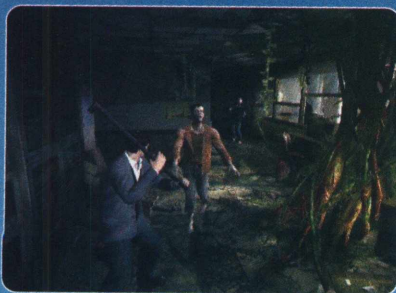
Confira a seguir algumas dicas muito úteis para seu desenvolvimento no game:

Troca-troca de Itens

- Para oferecer um item a outro personagem, selecione o objeto e clique na última opção. Ai é só esperar o personagem mais próximo vir buscar o item. Use esta função para dar algum objeto ao colega estiver precisando ou aliviar seu inventário por algum tempo.
- Para pegar um item do inventário de outro personagem, pause o game, clique no item desejado no inventário, confirme a escolha, e espere seu amigo entregar o objeto.

THE HIVE

- 8.** Saia do quarto e siga à esquerda para pegar uma arma no armário do quarto que fica no final do corredor (Room 302). Fuja da estranha criatura que aparece, pois não há como derrotá-la agora. Vá ao Nurse Center. O médico vai ativar a energia do elevador. Pule sobre os escombros e pegue algumas bolsas de sangue na gaveta refrigerada. Saia e desça pelo elevador. No andar 2F, entre no Nurse Station e use uma bolsa de sangue no chão para distrair o bizarro homem coberto por vermes. Examine o armário no qual dois vermes quebram o vidro e pegue um arquivo. Recolha mais bolsas de sangue antes de sair da sala. Desça pela escadaria do canto para chegar numa ala separada do andar 1F. Entre na Staff Room e acione o painel para ativar a energia das grades de segurança.



- 9.** Saia e vá até a sala em frente (Locker Room). Entre na Examination Room, passe longe da janela para não ser pego por um zumbi e pegue o cartão de segurança no cadáver. Volte a área da escadaria e acione o painel da grade de segurança para suspendê-la e abrir acesso para o Hall. Entre na

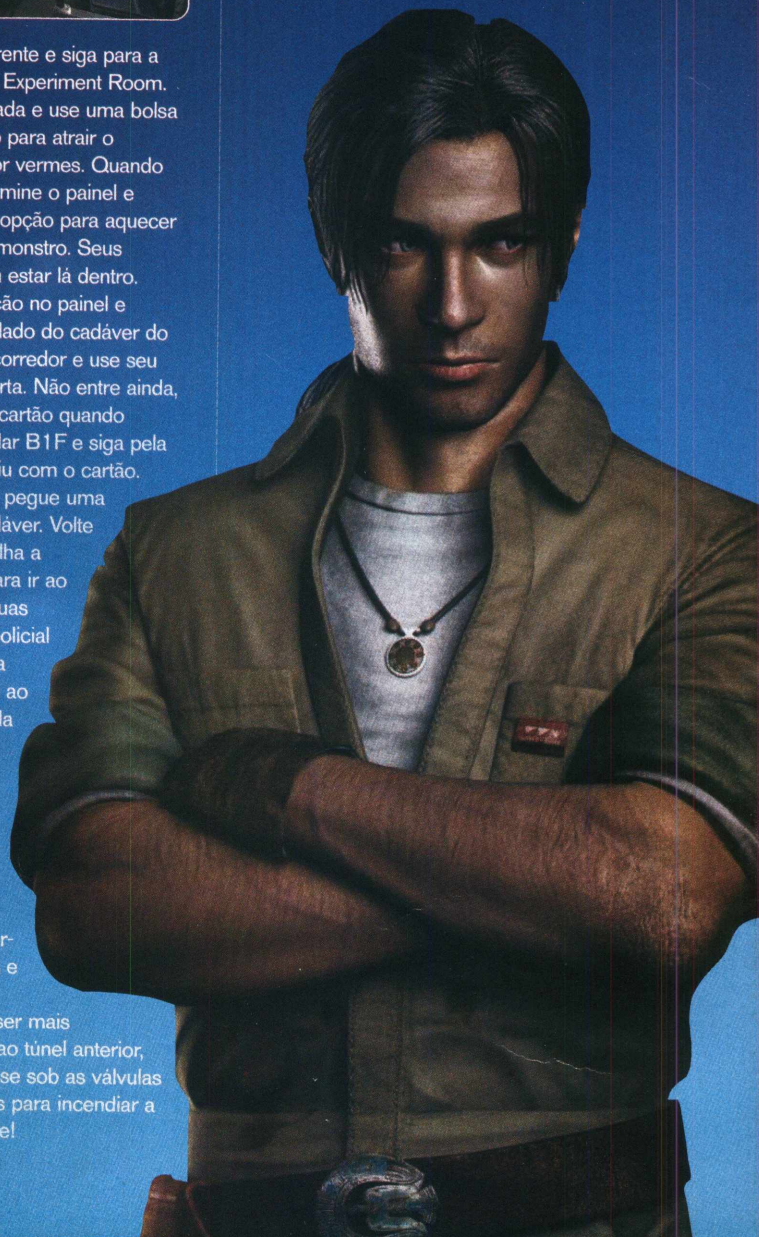
sala à esquerda (Office) e vá até a Doctor Station para encontrar outro elevador. Vá ao andar B1F. Use seu cartão na porta, no final do corredor, para abri-la e poder descartar o cartão. Não entre ainda, volte e vá até a sala que fica no meio do corredor (Ev Control Room). Atire nas larvas que estão sobre o teclado do computador e acesse o sistema. É necessário usar uma senha, as opções são: 6386, 0930 ou 3555. Volte ao elevador e siga para o andar B2F.

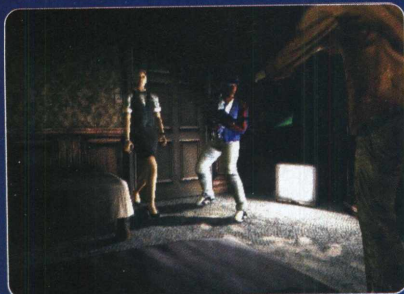


- 10.** Entre na sala em frente e siga para a Fixed Temperature Experiment Room. Vá para a sala isolada e use uma bolsa de sangue no chão para atrair o homem coberto por vermes. Quando ele entrar, saia, examine o painel e escolha a primeira opção para aquecer a sala e destruir o monstro. Seus amigos não podem estar lá dentro. Ative a mesma opção no painel e pegue o cartão ao lado do cadáver do monstro. Volte ao corredor e use seu cartão na última porta. Não entre ainda, apenas descarte o cartão quando quiser. Volte ao andar B1F e siga pela porta que você abriu com o cartão.
- 11.** Desça no esgoto e pegue uma chave perto do cadáver. Volte ao elevador e escolha a penúltima opção para ir ao telhado. Examine duas vezes o corpo do policial para conseguir uma metralhadora. Volte ao andar B2F, siga pela porta do final do corredor e use sua chave na corrente do bote. Após a animação, você vai enfrentar um chefe. Você pode escolher entre juntar-se aos seus amigos e destruí-lo com uma rajada de balas ou ser mais malandro e atrai-lo ao túnel anterior, esperar que ele passe sob as válvulas do teto e atirar nelas para incendiar a criatura. Você decide!

HELLFIRE

- 12.** Entre no edifício e examine o corpo do bombeiro para pegar o rádio. Suba pela escadaria para chegar ao andar 3F. No corredor à direita, pegue uma arma no chão. Siga pela direção oposta e entre pela única porta disponível (Nort West Passage 3). Suba na janela que fica no final do corredor e equilibre-se no parapeito. Pare pouco antes da janela para não ser pego pelo zumbi que atravessa a vidraça. Se os corvos derrubarem você, aperte **○** para subir rapidamente. Na plataforma adiante, desça pela escada. No andar inferior, siga pela direita e entre pela penúltima porta no corredor (Owner's Room). Empurre a caixa no buraco para derrubá-la na sala abaixo e pule para cair sobre ela.
- 13.** Pegue o arquivo com diversas senhas e saia pela porta ao lado. Pegue a Shotgun sob o banco e use-a para matar o



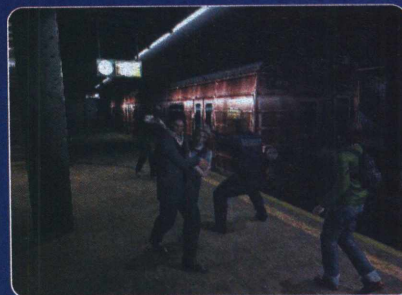


monstro. Entre na Room 101 (única porta aberta) e abra seu arquivo de senhas. Uma das seguintes senhas abre o cofre da sala: JIA, BAE, FBH, IIB, DCH, CJB ou GGF. Pegue a chave prateada e use-a para abrir a porta da esquina do corredor. Siga pelo caminho em chamas, entre pela primeira porta à esquerda (Lounge Stairs) e suba pela escadaria no canto até o andar 3F.



14. Entre na sala ao lado (Room 30*), passe rastejando pelo buraco na parede (no modo Hard ou Very Hard, destrua a parede com chutes) e pegue o lança-granadas que fica perto do cadáver (economize pelo menos três projéteis desta arma para usar contra o chefe mais tarde). Saia pela porta que está entre as chamas e use a chave prateada para abrir a passagem da sala vizinha (Room 306) - descarte a chave. Pegue a jóia vermelha no enfeite e saia. Use a escadaria no corredor para ir ao andar 2F. Entre pela porta que fica no final do corredor (Security Office). Se sua amiga estiver na sala, ótimo: abra seu inventário e peça para ela a chave dourada. Se ela não estiver, o que significa que sua amiga morreu em algum canto, siga o plano B abaixo para conseguir a chave dourada.

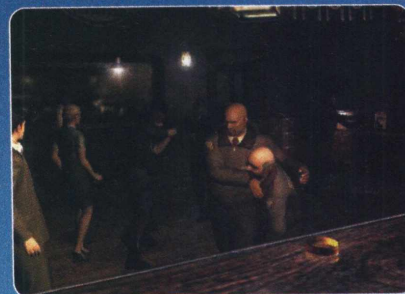
Bonitão e cheio de piadinhas, Kevin é o policial do jogo



PLANO B

Neste caso, você deve visitar as salas Room 102, 103, 104 e 202 (andar 1F e 2F) e acionar os botões nas pinturas que aparecem em cada uma delas. Feito isso, vá para a sala 204 e pegue a chave dourada na figura decorativa.

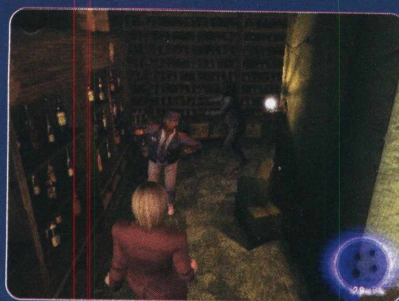
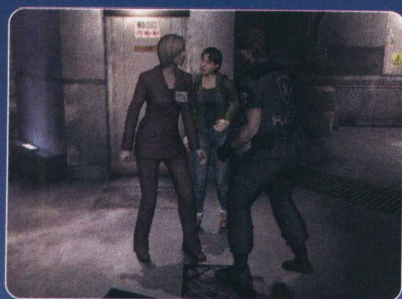
15. No canto da sala, empurre a estante para descobrir uma passagem secreta. Use sua jóia vermelha na escultura ao lado para abrir a porta. Entre na sala secreta e examine o motor da escada de emergência. Você precisa ativar o gerador para poder usá-la. Volte até o andar 1F, vá ao North West Passage 1 e use a chave dourada para abrir a porta logo em frente (Power Supply Room). Há um quebra-cabeça que precisa ser resolvido para ativar o gerador. Sua meta é acender todas as luzes. Identifique abaixo qual das combinações está de acordo com seu painel inicial e use a seqüência equivalente para ativá-lo.



16. Vá até a Lounge Stairs, suba pela escadaria e entre pela porta no andar 2F. Entre na sala em frente (Security Office) e vá até a passagem secreta para usar a escada de emergência. No Lobby, investigue tudo e vários monstros rastejantes vão surgir: ative a sirene no balcão para afugentá-los. Agora é só detonar o chefe, ou melhor, a chefe rastejante. Use a munição que você economizou do lança-granadas para destruí-la facilmente.

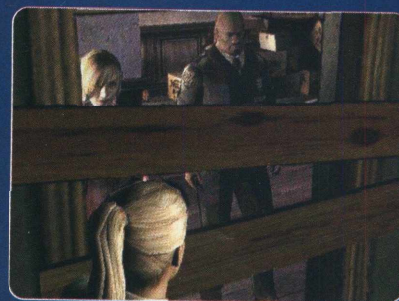
DECISIONS, DECISIONS

17. Na universidade, siga pela porta à esquerda (Passage Elevator) e examine o computador só para descobrir que o elevador está desativado. Volte e siga pela porta no centro (Student Affairs Office), lado direito, e entre na General Manager Room. Examine o quadro ao lado e acione o botão oculto. Pegue o arquivo sobre a mesa para descobrir uma senha secreta. Para isso, basta observar a seqüência que os números repetidos fazem. Observe o exemplo.



18. A senha é o horário que você deve ajustar no relógio (geralmente 10h:05m). Com isso você recebe uma jóia vermelha. Volte ao Entrance Hall e use a jóia na cabeça de alce que está pendurada na área atrás da escadaria. Siga pela porta do canto direito (Waiting Room) e pegue os óculos na escultura do corredor. Prossiga até o corredor (Passage B) e use a porta do meio para voltar ao Entrance Hall. Suba pela escadaria e entre pela porta do segundo andar. Use os óculos na escultura que fica no final do corredor para abrir uma passagem secreta ao lado, mas não entre nela ainda. Volte e entre na porta à direita. Entre na President Room, examine a lareira e puxe a corda vermelha. Volte ao corredor, entre na sala em frente (Art Safe Room) e pegue a jóia azul.

19. Volte ao corredor e siga pela passagem secreta para voltar ao Entrance Hall. Use a jóia azul na cabeça do alce para abrir uma passagem secreta logo atrás.



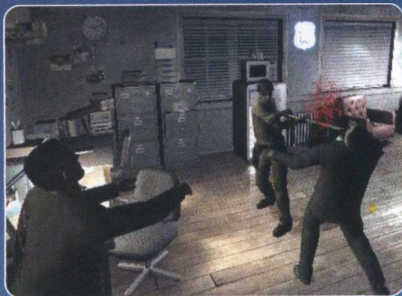
Entre e pegue os três arquivos sobre a mesa. Volte e vá até o Passage Elevator. Acione o computador e use uma das seguintes senhas para ativar o elevador nesta mesma sala: 4927, 4284, 4032 ou 4161. Vá ao andar 3F. Visite a Experiment Room e examine a máquina do canto. Volte ao elevador e desça ao andar B2F. No Pier, tome cuidado com os tubarões que pulam sobre a passarela. Suba até o Back Square e assista uma animação com um Tyrant. Pegue o cartão que está ao lado do defunto,



Jim é o um motorista que pode se fingir de morto

use o card para abrir a porta dupla e descarte-o (não entre pela porta ainda). Desça pela escada para o esgoto que está no canto.

- 20.** Sobre as caixas, pendure-se na barra de ferro. Pendure-se na próxima barra e siga à direita. Após uma animação, você terá que enfrentar uma subespécie de hunter. Mate-os e pegue a chave que está caída, perto do local de onde eles vieram. Siga pela porta à direita (Underground Tunnel) e prossiga até chegar na Water Works Administration Office. Pegue o arquivo e o tubo sobre a mesa. Use o tubo na máquina ao lado só para descobrir que este tubo não serve (obrigatório) - você pode descartá-lo. Use a chave para abrir a porta no canto e acione o computador adiante. Volte até o início do esgoto e volte pendurado pelas barras. Suba na área da porta à esquerda e prossiga até a sala de controle adiante (pegue um tubo sobre a cadeira).

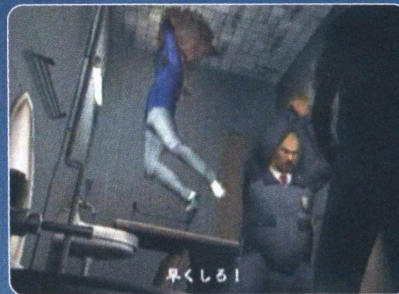


- 21.** Saia e pule no tanque à esquerda para voltar rapidamente a Water Works Administration Office. Use o novo tubo na máquina para coletar o composto P-Base. Volte pelo corredor até a Acessway A e entre na passagem à esquerda para chegar na East Waterway. Desça no esgoto e suba pela escada adiante para cortar caminho até o elevador. Vá até o andar 3F e use seu tubo de P-Base na máquina da Experiment Room. Desça ao andar B4F. Siga pelo esgoto e mate as aranhas pelo caminho. Chegando na estação de trem, abra seu inventário e pegue o composto V-Poison com seu amigo. Siga pelo túnel e entre no vagão de trem para evitar uma cambada de abelhas gigantes. Pegue a metralhadora e saia do trem no último vagão. Entre pela porta ao lado.

- 22.** Detone os zumbis e suba pela escada à direita. Prossiga e fuja das abelhas no elevador de fuga. No Back Square, abra a porta dupla para voltar à universidade. Vá até o Entrance Hall para encontrar Tyrant. Corra de volta



ao corredor 1F Passage B e examine o painel próximo aos cabos de eletricidade partido. Seu objetivo é ativar o painel no exato momento em que o monstro passar por baixo dos cabos para eletrocutá-lo. Examine rapidamente o corpo do monstro para pegar um tubo com amostra do T-Virus. Corra para o andar 3F e use o V-Poison e T-Virus na máquina do Experiment Room. Após a animação, siga pela porta ao lado e colete as poderosas armas no canto da sala. Prossiga para encontrar-se com o cientista maluco. Após a morte violenta do cientista, examine os dois computadores e ative-os. Volte a Experiment Room e examine a máquina para pegar o antídoto Daylight e curar-se completamente do vírus.



- 23.** Espere a produção de mais antídotos para curar seus amigos também. Mantenha um Daylight reserva em seu inventário. Volte a sala do cientista e siga pela porta lateral. Colete as armas pelo caminho e distribua o armamento entre seus amigos. Tyrant vai aparecer para enfrentá-lo. Com a ajuda de seus amigos, fica muito mais fácil destruir o monstro. Mantenha-se em movimento e fuja dele. Após derrotá-lo, rolem créditos e animações, porém o game ainda não terminou. Tyrant volta para azucrinar sua vida. Pegue a arma que está sobre o tanque de guerra e combine-a com o tubo de Daylight que você trouxe na reserva. Acerte apenas um tiro com o antídoto no monstro para destruí-lo de uma vez por todas.

MODO COLLECTION

Este modo é uma das atrações do game. Aqui ficam reunidos todas as imagens, sons, vídeos, personagens secretos e modos extras que você habilita ao reunir itens e cumprir tarefas durante o game. Porém, como nada é fácil na vida de gamemaniaco, você tem que "pagar" por cada um destes bônus. O "dinheiro" usado nessas negociações são os pontos acumulados durante as fases, por isso capriche no tempo, não perca energia, colete todos os arquivos, proteja seus amigos e encontre os itens especiais para ganhar mais pontos. Veja quais são os bônus secretos e o que fazer para habilitá-los:



Personagens Secretos

Confira quais capítulos você deve terminar, com quais personagens (se necessário) e sob quais condições para habilitar os heróis secretos:

Bob: capítulo 1, com Mark.

Cinco civis: termine o capítulo 5.

Dois enfermeiras: capítulo 2, nível Hard.

Homens Palito de Fósforo: colete todos itens especiais de todos os cenários.

Hursh: capítulo 2, nível Very Hard, com George.

Kenny e Gill: no capítulo 4 e no início da fase, pegue os colares de identificação que ficam nos dois bombeiros mortos e termine a fase com eles em seu inventário.

Mais policiais: capítulo 1, nível Hard

Monica: capítulo 2, nível Normal.

Policiais de Raccon City: capítulo 1, nível Easy.

Três médicos: capítulo 2, nível Normal.

Will: capítulo 1, nível Very Hard.

Yoko D: capítulo 1, com Yoko.

MODOS SECRETOS

Nível Hard: termine o game no nível Normal.

Nível Very Hard: finalize o game no nível Hard.

Modo Solo: conclua o game no nível Hard.

Modo Infinite Ammo: complete 100% de todos os episódios.

Residente Evil Outbreak File #2

Segredos revelados, todos os mapas e um roteiro caprichado para você detonar a versão americana de Outbreak File #2 na maior moleza

Onipônico, a segunda versão da série *Outbreak*, sub-série da marca *Resident Evil*, finalmente chegou ao ocidente para o PS2. É uma boa notícia para quem não se arriscou em se aventurar na caótica Raccoon City, com os diálogos e menus em japonês, mas uma decepção para quem esperava por novidades marcantes, pois não há diferença alguma na jogabilidade entre as duas versões do game. A única, porém, significativa vantagem é o suporte online para os jogadores ocidentais, opção que antes só funcionava na Terra do Sol Nascente.

Para quem não está infectado ainda, este modo é a essência da série e permite um jogo cooperativo na grande rede mundial. Uma super exclusividade para os felizardos donos de PS2.

A competição online oferece as mesmas fases e desafios do modo offline, mas com um diferencial. Agora, outras pessoas ajudam o seu personagem dos Bots inúteis controlados pelo computador do offline. O mais divertido é que jogando pela rede você pode se tornar um morto-vivo ao alcançar níveis críticos de contaminação e atrapalhar a vida

dos outros jogadores saudáveis somente para tirar um sarro. É diversão do começo ao fim! *Outbreak File #2* aposta em um estilo mais "arcade" do que os demais games da série *Resident Evil*, centralizando o game na ação e na sobrevivência com pouca história. Você pode jogar sozinho no modo offline ou com mais três amigos no online. Na aventura solo, há como definir diversas ações dos jogadores controlados pelo computador, como obrigá-los a usar medicamentos e armas ou até compartilhar itens com o seu personagem.

Ficha Técnica

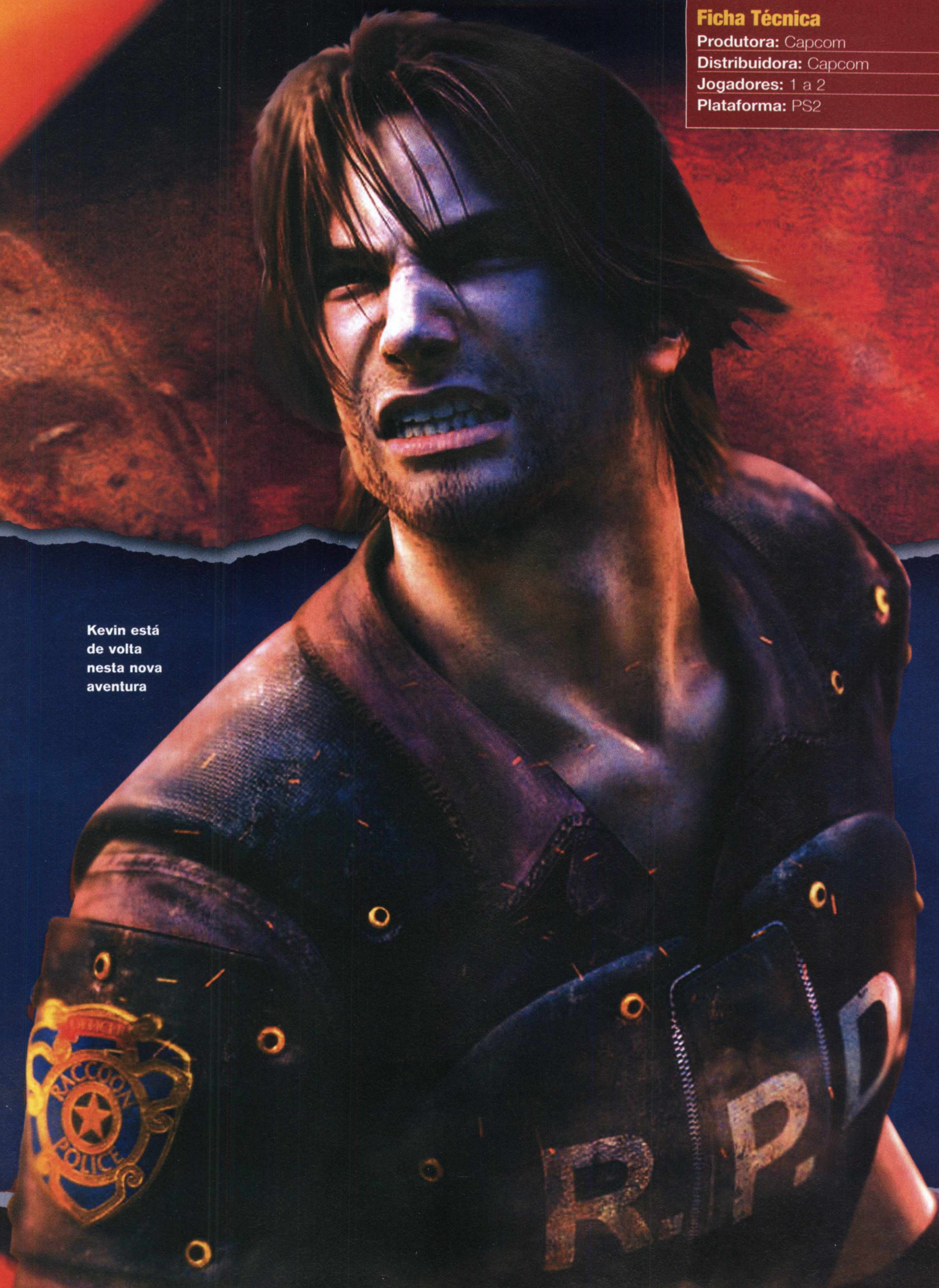
Produtora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Jogadores: 1 a 2

Plataforma: PS2

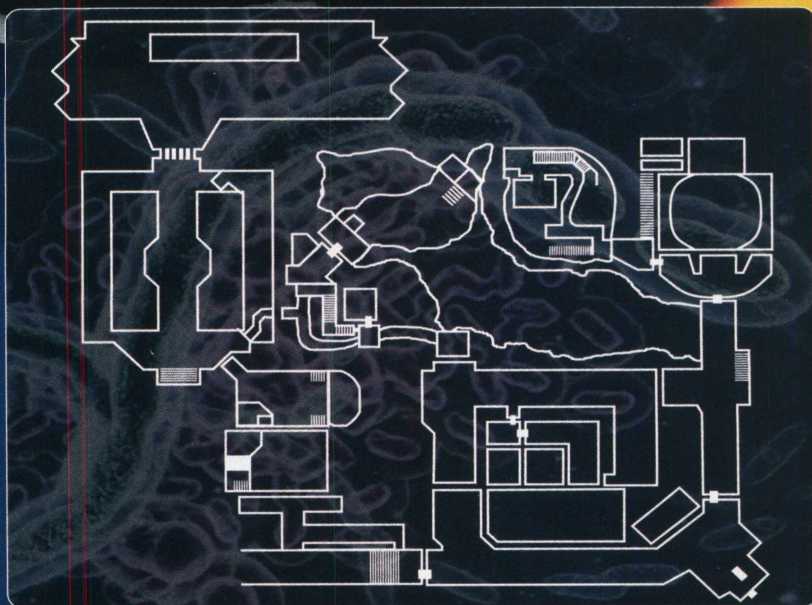
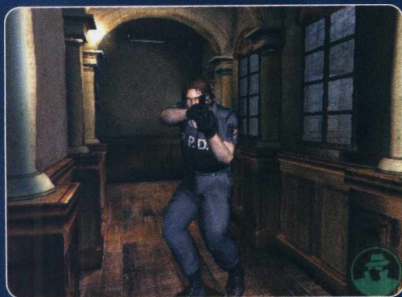
Kevin está
de volta
nesta nova
aventura



TRAINING GROUND

Esta é apenas uma fase de treino para (re)aprender os comandos do game. Cumpra as seguintes tarefas para completar seu treinamento:

1. Colete todos os arquivos espalhados pelo bar.
2. Pegue a chave Staff Room que está no chão.
3. Aperte **START** e use a chave na porta.
4. No segundo andar, aperte **X** e ajude o ferido.
5. Aperte **START**, clique sobre o Spray do ferido e escolha a opção Ask to Use.
6. Aperte **START**, clique sobre a barra de ferro e escolha a opção Ask to Use.
7. Aperte **START**, clique sobre a barra, escolha a opção Request e pegue-a para você.
8. Aperte **START**, clique sobre a barra e escolha Present para entregá-la.
9. Pare de frente para a porta da escadaria e arrombe-a com **RT** + **X**.
10. No andar superior, aproxime-se do cadáver, aperte **START** e pegue a arma no inventário do defunto.
11. Pegue a munição. Aperte **START**, clique sobre a arma e escolha Equip e Reload.
12. Siga pela porta à esquerda. Suba se arrastando, pegue o First Aid Spray e use-o para se curar.
13. Escolha uma arma e detone o zumbi.



WILD THINGS

- Elephant Restaurant:** entre no restaurante e arrombe a porta da cozinha com chutes e ombradas para pegar o alicate no balcão. Jogando com Alyssa, use o Lock Pick para abrir a porta com facilidade.
- In Front Of Elephant Restaurant:** use o alicate para arrebentar a corrente do portão.
- South Concourse:** fuja do elefante zumbi e corra pela porta que fica na curva à direita.
- Office:** tome cuidado para não ser pego pelo elefante e pegue a chave sobre a mesa. Na sala ao lado, recolha a moeda e use-a na estátua do esquilo.
- East Concourse:** utilize a chave que você pegou no escritório para abrir a porta.
- Elephant Stage:** suba pela escada na área central.
- Lakeside Area:** mergulhe e nade rapidamente segurando o botão **○** para

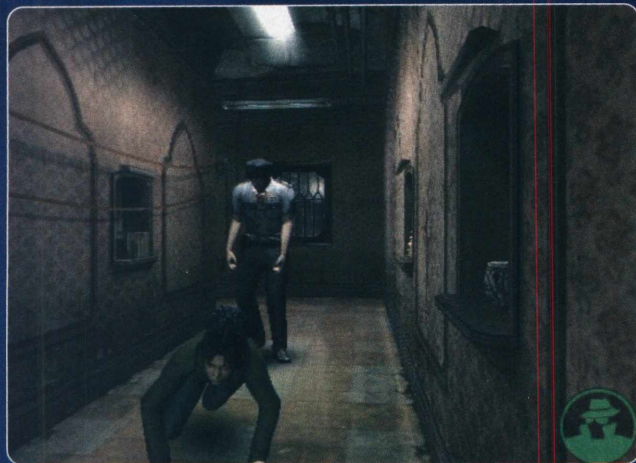
fugir dos crocodilos infectados. Aperte **RT** para submergir e escapar das investidas mais ferozes.

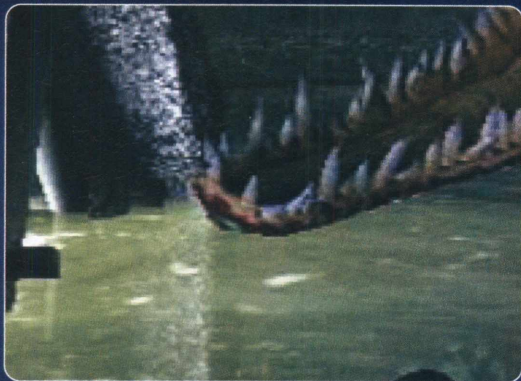
Observation Deck: pegue o arquivo pendurado no mural da entrada e leia para descobrir uma senha de quatro dígitos. Suba até a cabine para pegar uma chave, uma moeda e um rifle de caça. Desça e use a chave para abrir a porta que fica no final da trilha.

Office: use a moeda na estátua do esquilo para zerar a contagem. Empurre a estátua sobre o piso iluminado e pise no outro lado para pegar outra chave. Volte à sala anterior e digite a senha de quatro dígitos no computador para reativar a energia elétrica do parque (abra seu inventário e veja a senha em um dos seus arquivos).

Supply Room: pegue a fita cassete que está no bolso do casaco.

Elephant Stage: com a fita em seu inventário, examine o lado direito do





painel para tocar uma música de fanfarra e atrair o elefante. Quando ele entrar, examine o painel central para trancá-lo e derrubar um cadáver.

Terrarium Dome: suba na passarela e derrube o painel sobre a planta. Acione os três painéis da área para abrir um lugar secreto no corredor e recolher o emblema azul.

South Concourse: use sua chave para abrir a última porta que restou.

Service Road: seja rápido, fuja das leas e desça pela escadaria no final, à direita. Suba nas caixas para alcançar o buraco.

Show Animal's Boarding House: evite a leoa e siga pelo canto esquerdo. Acione o painel para suspender o guincho e abrir caminho para pegar o emblema vermelho. Volte ao painel e siga pela porta ao lado.

Stage: ilumine o palco para revelar uma fita cassete e a munição para rifle de caça.

Front Gate Plaza: use o emblema azul na estátua do leão de olho azul e o emblema vermelho na outra estátua para abrir a estação de trem.

Front Gate: chegou a hora de enfrentar o chefe da fase. De acordo com suas ações, você vai enfrentar um destes dois monstros:

Monstro 1 - Elefante: no lado esquerdo do cenário há uma barraca com um toca-fitas. Use as duas fitas cassete que você encontrou para enfurecer o monstro e fazer com que ele bata de cabeça na parede e perca energia. Isso facilita a sua vida.

Monstro 2 - Leão: descarregue seu rifle de caça no felino. Pegue as munições espalhadas pelo cenário e mande chumbo grosso até destruir o animal mutante.

UNDERBELLY

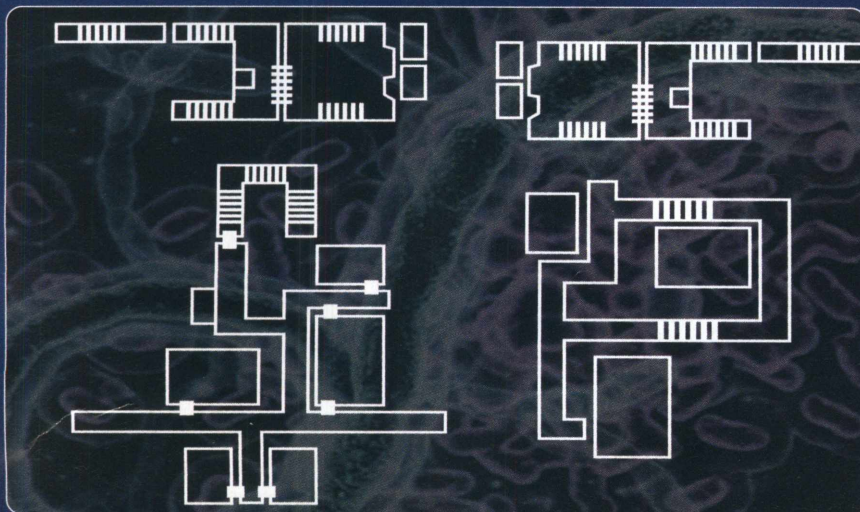
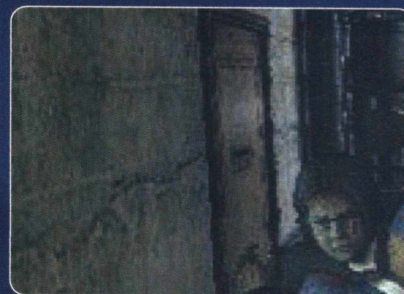
West Ticket Gate: pegue o arquivo no lixo. Passe pela catraca da direita e desça até a plataforma de embarque.

Platform: recolha todos os itens que precisar e, em seguida, entre no vagão.

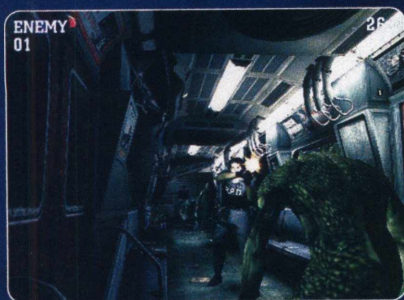
Subway Car: encontre a metralhadora e a chave. Volte pela escadaria do lado oposto ao vagão.

East Concourse: use sua chave para abrir a porta preta.

O motorista Jim também marca presença



Control Room: abra o arquivo que você coletou na East Ticket Gate para encontrar quatro senhas alfabéticas que devem ser convertidas em números. Para isso, considere a seqüência de letras como coordenadas para traçar uma linha sobre o alfabeto do arquivo. Passe mentalmente uma caneta sobre as letras indicadas e você descobrirá o desenho de um número. Descubra os quatro números e use-os no arquivo que fica no lado direito. Veja um exemplo com o número seis no gráfico abaixo:

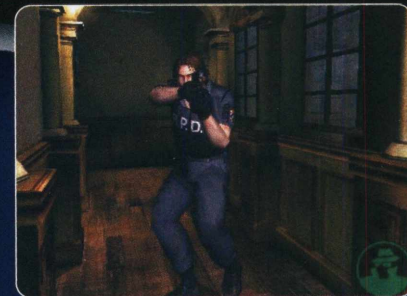


Men's Staff Restroom: pegue o arquivo e leia-o para descobrir uma senha.
Break Room: use o password para abrir o armário do meio e encontrar uma chave.
Stairwell: abra a porta usando a sua chave.
Emergency Power Room: Colete: a válvula e saia sem ativar o gerador.
Pump Room: encaixe a válvula na máquina para drenar toda a água do andar e deixe a ferramenta na sala (ela será útil mais tarde). Pegue o emblema que está no chão do corredor.
Emergency Power Room: ative o gerador e volte ao andar superior.
Breaker Room: acione o painel. Movimento os números da linha superior para fazer com que todas as somas resultem em 10.
Plataform: use o emblema no espaço entre os vagões e suba rapidamente após a colisão do trem.
Storage Room: pegue a fita adesiva no chão.
Pump Room: passe a fita adesiva no cano furado e use novamente a válvula para ativar o sistema de antiincêndio.
Platform: pegue outro emblema, perto dos destroços do trem, e use-o no mesmo local do primeiro emblema. Entre no trem e, após a animação, siga pelos trilhos para enfrentar uma pulga mutante. No confronto, se esquive das pulgas que

vêm rolando e atire no alvo maior. Espere o monstro pular para os lados e pegue a Shotgun sob ele. Após destruir o monstro, volte ao vagão.

FLASHBACK

In Front of Cabin: siga o homem velho para não ficar perdido na floresta.
Suspension Bridge: passe pela ponte para chegar aos fundos do hospital.
Main Building 1F Hall: fuja do mascarado para economizar munição.
Reception Office: quebre a caixa com um chute para encontrar itens.
Examination Room: pegue apenas uma seringa e quebre as madeiras que bloqueiam a passagem para encontrar mais itens.
Auxiliary Building 1F Hall: vasculhe as salas do corredor e depois desça pela escadaria logo adiante.
Auxiliary Building B1F Hall: use a seringa na planta. Não descarte a seringa.
Pharmacy: pegue a chave que está no chão e recarregue sua seringa na máquina do canto.
Auxiliary Building 1F Hall: abra a porta que fica perto da escadaria (use sua chave) e suba ao próximo andar para escalar uma trepadeira.
Maintenance Access Route: espere as plantas infectadas pararem de expelir veneno e suba rapidamente pela escadaria.
Auxiliary Building 5F: escale a trepadeira que está no parapeito.
Auxiliary Building Rooftop: use a seringa na planta para destruir o vegetal bizarro.



Maintenance Access Route: volte e desça pelo buraco.

Storage Room: pegue a chave da administração (no chão). Volte ao início do hospital.

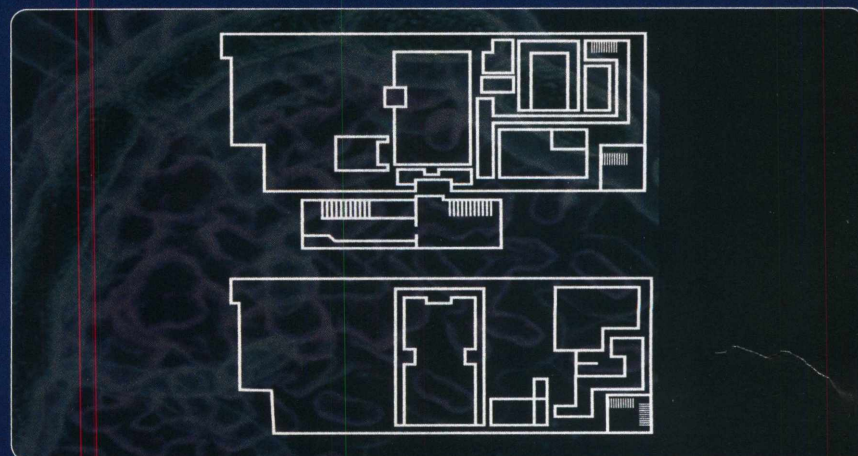
Main Building 1F Hall: suba pela escadaria.

Administrator's Office: pegue o lança-granadas sobre o banco e use a chave da administração para abrir a porta ao lado. Examine a parede ao lado da mesa para encontrar um botão. Acione o dispositivo para abrir uma passagem secreta.

Main Building Rooftop: espere as plantas exalarem veneno e passe correndo para pular no buraco adiante.

Room 203: use a seringa cheia na planta. Volte ao térreo e desça pela escadaria.

Intensive Care Unit: equipe-se com sua arma antes de entrar. Mire manualmente na abertura que fica no meio da planta e arremesse granadas incendiárias. Evite ficar muito tempo parado ou você poderá ser atingido pelos tentáculos. Após derrotar o monstro, o prédio começa a desmoronar. Volte pela escadaria, siga pela porta em frente e entre pela porta ao lado para fugir a tempo e sobreviver.



DESESPERATE TIMES

East Office: saia pelos fundos, no lado esquerdo, e desça pela escadaria do corredor.

Substation Room: pegue o arquivo secreto na gaveta da mesa.

Underground Parking Garage: atravesse a garagem e entre pela porta adiante.

Holding Cells: converse com o último prisioneiro para entregar o arquivo secreto e ganhar um pedaço do medalhão.

Underground Parking Garage: empurre a caixa que está atrás do carro e siga rastejando pelo buraco para chegar na entrada da delegacia.

Main Hall: pegue a medalha do unicórnio (na fonte) e use o pedaço de medalhão. É preciso mais quatro pedaços para completar o medalhão da fonte.

Reception Desk: pegue o arquivo sobre o banco e anote a senha de quatro dígitos.

Main Hall: confira o inventário dos seus amigos para encontrar um dos pedaços do medalhão. Pegue-o e use-o na fonte. Depois disso, abra a porta à esquerda da entrada da delegacia.

Hallway: use a medalha do unicórnio no buraco que fica sob o quadro (no final do corredor) para encontrar a pistola Magnum.

Sem perder a hora. Veja Zumbis também usam relógio

Witness Interrogation Room: o terceiro pedaço do medalhão está na estante.

East Office: digite a senha encontrada no arquivo da Reception Desk para abrir o cofre e pegar outro pedaço de medalhão. Saia pelos fundos e vá pela porta da direita.

Waiting Room: empurre o baú o máximo que puder.

Main Hall: suba pela escada e siga à direita.

Waiting Room: suba no baú que você empurrou e pegue um pedaço do medalhão.

Main Hall: após encaixar todos os pedaços na fonte, saia pela porta da entrada da delegacia.

Police Station Front Entrance: converse com o policial e escolha a primeira opção que aparece. Os zumbis vão invadir a delegacia. Resista ao ataque e destrua os mortos-vivos invasores até que uma animação encerre a fase.

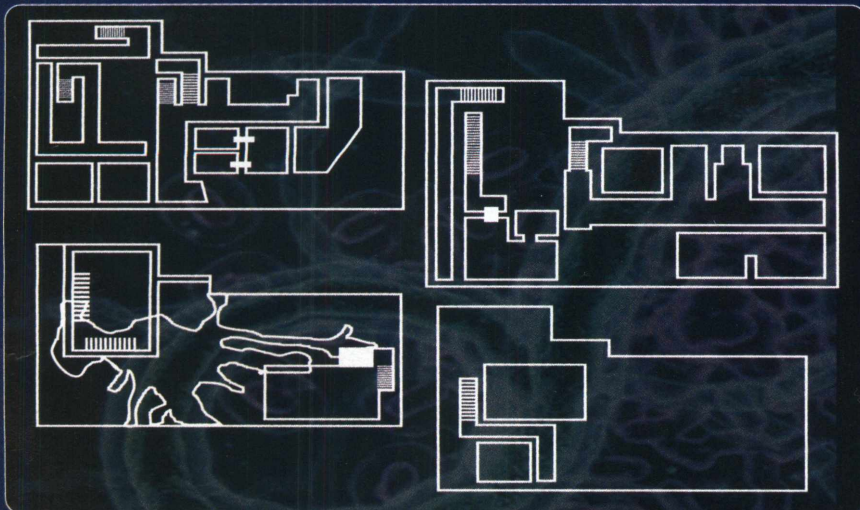
END OF THE ROAD

Central Passage 1: após completar as quatro fases anteriores, você habilita o estágio secreto End of the Road. Logo no início, examine o painel ao lado do cadáver e anote os três números das teclas manchadas com sangue.

Reference Room: pegue o mapa no computador e a chave sobre a mesa. Volte à Waiting Room.

Experimentation Chamber: use a chave para abrir a porta. Pegue os itens que precisar e saia pela porta dos fundos.

Central Passage 2: examine o painel do portão. Você deve usar uma senha de três dígitos para avançar. Teste combinações dos números que você anotou do painel ensanguentado para



descobrir a senha certa. Se os números forem 6, 7 e 8, por exemplo, tente 678, 786, 876, 687, etc. Após a abrir o portão, volte e entre pela porta no meio do corredor.

West Passage: use a mesma senha da sala anterior para abrir a porta que fica no final do corredor. Recolha a Shotgun, ao lado do cadáver, e entre pela porta no meio do corredor.

Laser Emission Room: ative o painel e escolha a primeira opção para desligar a barreira laser na sala ao lado. Volte correndo pela West Passage e entre pela porta no final do corredor.

Central Passage 3: pegue o cartão nível 1 ao lado do corpo e passe-o no leitor no final do corredor.

Central Passage 2: vá ao Central Passage 1, use o cartão na porta ao lado do cadáver e suba pela escadaria.

Observation Mezzanine: pegue o MO Disk e saia pela porta do fundo.

Mainframe: utilize o MO Disk no computador e guarde-o em seguida.

Observation Mezzanine: agora, use o MO Disk no computador do canto esquerdo e depois entregue o disco para Carter. Após a animação, desça e siga Tyrant até o East Passage 3.

Nursery: pegue o pé de cabra que está no painel à esquerda e volte pelo corredor.

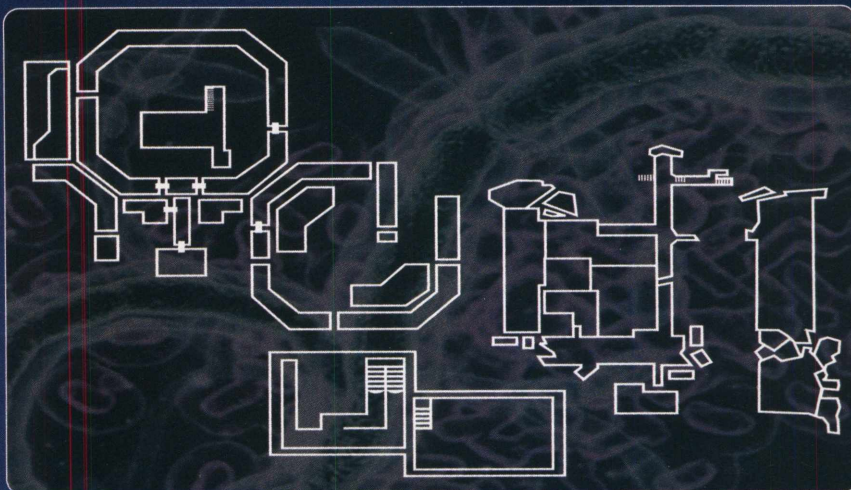
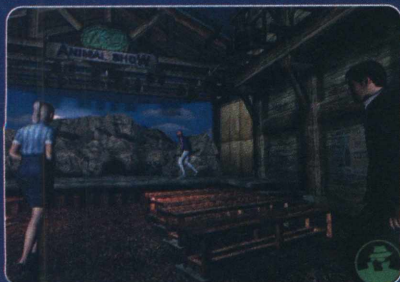
East Passage 2: use o pé de cabra para quebrar a parede rachada e passe rastejando pelo buraco.

Special Research Room: pegue a réplica de lança-granadas.

Nursery: pegue o lança-granadas verdadeiro e deixe a réplica no lugar dele. Prossiga pelo corredor.

East Exit: após a animação, Tyrant virá no seu encalço. Não desperdice munição, apenas pegue o cartão nível 2 que está ao lado do cientista morto e volte. Entre na Special Research Room e use o mesmo cartão para abrir a porta na East Passage 1.

Drainage Area: Tyrant aparecerá novamente. Você pode optar por enfrentá-lo ou fugir pela próxima passagem.



Underground Waterworks:

pegue o controle remoto no chão e equipe-se com ele. Se você fugiu do Tyrant na área anterior, o monstro aparecerá para segui-lo. Neste caso, saque o controle remoto, aponte-o para a criatura e aperte **○** por mais ou menos dois segundos para desativar Tyrant. Esta façanha só será possível com a cooperação dos outros jogadores.

Floodgate Control Room: empurre a caixa até a área circular para arrebentar o piso. Pule no buraco.

Emergency Material Storage: suba na caixa que está no duto de ventilação perto do carrinho.

Old Waterway: siga pelo túnel da direita e pule no buraco.

Drainage Area: fale com a cientista e, depois da animação, pegue a válvula na parede. Desça no esgoto e use a válvula no painel do final do caminho para descer a escada.

Maintenance Room: encaixe a válvula na máquina para alterar o encaixe da ferramenta.

North Waterworks: use a válvula alterada no painel que fica sob a lâmpada verde para descer uma escada à esquerda.

Main Street South: fuja pela passagem que fica perto do semáforo, no canto direito.

Main Street North: continue fugindo do Tyrant e suba pela escadaria no final da rua, à direita.

Behind the Residential Area: pegue o detector de minas que está com o cadáver e equipe-se com o item. Fique atento ao som do jogo para saber a proximidade das minas. Siga pela direita.

Office Building 1F: neste ponto você pode desistir dos perigos e voltar ao Main Street North para assistir ao Final A do game. Mas se você quiser fazer um final honrado e encarar mais desafios, prossiga com cuidado nas áreas minadas até o hotel.

Apple Inn: encontre a cientista na recepção e leve a mulher para fora. Você tem apenas três minutos para conduzir a cientista de volta ao helicóptero para assistir ao Final B. Para conferir os outros finais, vá ao Office Building 1F.

Office Building 1F: um zumbi arrombará a porta da escadaria. Acabe com ele e suba pela escadaria. No caminho, pegue a munição para o seu lança-granadas. Você vai encarar o bicho pela última vez no telhado. Pegue um lança-mísseis que está na traseira do caminhão e outro no jipe para detonar de uma vez a criatura. Use seu lança-granadas para terminar o serviço. Após destruir o inimigo, corra para o jipe e assista ao Final C do game. Já para conferir o Final D, basta montar a maca e salvar a cientista. Pronto, você sobreviveu e completou uma das tarefas mais difíceis de Raccoon City.

SEGREDOS COLECIONAVEIS

Quer prolongar a diversão do game? Então tente liberar as roupas, os personagens, os videos e outros segredos do jogo. Confira cada um destes extras e o que você precisa fazer para liberá-los:

ROUPAS SECRETAS

- Alyssa B:** compre por 1.000 pontos.
Alyssa C: compre por 3.000 pontos.
Alyssa D: encontre os itens SP com a garota.
Alyssa E: termine a fase Showdown 1 ou a B1 Extreme Battle.
Cindy B: compre por 1.000 pontos.
Cindy C: compre por 3.000 pontos.
Cindy D: encontre os itens SP e compre a roupa por 10.000 pontos.
Cindy E: termine a fase Showdown 2. ou a B2 Extreme Battle e pague 30.000 pontos.
Kevin B: compre por 1.000 pontos.
Kevin C: encontre os itens SP do personagem.
Yoko B: compre por 1.000 pontos.
Yoko C: compre por 3.000 pontos.

EXTRAS

- AIPC Amount Set:** termine a fase End Of The Road.
Extra Battle A-1: termine duas fases que quiser.
Extra Battle A-2: termine quatro fases.
Extra Battle A-3: termine o Extra Battle A-2.
Extra Battle B-1: termine três fases que quiser.
Extra Battle B-2: termine as cinco fases.
Extra Battle B-3: termine o Extra Battle B-2.
Hard Mode: termine a fase End Of The Road.
Infinity Mode: termine todas as fases no Very Hard.
Nightmare Mode: termine todas as fases no Very Hard.
Very Hard Mode: termine todas as fases no Hard.

PERSONAGENS SECRETOS

- Al e Al C:** complete o cenário Flashback.
Arnold U.B.C.S: finalize o cenário End Of The Road Scenário no nível Very Hard.
Austin: fale com ele no Observation Deck e depois encontre Patric ou Lloyd.
Axeman e Al B: finalize o cenário Flashback no Very Hard.
Ben Bertolucci: detone o cenário Desperate Times.
Carter: finalize o cenário End Of The Road Scenário.
Dorothy: complete o cenário Flashback obtendo o rank "Good".
Fred, Andy, Jean e Tonny: finalize o cenário Desperate Times Scenário.
Kurt e Kurt B: termine a fase Flashback Scenário com a personagem Alyssa.

- Linda:** finalize o cenário End Of The Road levando a cientista ao helicóptero.
Marvin Branagh: finalize o cenário Desperate Times com o personagem Kevin.
Ms. White, Ms. Peace e Ms. Water: encontre os 260 itens SP do game.
Nathan e Samuel: finalize o cenário Desperate Times no nível de dificuldade Hard.
Patric & Lloyd: finalize o cenário Wild Thing.
Reagan e Reagan B: finalize o cenário Flashback Scenário completando todas os objetivos ocultos.
Rita: complete o cenário Desperate Times Scenário no nível de dificuldade Very Hard.
Rodriguez U.S.S.: finalize o cenário End Of The Road.

VÍDEOS

FASE WILD THINGS

- Closing Gate:** prenda o elefante do cenário Elephant Stage.
Colossal Menace: complete a fase.
Elephant Fight: enfrente o elefante no Front Gate.
Elephant's Death: destrua o elefante no Front Gate.
Lion Fight: enfrente o leão no Front Gate.
Elephant's Death: destrua o leão no Front Gate.
Power Restored: deixe o elefante escapar.
Alyssa Opening Gate e Ending: termine a fase com a personagem Alyssa.
Cindy Opening Gate e Ending: detone a fase com a personagem Cindy.
David Opening Gate e Ending: termine a fase com o personagem David.
George Opening Gate e Ending: complete a fase com o personagem George.
Jim Opening Gate e Ending: detone a fase com o personagem Jim.
Kevin Opening Gate e Ending: termine a fase com o personagem Kevin.
Mark Opening Gate e Ending: complete a fase com o personagem Mark.
Yoko Opening Gate e Ending: termine a fase com a personagem Yoko.

FASE FLASHBACK

- Repulsion:** veja este video durante a fase.
An Exit?: veja este video durante a fase.
Bridge Out: termine a fase.
Cabin in the Mist: termine a fase.
Core of the Plant: veja este video durante a fase.
AI Movie: termine a fase.
No Green Thumb: veja este video durante a fase.
Withering Vine 1, 2 e 3: veja estes videos durante a fase.

FASE UNDERBELLY

- All Aboard:** termine a fase.
Emergency Evacuation: detone a fase.
Enter Mega Bite: complete a fase.
Sprinkler System: termine a fase.
Underworld: finalize a fase.
Crash and Burn: termine a fase.
Alyssa Train e Walking Ending: faça o final do trem com a personagem Alyssa.
Alyssa's Struggle: enfrente o chefe da fase.
Cindy Train e Walking Ending: faça o final do trem com Cindy.
Cindy's Struggle: enfrente o chefe da fase.
David Train e Walking Ending: faça o final do trem com David.
David's Struggle: enfrente o chefe da fase.
George Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com George.
George Train Ending: faça o final do trem com o personagem George.
George's Struggle: enfrente o chefe da fase.
Jim Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com o personagem Jim.
Jim Train Ending: faça o final do trem com Jim.
Jim's Struggle: enfrente o chefe da fase.
Kevin Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com Kevin.
Kevin Train Ending: faça o final do trem com o personagem Kevin.
Kevin's Struggle: enfrente o chefe da fase.
Mark Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com o personagem Mark.
Mark Train Ending: faça o final do trem com o personagem Mark.
Mark's Struggle: enfrente o chefe da fase.
Yoko Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com a personagem Yoko.
Yoko Train Ending: faça o final do trem com a personagem Yoko.
Yoko's Struggle: enfrente o chefe da fase.

FASE DESESPERATE TIMES

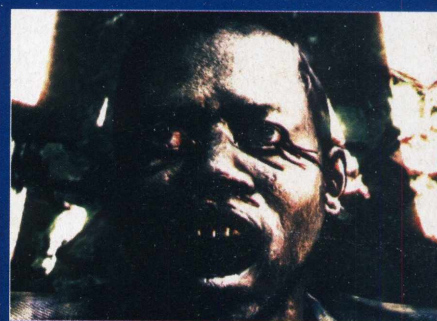
- Attention Movie:** termine a fase.
Times Battle Plan: detone a fase.
Rita and Mark: acabe a fase.
Alyssa Ending: finalize a fase com Alyssa.
Cindy Ending: detone a fase com Cindy.
David Ending: acabe a fase com David.
George Ending: finalize a fase com George.
Jim Ending: complete a fase com Jim.
Kevin Ending: detone a fase com Kevin.
Mark Ending: termine a fase com Mark.
Yoko Ending: complete a fase com Yoko.



Resident Evil 5 ainda não tem uma data de lançamento certa, mas já é um dos títulos mais aguardados da nova geração



O novo jogo promete responder a várias perguntas sobre os jogos mais antigos. Apesar disso, a engine escolhida foi a de Resident Evil 4. A melhor até agora



Contando os dias

Fãs da série *Resident Evil*, no mundo inteiro estão sofrendo com a demora para o lançamento de *Resident Evil 5* para os consoles da nova geração.

Agora com gráficos todo em alta definição para os consoles PlayStation 3 e X360, a game promete elucidar alguns mistérios do primeiro *Resident Evil*.

O clima lembra muito os primeiros jogos da série, com cenários de cidades devastadas, repletas de zumbis. Mas o sistema vai continuar com o estilo de *RE 4*. Ainda sem uma data de lançamento definida, **Resident Evil 5** está programado para chegar em 2009 às prateleiras.

O que já era bom
ficou ainda melhor!

* JOGOS
* CONSOLES
* ACESSÓRIOS
Originals

ROCK LASER

GAMES

A Rock Laser Games está ainda melhor. Agora com a mais completa linha de jogos, aparelhos, acessórios e os últimos lançamentos em games. Somente produtos originais, com garantia total.

E para sua comodidade, temos diversas opções de atendimento: através da loja virtual, televendas ou em uma de nossas duas lojas.

Acesse:
www.rocklaser.com.br



televendas

11 2954-4332

11 2954-3700

11 2452-0432



TUDO EM ATÉ **24x** NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



ENTREGAMOS EM
TUDO O BRASIL VIA SEDEX



FAÇA UM **UPGRADE:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja 2: Shopping Internacional do Guarulhos - Loja G14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

RDK
Mastergames

www.rdkmastergames.com



Jogos e acessórios originais para vídeo games.

Galeria São Paulo

Rua Santa Efigênia 364 - lojas 228/230 Tel:(11) 3362-9166 ou 3361-8986

Assistência Técnica