

GAMESHOCK

GUIDE

SANPA

R\$ 6,90

Ano 01 Nº 01- R\$ 6,90



RESIDENT EVIL 1

Conheça a história e detone o episódio que deu início a série

RESIDENT EVIL 2

Saiba como ajudar Claire e Leon a sair com vida de Raccoon City

RESIDENT EVIL 3

A cidade está infestada! Fuja, Nemesis está atrás de você

Primeira parte da série mais aterrorizante de todos os tempo



A Revista **GAMESHOCK** é uma publicação realizada pela

SAMPA

Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.

Rua das Camélias, 198 -
Mirandópolis

São Paulo - SP - Cep: 04048-060

Diretor Executivo

Carlos Alberto Cazzamatta

Diretora Financeira

Tânia Regina Cazzamatta

Diretora Comercial

Claudia Carsughi

Circulação e Gráfica

Adriana de Fátima Nunes

Estoque

José Humberto

Área Administrativa

Renata M. de Nobrega

Impressão e Acabamento

Gráfica Bandeirantes

Distribuição em Banca

DINAP

Assinaturas

A Nova Sampa Diretriz Editora Ltda. não trabalha com assinaturas. Portanto, nenhuma pessoa está autorizada a revender nossos produtos. Qualquer dúvida ou ocorrência neste sentido, entrar em contato conosco para que tomemos as devidas providências.

Atendimento ao Leitor

Tel.: 5078-9555 / 8916 / 9192



FUSAR

GAMESHOCK

Diretor Editorial

Sergio "Bruxo Loco" Guimarães
Ivan "Dimba" Battersini

Editor Chefe

Kleber "Mac" Dubal
Wildson "Will" Coronado

Diagramação

Kleber "Mac" Dubal
Suzo "Wramp..." Bianco

Textos

Alex "Damned" Fernandes
Rafael "Xixa" Silva
Wildson "Will" Coronado

Revisão

Maria Carolina Maia

Publicidade

Para anunciar ligue:
(0xx11) 3683-1277

E-mail:

publicidade@lanconsult.com.br

O Survival Horror está de volta!

Há alguns anos atrás surgiu um game que, além de revolucionar o mercado dos games, criou um novo gênero para classificar seu inovador estilo de jogabilidade.

O game, lançado pela gigante Capcom, se chamava Resident Evil. O novo gênero passou a ser conhecido como Survival Horror, mas que raios significa isso? Quem jogou sabe muito bem o que significa: um jogo escuro, com atmosfera pesada, bem no estilo de um filme de terror, onde o jogador nunca sabe o tipo de criatura que vai encontrar ao entrar num corredor ou em uma sala.

Afinal, quem não sentiu os pelinhos do braço se arrepiarem na primeira cena do zumbi em *Resident Evil* ou quase teve um enfarte quando aquele maldito cachorro pulou pela janela? Eu me assustei e conheço muita gente que também se assustou, hehehe.

Esta revista não é só voltada para quem quer passar sem problemas por todas as aventuras dos três primeiros capítulos da série Resident Evil, mas também para os saudosistas, aqueles que já jogaram mas querem voltar a passar algumas horas encarando o terror de perto.

E não é só isso, na próxima edição você encontrará o detonado das versões mais recentes da série:

Resident Evil: Code Veronica X, para Playstation 2 e Dreamcast.

Resident Evil 0 e Resident Evil Remake, ambos para Gamecube.

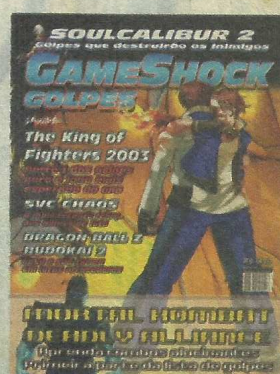
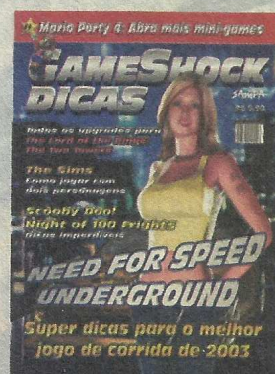
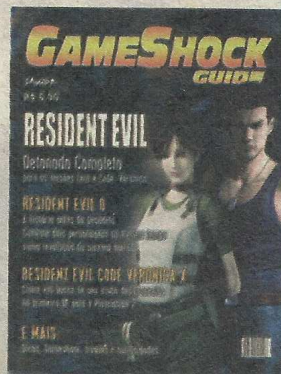
Prepare-se para entrar no mundo do Survival Horror e bom jogo!

O Editor

Solicite as outras edições pelo telefone de atendimento ao leitor.

5078-9555 / 5078-8916

5078-9192



GAMESHOCK GUIDE

INDICE

INTRODUÇÃO	6
PERSONAGENS DO RE 1	8
ITENS RE 1	10
DETONADO RE 1 - JILL	12
DETONADO RE 1 - CHRIS	20
PERSONAGENS RE 2	30
ITENS RE 2	32
DETONADO RE 2 - CLAIRE	34
DETONADO RE 2 - LEON	41
PERSONAGENS RE 3	48
ITENS RE 3	50
DETONADO RE 3	52
DICAS	58
GAMESHARK	60



Reside

Tudo começou quando, alguns anos atrás, a Capcom tentou fazer um jogo que poucas vezes se viu antes: um game de terror que era diretamente ligado com os filmes de terror linha "B".

Por onde Resident Evil passou?

Quando o jogo nasceu, o Playstation ainda não era tão difundido aqui no Brasil. O boom foi impulsionado pelo lançamento de Resident Evil, que chegou no mercado em 1º de janeiro de 1996. Mas, muito antes disto, as revistas de game deram ampla cobertura a tudo o que este jogo estava trazendo: zumbis, medo, armas, mais medo, quebra-cabeças elaborados, mais medo ainda, e personagens carismáticos. Deu para perceber que o jogo era mesmo apavorante, não?

Hoje em dia, muitos ainda não conseguiram esquecer as noites mal-dormidas por causa do jogo. Não que isso fosse algo ruim - na verdade, é o lado masoquista de todos os jogadores vindo à tona, mesclado com a coragem e a curiosidade de ver o que lhes aguardava no final do game.

Depois do sucesso

imediatamente do primeiro RE, houve uma enxurrada de jogos. Resident Evil 2, que vinha com dois CDs, RE Director's Cut, a versão do diretor para a abertura da série e RE 2 Dual Shock Edition, que tinha suporte ao controle analógico do PSone. A série até rendeu um jogo de tiro em primeira pessoa, o RE: Survivor.

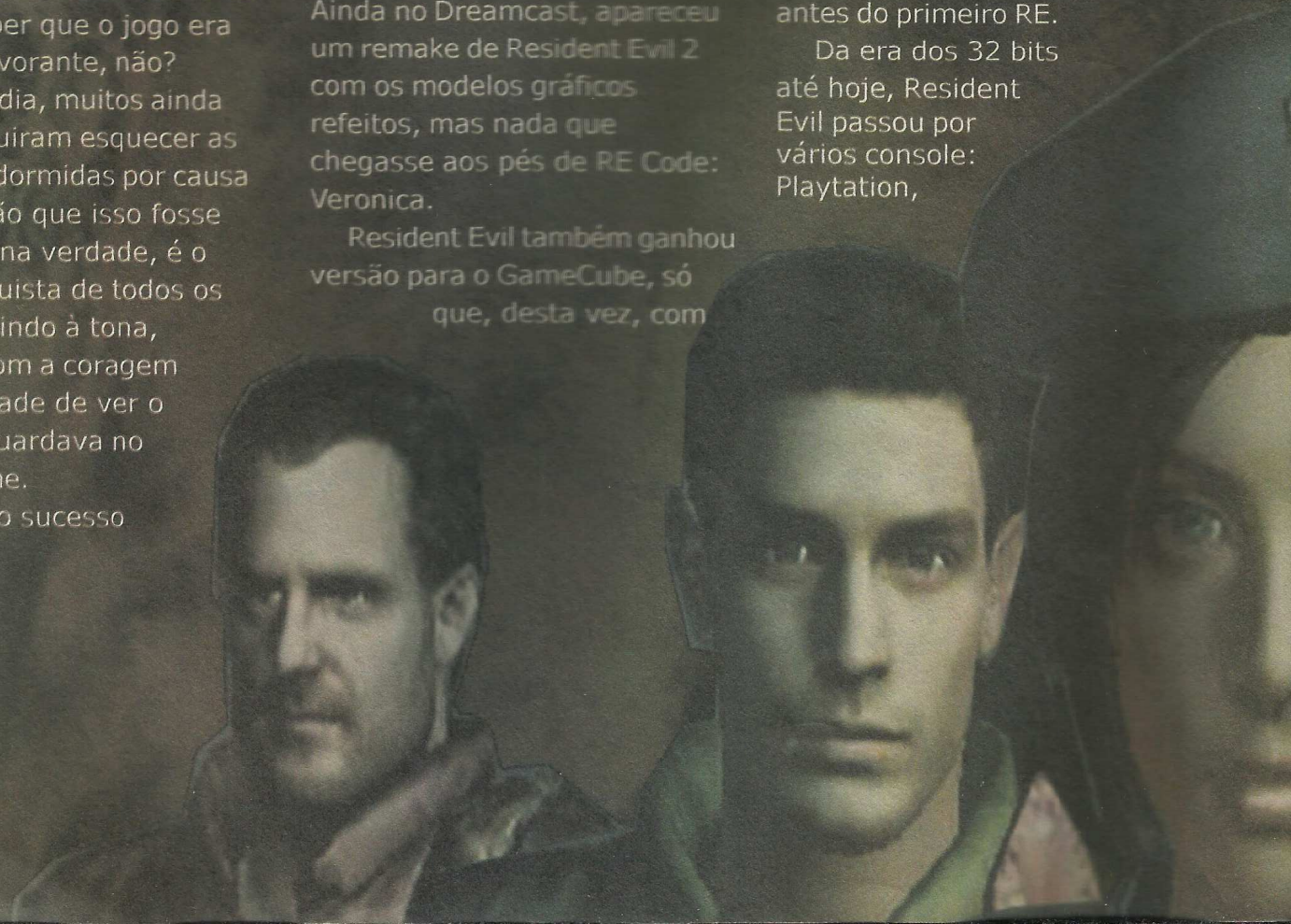
Quando o Dreamcast surgiu, Resident Evil sofreu uma evolução radical. Os gráficos melhoraram muito e a história ficou mais complexa, com diversas reviravoltas no enredo. Ainda no Dreamcast, apareceu um remake de Resident Evil 2 com os modelos gráficos refeitos, mas nada que chegasse aos pés de RE Code: Veronica.

Resident Evil também ganhou versão para o GameCube, só que, desta vez, com

menos impacto, com o remake do primeiro jogo, lançado originalmente para o PSone. O título passou por uma reforma geral no console da Nintendo. Foi totalmente remodelado e recebeu mais telas. O game voltou a fazer com que diversos jogadores passassem noites em claro.

Depois, foi lançado o prelúdio disso tudo: Resident Evil Zero, que modificou o modo de se jogar: agora são dois personagens em controle do jogador em uma aventura que conta como tudo aconteceu antes do primeiro RE.

Da era dos 32 bits até hoje, Resident Evil passou por vários consoles: Playstation,



at Evil

deu para sair da linha Mega Man e Street Fighter para o horror. Mas não um jogo qualquer; sua perspectiva B ou seja, quanto mais trash, melhor!

Sega Saturn, Nintendo 64, Dreamcast, Playstation 2, GameCube e até o Game.com, um vídeo game que só saiu no exterior e nem deu as caras aqui. O único console recente não ganhou uma versão de RE foi o Xbox, mas isso pode mudar. Quem sabe com a rede Xbox Live, Resident Evil Outbreak possa aparecer no console do tio Bill? Isso só o tempo mostrará...

Onde isso tudo vai dar?

Mas o sucesso não se limita ao vídeo game. Há itens relacionados à marca Resident Evil à venda, principalmente

em lojas virtuais na internet. Como bonecos dos personagens, pôsteres, bonés... Tudo para satisfazer a necessidade dos fanáticos. O destaque fica por conta do kit da edição comemorativa dos cinco anos da série, lançado em 2001, numa maleta de alumínio. Além dos jogos, o pacote trazia diversos itens muito interessantes, como uma caneta decorada, um anel de prata e chaveiro, entre outros. Foram produzidas 10 mil unidades, vendidas na época do lançamento, no Japão, acerca de 240 dólares cada. Hoje, para qualquer fã, tem valor inestimável.

E, mesmo com sete anos de estrada, Resident Evil não perdeu o fôlego. Novos projetos estão aparecendo, como a quarta versão do jogo, que está chegando para o

Gamecube e, para o Playstation 2. A Capcom está preparando Resident Evil Outbreak, uma versão para internet, em que até quatro pessoas poderão tentar sair vivos de Raccoon City dominada pelo T-virus. Quem pensa que o PS2 está fadado a ter somente jogos de tiro baseados na história de RE, está redondamente enganado.

Como se não bastasse, neste momento estão sendo rodadas as gravações de Resident Evil Apocalypse, a seqüência de O Hóspede Maldito, título do primeiro filme. Mila Jovovich e a gatíssima Silena Guillory, que interpretará a heroína Jill Valentine, estão confirmadas no elenco. Neste filme, inspirado em Resident Evil 3, a Industrial Light & Magic, companhia de efeitos especiais mais competente do mercado fará com que todos os detalhes do game sejam transportados para as telonas, dos zumbis ao pavoroso Nemesis. Será que o filme vai agradar? Esperamos que sim!

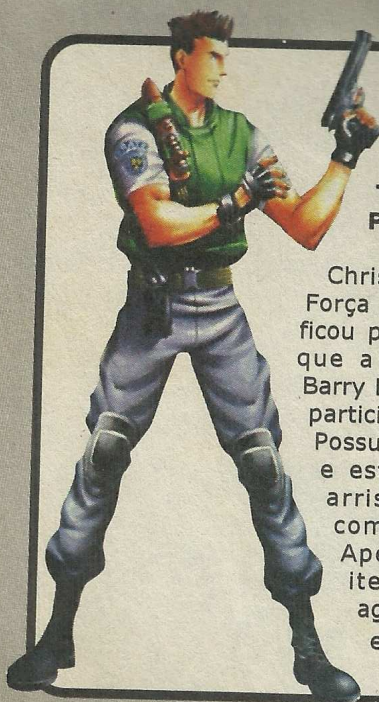


RE01 - PERSONAGENS



Nome: Jill Valentine
Idade: 23 anos
Altura: 1,66m
Peso: 50kg
Tipo sanguíneo: B
Profissão: Especialista em máquinas

Jill Valentine é muito inteligente e já salvou diversos membros da S.T.A.R.S. do perigo. Ela é excelente no manuseio de aparatos especiais, como o lockpick, uma ferramenta para abrir fechaduras e cadeados. Ela tem fortes convicções morais e luta por aquilo em que acredita. No jogo, Jill pode carregar mais itens do que Chris, mas tem a desvantagem de ser mais frágil.



Nome: Chris Redfield
Idade: 25 anos
Altura: 1,81m
Peso: 80kg
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Atirador de elite

Chris era atirador de elite da Força Aérea americana, na qual ficou por um bom tempo. Depois que a deixou, Chris conheceu Barry Burton, que o recrutou para participar da S.T.A.R.S. Possui uma personalidade forte e está sempre disposto a se arriscar para salvar os companheiros de equipe. Apesar de carregar menos itens que Jill, Chris pode agüentar mais danos em sua energia.

Nome: Barry Burton

Barry é um velho amigo e companheiro de Chris Redfield. Membro do Alpha team e ex-integrante da SWAT, com 16 anos de experiência, ele é um grande especialista em armas. Hoje, Barry é responsável pelo arsenal da S.T.A.R.S. Durante o game, ele será muito prestativo, ajudando Jill várias vezes, tanto lhe arranjando munições como salvando a vida.



Nome: Rebecca Chambers

Rebecca Chambers é a mais jovem do grupo, foi contratada por suas habilidades em primeiros socorros no campo de batalha. Ela costuma ficar nervosa perto dos outros membros, tanto por ser muito nova como por ter pouca experiência. Como ainda é novata, sente uma grande necessidade de provar seu valor e aceita qualquer tarefa sem hesitação.

Nome: Albert Wesker

Albert Wesker tem um ótimo currículo dentro da S.T.A.R.S. Atualmente, lidera o Alpha team. Visto por muitos como um cara legal, tem duas características marcantes, o cabelo certinho e o fato de estar sempre de óculos escuros. Foi recrutado por suas excelentes habilidades e fundou a unidade da S.T.A.R.S. em Raccoon City.





Nome: Enrico Marini

Enrico Marini é o líder do Bravo team e também é o segundo comandante da S.T.A.R.S. Enrico teme que outros oficiais da equipe Alpha, como Chris e Barry, tomem seu lugar de braço direito de Wesker no comando. Independentemente disso, Enrico é um oficial dedicado ao trabalho e sente muito orgulho em liderar as equipes na ausência de Wesker.

Nome: Richard Aiken

Richard é um membro importante da S.T.A.R.S., pois trabalha como especialista em comunicações. Ele é o contato da equipe com o quartel general durante as missões. Porém, ultimamente Richard tem trabalhado no rádio das duas equipes da S.T.A.R.S. A Alpha e a Bravo team. Costuma receber bem os novos membros.



Nome: Forest Speyer

Forest Speyer é expert em veículos do Bravo team, além de um excelente atirador de elite. É um profissional competente, cujo trabalho bem feito lhe rende o respeito dos outros membros da equipe. Tem grande afinidade com Chris.



Nome: Kenneth J. Sullivan

O oficial Kenneth J. Sullivan é especializado em reconhecimento, além de ser um especialista em química. Ao ser chamado para trabalhar com os oficiais da S.T.A.R.S., não imaginava como suas habilidades poderiam ser úteis em uma cidade pequena como Raccoon City. Mas, como o convite partiu do próprio Wesker, isto o deixou menos preocupado.



Nome: Joseph Frost

Joseph faz parte da S.T.A.R.S. há pouco tempo. Apesar de pouca experiência no cargo, ele foi promovido a especialista em veículos do Alpha team, o que deixou alguns integrantes do Bravo team, sua antiga equipe, com ciúmes de seu sucesso. Sempre entusiasmado e curioso, ele valoriza a honestidade.



Nome: Brad Vickers

Brad é um gênio em computadores e em coletar informações. Mas seu pavor de morrer em combate causa certa preocupação aos colegas de equipe. O constante medo de se arriscar em missões lhe rendeu o apelido de chickenheart - que, traduzindo literalmente, significa coração de galinha. Foi escalado como piloto do helicóptero do Alpha team, apesar de Chris também ser bom na função.



RE01 - INTENS



Itens comuns a todos os jogos:



Spray de primeiros socorros - Item de cura capaz de devolver 100% da energia



Erva verde - Recupera 25% da energia



Ink ribbon - Tinta para máquina de escrever. Use para salvar o jogo, mas é preciso encontrá-la pelo cenário



Erva vermelha - Aumenta a capacidade das outras ervas. Não produz efeito quando usada sozinha



Lockpick - Um tipo de grampo usado para abrir fechaduras e cadeados simples. Além de portas, destranca gavetas e armários



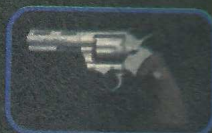
Erva azul - Serve para curar o veneno de certas criaturas, como as aranhas



Isqueiro - É um item valioso, usado em alguns quebra-cabeças. Mantenha-o com você a maior parte do tempo



Combat knife - Você já começa o jogo com a combat knife, no segundo cenário, também poderá encontrá-la. Use-a para esfaquear os zumbis que tentarem lhe atacar, mas apenas se estiver sem munição



Colt python - A colt python é uma das melhores armas do jogo. Você pode matar os zumbis com um ou dois tiros na cabeça, graças ao seu grande poder de fogo. Encontre a colt python no pequeno store room



Flamethrower - O flamethrower, ou lança-chamas, é uma arma incendiária usada para destruir as plantas e inútil contra zumbis



Bazooka - A bazooka é usada exclusivamente por Jill. Sua maior vantagem é aceitar diversos tipos de munição, como granadas explosivas ou de ácido. Você a encontra junto ao corpo de Forest Speyer



Rocket launcher - O rocket launcher é considerado o rei das armas no Resident Evil. Você poderá usá-lo na luta contra o Tyrant. Bastam alguns tiros para acabar com qualquer inimigo



Shotgun Remington M870 - A shotgun é a melhor para matar zumbis. Basta um tiro certeiro na cabeça. É também uma boa arma para qualquer situação, com capacidade para sete balas e forte poder de fogo



Handgun Beretta M92F - A beretta (handgun) é usada quase o jogo todo e é a arma preferida da equipe S.T.A.R.S., é carregada com no máximo 15 balas e suas caixas de munição podem conter até 250 projéteis

Armas do Resident Evil 1

Itens do Resident Evil 1



Battery: Está localizada em uma pequena sala na livraria. Ativa um dos elevadores perto do lago artificial



Blue jewel: Está dentro de uma estátua no andar de cima da sala de jantar. Deve ser colocada no olho de uma estátua de tigre



Chemical: Você poderá encontrar este item dentro de um save room. É usado para envenenar as plantas que estão numa pequena fonte da mansão



Doom book 1: O doom book 1 esconde dentro dele a eagle medal. Para consegui-la, examine o livro



Eagle medal: A eagle medal deve ser empregada no segundo lago, na águia. Retire-a do doom book 1



Wooden emblem: Você poderá encontrar este item na sala de jantar, sobre a lareira



Wind crest: A wind crest é usada no quebra-cabeça da porta que leva para fora da mansão, na guardhouse



Sun crest: Está na sala com as armaduras de cavaleiro. É preciso resolver um quebra-cabeça para obtê-la. Use-a para abrir a porta da guardhouse



Red book: Você poderá encontrá-lo em cima da cama, num dos diversos quartos após a guardhouse



Square crank: É útil para drenar o lago artificial do jardim, dando acesso a outras áreas



MO disk: Há três deles espalhados pelo jogo. Valha-se deles para conseguir as três senhas necessárias para abrir a porta da prisão



Red Jewel: Você a achará subindo as escadas para o Kenneth hall. Coloque-a na estátua de tigre



Serum: Muito útil para curar Richard Aiken, ferido mortalmente por um dos chefes do jogo



Doom book 2: Examine este livro para obter a wolf medal



Wolf medal: Use-a na figura do lobo, no mesmo lago em que usar a eagle medal



Gold emblem: Você achará este item facilmente no piano room. Coloque-o no lugar do wooden emblem, na lareira da sala de jantar



Star crest: Outra peça do quebra-cabeça da guardhouse. Pegue-a no quarto com os corvos, atrás da pintura



Moon crest: Você poderá encontrar a moon crest no segundo andar da mansão. Com ela você terá acesso à guardhouse



Music notes: A partitura está no piano room. Use-a no piano para abrir uma passagem secreta contendo o gold emblem



Hex crank: Está dentro dos túneis onde você encontra o corpo de Enrico. É usada em diversos locais durante o game

REO1 - DETONADO



Cenário Jill

Por Rafael Silva

A sala de jantar

Após ver o filme de abertura do jogo, os protagonistas se encontrarão dentro da mansão após escaparem da morte certa. Ao ouvir sons de disparos, eles notarão que Chris está desaparecido. O capitão Wesker, preocupado com a situação, manda Jill e Barry investigarem. Aqui, começa a aventura.

Na sala de jantar Barry notará uma poça de sangue no chão. Ouça o que ele tem a dizer e entre na porta a direita da lareira. Vire a esquerda até encontrar um zumbi sobre um corpo. Não o ataque, corra de volta para a sala de jantar e deixe que Barry faça o serviço para você.

Volte para o saguão inicial. Wesker não está mais lá, procure por ele atrás da escada para ter certeza de que o espertinho não está se escondendo. Após esta procura minuciosa Barry lhe entregará o item Lockpick, que serve para abrir diversas fechaduras durante o game. Barry lhe diz para investigar a lateral direita da mansão enquanto ele olha o outro lado. Ignore suas ordens e volte pela sala de jantar até o local onde você viu o primeiro zumbi, investigue o corpo para pegar dois cartuchos de munição. O defunto no chão é Kenneth, do esquadrão Bravo. Algo não está cheirando bem.



Volte até o final do corredor e use o Lockpick para abrir a porta roxa à esquerda de Jill. Passe pelo piano e empurre a estante para a esquerda. Pegue a partitura musical e coloque no piano. Jill tocará uma música que fará com que uma passagem se abra. Não siga pela passagem (ainda). Volte para o saguão principal e pegue o Ink Ribbon na mesinha próxima à escada. Aproveite para salvar o jogo. Entre na porta azul na parte direita do saguão.

Empurre a escada até a estátua e suba para pegar o mapa da mansão, que está dentro do jarro. Empurre a mesinha em frente à cortina vermelha e vá para o corredor. No final há um zumbi deitado no chão. Não encoste nele, a não ser que queira ganhar uma mordida. Pegue mais um Ink Ribbon na estante.

Volte para a sala da estátua e destrave a porta com o Lockpick. Uma pequena surpresa o aguarda, atravessa este corredor o mais depressa possível e entre na porta ao final.

Pegue a erva verde no chão e continue pelo corredor. Ignore todas as portas até chegar ao final onde há uma porta dupla e uma porta simples. Entre na porta simples à esquerda de Jill.



Siga pela sala vazia até o próximo aposento e pegue a Shotgun que está na parede. Volte pelo mesmo caminho e... Droga, o teto está descendo e Jill se prepara para virar panqueca! Não se desespere, pois nosso querido Barry surge para salvar nossa heroína.

Jill agradece Barry por ter salvo sua vida e a investigação continua. Siga pela porta dupla e elimine os dois zumbis que estão na sala. Avance e entre na porta a esquerda de Jill no fim do corredor.

Não se preocupe com os corvos que ficam lhe observando, eles não farão nada com você a não ser que você os ataque. Preocupe-se em resolver o primeiro quebra-cabeça do game.

Cada um dos quadros na parede representam um estágio na vida de uma pessoa, você deve acionar as alavancas dos quadros na ordem que vai do nascimento até a morte. Se você não manja muito de inglês aí vai a ordem mastigadinha para não errar:

1. Newborn baby (recém nascido)
2. Infant (infância)
3. Lively boy (garoto sapeca)
4. Young man (jovem)
5. Tired middle-aged man (tiozinho de saco cheio)
6. Bold-looking old man (velho careca)

Faça esta seqüência e clique no quadro com a mensagem "The end of Life". O quadro vai cair e você poderá pegar a Star Crest que estava escondida.

Ao sair da sala com os quadros, siga por um pequeno corredor que fica logo à frente e entre na porta a esquerda. No corredor com os musgos elimine o cachorro, utilizando sua pistola e examine a porta no final. Ela está fechada, mas o painel ao seu lado é o segredo para abri-la.

Existem quatro buracos no painel, um deles com a forma exata da Star Crest que você acabou de pegar. Se você for uma pessoa observadora, notará que o poema inscrito no painel cita os nomes dos emblemas de que vamos precisar: Sun, Moon, Star e Wind. Você já possui um dos emblemas, portanto, restam três que devemos procurar pela mansão. Coloque a Star Crest no painel e saia.



Entre na porta cinza, ao lado da porta dupla que você logo após evitar ser esmagado; e mate o zumbi que tenta se aproximar. Pegue a Green Herb e entre na porta perto da escada. Este é mais um Save Room. Dentro dele, existe um baú onde você pode deixar alguns itens que não iremos usar. Fique apenas com: a pistola, a munição e alguma erva se você tiver.





Cheque a pilha ao lado do baú e pegue o Chemical. Salve o jogo e suba as escadas fora da sala.

No topo das escadas há um zumbi de cada lado de Jill, elimine-os rapidamente para não ficar cercado. Siga para a direita até uma porta com a maçaneta quebrada e vire à esquerda até chegar no fim do corredor. Entre nesta porta.

Um zumbi se aproximará pela esquerda, acabe com ele e então siga pelo lado que ele veio. Passe a porta azul e então mate mais um zumbi após a esquina. Siga em frente e entre na porta no fim do corredor.



Barry está de volta, e agora ele traz um presentinho para Jill. Ele entrega a munição Acid Rounds e volta para sua investigação solitária. Vire-se e entre na porta próxima ao parapeito, logo à esquerda de onde você veio. Continue pelo corredor com marcas de sangue e atravesse a porta. Ande pela varanda até encontrar um corpo no chão. Este é Forest Speyer, mais um membro do esquadrão Bravo que se deu mal. Pegue o lançador de granadas que está com ele e volte. Não examine o defunto, ou um bando de corvos atacará.

Retorne para a sacada onde Barry acabou de conversar com Jill e entre na porta dupla do outro lado. Agora você está na sacada sobre a sala de jantar, elimine os dois zumbis que estão ali e empurre a estatua pelo buraco no parapeito. Entre na porta do outro lado da sacada.



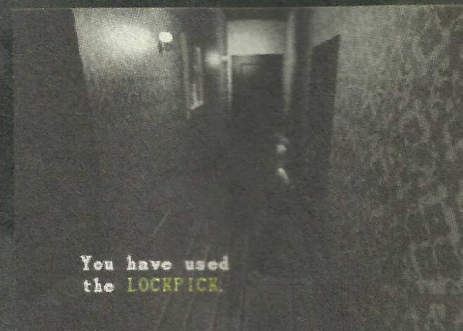
Avance pelo corredor estreito até alcançar uma escada. Elimine os dois zumbis que estão ali. Desça e seja rápido para entrar na porta ao final da escada. Assim os zumbis que estão lá nem conseguirão chegar perto.

Mais uma Save Room. Pegue o Ink Ribbon na cama e salve seu progresso. Como você provavelmente está com pouca munição para a pistola, deixe-a no baú e pegue a Shotgun. Deixe também outros itens que não usará agora. Mantenha apenas os seguintes itens: Shotgun, Chemical e, se desejar, algum item de cura.

Ao sair da sala desvie dos zumbis para economizar munição. O primeiro está embaixo da escada e não oferece perigo, avance pelo corredor mantendo-se à direita do pilar para escapar do segundo e em seguida mantenha-se à esquerda do corredor para escapar do terceiro. Entre na porta no final.

Ao entrar haverá um zumbi, dê um olézinho básico nele e siga em frente até chegar a uma porta no fundo.

Não chegue perto da fonte, ou a samambaia assassina que nasceu lá irá te atacar. Despeje o Chemical dentro da bomba d'água ao lado da porta para matar essa aberração. Com a planta morta passe pela fonte e pegue a Mansion Key que está no ornamento na parede. Examine a chave e ela se tornará a Armor Key, um dos itens mais importantes desta parte do game. Pegue todas as ervas que estão no chão e combine-as até que você fique com duas misturas Vermelha+Verde e uma mistura Verde+Verde. Volte pelo mesmo caminho da ida.



Desvie novamente do zumbi no corredor verde, só que vire para a esquerda quando chegar na porta. Haverá um outro zumbi na bifurcação do corredor. Acabe com ele e atravesse a porta à direita de Jill. Pegue a munição que esta em cima da cama e então examine a escrivadinha. Um zumbi sairá do armário atrás de você, acabe com ele

e volte a sua investigação. Você encontrará o diário do caseiro na escrivadinha, o diário conta histórias sobre um acidente ocorrido em algum laboratório dentro da mansão. Talvez seja este o motivo de haver tantos monstros e zumbis neste casarão. Mas onde fica esse laboratório? O que terá acontecido com o caseiro?

As respostas virão, olhe o armário onde há munição para a Shotgun e saia do quarto.

Volte para a esquerda e entre na porta que leva à parte onde você desviou de três zumbis de uma só vez. Use a Armor Key para abrir a porta preta à esquerda de Jill. Lá dentro pegue munição para a pistola na estante e munição para a Shotgun na escrivadinha. Saia e volte para a porta do quarto onde o zumbi saiu de dentro do armário.

Ao invés de entrar na porta, siga em frente até o fim do corredor verde. Atravesse a porta e você sairá naquele corredor onde encontrou o corpo de Kenneth no início do game. Entre na porta que leva até a sala de jantar e pegue a Blue Jewel que esta em meio aos cacos da estatua que você derrubou anteriormente. Vá até a lareira, pegue o Emblem que está sobre ela e então volte para o local do corpo de Kenneth.

Lembra da sala do piano? Aquela com a passagem que se abriu quando Jill tocou a partitura? Se sua memória é curta, ela fica na porta roxa, perto de onde você está agora. Entre na passagem e pegue o Gold Emblem, a parede irá se fechar, prendendo Jill. Mas o quebra cabeça é simples, coloque o Emblem no lugar do outro então a passagem se abrirá novamente.

Volte para o corredor verde e entre na porta que fica na bifurcação próxima ao quarto com o zumbi que saiu do armário. dentro coloque a Blue Jewel na estátua do tigre para receber a Wind Crest.



RE01 - DETONADO



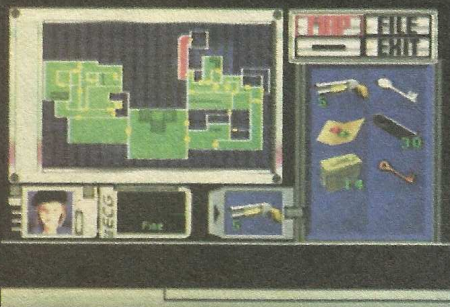
Volte para a sala de jantar e coloque o Gold Emblem sobre a lareira. O relógio finalmente irá parar com seu tic-tac irritante, revelando mais uma chave. Examine a chave e ela se tornará a Shield Key. Agora volte para o saguão principal, onde o game começou.

Suba para o segundo andar pela escada da direita e entre na porta localizada logo à frente. Avance pelo corredor e use a Armor Key para abrir a primeira porta à direita de Jill.

Siga até encontrar Richard Aiken no chão, com uma enorme mordida em seu torso. Ele explicará que foi picado por uma gigantesca cobra venenosa e pedirá que você procure o antídoto para o veneno (Serum). Você não conseguirá passar por este aposento enquanto não obtiver o antídoto, mas ainda não é hora de fazer isso.

Saia e continue pelo corredor até chegar a uma porta azul dupla, use a Armor Key e entre. Empurre as duas estatuas vermelhas de forma que elas fiquem sobre os dois ralos no chão e então aperte o botão no meio da sala. O vidro do gabinete irá se abrir e você poderá pegar a Sun Crest. Saia da sala.

Continue seu caminho pelo corredor e entre na primeira porta, ela leva até as escadas que dão acesso ao primeiro andar. A essa altura do campeonato você já deve saber de cor onde fica aquele quadro com o poema sobre as Crests. Vá até ele e coloque a Sun e a Wind Crest no quadro.



Caso você não se lembre observe a figura para saber onde fica.

Agora é hora de pegar o antídoto. Volte até as escadas e suba ao segundo andar, passe pelo corredor vermelho com a porta azul e vá para a sacada que fica sobre o saguão principal, continue seu caminho até para a sacada sobre a sala de jantar. Atravesse a sacada e saia pela porta do outro lado, siga pelo corredor amarelo e desça as escadas. Quando chegar no primeiro andar entre na sala que esta piscando em seu mapa, mas lembre-se que ainda existem zumbis ali embaixo.

Pegue o antídoto na estante e organize seus itens. Fique com: Bazooka, Acid Rounds, Shield Key, Serum e itens de cura, e deixe pelo menos um espaço livre. Salve seu progresso, pois agora é hora de enfrentar o primeiro chefe do game.

Volte correndo para o local onde Richard está e dê o antídoto para ele. Ele lhe entregará seu radio e morrerá. Examine seu corpo para pegar um pente de balas e então pegue as duas Green Herbs que estão no corredor. Saia pela outra porta da sala. Cuidado com o Zumbi que está escondido a esquerda de Jill, elimine-o e então use a Shield Key para abrir a porta. Após isso você pode jogá-la fora.

CHEFE 01 COBRA GIGANTE

Chegou a hora de ver com seus próprios olhos a coisa medonha que acabou com a vida de Richard. A tática para acabar com esse chefe é simples, mantenha a distância de sua boca enorme e mande bala com a Bazooka. Tome cuidado apenas com a sua mira, a cabeça da cobra é seu único ponto fraco.

Não se aproxime demais, dando a chance que ela envolva Jill, ou você não poderá se mover. Fique esperto também com sua energia, pois se ela estiver muito baixa a cobra tentará engolir nossa heroína inteira.

Após mais ou menos seis disparos a "cobrinha" desiste e foge pelo buraco de onde ela veio. Vá até lá e pegue a Moon Crest, o emblema que faltava para resolver o quebra-cabeça do poema.



Se você foi picado pela cobra, ao descer as escadas Jill irá desmaiar por causa do efeito do veneno. Barry virá e a levará para a Medical Room. Caso você não tenha sido mordido nada acontecerá, mas você deve ir até o Medical Room por conta própria. É a sala onde você pegou o antídoto para o veneno (SERUM).

Aproveite para organizar seu inventário e para salvar o game. Lembre-se de manter a Moon Crest junto a você. Lembra daquela porta com o poema? Já estivemos lá duas vezes, pois agora é hora de levar a Moon Crest até lá e finalmente destrancar a porta.

FORA DA MANSÃO

Empurre a escada até a parede e suba para alcançar a estante. Pegue a Crank e saia pela porta do outro lado.

Logo perto da porta existem duas Red Herb e três Green Herb, mate os dois cachorros que tentam se aproximar e fique todas. Misture as ervas de forma que você fique com duas combinações Verde+Vermelha. Avance mais um pouco e pegue as Blue Herbs que estão no chão, misture com suas combinações Verde+Vermelha para criar duas combinações cinza. Avance pelo corredor a esquerda de Jill.


No final do corredor há um elevador, mas você não poderá utilizá-



lo ainda. Pegue o mapa do jardim que está na parede e volte. Saia agora pelo portão de ferro do jardim.

Você verá um pequeno fosso cheio d'água, vire para a direita de Jill e caminhe até encontrar um bloco com um pequeno mecanismo. Use a Crank neste lugar para drenar a água do fosso.

Atravesse a ponte que surgiu e suba pela escada no outro lado. Assim que subir comece a correr, pois pequenas cobras começarão a cair



das árvores em volta. Corra até um elevador e desça.

Assim que o elevador parar uma dupla de cachorros irá atacá-lo, acabar com eles é moleza.

O elevador que não funcionava no local onde você pegou o mapa do jardim esta nesta região, na parte oposta a cachoeira, mas você precisa de uma bateria para fazê-lo funcionar. Saia pelo portão a esquerda da cachoeira.

Logo na entrada existem dois cães-zumbi para você matar, em seguida, se houver espaço em seu inventário pegue as ervas que estão próximo ao portão e siga em frente até a próxima porta.

Na região logo a frente da porta existe uma Blue Herb, pegue-a e volte para empurrar a estátua. Empurre-a pelo corredor a direita de Jill até uma parte com um buraco no chão. Coloque a estátua sobre o buraco para impedir que as raízes na parede ataquem Jill.

Volte e entre na porta que tem a marcação 001 sobre ela.

Entre imediatamente na porta a



direita de Jill. No banheiro examine a banheira para esvaziá-la e então pegue a C. Room Key que está dentro. Saia do banheiro e acabe com os zumbis que vem para cima de você pelo corredor apertado. Pegue o livro vermelho sobre a cama e destrave a escrivaninha usando o Lockpick para pegar munição para Shotgun. Volte para o corredor de madeira onde você empurrou a estátua.

Atrás da porta vermelha fica a sala de jogos, lá você terá seu primeiro encontro com as aranhas gigantes. Entre nesta sala apenas se você quiser pegar um Ink Ribbon que está sobre uma das mesas e um pente de munição. As aranhas não tiram muita energia, mas podem envenenar Jill, caso isto aconteça use uma Blue Herb para se curar.

Entre na porta que fica logo em frente a porta com o numero 001. Pegue o F. Aid Spray e os Explosive Rounds que estão na estante e

organize seu inventario. Mantenha com você: Shotgun, Shotgun Shell, Bazooka, Explosive Rounds, C. Room Key e o Red Book. Salve seu progresso e saia.

Passa pela estatueta que esta sobre o buraco e entre na porta logo em frente. Avance pelo longo corredor e entre na primeira porta a direita. Avance para a diagonal esquerda em direção ao canto escuro desta sala, ali você avistará uma mesinha com uma colméia pendurada no teto. Corra até a mesinha e pegue a Dormitory Key, faça isso rapidamente, pois diversas vespas vão começar a sair, vire-se e saia pela mesma porta que você entrou.

Continue pelo corredor até chegar a porta com o numero 002 sobre ela. Antes de entrar empurre a estátua a



esquerda de Jill e pegue as ervas que estão no chão. Abra a porta usando a Dormitory Key e jogue-a fora. Dentro do aposento pegue o Dormitory Map na parede e abra a gaveta da mesinha ao lado para pegar munição para a Shotgun.

Sobre a cama existe um arquivo chamado Plant 42 Report. Ele revela mais alguns detalhes do acidente ocorrido na mansão, e dá um nome ao vírus que vem causando todo o cenário de filme de terror. O famoso T-Virus.

O arquivo revela que uma planta foi infectada pelo T-Virus e cresceu muito além do normal, suas raízes se espalharam pela região e agora ela ataca qualquer ser vivo que se aproxime para sugar seu sangue. Isso explica aquelas raízes que vimos no corredor pouco tempo atrás. Empurre as estantes para revelar uma escada logo atrás e desça por ela.

Ao avançar por este corredor você encontrará uma espécie de piscina bloqueando seu caminho. O porque de haver uma piscina no meio de um corredor e sem uma ponte para atravessá-la ainda é um mistério para nós, mas...

Empurre as caixas que estão no

corredor até formar uma ponte improvisada e continue em frente. O final do corredor está alagado, faça Jill molhar os pés e entre pela porta.

Dentro da sala alagada vá para a direita de Jill, ignore a primeira porta e continue. Ao se aproximar das duas portas uma cena será mostrada, parece que a mamãe tubarão trouxe seus dois filhinhos para jantar e o prato principal é Jill. Use a C. Room Key e entre rapidamente na porta da esquerda. Descarte a chave.

Puxe a alavanca ao lado da luz piscando para drenar a água da sala anterior, isso dá um jeito naqueles atuns



superdesenvolvidos. Aperte o botão ao lado da porta para destravar a porta ao lado. Volte para a sala que estava inundada e entre na porta ao lado.

Neste depósito você pode pegar dois pentes de munição para a pistola e duas caixas de munição para a Shotgun. Não se esqueça de pegar a Dormitory Key que está brilhando na estante e saia. Agora volte e suba de volta pela escada que encontramos atrás das estantes. No caminho você passara perto dos tubarões, não se preocupe com eles, eles não viverão muito.

Vá até a sala onde encontramos a colméia gigante e corra até a porta com o numero 003 em cima. Use a Dormitory Key e, após abrir a porta, jogue-a fora. Dentro do dormitório 003 entre na primeira porta a esquerda de Jill e acabe com o zumbi que está lá dentro. Pegue os Flame Rounds que estão no chão e saia.

Continue dentro do quarto, abra a escrivaninha e pegue a Ink Ribbon. Note que na estante quase todos os livros são vermelhos com exceção de um, que é branco. Pegue o White Book, ele contém o V-Jolt Report. Este arquivo explica que um certo tipo de produto químico, chamado de UMB 16, pode destruir rapidamente as células da Plant 42 se for aplicado diretamente em suas raízes.

Agora há um livro faltando na estante,

RE 01 - DETONADO



CHEFE 02 PLANT 42

Hora da jardinagem!

A Plant 42 possui três tipos de ataques: primeiramente ela tentará derrubar pedaços do teto sobre sua cabeça. Este ataque é facilmente evitado, basta você se manter sempre em movimento. Se você se aproximar demais ela presenteará Jill com uma chicotada de suas raízes. Seu último ataque é o mais perigoso, se ela conseguir agarrar Jill com suas raízes ela começará a sugar seu sangue, é só se manter numa distância segura que isso não será problema.

Este é um chefe fácil, basta uns quatro disparos da Bazooka para acabar com a planta.

Quando a Plant 42 finalmente morre, Jill se aproxima para checar, mas a monstruosidade volta a vida e agarra Jill com suas raízes. Mas não se desespere, adivinhe quem aparece? Super Barry surge com um lança chamas e dá cabo de uma vez por todas desta planta super desenvolvida.



Agora que a planta morreu de verdade pegue a Helmet Key que está na lareira e saia. Passe pela sala que tem a colméia gigante e saia em direção ao corredor de madeira. Você encontrará Wesker disparando contra algumas vespas, após um pouco de conversa ele diz que você deve voltar até a mansão e continuar a investigação e então sai.

Continue em frente e vá até o Save Room próximo a estátua que você empurrou sobre o buraco no chão.

Salve seu progresso e então arrume

seu inventário de itens. Jill precisará de artilharia pesada agora, portanto mantenha com você: Bazooka, Acid Rounds, Helmet Key e um item de cura.

Com tudo pronto é hora de voltar à mansão para mais um pouco de terror como Wesker havia dito. Volte pelo mesmo caminho que você fez, lembrando de correr bastante quando as cobras começarem a cair das árvores.

DE VOLTA À MANSÃO

Quando passar pelo corredor onde fica o quadro com os emblemas e entrar na mansão, Jill receberá a visita de um novo tipo de personagem que será um problema pelo resto do jogo, os Hunters. Eles são mais velozes e mais resistentes do que os zumbis e ainda são capazes de cortar a cabeça de Jill se tiverem a chance. É hora de usar a bazooka como nunca para evitar que isso aconteça. Acabe com este primeiro Hunter então use a Helmet Key para abrir a única porta nesta área que ainda está trancada.



Acenda o abajur sobre a mesa e pegue o Doom Book I na estante. Saia da sala e entre na porta à direita. Prepare-se para eliminar mais um Hunter que está próximo as escadas e virá em sua direção. Note que na parede ao lado do Save Room há um bilhete, é uma nota de Barry dizendo que ele deixou munição ali para o caso de Jill precisar. Entre no Save Room e você verá alguns itens no chão, pegue tudo e organize seu inventário da seguinte forma: Bazooka, Explosive Rounds, Armor Key, Pistola e munição.

Equipe a Pistola e suba as escadas, a sua esquerda há um Hunter de costas que não percebeu sua presença ainda. Dê um tiro nele e quando ele vier para cima de você desça o primeiro lance de escadas, de lá dispare contra o Hunter sem medo dele alcançá-lo. Quando

acabar com ele suba e agora vá para a direita, ali há outro Hunter. Assim que ele avistá-lo corra de volta para a escada e repita a operação.



Carregue a Bazooka e volte até o corredor onde você encontrou o primeiro Hunter ao voltar do jardim. Abra a porta dupla e avance até encontrar um Hunter esperando por Jill. Acabe com ele e então equipe a Pistola, abra a porta vermelha usando a Armor Key e entre.

Elimine os três zumbis que virão para cima de você e então pegue as seis ervas que eles estão guardando. Crie duas misturas cinza com as ervas e saia. Volte para o Save Room perto das escadas e organize seu inventário da seguinte maneira: Shotgun, Shotgun Shells, Helmet Key e um ou dois itens de cura. Se achar necessário leve também a Bazooka para a batalha contra o próximo chefe.

Suba as escadas e vá para a esquerda pelo corredor até chegar em uma porta azul no final. Entre e use a Helmet Key para abrir a porta vermelha. Cheque o piano para iniciar a batalha com o chefe.

CHEFE 03 COBRA GIGANTE

Assim que você mexer no piano a Cobra Gigante aparecerá para um segundo round, e agora é hora de dar cabo dela de uma vez por todas. Após sua primeira investida ataque-a com a Shotgun e então corra. O segredo está em



sempre manter a distância para evitar que ela consiga picar Jill. Usar a Bazooka pode ser uma opção, mas é meio difícil acertar a cobra a distância.

Ao vencê-la dê uma olhada no buraco para que Barry apareça.

Assim que Barry deixar cair a corda espere alguns segundos porque ele voltará com outra. Quando ele lhe entregar o código desça novamente pelo buraco.

Aperte o botão na lápide para revelar uma passagem secreta e então desça pela escada.

Ao descer elimine o zumbi a frente e corra até a porta no final do corredor. Siga até avistar dois zumbis jantando um corpo no chão. Vire para a direita e entre na porta no final do corredor.

Ao entrar na cozinha vire a direita e elimine o zumbi que está no chão. Ao passar por ele você avistará um elevador. Desça.



Ao saltar do elevador haverá um zumbi a direita de Jill, elimine-o e então continue pela direita até chegar a uma porta. Dentro desta sala estão os Explosive Rounds e uma bateria elétrica, pegue tudo e saia.

Suba pelo elevador de volta a cozinha e saia pela mesma porta por onde você entrou. Volte todo o caminho até a passagem secreta sob a lápide e então suba pela corda. Siga até o Save Room próximo as escadas onde Barry deixou o bilhete e organize seu inventário da seguinte maneira: Bazooka, Explosive Rounds, Battery e Square Crank.

Você deve sair da mansão e ir até aquele elevador quebrado que encontramos há algum tempo na parte do jardim. Ao chegar lá coloque a bateria no buraco na parede e suba pelo elevador que agora está funcionando.

Lá em cima vá até a parte onde usamos a Square Crank para abaixar o nível da água e então utilize-a

novamente, só que desta vez para elevar o nível da água.

Volte e desça pelo elevador, vá até o local onde havia uma cachoeira, ali existe uma escada agora. Desça por ela e dê adeus a mansão, agora a aventura se passa em um lugar totalmente diferente.

AS CAVERNAS

A aventura agora se passa em um complexo de cavernas abaixo da mansão. Entre logo na primeira porta a direita após descer pelas escadas. Barry aparecerá para pedir sua ajuda, responda sim para sua primeira pergunta e não para a segunda. Em seguida escolha uma das duas portas e entre, as duas levam para o mesmo lugar. Nesta grande sala existe um buraco no chão e um gerador ao fundo, vá até o gerador e pegue o F. Aid Spray e os Explosive Rounds.

Avance pelo corredor até encontrar uma porta, ao tentar abri-la um Hunter aparecerá, mas Barry e sua pistola podem cuidar do recado.

Nesta parte nossos dois heróis encontrarão Enrico. Ele revela que existe um traidor na equipe, mas antes que ele possa revelar quem é, será morto por um disparo vindo das sombras. Enquanto Barry corre para ajudar Enrico, volte pelo caminho por onde você veio para tentar alcançar o assassino misterioso. Infelizmente ele já se foi, mas não se esqueça de pegar a Crank que ele deixou cair durante a fuga.

Volte até o local onde você encontrou Barry no início desta parte da aventura e saia pela porta. Tome cuidado, pois existem três Hunters no caminho.



Estamos de volta ao ponto de partida. Avance pelo corredor passando pela Máquina de escrever até um fosso bloqueando o caminho. Use a Crank no mecanismo na parede para fechar o fosso e então passe pela porta.

Examine a grande rocha no fim do corredor, ao voltar, de alguma maneira

inexplicável, a rocha se soltará e começará a rolar em direção a Jill. Corra em direção a porta por onde você entrou para não virar patê.

Antes de passar pelo buraco que a rocha abriu, volte pelo corredor para pegar o Flame Round que estava atrás da rocha, mas cuidado, pois um Hunter se aproximará pela retaguarda.

Não recomendamos o passo seguinte para pessoas com aracnofobia, volte pelo corredor e passe pela passagem que a rocha abriu.

CHEFE 04 ARANHA GIGANTE

Este é o chefe mais fácil do jogo. Pare na frente da aranha e então fuja de seu spray de ácido. Acerte-a neste momento, pois ela fica um pouco parada após atacar. Mande alguns disparos de Bazooka para acabar com ela. A aranha explode e libera várias aranhazinhas, saia da sala para fazer com que essas aranhazinhas sumam. Espere a música acabar para voltar a entrar, senão a Aranha Gigante estará totalmente recuperada quando você voltar.



Pegue a Combat Knife que está brilhando em um canto e use-a para cortar todas as teias de aranha que estão bloqueando o caminho. No corredor vá para a esquerda e entre na porta. Mais um Save Room, pegue a Blue Herb caso você tenha sido envenenado pela aranha e pegue um F. Aid Spray e um Ink Ribbon sobre a mesa. Organize seus itens e mantenha: Bazooka, Explosive Rounds, Hex Crank e Doom Book 1.

Saia para o corredor e entre na porta do lado oposto, mas cuidado, o chão estará repleto de cobras.

Vá para a direita de Jill pelo longo corredor até chegar a uma rocha parecida com aquela que rolou anteriormente. Note que há um mecanismo na parede a esquerda, use a Hex Crank ali três vezes para revelar uma passagem a esquerda de Jill.

Entre na porta, nesta sala existe uma estatua, um quadrado mais claro no chão

RE01 - DETONADO



e um compartimento que abre quando você pisa sobre o quadrado. Ora, a solução é simples: mova a estatueta até que ela fique na mesma direção que o quadrado, use a Hex Crank no mecanismo da parede para que ela empurre a estatueta. Use a Hex Crank novamente para retrair a parede e agora você pode empurrar a estatueta até o quadrado mais claro. Pegue o Doom Book II no compartimento e saia.



Retorne pelo corredor e siga em frente quando passar pela porta vermelha. Pegue o elevador e suba. Desça do elevador e vá para a direita até chegar a uma fonte, examine as laterais da fonte e Jill notará que existe um orifício em forma de Lobo e um outro em forma de águia. Agora examine os dois livros que estão com você, rotacione os livros até que a parte em que eles abrem fique virada para você e aperte o botão X. Os livros vão se abrir revelando a Wolf Medal e a Eagle Medal.

Coloque as medalhas nos orifícios correspondentes nas laterais da fonte. A água baixará revelando outra passagem, mas antes de entrar pegue todas as Green Herbs e Blue Herbs que puder carregar.

O LABORATÓRIO SECRETO

Bom, parece que todos os perigos e enigmas que passamos até agora existiam com um único propósito: esconder este lugar. Afinal o que um complexo militar está fazendo no subsolo da mansão? É o que vamos descobrir.

Após sair do elevador avance até encontrar uma escada. Desça e quando chegar lá embaixo use o baú para organizar seu inventário da seguinte maneira: Shotgun, Shotgun Shells e algum item de cura. Saia pela porta em frente.

Elimine os dois zumbis que estão na sala e desça as escadas. Quando chegar no fim das escadas, um zumbi virá em sua direção, apenas ignore-o e entre na porta logo a direita de Jill. Na

sala com a luz vermelha entre na porta a esquerda.

Acenda a luz e pegue a Researcher Letter sobre a mesa. Esta carta revela o login e o password do sistema de segurança. JOHN é o login e ADA é o password. A carta também revela o password para abrir o Visual Data Room, mas infelizmente ele está em código.

Empurre a estante para revelar um botão, aperte-o para ativar a luz negra no quarto. Vá até o quadro na parede ao lado, você verá palavras escritas no quadro: Tree, Apple, Man, Woman. Note que se você apagar a luz negra essas palavras se transformam em um código semelhante ao que está na carta. Agora basta você raciocinar e descobrir qual letra cada código representa.

Mas como somos bonzinhos vamos revelar de antemão que o código é MOLE. Agora pegue a Green Herb e saia da sala



Saia pelas portas duplas por onde você entrou e avance pelo corredor passando a escada até encontrar outra porta dupla a esquerda. Ligue o computador no canto da sala e digite o login JOHN e a senha ADA. O menu dá acesso as travas das portas em algumas partes do complexo. Selecione B2 e quando ele pedir o password digite: MOLE. Agora selecione B3 e pronto, as portas estarão destrancadas e você receberá os mapas dos níveis B2 e B3. Pegue os slides que estão no chão e saia da sala, suba as escadas novamente.

No topo das escadas vá pelo corredor



a esquerda e então entre na porta. Coloque os slides no projetor que está sobre a mesa para ver uma exposição visual de todos os inimigos que você enfrentou até agora. Mas espere aí, uma das imagens mostra uma silhueta de uma criatura humanóide que não vimos ainda. Ficou com medo? Em breve a encontraremos em carne e osso, não se preocupe.

A última imagem mostra a equipe do laboratório, repare bem na parte direita da foto. Não é Wesker que está ali? Estranho...

Abra o painel que está na parede ao lado da mesa e aperte o botão vermelho. Uma das colunas da sala se move revelando uma estante. Pegue a Lab Key que está ali. Vá até a outra estante no canto da sala e pegue o Security System File. Ele descobriu vários procedimentos de segurança do complexo, mas é a parte relacionada com a prisão que chama mais a atenção, pois um tal de A. Wesker é mencionado.

Seria coincidência? Ou Wesker realmente trabalha para a Umbrella?

Saia e desça as escadas novamente. Saindo das escadas vá para a esquerda de Jill, ignore a primeira porta desta vez e continue avançando. Elimine o



zumbi no caminho e abra a próxima porta dupla que tem um luz azul em cima usando a Lab Key, em seguida descarte-a.

Elimine os zumbis e então avance. Siga a indicação "Power House" que está escrito no chão para ir até a sala do gerador. Aqui Jill enfrentará uns monstrinhos voadores chamados Chimera, ignore-os e comece a correr para a direita até chegar a um terminal, acesse-o para ligar a energia. Agora volte e continue pela esquerda passando a porta que você entrou. Avance seguindo pela parede externa até encontrar uma porta e entre. Continue correndo e vire a direita na primeira esquina, avance até chegar em mais uma porta dupla.

Vá para a parte esquerda da grande máquina até encontrar mais um ter-

minial. Acesse o terminal para restaurar a energia do elevador. Agora volte por todo o caminho até o corredor onde estava a inscrição "Power House" no chão. Entre na porta a direita de Jill para mais um Save Room, pegue o Flame Round na estante e a Green Herb próxima a cama. Agora é hora de usar a artilharia pesada, organize seu inventário assim: **Bazooka**, Explosive Rounds, Flame Rounds, Acid Rounds e três itens de cura. **Salve** e saia de volta até o corredor. Continue em frente até encontrar o tal elevador, acione o botão e Barry aparecerá para descer junto com Jill. Ao chegar lá embaixo o traidor é revelado, e é Albert Wesker! E para piorar a situação Barry está do lado dele! O safado do Wesker está chantageando o pobre Barry, mantendo sua família como refém em troca de ajuda. Quando Wesker manda Barry sair ele revela que toda a história de seqüestro é um engodo apenas para fazer Barry cooperar. Quando o vilão começa a escoltar Jill, Barry volta e dá uma coronhada, nocauteando Wesker. Os dois entram no laboratório e encontram Tyrant fluindo em um tanque. Barry tenta desligar a máquina que está ligada ao monstro, mas o espertalhão



acaba é acordando a aberração. Tyrant ataca Barry que cai inconsciente e deixa nossa heroína sozinha para segurar a bronca.

CHEFE 05 TYRANT



Apesar da aparência Tyrant não é tão difícil de se enfrentar. Basicamente você deve se manter a uma distância segura, evitando que ele o ataque com suas garras, enquanto ataca com disparos de Bazooka.

Assim que a batalha começar corra para um canto do laboratório e espere até que Tyrant fique visível, dispare e então corra para outro canto, repetindo a operação.

Após alguns disparos ele vai cair. Fácil demais para alguém chamado Tyrant não?

Vá até Barry e ajude-o a se levantar, então saia do laboratório. Wesker sumiu e o alarme da instalação foi ativado, avisando que tudo irá pelos ares. Nossos heróis tomam novamente o elevador até o andar de cima. Saia pela porta que está no lado oposta ao último Save Room em que estivemos.

Os zumbis que estavam neste corredor agora foram substituídos por Chimeras, corra para a direita até chegar a escada e suba.

Lá em cima detone os três zumbis e então entre na porta a direita da escada.

Guarde todas as suas armas no baú e fique com quantos itens de cura você puder carregar, de forma que sobre apenas um único espaço livre em seu inventário. Isso mesmo, não levaremos nenhuma arma para enfrentar o último chefe desta aventura!

Suba as escadas e entre na porta dupla

Avance com Barry pelo corredor até encontrar uma bateria jogada no chão,



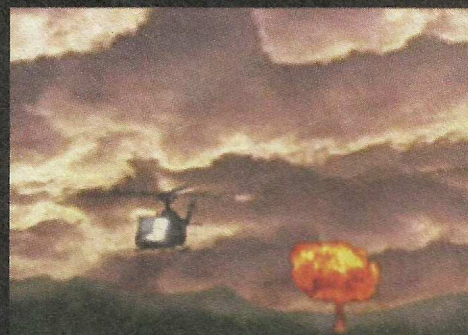
coloque a bateria no buraco da parede e suba pelo elevador. Uma contagem regressiva se iniciará avisando que faltam apenas três minutos antes da explosão.

Ao sair no heliporto, vá até a caixa vermelha a direita e pegue o Flare, vá até o meio do heliporto e use-o para chamar Brad com o helicóptero. Não pense que já vai escapar, Tyrant tem outros planos para você.

CHEFE 06 TYRANT - A REVANCHE

Se você trouxe alguma arma não perca tempo atirando nele, ele é praticamente indestrutível desta vez. Mantenha-se sempre em movimento a uma distância média de Tyrant, pois se você se distanciar demais ele atacará deslizando pra cima de você.

Fique atento a sua energia, se estiver laranja (Caution) ou vermelho (Danger) use um item de cura para se recuperar, não dê moleza, pois os ataques da garras de Tyrant podem fazer picadinho de



Jill. Quando a contagem estiver para acabar Brad jogará um Rocket Launcher para Jill. Equipe-o rapidamente e dispare sobre Tyrant, um único disparo e ele vira picadinho de monstro.

Brad desce e resgata nossos heróis e após uns segundos a mansão vai pelos ares. Foi por um triz, mas nossa bela heroína conseguiu escapar deste pesadelo infernal

FIM



RE01 - DETONADO



Cenário Chris

Por Rafael Silva

Tudo começa quando nossos heróis escapam de virar comida de cachorro ao entrar na mansão. Enquanto estão no saguão principal, Chris percebe que Barry desapareceu. E agora? Onde estará o barbudo?

As coisas ficam tensas porque tiros são disparados em algum lugar do casarão. Chris se oferece para ir checar os barulhos, ele e sua super arma de confiança: uma faca...

Aqui é onde a aventura começa.



Na sala de jantar não há nada de mais, por enquanto. Saia pela porta do outro lado do aposento, no corredor siga para a esquerda até uma pequena salinha, ali você verá uma pessoa agachada, e parece que ela está mastigando alguma coisa e... ei espere ai, é um ZUMBI!!!! Com sua faca Chris não é tão ameaçador assim, portanto trate de desviar do zumbi e cheque o corpo que está no chão. O corpo pertence ao pobre Kenneth Sullivan, um dos membros do Bravo Team que estava desaparecido, mexa no corpo mais duas vezes para pegar dois cartuchos de munição para a Beretta. Agora volte para a Sala de Jantar.



Pegue o emblema que está sobre a lazeira e volte para o saguão principal.

Ei, cadê todo mundo? Chris dá uma olhada para ver se acha seus companheiros mas acaba apenas encontrando a arma de Jill no chão. Pegue a Beretta e suba as escadas.

Vá para a esquerda e passe pela porta dupla. Mate o zumbi que se aproxima pela direita de Chris usando a Beretta, em seguida equipe a faca e vá até a estátua. Espere até que o zumbi fique enroscado na estátua e mate-o sem gastar uma bala.



Empurre a estátua pelo buraco no parapeito e saia pela porta no outro lado. Avance pelo corredor até encontrar três zumbis perto da escada, acabe com eles e então desça.



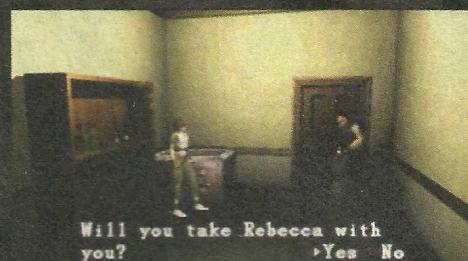
Lá embaixo entre rapidamente na porta ao lado da escada, se você for rápido o bastante os zumbis que estão ali nem notarão sua presença.



Chris recebe um jato de spray na cara ao entrar no quarto, mas que raio de monstro será este agora? Calma, é apenas Rebecca Chambers, o membro mais novo do S.T.A.R.S. que estava se escondendo lá.

Converse com ela e então pegue a Sword Key que está sobre a cama. Vá até o baú e organize seu inventário da seguinte maneira: Beretta, Munição e Sword Key.

Ao tentar sair Rebecca pedirá para ir junto com Chris, responda sim a sua pergunta e saia.



Ao sair da sala desvie dos zumbis para economizar munição. O primeiro está embaixo da escada e não oferece perigo, avance pelo corredor mantendo-se à direita do pilar para escapar do segundo e em seguida siga na esquerda do corredor para escapar do terceiro. Entre na porta no final.

No corredor verde ignore o primeiro zumbi e corra para a direita, passe correndo pelo segundo zumbi e só então se vire para atirar, assim você não ficará preso entre os dois inimigos. Quando ele morrer use a Sword Key e entre na porta na lateral direita do corredor.



Pegue a munição que está em cima da cama e examine a escrivaninha. Um zumbi sairá do armário atrás de você, corra para trás da cama e de lá acabe com ele. Você encontrará o diário do caseiro na escrivaninha. O diário conta histórias sobre um acidente que ocorreu em algum laboratório da

mansão. Talvez seja este o motivo de existirem tantos monstros e zumbis neste casarão. Mas onde fica esse laboratório? O que terá acontecido com o caseiro?

As respostas virão, examine o armário para pegar munição para a Shotgun e saia do quarto.



Vá pelo corredor a direita de Chris e entre na porta preta. Estamos novamente no corredor que encontramos o primeiro zumbi. Vá na direção oposta e use a Sword Key para entrar na porta vermelha logo ao lado das portas duplas no fim do corredor.

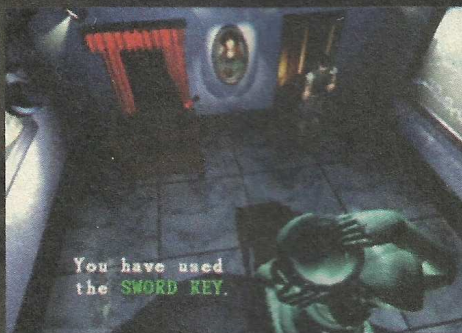
Dê a volta pelo piano até encontrar uma estantes de livros, empurre o armário e pegue a partitura que está ali. Infelizmente Chris não sabe bulhufas de música, mas Rebecca surge para ajudar. Rebecca tenta tocar a Moonlight Sonata mas infelizmente ela não é tão boa pianista quanto pensava. Deixe-a treinando e saia.



Volte até a sala de jantar e pegue a Blue Jewel que está no meio dos caços da estátua que derrubamos anteriormente. Volte para o corredor onde encontramos o corpo de Kenneth e entre na primeira porta a esquerda de Chris. No corredor verde avance até encontrar uma bifurcação à direita, entre na porta que está ali.



Coloque a Blue Jewel na estátua do tigre e pegue a Wind Crest. Em seguida, volte para o saguão principal onde o jogo começou e passe pela porta dupla azul do outro lado. Empurre a escada até a estátua e suba para pegar o mapa da mansão que está dentro do jarro. Agora abra a porta ao lado da cortina usando a Sword Key e então jogue-a fora.



Avance pelo corredor, uma pequena surpresa o aguarda, atravesse este corredor o mais depressa possível e entre na porta no final. Pegue a Green Herb que está no canto e ignore a porta de metal, continue pelo corredor e entre na primeira porta que aparecer. Tire a rolha da banheira e pegue a Small Key quando ela se esvaíar, agora saia do banheiro.



Continue pelo corredor e atravesse a porta dupla no final. Elimine os dois zumbis que estão ali dentro, em seguida entre na única porta a esquerda de Chris.

Não se preocupe com os corvos que ficam lhe observando, eles não farão nada a não ser que você os ataque. Preocupe-se em resolver o primeiro quebra-cabeça do game.

Cada um dos quadros na parede representam um estágio na vida de uma pessoa, você deve acionar as alavancas dos quadros na ordem que vai do nascimento até a morte. Se você não manja muito de inglês aí vai a ordem mastigadinha para você não errar:

1. Newborn baby (recém nascido)
2. Infant (infância)
3. Lively boy (garoto sapeca)
4. Young man (jovem)
5. Tired middle-aged man (tiozinho de saco cheio)
6. Bold-looking old man (velho careca)

Faça esta seqüência e clique sobre o quadro com a mensagem "The end of Life". O quadro vai cair e você pode pegar a Star Crest que ele escondia.



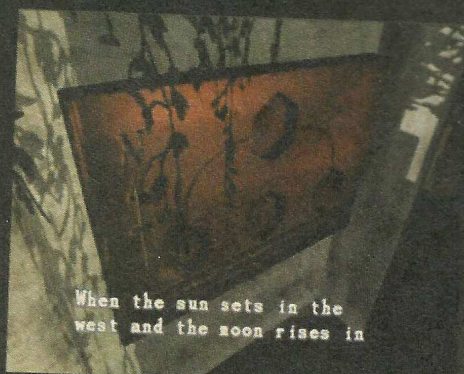
RE 01 - DETONADO



A picture of an infant.

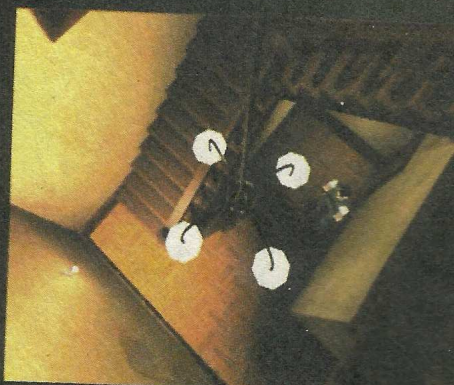
Ao sair da sala com os quadros siga pelo pequeno corredor que fica logo à frente e entre na porta a esquerda de Chris. No corredor com os musgos elimine o cachorro utilizando sua pistola e examine a porta no final. A porta estará fechada, mas o painel ao seu lado é o segredo para abri-la.

Existem quatro buracos no painel, um com a forma exata da Star Crest que você acabou de pegar. Se você for uma pessoa observadora, notará que o poema inscrito no painel cita os nomes dos emblemas de que vai precisar: Sun, Moon, Star e Wind. Você já possui dois dos emblemas, portanto restam dois que devemos procurar pela mansão. Coloque os emblemas no painel e saia.



When the sun sets in the west and the moon rises in

No corredor escuro abra a porta cinza que fica perto da porta dupla por onde você entrou. Acabe com o zumbi que esta próximo a escada e pegue a Green Herb que está no chão. A porta leva a um Save Room, pegue o Chemical que está no chão e organize seus itens da seguinte forma: Beretta, munição, Emblem, Chemical e Small Key. Saia e entre na porta por onde você veio.



Volte por todo o caminho até a sala onde deixamos Rebecca treinando no piano. Agora ela consegue tocar a musica direitinho e uma passagem se abre na parede. Entre nela e troque o Gold Emblem que está na estatua pelo Emblem que você já tem.



Volte até a sala de jantar e coloque o Gold Emblem sobre a lareira. O relógio finalmente irá parar com seu tic-tac irritante, revelando mais uma chave. Examine a chave e ela se tornará a Shield Key, volte para o corredor onde está o corpo de Kenneth e entre na primeira porta a esquerda. No corredor verde avance até encontrar dois zumbis, acabe com eles e siga pelo corredor que eles estavam protegendo. Entre na porta azul no final.



Não chegue perto da fonte, ou a samambaia assassina que nasceu lá irá te atacar. Despeje o Chemical dentro da bomba d'água ao lado da porta para matar essa aberração. Com a planta morta pegue a Mansion Key que esta na parede, examine a chave e ela se tornará a Armor Key.



Saia e entre na primeira porta logo à frente de Chris, use a Armor Key para abrir a porta preta à esquerda. Pegue a Broken Shotgun e a munição para pistola na estante e então use a Small Key para abrir a escrinhinha e pegar a Shotgun Shells.

Saia e continue para a esquerda, desvie novamente dos zumbis e entre na sala onde encontramos Rebecca pela primeira vez.

Organize seu inventário no baú, fique com: Handgun e sua munição. Volte para a sala da fonte d'água e pegue as Herbs que estão lá, crie duas misturas Vermelha+Verde e volte para guardá-las dentro do baú. Reorganize seus itens e fique com: Handgun, munição, Broken Shotgun, Armor Key. Saia e suba as escadas, de a volta na escada e saia pela porta que leva até a parte superior da sala de jantar, continue até a parte superior do saguão principal e entre na porta que fica a direita.



Pegue a Small Key que está na janela e saia pela porta no final do corredor. Ande pela varanda até encontrar um corpo no chão. Este é Forest

Speyer, mais um membro do esquadrão Bravo que se deu mal. Pegue a munição que está com ele e então saia correndo, pois os corvos irão atacá-lo.

Volte e desça até o primeiro andar do saguão principal, use a Armor Key para abrir a porta do lado esquerdo da porta dupla azul. Passe pela escultura e pegue a munição na penteadeira, vá para trás da estante e mate o zumbi, em seguida avance até a mesinha e pegue a Shotgun Shells. Volte para o saguão principal e entre na porta dupla azul, atravesse o corredor dos cachorros e então entre no próximo aposento. Avance pelo corredor e entre na porta a esquerda de Chris quando chegar ao final. Atravesse a sala vazia e pegue a Shotgun na parede da outra sala, coloque a Broken Shotgun no lugar desta para desativar a armadilha.



Volte para o corredor e entre nas portas duplas logo em frente, em seguida entre na primeira porta a direita de Chris e entre no Save Room ao lado das escadas. Abra o baú e fique com: Shotgun, Shotgun Shells, Armor Key, Shield Key e um item de cura. Salve seu progresso pois iremos enfrentar o primeiro chefe do game.

Suba as escadas e elimine o zumbi à esquerda, em seguida siga pela direita e mate o outro zumbi, continue pelo corredor e entre na porta no final.



No corredor vermelho vá para a esquerda de Chris e entre na porta dupla azul. Empurre as duas estatuas vermelhas de forma que elas fiquem sobre os dois ralos no chão e então aperte o botão no meio da sala. O vidro do gabinete irá se abrir e você poderá pegar a Sun Crest. Saia da sala e continue para a direita no corredor, mate o zumbi que aparece e então entre na primeira porta a esquerda de Chris. Passe pelo corpo de Richard Aiken e entre na porta, elimine o zumbi a esquerda e suba as escadas. Abra a porta e em seguida descarte a Shield Key.

CHEFE 01 COBRA GIGANTE

Chegou a hora de ver com seus próprios olhos a coisa medonha que acabou com a vida de Richard. A tática para acabar com esse chefe é simples, mantenha a distância de sua boca enorme e atire em sua cabeça com a Shotgun. Não se aproxime demais, dando a chance que ela o envolva, ou você não poderá se mover. Fique esperto também com sua energia, pois se ela estiver muito baixa a cobra tentará engolir Chris de uma só vez.

Após a batalha a cobra foge pelo buraco de onde ela veio. Vá até o buraco e pegue a Moon Crest, pegue também a munição para Shotgun que está em cima do barril e saia.

Ao sair, Chris desmaia devido ao veneno da cobra e Rebecca deve encontrar o antídoto (SERUM). Cheque o mapa



para ver o ponto piscando, é pra lá que ela deve ir. Ao chegar no local indicado pegue o SERUM na estante e volte para entregar o antídoto a Chris.

Saia para o corredor vermelho e siga para a direita de Chris, passe pela porta azul dupla entre na primeira porta a direita de Chris. Desça as escadas e entre no Save Room onde pegamos

o Chemical anteriormente. Organize seu inventário da seguinte forma: Beretta, munição, Moon Crest e Sun Crest.

Volte até o quebra-cabeça dos emblemas e coloque as duas crests para abrir a porta e sair da mansão.

FORA DA MANSÃO

O jardim

Empurre a escada até a parede e suba para alcançar a estante. Pegue a Crank e saia pela porta do outro lado. Logo perto da porta existem duas Red Herb e três Green Herb, mate os três cachorros que tentam se aproximar e então pegue todas. Misture as ervas de forma que você fique com duas combinações Verde+Vermelha. Avance mais um pouco e pegue as Blue Herbs que estão no chão, misture com suas combinações Verde+Vermelha para criar duas combinações marrons. Avance pelo corredor a esquerda de Chris.



Você encontrará o fosso de um elevador, pegue o mapa do jardim que está na parede e volte. Saia pelo portão de ferro e vire a esquerda quando encontrar uma espécie de reservatório de água. Use a Crank no mecanismo para baixar o nível da água e atravesse para o outro lado.



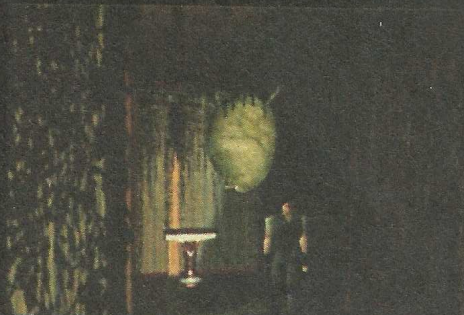
RE01 - DETONADO



Empurre a estátua pelo corredor a direita de Chris até chegar a uma parte com um buraco no chão. Coloque a estátua sobre o buraco para impedir que as raízes na parede ataquem Chris. Volte e entre na porta do lado oposto à porta que tem o numero 001 sobre ela. Pegue o F. Aid Spray e o Clip na estante e então abra o baú, fique com: Shotgun e Shotgun Shells. Saia e entre na porta 001. Elimine os dois zumbis e pegue a Small Key que está dentro do copo sobre a mesinha. Abra a gaveta da escrivaninha e pegue a Shotgun Shell, pegue também o Red Book que está sobre a cama.

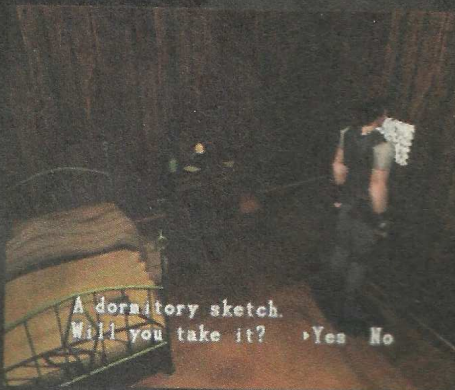


Passa porta ao lado da porta por onde você entrou. Tire a tampa da banheira e pegue a C. Room Key, volte para o corredor da estátua. Passe pela estátua e entre na porta no final do corredor. Continue avançando e entre na primeira porta que você encontrar. Avance para a diagonal esquerda em direção ao canto escuro desta sala, ali você avistará uma mesinha com uma colméia pendurada no teto. Corra até a mesinha e pegue a Dormitory Key, faça isso rapidamente, pois diversas vespas vão começar a sair, vire-se e saia pela mesma porta que você entrou.

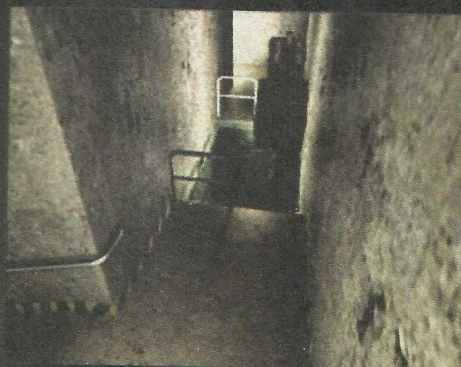


Continue pelo corredor até chegar a porta com o numero 002 sobre ela. Antes de entrar empurre a estátua a esquerda de Jill, pegue as três ervas que estão no chão

e combine-as. Abra a porta usando a Dormitory Key e jogue-a fora. Dentro do aposento pegue o Dormitory Map na parede. Sobre a cama existe um arquivo chamado Plant 42 Report. Ele revela mais alguns detalhes do acidente ocorrido na mansão, e dá um nome ao vírus que vem causando todo o cenário de filme de terror. O famoso T-Virus. O arquivo revela que uma planta foi infectada pelo T-Virus e cresceu muito além do normal, suas raízes se espalharam pela região e agora ela ataca qualquer ser vivo que se aproxime para sugar seu sangue. Isso explica aquelas raízes que vimos no corredor pouco tempo atrás. Empurre as estantes para revelar uma escada logo atrás e desça por ela.



Ao avançar por este corredor você encontrará uma espécie de piscina bloqueando seu caminho. Empurre as caixas que estão no corredor até formar uma ponte improvisada e continue em frente. O final do corredor está alagado, faça Chris molhar os pés e entre pela porta.



Dentro da sala alagada vá para a direita de Chris, ignore a primeira porta e continue. Ao se aproximar das duas portas uma cena será mostrada, parece que a mãe tubarão trouxe seus dois filhinhos para jantar. Use a C. Room Key e entre rapidamente na porta da esquerda. Descarte a cha-

ve. Puxe a alavanca ao lado da luz piscando para drenar a água da sala anterior. Aperte o botão ao lado da porta para destravar a porta ao lado. Volte para a sala que estava inundada e entre na porta ao lado. Neste depósito você pode pegar dois pentes de munição para a pistola e duas caixas de munição para a Shotgun. Não se esqueça de pegar a Dormitory Key que está brilhando na estante. Saia do depósito e entre na porta do outro lado do salão.



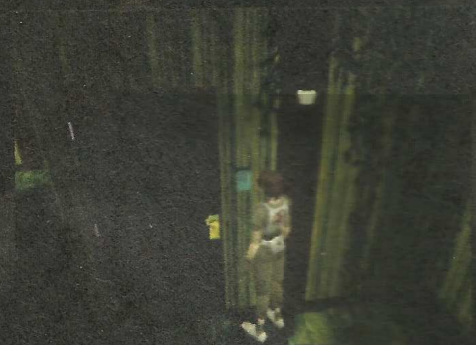
As raízes gigantes pertencem a Plant 42 mencionado no arquivo, pegue a Small Key sobre o caixote e saia. Volte por todo o caminho e suba as escadas de volta ao quarto 002, use a Small Key para pegar as Shotgun Shells na escrivaninha. Volte para a sala com a colméia gigante e entre na porta 003.

Note que na estante quase todos os livros são vermelhos com exceção de um, que é branco. Pegue o White Book, ele contém o V-Jolt Report. Este arquivo explica que um certo tipo de produto químico, chamado de UMB 16, pode destruir rapidamente as células da Plant 42 se for aplicado diretamente em suas raízes.

Agora existe um livro faltando na estante, coloque o Red Book que está com você para abrir uma passagem secreta.



Ao entrar a planta gigante agarrara Chris, mas para sua sorte Rebecca está por perto. Chris atira para ela o V-Jolt Report e diz que ela deve criar o produto químico que está descrito no documento para matar a planta. Agora Rebecca está na sala com a colméia gigante, vá até a porta que tem um teclado ao lado e digite 125 para destrancá-la.



Agora vamos criar o V-Jolt:

1. Pegue três garrafas vazias que estão espalhadas pelo quarto.
2. Encha uma garrafa com água da pia e outra com o UMB NO. 2. Misture o UMB NO. 2 com a água para criar o NP-003.
3. Encha um garrafa com o UMB NO. 4 e misture com o NP-003 para criar o UMB NO. 7.
4. Encha uma garrafa com o UMB NO. 2 e outra com o UMB NO. 4. Misture as duas para criar o YELLOW-6.
5. Misture o YELLOW-6 com o UMB NO. 7 para criar o UMB NO. 13.
6. Repita o passo 2.
7. Misture o NP-003 com o UMB NO. 13 para criar o V-JOLT.

Volte para o laboratório que estava inundado e entre na sala onde Chris havia achado as raízes da Plant 42, jogue o V-Jolt nas raízes para enfraquecer a planta. Agora que acabamos com o mal pela raiz, Chris consegue se libertar e é hora de podar esta aberração de uma vez por todas.



CHEFE 02 PLANT 42

A Plant 42 usa três tipos de ataques: primeiramente ela tentará derrubar pedaços do teto sobre sua cabeça. Este ataque é facilmente evitado, basta você se manter sempre em movimento. Se você se aproximar demais ela presenteará Chris com uma chicotada de suas raízes. Seu último ataque é o mais perigoso, se conseguir agarrar Chris com suas raízes ela começara a sugar seu sangue, mas é só se manter uma distancia segura que isso não será problema. Este é um chefe fácil, basta de oito a dez disparos da Shotgun para acabar com a planta.



Examine a lareira antes de sair para pegar a Helmet Key. Ao sair, Rebecca encontra-se com Chris e lhe entrega seu Com. Radio, em seguida ela vai para o laboratório onde criamos o V-Jolt. Se você estiver ferido entre lá também para que ela cure seus ferimentos. Saia para o corredor, você encontrará Wesker disparando contra algumas vespas, após um pouco de conversa ele diz que você deve voltar até a mansão e continuar a investigação e então sai. Volte para o Save Room que fica logo em frente a porta 001 e organize seu inventário, fique com: Shotgun, Shotgun Shells e Helmet Key. Com tudo pronto volte por todo o caminho feito até aqui de volta a mansão, as coisas vão começar a esquentar.

DE VOLTA A MANSÃO

Quando passar pelo corredor onde fica o quadro com os emblemas e entrar na mansão, Chris receberá a visita de um novo tipo de inimigo que será um problema pelo resto do jogo, o Hunter. Eles são mais velozes e mais resistentes

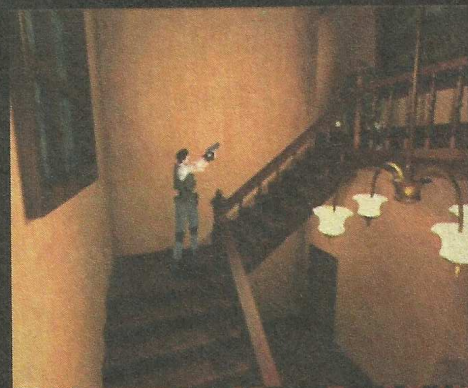
do que os zumbis. Acabe com este primeiro Hunter então use a Helmet Key para abrir a única porta nesta área que ainda está trancada. Acenda o abajur sobre a mesa e apro-



You have used
the **HELMET KEY.**

veite para pegar os Magnum Rounds, antes de sair, pegue o Doom Book I que está na estante. De volta no corredor entre na porta azul que fica logo ao lado de onde você acabou de sair. Prepare-se para eliminar mais um Hunter que está próximo as escadas e virá em sua direção. Note que na parede ao lado do Save Room há um bilhete, é uma nota de Wesker dizendo que ele deixou munição ali para o caso de Chris precisar. Entre no Save Room e você verá alguns itens no chão, pegue tudo e organize seu inventário da seguinte forma: Handgun e Munição.

Equipe a Pistola e suba as escadas, a sua esquerda há um Hunter de costas que não percebeu sua presença ainda. Dê um tiro nele e quando ele vier para cima de você desça o primeiro lance de escadas, de lá dispare contra o Hunter sem medo dele alcançá-lo. Quando acabar com ele suba e agora vá para a direita, ali há outro Hunter. Quando ele avistá-lo corra de volta para a escada e repita a operação.



REO1 - DETONADO



Volte para o Save Room e fique com: Shotgun, Shotgun Shells e Armor Key. Saia para o corredor escuro de onde acabou de sair e entre na porta dupla à esquerda de Chris. Avance pelo corredor com cuidado, pois próximo a porta do banheiro um Hunter aparecerá, acabe com ele e entre na porta vermelha de metal. Nesta varanda existem três zumbis, acabe com eles para poder pegar as seis ervas que estão no chão, misture-as para caber em seu inventário e então volte para o Save Room próximo às escadas.



Organize seu inventário da seguinte forma: Shotgun, Shotgun Shells, Helmet Key e um ou dois itens de cura. Suba as escadas e vá para a esquerda pelo corredor até uma porta azul no final. Entre e use a Helmet Key para abrir a porta vermelha. Cheque o piano para iniciar a batalha com o chefe.

CHEFE 03 COBRA GIGANTE

Assim que você mexer no piano a Cobra Gigante aparecerá para um segundo round, e agora é hora de dar cabo dela de uma vez por todas. Após sua primeira investida ataque-a com a Shotgun e então corra. O segredo está em sempre manter a distância para evitar que ela enrole Chris. Fique esperto também em sua energia, ou a cobra irá engolir nosso herói com uma bocada só.



Examine o buraco que a cobra fez e pule dentro, lá embaixo aperte o botão na lapide para abrir uma passagem secreta, desça as escadas. Um zumbi virá em sua direção, acabe com ele e então entre na primeira bifurcação a direita de Chris. Ali existe mais um zumbi, e logo atrás dele uma caixa de Shotgun Shells. Após pegar a munição volte e continue pelo corredor até chegar a uma porta de madeira. Após a porta siga até avistar dois zumbis jantando um corpo no chão. Vire para a direita e entre na porta no final do corredor.



Ao entrar na cozinha pegue a Small Key que está no balcão e vá para a direita. Elimine o zumbi que está no chão, ao passar por ele você avistará um elevador. Desça.

Ao descer do elevador haverá um zumbi a direita de Chris, elimine-o e então continue pela direita até chegar a uma porta. Dentro desta sala estão duas caixas de Shotgun Shells e uma bateria elétrica, pegue tudo e saia.

Suba de volta pelo elevador e saia pela porta do lado oposto a que você entrou na cozinha, mas tome cuidado com o zumbi que tenta surpreendê-lo na escada.

Suba e entre na porta dupla logo após



o elevador. Neste corredor existem dois Hunters, passe correndo pelo primeiro e entre na segunda porta a direita de Chris, assim nenhum dos dois conseguira pegá-lo. Ao entrar no corredor verde espere um pouco, pois um Hunter virá em sua direção, após exterminá-lo avance até que outro Hunter apareça. Acabe com este também e então entre na segunda porta a esquerda de Chris.

Agora avance pelo corredor e desvie dos Hunters, o corredor é bem largo e não será problema, entre rapidamente no Medical Room. Este é o quarto onde encontramos Rebecca pela primeira vez no game, lembra?

Organize seus itens no baú e fique com: Shotgun, Shotgun Shells, Magnum Rounds e Helmet Key. Saia do quarto e suba as escadas rapidamente para que os Hunters não tenham a chance de atacá-lo.



Após subir de um passo para frente, vire-se para a esquerda e atire, ali existe um Hunter fora da tela. Acabe com ele e então siga pelo corredor onde ele estava. Use a Helmet Key para abrir a porta a esquerda de Chris e então jogue-a fora.

Pegue a Shotgun Shells e o Magnum Rounds de cima do balcão e então leia o papel Orders que está sobre a mesa. Este papel contém ordens para que seja feita a coleta de dados das batalhas entre o esquadrão S.T.A.R.S. e os monstros que estão a solta. Em seguida o laboratório e a mansão devem ser destruídos, de forma que pareça um acidente, matando todos os envolvidos.

Estranho, de que serão essas ordens? Bem, vamos continuar.

Empurre a escada até a frente da lareira, em seguida apague a luz da sala. Note que o olho da cabeça de veado que está sobre a lareira está brilhando, suba na escada e pegue a Red Jewel. Desça e saia do quarto.

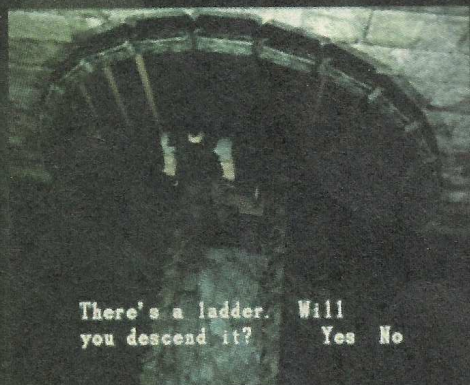
Desça as escadas, quando chegar lá embaixo desvie novamente dos

Hunters e volte para o corredor verde. Vá para à direita de Chris e vire na primeira bifurcação à esquerda.



Entre na porta e coloque a Red Jewel no olho do tigre para pegar a Colt Python. Agora volte para o saguão principal da mansão e entre na porta dupla azul na parte direita do aposento. Continue em frente e atravesse aquele corredor comprido onde o cachorro pula pela janela no início do game. Agora vá até o Save Room próximo das escadas onde encontramos o bilhete deixado por Wesker, organize seus itens e fique com: Colt Python, Magnum Rounds, Battery e Square Crank.

Agora faça todo o caminho para fora da mansão e desça pelo elevador do jardim, lá embaixo, vá até o fundo do pátio e coloque a Battery no buraco da parede para fazer com que o elevador volte a funcionar e suba por ele. Volte ao reservatório de água e use a Crank no mecanismo para fazer o nível da água subir novamente. Volte e desça pelo elevador, siga para o local onde havia uma cachoeira, ali existe uma escada agora. Desça por ela e dê adeus a mansão, agora a aventura se passa em um lugar totalmente diferente.



There's a ladder. Will you descend it? Yes No

AS CAVERNAS

A aventura agora se passa em um complexo de cavernas logo abaixo da mansão. Entre na primeira porta a direita após descer pelas escadas. Pegue o Flamethrower e entre na porta no corredor à direita de Chris. Nesta grande sala existe um buraco no chão e um gerador ao fundo, vá até o gerador e pegue apenas F. Aid Spray, ignore o Shotgun Shell por questão de espaço em seu inventário.

Avance pelo pequeno corredor ao lado do gerador e entre na primeira porta que encontrar. Aqui você encontrará Enrico ferido no chão. Ele começa a dizer que Chris é um traidor e, quando tenta disparar contra nosso herói, alguém nas sombras atrás de Chris mata Enrico com um tiro.

Volte correndo pelo corredor de onde você veio e, após a primeira esquina, encontrará dois Hunters. Use o Flamethrower para fazer churrasquinho deles e continue até encontrar a Hex Crank que o assassino deixou cair.

Volte para o local onde pegamos o Flamethrower, tomando cuidado com dois Hunters que estão na sala do gerador e com um que está ao lado da porta por onde queremos sair. Coloque a arma na parede para destravar a porta.



Estamos de volta à escada que sai do jardim da mansão. Continue pelo corredor até encontrar um fosso bloqueando o caminho, use a Hex Crank no mecanismo da parede para liberar a passagem e entra na porta do outro lado. Pegue o Flamethrower ao lado da porta e então examine a grande rocha no fim do corredor. Ao voltar, de alguma maneira inexplicável, a rocha se soltará e começará a rolar em direção a Chris. Corra para a porta por onde você entrou para não virar patê. Volte para o local onde a pedra estava para pegar os Magnum Rounds que estão ali, mas cuidado porque um

Hunter surgirá para atrapalhar. Volte pelo corredor e entre na passagem que a rocha abriu.

CHEFE 04 ARANHA GIGANTE

Este é o chefe mais fácil do jogo. Pare na frente da aranha e então fuja de seu spray de ácido. Acerte-a neste momento, pois ela fica um pouco parada após atacar. Mande alguns disparos com sua Colt Python para acabar com ela. A aranha explode e libera várias aranhazinhas, saia da sala para fazer com que essas criaturinhas sumam. Mas lembre-se de esperar que a música acabe antes de você sair, senão a Aranha Gigante estará totalmente recuperada quando você voltar. Use o Flamethrower para queimar a teia que está bloqueando a porta, mas,



se você estiver com pouca munição, a opção é pegar a Combat Knife que está brilhando em um canto e cortar seu caminho à força. No próximo corredor entre na porta a esquerda de Chris.

Pegue o Ink Ribbon e o F. Aid Spray que estão sobre a mesa e então organize seu inventário da seguinte maneira: Colt Python, Magnum Rounds, Hex Crank, Doom Book I e Flamethrower.

Saia e então corra para a porta do outro lado, pois cobras começarão a cair do teto, coloque o Flamethrower na parede para destravar a porta.

Vá à direita de Chris pelo longo corredor até chegar a uma rocha parecida com aquela que rolou anteriormente. Note que há um mecanismo na parede, use a Hex Crank ali três vezes para revelar uma passagem a esquerda.

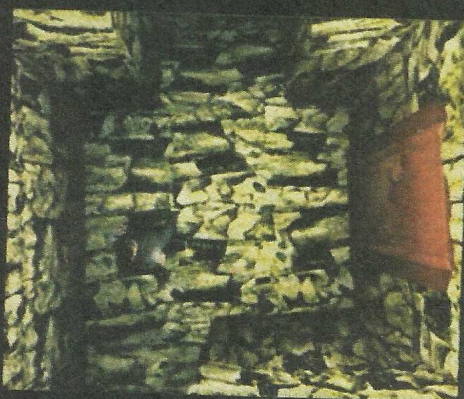
Entre na porta, nesta sala existe uma estátua, um quadrado mais claro no chão e um compartimento que abre quando

RE01 - DETONADO



Você pisa sobre o quadrado. Ora, a solução é simples, mova a estatueta até que ela fique na mesma direção que o quadrado, use a Hex Crank no mecanismo da parede para que ela empurre a escultura. Use a Hex Crank novamente para retrair a parede, agora você pode empurrá-la até o quadrado mais claro. Pegue o Doom Book II no compartimento e saia.

Volte pelo corredor e continue em frente quando passar pela porta vermelha. Pegue o elevador e suba.



Desça do elevador e vá para a direita até chegar a uma fonte, examine as laterais da fonte e Chris notará que existe um orifício em forma de lobo e um orifício em forma de águia. Agora examine os dois livros que estão com você, rotacione os livros até que a parte em que eles abrem fique virada para você e aperte o botão X. Os li-



vros vão se abrir revelando a Wolf Medal e a Eagle Medal.

Coloque as medalhas nos orifícios correspondentes nas laterais da fonte. A água baixará revelando outra passagem, mas antes de entrar pegue todas as Green Herbs e Blue Herbs que puder carregar.

O LABORATÓRIO SECRETO

Bom, parece que todos os perigos e enigmas que passamos até agora existiam com um único propósito: esconder este lugar. Afinal o que um complexo militar está fazendo no subsolo da mansão? É o que vamos descobrir.

Após sair do elevador avance até encontrar uma escada. Desça e quando chegar lá embaixo use o baú para organizar seu inventário da seguinte maneira: Shotgun, Shotgun Shells e algum item de cura. Saia pela porta em frente. Elimine os dois zumbis que estão nesta sala e desça as escadas. Quando chegar no fim das escadas um zumbi virá em sua direção, apenas ignore-o e entre na porta logo à direita de Chris. Na sala com a luz vermelha entre na porta a esquerda.



Acenda a luz e pegue a Researcher Letter sobre a mesa. Esta carta revela o login e o password do sistema de segurança. JOHN é o Login e ADA é o password. A carta também revela o password para abrir o Visual Data Room, mas infelizmente ele está em código.

Empurre a estante para revelar um botão, aperte-o para ativar a luz negra no quarto. Vá até o quadro na parede ao lado, você verá palavras escritas no quadro: Tree, Apple, Man, Woman. Note que se você apagar a luz negra essas palavras se transformam em um código semelhante ao que está na carta. Agora basta você raciocinar e descobrir qual letra cada código representa. Mas como somos bonzinhos vamos revelar de antemão que o código é MOLE. Agora pegue a Green Herb e saia da sala.

Saia pelas portas duplas por onde você entrou e avance pelo corredor passando a escada até encontrar outra porta dupla a esquerda de Chris.

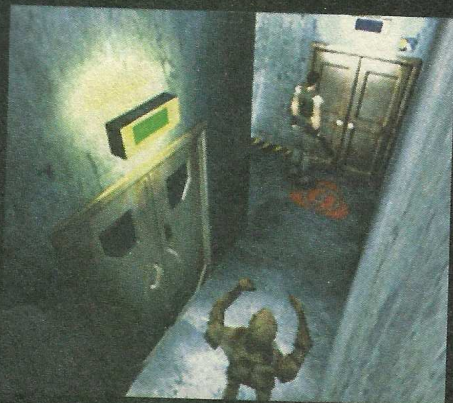


Ligue o computador no canto da sala e entre o login JOHN e a senha ADA. O menu dá acesso as travas das portas em algumas partes do complexo. Selecione B2 e quando ele pedir o password digite: MOLE. Agora selecione B3 e pronto, as portas estarão destrancadas e você receberá os mapas dos níveis B2 e B3. Saia da sala e suba as escadas novamente.

No topo vá pelo corredor à esquerda e então entre na porta. Abra o painel que está na parede ao lado da mesa e aperte o botão vermelho. Uma das colunas da sala se move revelando uma estante. Pegue a Lab Key que está ali. Vá até a outra estante no canto da sala e pegue o Security System File. Ele revela vários procedimentos de segurança do complexo, mas é a parte relacionada com a prisão que chama mais a atenção, pois um tal de A. Wesker é mencionado.

Seria coincidência? Ou Wesker realmente trabalha para a Umbrella?

Saia e desça as escadas novamente. Saindo das escadas vá para a esquerda de Chris, ignore a primeira porta desta vez e continue avançando. Elimine o zumbi no caminho e abra a próxima porta dupla que tem um luz azul em cima usando a Lab Key e em seguida descarte-a.



Elimine os zumbis e então avance. Siga a indicação "Power House" que está escrito no chão para ir até a sala do gerador. Aqui Chris enfrentará uns monstros voadores chamados Chimera, ignore-os e comece a correr para a direita até chegar a um terminal, acesse-o para ligar a energia. Agora volte e continue pela esquerda passando em frente a porta que você entrou. Avance seguindo pela parede externa até encontrar uma outra porta e entre. Continue correndo e vire à direita na primeira esquina, avance até chegar em mais uma porta dupla. Vá para a parte esquerda da grande máquina até encontrar mais um terminal. Acesse o terminal para restaurar a energia do elevador. Agora volte por todo o caminho até o corredor onde estava a inscrição "Power House" no chão e entre na porta à direita.



Pegue os Magnum Rounds e o Ink Ribbon que estão na estante e a Green Herb que está no chão e então organize seu inventário no baú da seguinte forma: Colt Python, Magnum Rounds e três itens de cura. Salve e saia de volta até o corredor.

Continue em frente até encontrar o tal elevador, acione o botão e Rebecca aparecerá para descer junto com Chris. Ao chegar lá embaixo o traidor é revelado, e é Albert Wesker! Ele revela que planeja trair não apenas o esquadrão S.T.A.R.S., mas também a Umbrella, a própria organização que o contratou.

Após isso o maldito ganancioso ainda atira na pobre Rebecca, ele e Chris entram no laboratório e encontram Tyrant flutuando em um tanque. Wesker acaba acordando o monstro e encontra a morte de uma maneira grotesca. Agora cabe a Chris eliminar o monstro.

CHEFE 05 TYRANT

Apesar da aparência Tyrant não é tão difícil de se enfrentar. Basicamente você deve se manter a uma distância segura, evitando que ele o ataque com suas garras, enquanto ataca com disparos da Colt Python.

Assim que a batalha começar corra para um canto do laboratório e espere até que Tyrant fique visível, dispare e então corra para outro canto, repetindo a operação. Após alguns disparos ele vai cair. Fácil demais para alguém chamado Tyrant não?



Acesse o computador ao lado do corpo de Wesker para destravar a porta do laboratório e saia. No corredor Chris encontra Rebecca vivinha da Silva, é que a espertinha estava usando um colete à prova de balas que a protegeu da morte certa. Nossos heróis tomam novamente o elevador até o andar de cima. Saia pela porta que está no lado oposto ao último Save Room em que estivemos.

Os zumbis que estavam neste corredor agora foram substituídos por Chimeras, corra para a direita até chegar a escada e suba.

Lá em cima detone os três zumbis e então entre na porta a direita da escada.



Guarde todas as suas armas no baú e fique com quantos itens de cura você puder carregar, de forma que sobre apenas um único espaço livre em seu inventário. Isso mesmo, não levaremos nenhuma arma para enfrentar o último chefe desta aventura!

Suba as escadas e entre na porta dupla. Avance pelo corredor até encontrar uma bateria jogada no chão, coloque a bateria no buraco da parede e suba pelo elevador. Uma contagem regressiva se iniciará avisando que faltam apenas três minutos antes da explosão. Ao sair no heliporto vá até a caixa vermelha a direita e pegue o Flare, vá até o meio do heliporto e use-o para chamar Brad com o helicóptero. Não pense que já vai escapar, Tyrant tem outros planos para você.

CHEFE 06 TYRANT - A REVANCHE

Se você trouxe alguma arma não perca tempo atirando nele, ele é praticamente indestrutível desta vez. Mantenha-se sempre em movimento a uma distância média de Tyrant, pois se você se distanciar demais ele atacará deslizando pra cima de você.

Fique atento a sua energia, se estiver laranja (Caution) ou vermelho (Danger) use um item de cura para se recuperar, não dê moleza, pois os ataques da garra de Tyrant podem fazer picadinho de Chris. Quando a contagem estiver para acabar Brad jogará um Rocket Launcher para Chris. Equipe-o rapidamente e dispare sobre



Tyrant, um único disparo e ele vira picadinho de monstro.

Brad desce e resgata nossos heróis, após uns segundos a mansão vai pelos ares. Foi por um triz, mas nosso herói canastrão conseguiu escapar deste pesadelo infernal e ainda levou a bela Rebecca com ele.

FIM

RE02 - PERSONAGENS

Claire Redfield

Idade: 19 anos
Altura: 1,69m
Peso: 62kg
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Policial



Claire foi para Raccoon City procurar por seu irmão, Chris Redfield, mas tudo que encontrou foi uma cidade abandonada.

Porém, num posto de gasolina, as coisas mudam para pior.

Antes que pudesse perceber, a garota se vê cercada por dezenas de zumbis!

Felizmente, Leon estava por perto para ajudá-la.

Mas não se engane com sua aparência frágil, pois Claire pode se defender tão bem quanto seu irmão.

Sua visita a Raccoon City agora tomou outros rumos, pois ao mesmo tempo em que Clarie deve procurar por pistas do paradeiro de Chris, ela deve ajudar Leon, a pequena Sherry e a si mesma a continuarem vivos.

Leon Scott Kennedy

Idade: 21 anos
Altura: 1,78m
Peso: não identificado
Tipo sanguíneo: A
Profissão: Cabo

Leon é um policial novato. Idealista, está pronto para cumprir o lema da polícia norte-americana: proteger e servir. Trabalhar como cabo foi uma experiência esclarecedora em sua vida.

Ele é altamente qualificado, mas seu primeiro dia no emprego como policial em Raccoon City não está sendo nada fácil. Ao parar o carro para examinar uma pessoa caída na rua, Leon repara que seu corpo foi rasgado, ao que parece, por mordidas. Ao olhar para trás, vê várias pessoas se aproximando de maneira suspeita.

Mas, quando elas chegam perto, o policial percebe que está cercado de zumbis. Agora ele está preso na cidade e sobreviver é o nome do jogo.





Nome: Ada Wong

Ada Wong é uma profissional excelente, habilidosa e inteligente. Tem apenas um defeito: a tendência de desvalorizar as pessoas que julga inferiores a ela. A garota, cheia de segredos, acaba se apaixonando por Leon durante seus encontros na cidade. Ada pode ser controlada brevemente durante o game.

Nome: Sherry Birkin

Sherry é uma menininha inteligente e madura para sua idade. Ela foi ignorada a maior parte de sua vida por seus pais, o cientista William Birkin e Annette, que sempre se dedicaram mais ao trabalho que à família. Mesmo sabendo se cuidar sozinha, Sherry é solitária e, quando fala, sempre aparenta ser tímida e insegura. Sem saber onde estão seus pais, ela precisará da ajuda de Claire para sair ilesa de Raccoon City. Assim como Ada, Sherry pode ser controlada por um curto tempo.



Nome: Brian Irons

Brian Irons é o chefe do departamento de polícia da cidade. Ele estava colaborando secretamente com a Umbrella, mas ficou revoltado com a empresa quando as experiências fugiram do controle. Agora, não quer que ninguém deixe Raccoon City com vida. Ele já matou a filha do prefeito e alguns de seus oficiais.



Nome: Ben Bertolucci

Ben, o repórter, se tranca dentro de uma das celas do departamento de polícia de Raccoon City para se proteger de um dos monstros. Mesmo "preso", ajuda Leon e Ada em sua busca por uma saída do pesadelo que se tornou Raccoon City. Mas a prisão provou não ser o melhor esconderijo...



Nome: Annette Birkin

Annette Birkin é mulher de um dos cientistas da Umbrella, William Birkin, ninguém menos que o criador do G-virus. Sempre muito ocupada com o trabalho, Annette raramente tem tempo para cuidar de sua filha Sherry. Mas, quando a menina fica em perigo, Annette finalmente tenta fazer algo por ela.



RE02 - ITENS

Armamento



Crossbow – A besta pode atirar três projéteis simultaneamente e usa dois tipos de munição, flechas normais e explosivas. Arma exclusiva de Claire



Flamethrower – O lança-chamas é a melhor arma para exterminar as plantas mutantes. Mas é preciso usar com cautela, pois a munição acaba rapidamente



Gatling gun – Apesar desta arma precisar de um tempo para começar a disparar, quando o faz, é incrível. Derruba qualquer inimigo em questão de segundo



Grenade launcher M79 – O lançador de granadas é bem versátil, pois utiliza três tipos de munição: granadas normais, de ácido e de fogo. Usada apenas por Claire



Handgun Beretta M92FS – A arma de Ada Wong. Você terá a chance de experimentar a Beretta quando jogar como Ada, durante o cenário de Leon



Handgun H&K VP70 – É a handgun usada por Leon. Diferente da arma de Claire, esta pode ser incrementada com partes especiais para handgun



Improved handgun – A handgun de Leon com as partes implementadas. Ela pode dar disparos três vezes mais rápido que o modelo normal



Improved magnum – Também pode ser melhorada com peças encontradas pelo game. Aprimorada, causa mais estragos



Improved shotgun – Aprimorada. Seu poder de fogo é ligeiramente superior ao do modelo normal. Apenas Leon pode usar as shotguns



Magnum Desert Eagle 50A – Tem um poder de fogo excelente para uma arma de mão, mas sua munição é escassa. Disponível apenas para Leon



Rocket launcher – Somente Leon tem acesso ao lança-mísseis e, mesmo assim, apenas no final do jogo. Excelente para usar contra chefes



Shotgun Remington M1100P – A shotgun tem bom poder de fogo e é carregada com sete cartuchos por vez. Pode ser melhorada com peças especiais



Sparkshot – Esta arma libera descargas elétricas capazes de eliminar vários zumbis de uma só vez. Apenas Claire tem acesso a ela



Sub-machine gun MAC11 – Não tem grande poder de fogo, mas seus disparos rápidos podem impedir a aproximação dos inimigos. Pode ser usada por ambos os personagens



Combat Knife – A faca é a arma mais fraca de Resident Evil. Porém, pode ser sua única defesa caso fique sem munição



Handgun Browning HP – Esta é a handgun usada por Claire. Esta arma não pode ser aprimorada



Base vaccine – Este item é um dos elementos necessários para fabricar a vacina para Sherry



Eagle Medal – É uma medalha com a figura de uma águia gravada. Deve ser usada em conjunto com outra medalha para abrir a saída do esgoto



Unicorn Medal – A medalha do unicórnio é usada na estátua em frente ao saguão principal do departamento de polícia, para obter uma chave



G-Virus – O novo vírus criado por William Birkin, uma versão mais poderosa do que o T-vírus



MO DISK – É um disquete que abre o cargo room, a área em que Claire enfrenta William Birkin no fim de seu cenário



Wolf Medal – É uma medalha que tem um lobo gravado. Use-a em conjunto com a eagle medal para sair do esgoto

Ítems Gerais



Bishop plug – Um plugue na forma do bispo do jogo de xadrez. Deve ser usado no painel que abre a passagem para o esgoto



King Plug – Um plugue no formato do rei do jogo de xadrez. Também é usado no quebra-cabeça da porta de acesso ao esgoto



Rook Plug – O último plugue do quebra-cabeça do esgoto. Este tem a forma de uma torre, outra figura do jogo de xadrez



Knight Plug – Plugue em forma de cavalo. Outro item do quebra-cabeça do esgoto, usado exclusivamente por Leon



Crank – Usada para abaixar a escada no quarto do terceiro andar do departamento de polícia



Golden cogwheel – Está no quadro da sala com as câmeras. É usada para fazer funcionar o relógio do terceiro andar do departamento de polícia



Main Fuse – Para pegá-lo, é preciso usar o fuse case numa máquina da sala congelada. O fusível restaura a energia do laboratório



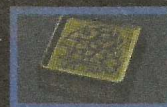
Fuse Case – Uma capa para fusíveis industriais. Este item é necessário para se obter o fusível



Vaccine – A vacina completa. Deve ser usada para salvar Sherry dos efeitos do vírus



Serpent Stone – Uma pedra que tem gravada uma serpente. Também é usada na sala de Brian Irons, atrás do quadro perto de sua mesa



Eagle Stone – Uma pedra de seis polegadas com uma águia gravada. Faz parte da solução do quebra-cabeça da sala de Brian



Jaguar Stone – Outra das pedras usadas no quebra-cabeça da sala de Irons. Esta possui a figura de um jaguar



Virgin heart – Uma jóia cor de sangue do tamanho de um pulso. Há duas delas, que devem ser usadas num par de estátuas para obter uma chave



Film – Você encontra vários deles pelo jogo. Revele-os no quarto escuro para obter fotos dos experimentos da Umbrella



Manhole Opener – Serve para abrir a manhole lid, dando acesso ao esgoto



Joint N. Plug – Item usado para religar os geradores de energia da porta que impede a passagem do trem, no final do game



Bomb & Detonator – É a combinação do detonador com o plastic bomb. Deve ser usado para abrir a porta ao lado do helicóptero destruído



Valve handle – É usada em diversas válvulas durante o game. Algumas delas servem para apagar o fogo no helicóptero e para levantar e abaixar uma plataforma



Joint S. Plug – Tem a mesma função que o joint n. plug. Ambos são necessários para liberar a passagem do trem

RE02 - DETONADO

Cenário Claire

Por Alex Fernandes

Pelas ruas de Raccoon, você deve desviar de todos os zumbis que aparecer e entrar pela porta da loja de armas. Você irá encontrar Tony, (o dono da loja) que irá apontar uma besta para Claire, e só consegue se acalmar depois que descobre que ela não é um zumbi. Você deverá pegar uma caixa de munição atrás do balcão de onde veio Tony, e uma outra do lado oposto (à sua esquerda). Depois que você tiver pegado as munições alguns zumbis irão invadir a loja pela vitrine e atacar o dono. Atire nos zumbis atrás do balcão, à direita, que você ficará seguro. Depois de atacar os zumbis vá até o corpo de Tony e pegue sua besta (bowgun).



Entre na outra porta, passe direto pela quadra de basquete e pegue outra caixa de munição para a *Handgun* dentro da ambulância. Os zumbis arrombarão o portão, mate-os e siga correndo entre desviando de um quarto zumbi e entre na porta seguinte. Agora você deverá seguir até encontrar algumas caixas, suba e dê uns tiros na mulher zumbi.



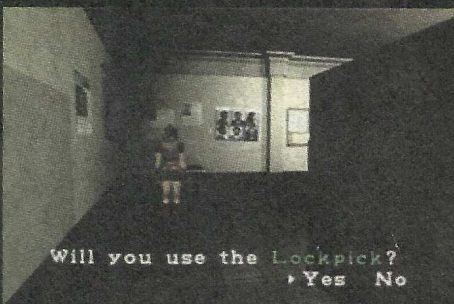
Passe pelo portão e continue correndo até chegar a um ônibus. Depois de ter entrado no ônibus pegue a caixa de munição que fica no fundo, e tome cuidado com um zumbi que vem rastejando-se pelo chão e outro que vem caminhando dentro do ônibus.

Quando sair, siga para o fundo da tela

para poder desviar dos zumbis até conseguir alcançar no portão da delegacia, no qual você deverá entrar. No jardim do departamento há dois zumbis, mas não passe por eles, desça as escadas e pegue uma erva (*green herb*) nos arbustos à sua frente quando subir. Entre na delegacia. Dentro da R.P.D. entre pela 2ª porta à esquerda do salão principal. Espere até o oficial te dar a "*Blue Key*".

Após sair use a *Blue Key* no computador que fica no centro do salão, você poderá pegar a munição e o *ink ribbon* ao lado da máquina de escrever (se quiser, salve o jogo). Entre pela porta dupla à esquerda do salão e pegue o "*police memorandum*" que está no banco e abra a gaveta usando o *lockpick* para pegar um *first aid spray*.

Continue pela porta e verá um policial sem cabeça, você deve examinar ele duas



vezes para poder pegar uma caixa de munição para a *Handgun*, quando você aproximar-se da poça de sangue cairá um *licker* do teto, siga correndo para frente e entre na porta (deixe o *green herb*) seguindo pelo corredor você não deve entrar na porta dupla e sim sair pela porta seguinte. Atire na mulher zumbi que aparecerá ao fundo até derrubá-la, fique aí até acabar de matar todos os zumbis no corredor.

Subindo às escadas você chegará em três estátuas, empurre a de bronze até a marca no chão do lado direito para ter a certeza de que encaixou a estátua no lugar certo você ouvirá um som confirmando. Agora você deve fazer o mesmo com a prateada, mas só que para a marca do



lado esquerdo. As duas devem ficar com os rostos voltados para a do centro.

Se você encaixou no lugar certo, a *red jewel* cairá da mão da estátua do meio, pegue a munição atrás da estátua central e siga pela porta perto das estátuas. Entre na 1ª porta à direita (S.T.A.R.S. Team). Vasculhe a mesa do centro, pe-



gue o diário de Chris que embaixo está o unicorn medal.

Não esqueça de pegar a caixa de munição atrás da mesa com troféus. Também existe um armário do lado oposto da sala onde você pegará o *grenade launcher* e quando sair da sala chegará um fax para Chris, pegue-o também. Saia e volte pelas escadarias, entre na porta que fica em baixo das escadas (*dark room*) para depositar a *red jewel*. Antes de voltar para o salão, pegue o *grenade launcher* para matar o *licker* que você deixou vivo.

Leve também a *green herb* que você já havia deixado. Coloque o unicorn medal na estátua e pegue a *precinct key*. Volte para o corredor em que você matou o *licker* e use a chave na porta do lado



esquerdo. Logo achará o *patrol report* e um *ink ribbon*.

Do outro lado, empurre a escada para perto do armário e pegue a manivela *Crank*. Saia e suba pelas escadas que dão no 2º andar, quando chegar em frente à porta dos S.T.A.R.S., verá uma garotinha que foge de um zumbi, pedindo por socorro. Ao sair pela porta Claire se encontra com Leon e pra não ter desencontros

o policial dá a ela um rádio, depois disso pegue uma caixa de munição para a Handgun no corredor atrás de Leon. Siga à direita, use o lockpick na gaveta e pegue granadas de fogo *flame rounds*, vá pela porta ao lado e entre na biblioteca. Suba as escadas até chegar no chão que está podre, e, ao passar por cima, ele irá ceder. Confere a pista no quadro à esquerda e aperte o botão vermelho para abrir a passagem secreta. Empurre as duas primeiras estantes para a direita.

Isso fará com que o quadro revele uma *serpent stone*. Pegue-a e entre na porta dupla, você estará no 2º andar do salão principal. Na próxima sala, pegue o is-



queiro (*lighter*) perto da máquina de escrever e o arquivo *Secretary's Diary A*.

Você poderá deixar alguns itens sobressalentes no baú, mas leve obrigatoriamente o isqueiro. Volte pelo corredor, abaixe a escada pela parte central e desça por ela até o 1º andar, seguindo até a porta dupla que você não abriu no início do jogo, no corredor do *licker*. Depois de



entrar, pegue o arquivo *operation report* à direita na entrada da sala.

Entre na saleta e use o isqueiro para acender a lareira e pegar a segunda *red jewel*. Depois vá para a sala onde você tinha pegado o isqueiro e saindo pela a outra porta você estará em outro corredor, haverá um policial, mas passe direto e entre na porta à esquerda. No próximo corredor não entre na 1ª porta siga pela esquerda e examine o corpo do policial, pegue a munição para a handgun.

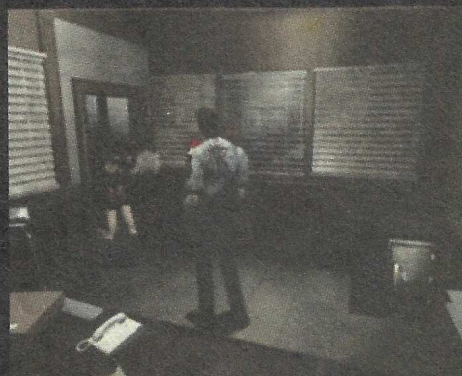
Continuando pelo corredor, os corvos vão quebrar as janelas. Não perca tempo nem energia, entre na porta final. Deixe o helicóptero quieto vai para as escadas e desvie-se dos zumbis lá embaixo na rua, entrando na porta não abra a que tem à sua frente. Pegue a *valve handle* no chão.



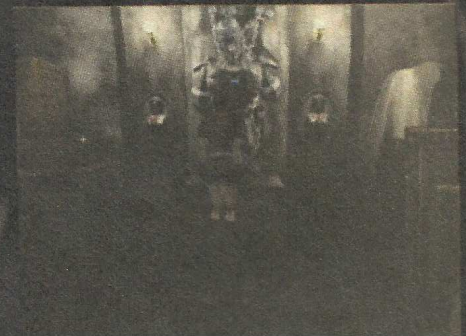
Volte para o helicóptero, entre pelas grades e use a *valve handle* no orifício debaixo da caixa d'água.



Depois de apagar o fogo, pegue a caixa de munição para handgun na cabine do helicóptero, volte pelo corredor dos corvos e entre pela porta azul, há um *green herb* em cima e mais dois em baixo das escadas. Entre na sala ao lado e mate o zumbi e abra o cofre com o código 2236 (para Playstation e PC) ou 4542 (para N64), pegue as granadas de ácido (*acid rounds*) para o grenade launcher e o mapa *police station map*.



Volte para o 2º andar, entre na sala com a máquina de escrever e pegue as *red jewels* no baú. Volte para o corredor onde havia um zumbi policial, o fogo se apagou e você já pode entrar na porta à direita, após o helicóptero. Coloque uma jóia vermelha em cada estátua e pegue a *blue stone* e a *diamond key* ao lado das estátuas.



Volte para o salão principal, no 1º andar e entre na porta dupla. Siga até o corredor que leva às escadarias e abra com a *diamond key* a porta do fundo. Mate cinco zumbis com o *grenade launcher* e use o *lockpick* para abrir uma das gavetas para poder pegar o *plastic bomb*.

No outro lado está o *film*. Entre pela outra porta e irá encontrar o policial que estava ferido, ele vai se levantar e você deverá atirar nele, pegue o detonador sobre a mesa e siga pela sala e pegue o arquivo *memo to Leon* sobre a mesa e uma caixa de munição handgun onde o policial estava na primeira vez, após ter saído entre pela porta menor passe direto pela porta dupla azul e você vai dar de cara com 6 zumbis.

Siga o corredor e pegue o *green herb* em cima do banco de madeira, siga pela direita e entre na porta, neste corredor há alguns zumbis para matar, entre na 1ª porta. Pegue o fio (*cord*) sobre a mesa e a *eagle stone* na estante.



RE02 - DETONADO

Quando sair da sala um licker que-brará o espelho, não pare. Saia, se-guindo para a esquerda do corredor, entre na 1ª porta à direita e pegue a caixa de munição para handgun e saia. Volte para o salão principal e suba para o 2º andar, siga para o corredor do heli-cóptero. Combine o *detonator* e o *plastic bomb* para obter o "bomb & detonator", use-o no canto do buraco que o helicóp-tero fez.



Prossiga pelo corredor que foi aberto. Você encontrará o senhor Brian Irons, chefe de polícia da *Raccoon City*. A loira morta sobre a mesa é a filha do prefe-ito. Entre pela outra porta da sala. Na sala escura entre pela porta com corti-na e aperte o interruptor para acender a luz. Pegue o *secretary's diary B* sobre a mesa à esquerda e vá para o fun-do. A garotinha Sherry Birkin tentará sair correndo. Pegue a *first aid spray* no baú do fundo da sala e volte para a sala do chefe de polícia. Não há mais ninguém lá, mas a *heart key* (é uma das várias *precinct key* do jogo, tem formato de coração) está sobre a mesa.



Na cadeira do Senhor Irons estará o seu diário. No quadro ao lado vai ter um botão que se acionado irá revelar um switch que ainda não está dispo-nível. Voltando para o 1º andar vá pela sala do cofre e siga pela porta normal onde terá um cadáver. Use a *heart key* na outra porta, da esquerda.

Imediatamente você verá dois *green herbs* e continuando no corredor ha-verá um painel na parede da direita. Use o *cord* para as janelas se fecha-rem. Desça para o andar inferior mas tome cuidado com os cães, mate-os de longe e depois entre na porta du-pla à direita para poder pegar o *Police BI Map* e um *green herb*.



Olhe para o painel na parede. Você deve fazer o ponteiro ficar no 80. Para isso, siga a seguinte ordem: cima, baixo, cima, baixo, cima. Isto ativa o sistema de leitura do cartão na porta ao lado. Saindo por essa sala você deverá en-trar na porta dupla da esquerda. Terá outros malditos cães para matar. Se você for rápido o bastante poderá entrar pelo bueiro antes do ataque dos malditos. Entre pela porta prateada e você verá um baú com um *save point*. Deposite o que você quiser nele e saia, lá fora você encontrará Sherry, que ainda está pro-curando pelo seu pai. Ela entrará por uma passagem muito estreita por onde Claire não poderá segui-la, agora você controla Sherry. Desvie dos cachorros, mas se for ferido use o único *first aid spray* que você tem. Na 1ª bifurcação, se seguir para baixo encontrará uma sala com uma *grenade rounds*, mas só que Sherry não poderá usar mais irá entregar para Claire.



Pelo caminho da esquerda terá mais uma sala com um switch e na parede terá o *sewage disposal map*. Terá que descer

pelo canto esquerdo até encontrar umas caixas encontrando empurre a 1ª para esquerda até encostar-se à parede, en-tão suba na caixa do meio e empurre-a para a direita depois suba na última cai-xa e empurre-a para a parede para poder alinhar as três caixas. Volte por onde você desceu e no painel



com o botão brilhando, ative o switch para que a água possa subir, o que você acabou de fazer com as caixas foi uma ponte para poder atravessar para o ou-tro lado onde Sherry encontrará a *club key*. Pegando a *club key* volte para o elevador porque como Sherry não con-seguiu encontrar seu pai e não conse-gue voltar terá que fazer outro cami-nho. Ela jogará a chave e a munição depois de pegá-los vai até a sala com o baú e leve o *isqueiro (lighter)* contigo. Suba e volte para o subsolo da R.P.D., use a *grenade rounds* e mate os dois lickers que estarão lhe esperando. En-tre no necrotério - é aonde tem uma porta dupla com uma luz vermelha em cima - e pegue o *red card key*.



Saia da sala o mais rápido possível. Siga até a porta que precisava do cartão do lado daquela porta que tinha o switch de 80, nesta sala há duas munições para a handgun e para a besta, a *bowgun bolts*, e ainda tem um armário que terá um *side pack* e uma *machine gun*. Com o *side pack*, você carrega mais dois itens e a *machine gun* é uma super metralhadora que ocupa dois slots no seu inventário. Agora pegue a *machine gun* e volte

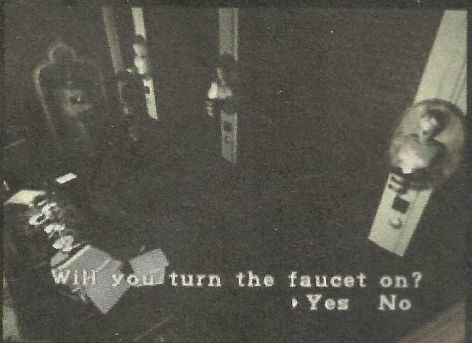
para o 1º andar do departamento. Entre pela porta atrás da escada.

Pegue o *ink ribbon*, *acid rounds* e o diário do vigia, saia e vá em direção ao salão principal. Ao sair pela porta azul siga pelo corredor do lado direito. Abra a porta verde no fim do corredor.

Mate o *licker* dentro da sala usando o



acid rounds. À esquerda terá um forno, acenda-o com o isqueiro, após isso acenda o busto da estátua do meio na parede ao lado, depois a da direita e, por fim, a da esquerda.



A engrenagem *golden cogwheel* que está no quadro irá cair, pegue-a. Há um filme também, depois que você já pegou os itens vá à direção do salão principal e entre pela porta dupla até as escadarias no 2º andar, ao invés de subir as escadas entre pela porta que tinha duas *green herbs* embaixo da escada. Siga pela sala até os fundos para chegar num pequeno corredor com luz vermelha que você deverá revelar os filmes. Aproveite o baú para deixar o isqueiro e pegue a engrenagem e o *crank*. Vá para a biblioteca e entre na porta que fica no topo da escada. Use a *crank* no buraco na parede e suba pela escada.

Coloque a engrenagem no mecanismo e



ative o botão. Será aberta uma pequena passagem dentro da parede e, nela, estará o 2º pedaço da *blue stone*. Depois de pegá-lo, volte para a biblioteca e saia pela porta dupla, passe pelo baú e pegue a *serpent stone*, a *eagle stone* e também combine as duas partes que você tem da *blue stone* para poder obter a *jaquar stone*. Vá para a sala do chefe de polícia (depois do helicóptero, à esquerda). Chegando na sala você encontrará Sherry outra vez. Se você não tiver apertado o botão atrás do quadro esta é a hora, coloque as três pedras na abertura para abrir uma passagem.

Pegue o arquivo *mail to chief* que está no



chão. Vá para o próximo corredor e desça pelo elevador. Claire ouve um grito e a ação acaba sendo interrompida, porque você irá ver uma cena muito sinistra em que um monstro ataca o chefe Irons injetando pela sua boca uma espécie de verme. Depois disso, prossiga e entre na porta no fim do corredor. O chefe Irons estava esperando para falar que a *Umbrella* acabou com toda a sua cidade, na metade da conversa ele sente uma dor no peito e depois de alguns minutinhos é rasgado por uma criatura muito estranha.

Pegue os *acid rounds* na sala e desça o mais rápido possível porque chegou a hora do 1º desafio, equipe o *grenade launcher*



com o *acid rounds* para poder matar o monstro que logo aparecerá.

Basta dar apenas seis ou sete tiros. Dica: não perca tempo matando as larvas no chão. Volte para a escada de onde veio, volte para o lugar onde encontrou Sherry e depois de comunicar-se com Leon des-

ça para onde você matou aquele terrível monstro. Não corra muito para Sherry não ficar para trás. Você deve pressionar o botão na parede e subir pela escada que você ativou.

Esse é o caminho para o esgoto. Pelo



caminho você verá um zumbi. Sherry ficará com medo e Claire irá espantá-lo para longe, quando as duas encontram um lugar mais tranquilo para descansar Sherry será sugada por um bueiro e novamente você terá que a controlar. Mas dessa vez é muito fácil, é só você entrar na 1ª porta que encontrar, mas nessa área não há nenhum item que Sherry possa pegar, entre na grade da parede e sairá em uma tubulação. Saia rapidamente pelo lado oposto, evitando que as baratas gigantes façam alguma coisa com você, logo após isso você encontrará no chão o *wolf medal*.



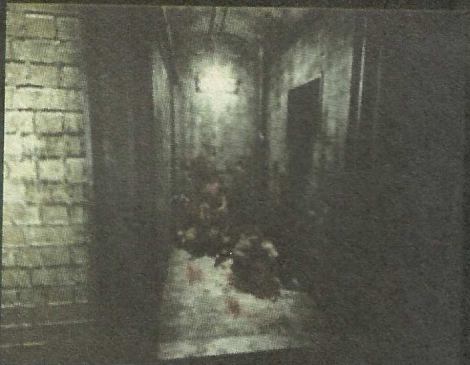
O chão irá se abrir e Sherry cairá de uma grande altura e acabará desmaiando com a queda. De volta a Claire, dirija-se pelo esgoto para o lado oposto, na porta XD-R, dentro da sala pegue uma caixa de munição para a *handgun* e o arquivo *sewer manager fax* sobre a mesa, o *ink ribbon* do lado do *save point* e um *first aid spray* no armário. Abra o baú e pegue a *valve handle* e o isqueiro, abra também a passagem para o depósito (*warehouse*) usando o *lockpick*.

RE02 - DETONADO



Will you use the lockpick?
Yes No

Agora você deve descer pelas escadas e irá encontrar o zumbi enjoado e algumas grenade rounds dentro do armário. Volte e desça pelo elevador ao lado da escada que você acabou de subir, sairá em outro corredor estreito. Do lado oposto haverá outro elevador mais que não esta acessível então entre à direita na 1ª bifurcação e pegue o *sewer map* na parede, quando entrar na água siga até o fundo para poder pegar o *flame rounds* que está nos corpos da esquerda.



Vá pelo lado oposto, tomando cuidado com as aranhas gigantes e na próxima área corra para evitar as peludas e entre pela porta. Agora é a hora mais importante, quando você está prosseguindo é surpreendido por uma loira, ela é Annete Birkin que é uma funcionária das corporações Umbrella. Claire lhe conta que não é nenhuma espia e que Sherry está em perigo. Annete fala que o Willian está atrás dela, mas depois do papo e do video use a valve handle no tubo para transformar a plataforma em uma ponte.

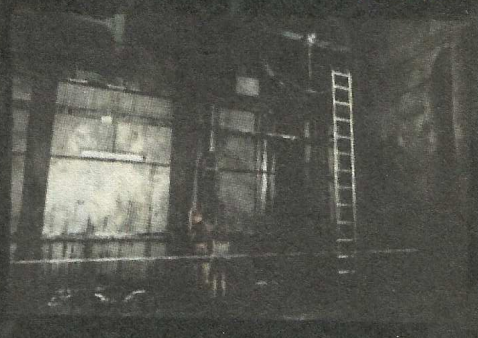


Atravessando para o outro lado você poderá pegar dois green herbs e flame rounds e também há uma máquina de escrever. Quando pegar os itens use a valve handle novamente para poder subir. No final, Claire vê Sherry, mas o seu grito acaba incomodando um dos moradores dos esgotos. Agora você deve fugir dele até chegar em um local no qual tem uma luz vermelha e na parede esquerda haverá um botão. Aperte-o para poder derrubar o cilindro de gás. Agora é só esperar o *aligator* morder o cilindro e dar um tiro certeiro.



Vá ao encontro de Sherry, mas antes desligue a trava eletrônica. Claire irá tentar acordar Sherry mas, inesperadamente, uma larva aparecerá atrás dela só que Claire não verá, Sherry fala pra Claire que está com dor de barriga. Pegue a *wolf medal* do lado esquerdo de Sherry e suba pela escada pelo lado direito da sala para atravessar a plataforma e suba para o lado esquerdo. Você achará a *eagle medal* do lado de um corpo e o arquivo *sewer manager diary* no banco. Novamente você terá que descer pelo lado esquerdo porque há uma escada que leva à tubulação de ar, mas tem só um pequeno probleminha: o ventilador está ligado. Calma, é fácil, é só usar a valve handle no buraco que está à esquerda que ele automaticamente se desligará.

Agora é só subir e ficar tranquilo, por-



que não tem mais aquelas nojentas ba-

ratas nem aranhas. Tem só um problema, os *zumbis* chegaram. Desvie-se deles *correndo*, mas lembre-se, não seja muito *rápido* porque Sherry ficará para trás. Agora vá até o painel perto da *cortina d'água* e coloque a *wolf* e *eagle medals*.



Entre pela porta e atravesse pelo corredor, siga pela direita do bondinho e ligue a energia, então volte e embarque junto com a Sherry. Do outro lado há um lançador de flare, use agora o isqueiro para acendê-lo e iluminar o caminho. Olhe para o lado direito para achar a *weapon box key*. No próximo corredor siga pelo lado esquerdo e mate três zumbis para poder pegar a *sparkshot*, ela ocupa dois slots igual à *machine gun*. Volte para matar mais um zumbi e seguir pelo próximo caminho, que é um corredor que também possui duas passagens, e a da direita possui dois green herbs e o da esquerda leva para a próxima área. É mais um save room. Há um *ink ribbon* do lado da máquina de escrever, duas flame rounds e uma grenade rounds. Agora guarde o lighter, a valve handle e a weapon box key no bau e leve o grenade launcher equipado com flame rounds e acid rounds. Pegue o mapa dos arredores na parede.



Entre no vagão e pegue mais um flame round e a *control panel key*, saia do vagão e use a control panel key no painel

ao lado e aperte o botão. Assim, você ativará a descida da plataforma que é mais ou menos uma espécie de elevador. Quando Sherry deita no banco pra poder descansar, de repente ouve-se um barulho do lado de fora. Saia e você irá enfrentar William Birkin, o inventor do terrível G-virus. Use o flame rounds contra ele e fique longe porque ele só vai morrer depois de uns oito tiros.



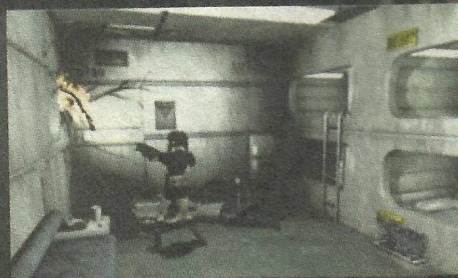
Depois disso, volte para o vagão. Você vai ver uma animação em que você estará no laboratório e Claire dará sua jaqueta para Sherry, porque ela já está muito mal e você tem que fazer algo antes que o vírus se alastre pelo seu corpo, na sala há uma máquina de escrever e um baú e alguns itens: acid, flame e grenade rounds e, lógico que não poderia faltar, o ink ribbon, ao lado da máquina. Depois de pegar todos os itens saia da sala e vá pela esquerda, atravessando a porta você seguirá pelo corredor azul. Você encontrará uma porta congelada.



Nessa sala, pegue um first aid spray e a capa do fusível (*fuse case*). Use-a na máquina ainda na mesma sala e um mecanismo será ativado, agora você obteve

o *main fuse*. Volte para a sala central para usar o main fuse na máquina para a energia voltar.

Continue seguindo pelo corredor vermelho até chegar em duas portas: a da esquerda que está trancada pelo lado de dentro então você tem que entrar pela porta da direita. Nessa sala pegue os arquivos *lab security manual* e *user registration* que nele possui o código para se registrar, e tem grenade rounds no armário e também há blue bush no chão se caso você for envenenado. Vai ter um computador nele, você deve ativar o programa anti B.O.W. repare que há uma planta no canto da sala. Use o grenade launcher equipado com flame rounds para poder matá-la, mas se ainda estiver com o isqueiro, basta botar fogo nela.



Siga pelo tubo de ventilação e dará de frente com dois lickers, bem mais fortes que os anteriores. Use o grenade rounds e destranque a porta. Saia rápido, aperte o botão para abrir a porta à esquerda e afaste-se imediatamente para a direita. Agora, dois monstros plantas irão atacar você; não chegue muito perto porque se não eles o envenenarão com o seu nojento cuspe. Mas calma que um tiro de flame rounds pode dar conta dos dois e é só entrar pela porta que eles estavam bloqueando.

Lá há dois green herbs, você pode matar a planta caso estiver com pouco sangue ou se tiver com uma boa energia basta se desviar para poder descer as escadas, quando descer as escadas entre pela porta e aproveite e equipe seus acid rounds porque irá cair em sua frente um licker. É só acabar com ele rapidamente, mas só que o licker tem mais dois irmãos. Faça a mesma coisa com eles.

Quando achar um computador à sua esquerda, pegue o mapa do laboratório. Vá pelo corredor da esquerda para o último baú que tem no jogo, agora pegue a weapon box key e continue pela porta da direita e entre na gigante porta P-4. Use sua w. box key no armário que está com uma luz acesa em cima para poder conseguir mais duas grenade rounds e mais um first aid spray. Agora entre pela porta automática à esquerda, mas tome cuidado com o zumbi, você só deve se desviar e entrar pela outra porta automática, nessa há vários zumbis, caso seja necessário mate uns dois ou três, mas é só usar o acid rounds e pegue o *lab key card* que está sobre um balcão.

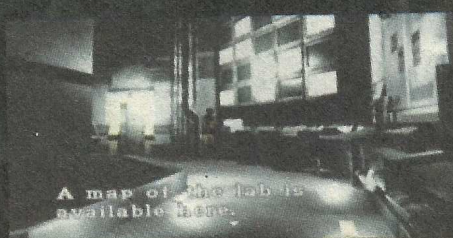
Não se esqueça desse lugar. Quando sair,



irá encontrar outra vez Annete Birkin e agora ela está muito mais furiosa porque quer se vingar da morte de William, mas não foi necessário, porque William surge atrás dela e a espanca sem dó. Antes de morrer, ela lhe dará o arquivo *vaccine synthesis* que ensina a mudar o processo de desenvolvimento do G-virus que poderá salvar Sherry. Finalmente está na hora de ir para o corredor dos ovos, dentro da sala encontrará uma mariposa gigante. Apenas dois tiros você consegue derrubá-la (mas não há necessidade de matá-la).

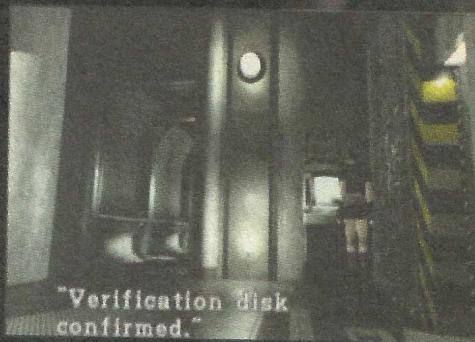


Siga para o fundo da sala e mate as larvas em cima do teclado e, no computador, digite GUEST para PC e Playstation ou digite NEMESIS para Nintendo64. Agora você tem 24 horas para poder acessar os computadores do laboratório. Volte na direção da sala de segurança, o sistema de autodestruição do laboratório foi ativado a pouco tempo, Claire vê Leon.



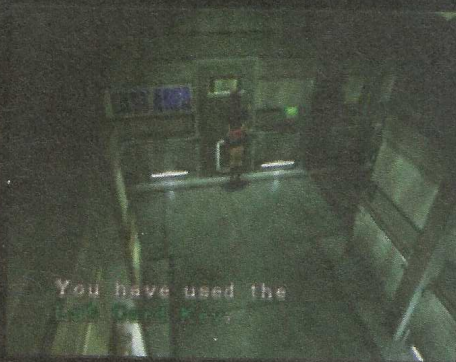
RE02 - DETONADO

chegando ao laboratório por um dos monitores, imediatamente se comunica com ele por um rádio e diz para ele tomar conta de Sherry. Continue pelo próximo corredor voltando aquela escada que dava de volta ao andar de cima. Há mais alguns lickers para você matar, lá na área oeste há mais dois monstros plantas esperando por você, então use o flamé rounds e na sala central você tem que pegar o caminho azul e usar na porta que está na sua frente o *red card key* para poder entrar.



Siga pelo corredor e entre pela porta para chegar em uma nova área. Aperte o botão para chamar o elevador e você terá

5 minutos antes da autodestruição. Mas logo vai ver que tem algo de errado com o teto. É William Birkin, que quer acabar com qualquer um que encontrar em seu caminho. É só manter distância e atirar com a grenade launcher. Nunca dê mais que um disparo por vez, ou então ele o pegará. Atire apenas uma vez e corra.



Dentro dessa sala pegue o *vaccine cartridge* que está do seu lado esquerdo e também pegue o *grenade rounds*. Há cinco zumbis nessa sala, então, você deve matar todos e iluminar o lugar. Coloque o *vaccine cartridge* na máquina e ative o painel *V.A.M.*

Acabando com esse processo pegue de volta o *vaccine cartridge* que acabou virando a *base vaccine* e ainda nessa sala você deve pegar o *MO DISK* à direita do painel que está escrito *V.A.M.*



Depois de alguns disparos, ele vai se transformar em um animal.



Aí, sim, você pode sair. Tente abrir novamente a porta ao lado e desça outra vez ao andar inferior porque tem mais inimigos pela frente, entra novamente pela porta P-4 e leve a *Base Vaccine* até o computador que fica no canto da sala e você tem que usar nele, porque o computador vai ativar os sistemas e transformar a *base vaccine* em *vaccine*. Com a vacina pronta, volte e use o *MO DISK* no computador que fica ao lado da gigante porta que está no seu lado direito.



Ele ficará mais rápido e pulará de um lado para o outro, em cima das estantes com os estranhos tubos. Espere-o pular de volta ao chão, mas cuidado! William tentará pegar Claire, então, quando ele saltar, imediatamente saia do caminho, vire e atire. Corra de novo até ele subir nas estantes. Repita isto até acabar com o monstro. Depois que William morrer, corra para o elevador. Agora é só curtir o final...



Cenário Leon

Por Alex Fernandes

Tente gastar menos munição possível, você deve tentar desviar-se ao máximo dos mortos pelo caminho. Quando passar pelo portão vire à direita, mas tome muito cuidado porque haverá mortos por aí também. Pegue a *cabin key* na pequena sala ao fundo.



Agora entre pela porta perto do baú para chegar na parte de cima da sala principal, faça com que Leon abaixe a escada e vá para a outra extremidade. Derrube todos os mortos pelo caminho para você conseguir pegar o *unicorn medal*, que está na parede mostrada na imagem abaixo.



munição para a *handgun* e volte para a porta. Você verá outro helicóptero que vai soltar uma cápsula sobre a delegacia, aí o teto irá cair e bloquear o caminho. Pegue a *shotgun* e prepare-se. Agora você irá enfrentar nada mais nada menos do que o Mr.X. Não deixe ele se aproximar de você para não ser esmurrado. É só dar uns tiros de *shotgun* e irá ao chão. Daí é só revistá-lo para poder pegar munição.

Vá pelo outro lado e entre pela porta. Tome cuidado com um morto no recinto, perto da máquina de escrever, você pode pegar munição para a *handgun* e um *ink ribbon* e saia pela porta anterior. Mas se você pode sair pela outra porta irá ter uma grande surpresa. Logo quando você sair irá aparecer em sua frente quatro zumbis. Tente esquivar-se de todos até chegar na escada.

Depois que você pegar o *unicorn medal*, use-o na fonte, no andar de baixo, para pegar a *spade key*. Mas, cuidado para não se esquecer de pegar a *shotgun* e também um *ink ribbon* perto da máquina de escrever. Volte aonde você matou os corvos e entre pela porta que você destrancou porque tem três *green herbs*, você poderá pegá-las e combiná-las entre si para poder economizar slots para os outros itens. Quando você entrar na porta de baixo, aproveite e pegue munições no corpo do policial que está morto.



Depois disso, você verá mais um vídeo e logo em seguida entre na porta à sua frente. No corredor haverá corvos, acabe com todos. Caso você lembre o que foi falado no início, era para guardar munição e pegar mais no corpo do policial que está caído, mais a frente terá uma porta. Destranque-a e siga para outra no final do corredor. Depois que você passar pela porta terá 2 *lickers*.

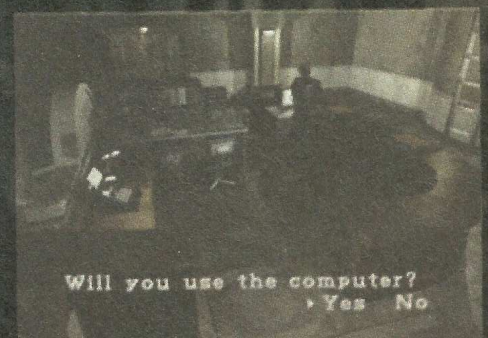
Não faça nada, apenas entre pela porta ao lado do *licker* da foto. Nessa sala com o baú, você pode pegar o *secretary's diary A*, munição para a *handgun* e um *ink ribbon* sobre o balcão. No sofá ainda tem a *small key*.



Quando entrar na sala vá pegar a *Valve Handle* que está guardada no armário, daí você já pode aproveitar e passar na saleta do cofre e use a combinação 2236 para Playstation ou PC ou 4245 para N64 para poder pegar a *Shotgun* e o *Police 1F Map*. Também tem munição em cima da mesa e um *green herb* atrás da mesa.

Vá ao corredor ao lado do helicóptero caído e use a *valve handle*. Pegue a

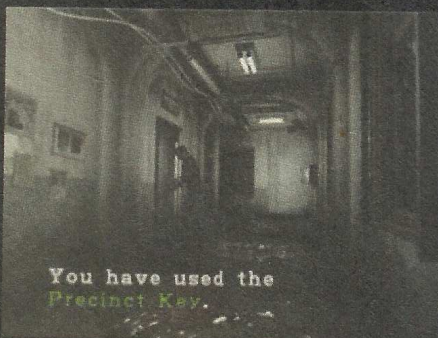
Agora vá para o corredor onde estão os *lickers* e use a *shotgun*. Entre pela porta depois do bico do helicóptero. Pegue a munição para a *shotgun* e o *ink ribbon* no vaso preto que está na sala e, mais para o fundo, pegue a *blue card key* que está sobre as caixas. Quando você sair um *licker* vai detonar o teto de vidro. Mate-o. Saia e siga para a sala principal, até o computador, para destrancar as portas.



Will you use the computer?
• Yes No

RE02 - DETONADO

Entre pela porta dupla do lado esquerdo, mate os zumbis e pegue o *memorandum* no banco. Deixe tudo que você não vai usar no baú; fique apenas com as armas e a *small key*. Na gaveta mais ao fundo, pegue a munição. Depois tem uma porta que se você seguir irá encontrar um cadáver que, se revistá-lo poderá pega munição para handgun. Entre na 1ª porta do corredor.



Pegue o *patrol report* na prateleira que tem um monte de arquivos, no armário amarelo um ink ribbon e mais ao fundo da sala, um first aid spray e munição para handgun em cima de uma estante. Saia e vá direto para o final do corredor. Quando dois policiais mortos pularem pelas janelas, entre pela porta dupla ao lado.

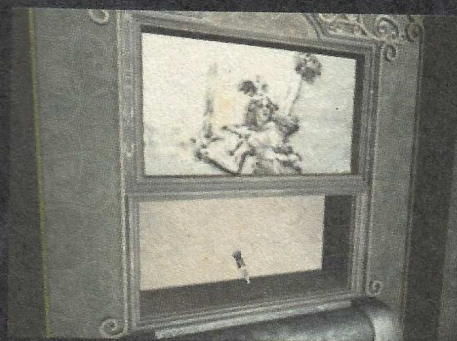


Na mesa perto do quadro negro terá o *operation report*. Na outra sala, use o *lighter* na lareira para pegar a *red jewel*. Agora volte e siga para a porta que tem no final do corredor. Debaxo da escada tem duas *green herb* e, perto delas, uma porta de acesso ao *dark room*. Pegue o *operation report 2* sobre a mesa e munição dentro de duas gavetas do armário perto do baú. Salve e limpe seu inventário. Suba a escada mais à frente e você verá uma estátua e uma porta trancada. Empurre as estátuas até que estejam com os rostos voltados para a do centro. Essa vai soltar a *red jewel*. Pegue uma caixa

de munição atrás da estátua central e entre na porta ao lado. Siga correndo e entre na sala da S.T.A.R.S. para pegar o *Chris's diary* sobre a mesa. Perto da estante com troféus tem uma mesa com munição ao lado. Pegue também a *magnum* em um armário de metal que fica ao lado da porta.

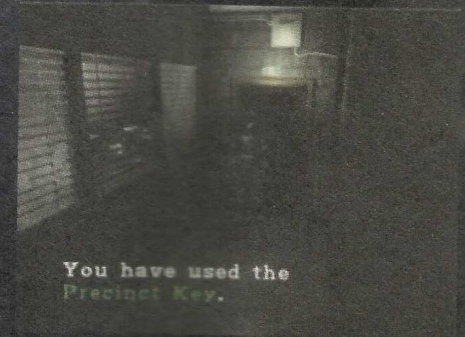


Vá para o fim do corredor. Você verá Sherry, que sairá correndo. Pegue a *diamond key* e munição para a shotgun na porta ao lado do buraco de onde a menina entrou. Quando voltar você verá Claire. Agora você deve sair ao lado do corredor, na biblioteca. Suba as escadas, passe pela porta e vá para o fim do corredor. O chão se romperá. Depois que você cair, acione o interruptor vermelho que fica piscando. Uma estante irá abrir caminho. Posicione as duas primeiras



estantes para a direita. Um compartimento irá se abrir. Pegue o *bishop plug*.

Saia pela porta abaixo da escada e volte aonde você pegou o *blue card key* mas, antes, pegue as *red jewels*. Coloque as jóias nas pequenas estátuas laterais e pegue o *king plug*. Vá para a porta no fim do corredor do *dark room*.



Mate os zumbis e pegue munições e também um filme. Revele-o no próprio *dark room*. Na sala adiante, acabe com o *policial zumbi* e pegue a *heart key*. Saia pela porta do outro lado da sala, mas antes pegue a *small key* sobre a mesa e munição para a handgun no armário de metal. Vá para onde você encontrou Claire e, em uma gaveta, terá partes para a handgun. Combine-as para melhorar sua arma. Volte para a sala onde está o cofre. Siga para o corredor que tem um policial morto e use a chave na porta da foto.



Mate os zumbis e desça pelas escadas. Na parte de baixo, entre na porta dupla ao lado direito e pegue o *police map B1*. Ao lado há um mecanismo. Faça a seguinte seqüência no painel: cima, baixo, cima, baixo, cima. Saia da sala e entre no estacionamento (com a placa *parking*) no fim do corredor, do lado direito. Empurre o carro com a ajuda de Ada Wong e pegue o *green herb* do outro lado do estacionamento. Ada sai em disparada. Pegue o filme sobre a mesinha.

Siga em frente e você encontrará Ben Bertolucci. Ada some novamente e você verá um mapa que lhe dirá aonde tem que ir. Pegue a *manhole opener* que está

no armário ao lado. Agora saia e entre na 1ª porta que você tinha ignorado no começo deste corredor. Dentro da prisão, mate os dois cachorros ainda presos e só então apanhe a red herb. Vá para o bueiro e use a manhole opener.

Lá embaixo, pegue a munição para a shotgun. Volte e, pela porta do outro caminho, você vai encontrar um mapa (S. Disposal Map) que fica na parede. Depois disso, desça os degraus e alinhe todas as caixas em linha reta, pois só assim você poderá atravessar. Acione o botão no painel para poder inundar a parte de baixo do recinto e poder continuar para o outro lado, vá imediatamente para lá e pegue a club key.

continue até ultrapassar a porta dupla azul que está perto do cofre. Vire à direita e entre na porta que tem no final do corredor. Haverá mais três portas. Na 1ª você encontrará um first aid spray, mas ainda não o pegue; pegue primeiro o hook plug que está na estante.

No esgoto, passe correndo pelas aranhas. Quando subir, entre na primeira porta que avistar. Nessa sala tem uma blue herb e um ink ribbon ao lado da máquina de escrever, daí é só pegar os dois plugs no baú e correr para a próxima porta. Vá até o painel que fica do outro lado da porta e coloque os plugs.

Volte para onde você pegou o pingente de Sherry. Ada jogará a chave e a munição para Leon e irá embora. É quando Claire liga para ele e fala que vai explodir uma porta perto do helicóptero, você verá pelo mapa onde fica este tal lugar. Volte para a primeira parte do subsolo da delegacia e entre no necrotério usando a club key. Mate os lickers e pegue o red card key que está numa prateleira ao fundo. Depois saia daí em direção à porta com o painel azul.

Quando pegar o spray, um licker virá atrás de você, então fuja. Na porta seguinte há mais munições e outro licker. Agora, perto da porta verde, tem um red herb. Entre e nesta sala você tem que acender o forno. Os bustos são ligados nessa ordem: meio, direita e, por último, esquerda. A golden cogwheel vai cair do quadro. Quando você for pegá-la, Mr. X aparecerá. Fica por sua conta se você acaba com ele ou pega o item e tenta fugir.

Saia da sala e Ada aparecerá. Leon irá ajudá-la a atravessar a passagem de ar acima da porta trancada. Agora, controlando Ada, assista a cena com Sherry. Há duas possibilidades de caminho aqui. No primeiro, entre no elevador.

Nesse painel você tem que passar o cartão para abrir a porta. Lá dentro terá munição para handgun e para magnum, e no armário ao fundo você vai pegar a submachine gun ou o side pack (depende do que você deixou para trás jogando como Claire). Volte para o andar de cima, tem mais zumbis para você matar, e entre na porta ao lado da escada. No 3º armário tem munição para a shotgun e no 4º tem para a magnum. Sobre a cama está o wachtman's diary. Quando sair do quarto, vá ao fim do corredor e

Na volta, no fim do corredor, a mala do Mr. X aparece novamente. Você pode optar em derrotá-lo e pegar as munições que estavam com ele ou então fugir, passando batido por ele.

RE02 - DETONADO

Vá para o helicóptero que está destruído e entre na passagem que Claire liberou com os explosivos. Na sala do chefe Irons pegue o chief's diary sobre a cadeira que está atrás da mesa e entre na outra porta, com uma estátua de tigre. Este corredor leva para uma sala onde você vai pegar o crank e o secretary's diary B, aproveite para voltar com a magnum carregada porque o Mr. X estará novamente lhe esperando no corredor, mas nada que uns quatro ou cinco bichinhos não resolvam.



Agora vá para a biblioteca com crank e suba a escada. Entre na porta e atravesse o corredor para a próxima sala. Use o crank no orifício para abaixar a escada e encaixe a engrenagem junto com as outras. Acione o switch para acionar a passagem para pegar o último plug, o *knigth plug*. Quando descer pela passagem ouvirá um grito, é nada mais nada menos do que Ben, com problemas. Siga para lá através da passagem recém-aberta.



An old dust shoot. Will you jump down? Yes No

Antes de morrer Ben lhe dará uma carta que estava endereçada para o chefe Irons. Ada chegará e lerá a carta com Leon, mas logo em seguida irá embora. É quando Claire entra em contato com eles falando que vai ter que ir por fora do departamento. Depois de tudo isso, volte para o save room perto do quebra-cabeça dos plugs. Pegue os plugs restantes e munição para a magnum, caso os tenha deixado no

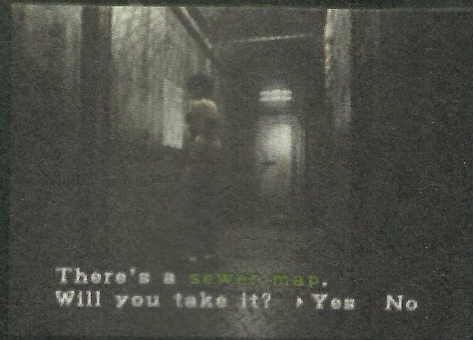
baú. Agora é só entrar na sala seguinte para colocar os plugs e encarar o terrível William Birkin.



Ele não é ágil, mas você também não pode deixá-lo soltar pestes sobre seu corpo. Não é difícil matá-lo, basta uns cinco ou seis tiros de magnum. Apenas lembre-se de nunca deixá-lo chegar perto. Ao entrar pela porta do outro lado, Ada cairá e Leon discutirá com ela. Quando acabar a discussão, entre na porta no final do corredor que está inundado. Nessa sala haverá um baú e uma máquina de escrever, no baú você deve pegar a valve handle e esvaziar o seu inventário, levando apenas a shotgun. No meio da sala, sobre a mesa, você vai pegar o sewer manager faz. Empurre o armário de metal e descobrirá uma passagem.

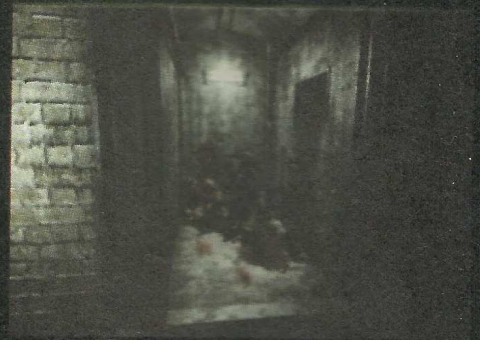


Desça e use o isqueiro na lâmparina do lado direito. No armário de metal tem munição para a magnum e, mais no fundo, tem outra lâmparina. Acenda e pegue a munição para a shotgun. Volte e desça o elevador. Annette diz para em Ada, mas Leon se atira na frente dela e acaba desmaiando. Você irá controlar a senhora Wong novamente. Pegue o sewer map na parede e vá por onde Annette fugiu.



There's a sewer map. Will you take it? Yes No

Subindo as escadas, passe correndo para que as baratas não lhe peguem. Ao chegar do outro lado, Ada é rendida e Annette lhe conta toda a verdade sobre Annette e William Birkin. Depois da cena, desça as escadas. Mas espere, Leon acordou. Vá pelo caminho que Ada fez e suba na parte que está seca para poder pegar a small key e a wolf medal.



Agora volte para o local onde você foi baleado e entre no elevador do lado oposto de onde veio ele vai levá-lo para uma outra sala que também tem um baú. Dentro de uma bolsa preta na mesa você achará munição para a handgun. Na porta ao lado do elevador você vai usar a small key e, descendo as escadas, você pode pegar munição para a magnum. Do seu lado direito tem um zumbi, acabe com ele e pegue munição para shotgun no armário no fundo. Então volte para o elevador e, quando chegar aos esgotos (perto de onde Ada passou pelas baratas), vá para o lado direito, mas tome cuidado com as aranhas gigantes.



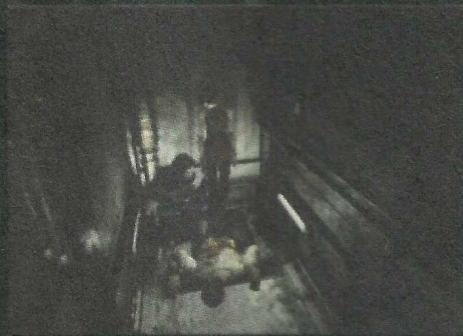
Entre pelo portão ao fundo, e no próximo caminho tem mais duas aranhas que devem ser ignoradas. Vá para o painel que fica perto da pequena cascata para poder usar o wolf medal, logo após suba pelo lugar seco e entre pela porta que tem uma blue bash, caso tenha ficado envenenado. Use a valve handle no orifício abaixo da luz piscando e, após atravessar a ponte, use a valve handle novamente. Entre na porta a seguir. Ela leva a outro corredor, que irá terminar num lixão. Então, dentro da água, no lado direito, terá um ink ribbon. Quando chegar até Ada, Leon começará a passar mal e ela lhe fará um curativo. Quando os dois subirem as escadas, vire para a esquerda e pegue a eagle medal no corpo e, no painel, o S. manager's diary.



Vá depois para o outro lado e use a valve handle para o ventilador parar. Suba as escadas e vá para o painel no lugar que você colocou a wolf medal e coloque a eagle medal. Agora, entre pela cortina d'água e entre na porta seguinte, você deve ir para o painel ao lado e apertar o botão para o bondinho voltar. Depois, é só entrar nele e esperar. Uma mão irá atravessar o metal e derrubar Ada. A poeira que cai do teto determina onde a mão irá atacar. Saia debaixo e corra para qualquer lado e sempre em seguida dê um tiro. Depois de algum tempo, a mão sairá rapidamente, derrotada. Quando você sair do bondinho, vá até o lançador de flare que está do lado esquerdo e use o isqueiro para clarear todo o lugar, para poder encontrar a weapon box key.



Pegue-a e entre na porta do outro lado do corredor; acabe com todos os zumbis do lado esquerdo e nos corpos pegue as partes para equipar a shotgun.



Agora vá para o outro lado e entre pela porta. Haverá mais um corredor e mais zumbis, mate-os e pegue as duas herbs que estão no lado esquerdo. Continue pela direita onde tem a saída e uma sala com um baú. Ada ficará mexendo no painel, então, descarregue tudo que você não for usar. Ao lado de Ada terá munição para a magnum e para shotgun, e tem uma garrafa de spray no armário que está perto da porta. Passando a porta, pegue munição para handgun perto de um latão que está virado. Do lado direito da porta pegue o factory map e desça pelo elevador e entre na porta.

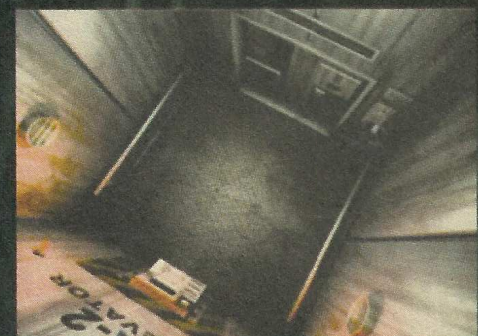


No fundo, sobre o painel, terá a C. panel key. Depois de pega-la, dê uma olhada no monitor. É o Mr. X novamente. Acabe com ele, sempre lembrando de nunca se aproximar, depois reviste seu corpo. Saia e volte para onde Ada ficou. Use a control panel key no painel. Agora será preciso encarar William Birkin no elevador de carga. Tome muito cuidado quando ele abrir os braços. Atire nele com a magnum uma vez e corra, como sempre, usando o espaço em volta do elevador.



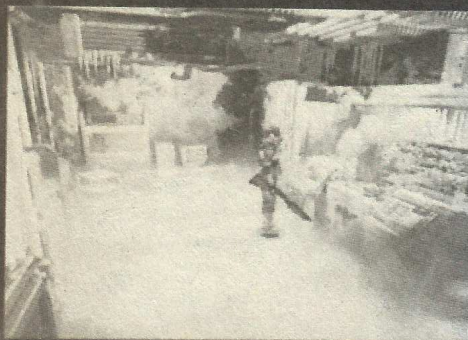
Quando ele cair, novamente você tem que entrar no vagão. Após a cena, entre pela abertura de ar atrás do vagão. Leon não vai conseguir voltar para o elevador, então, vá em frente. Agora tem duas portas, só que uma delas não abre porque é um elevador. Siga os cabos que estão espalhados pelo chão e você irá parar em uma porta dupla de metal que é por onde você tem que entrar. Logo atrás da porta tem uma caixa e atrás dessa caixa tem um baú com green herb. Empurre a caixa até o elevador e faça o descer. Leve a caixa para o final do corredor da foto. Empurre a até ficar próxima à outra caixa. No outro corredor, com um cadáver, você poderá adquirir o P-epsilon report, e mais no fundo tem munição, ink ribbon e uma máquina de escrever (não é nada mal salvar o jogo agora). Vá para o corredor ao lado e desça o elevador com alguma arma boa na mão. Você dará de frente com dois lickers, detone-os e abaxe a alavanca.

Volte para onde você caiu e entre pela porta do elevador. Haverá dois painéis, um ao fundo e o outro ao lado. Acione o do lado.



Quando terminar com os zumbis, vire à direita. Chegando na sala central pegue o caminho azul e, quando chegar numa porta, você tem que ir para a outra que está coberta de gelo que fica no fim do corredor. Tem um spray e um fuse case, então, coloque-o na máquina e obtenha o main fuse.

RE02 - DETONADO

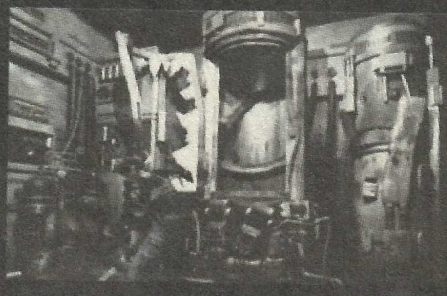


Coloque o fusível na sala central para poder ligar a energia por todos os lados. Agora é só pegar o caminho vermelho. Neste corredor, abra a 1ª porta que aparecerá dois monstros-planta, então vire e entre pela porta no fim do corredor. Acabe com todos os monstros que aparecer.

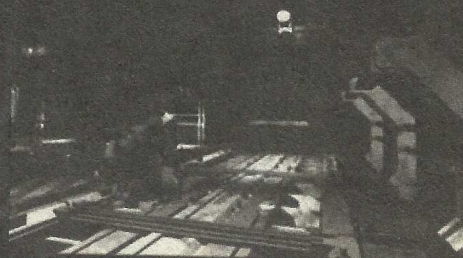
No armário de metal você pode pegar o *flamethrower*, mas só irá conseguir se tiver dois espaços no seu inventário. Em cima do computador você pega o *security manual* e, sobre a cadeira azul, o *user card key*. Volte e vá pela entrada de ar do outro lado da sala, equipe alguma arma boa e acabe com os *lickers*. Após isso, pegue a munição de shotgun no armário ao fundo e um *ink ribbon* ao lado da porta, volte e mate as plantas usando o *flamethrower*. Entre na próxima porta, mas do outro lado também tem uma planta, na frente de duas *green herb*. Mate-a para poder pegar as ervas. Agora, desça pela escada e entre na porta a seguir, é outro corredor, só que nesse tem três *lickers*. Use alguma arma potente e mate-os. Mais na frente tem três *green herb*. Entre na porta no fim do corredor, agora estamos em um corredor circular. Você pode pegar o *laboratory map* onde a luz azul está piscando. Mais à frente há uma máquina de escrever e um baú. Aproveite para esvaziar seu inventário, mas leve a *magnum* e a *weapon box key*. Entre pela porta ao lado e ignore o caminho com ovos, entre pela porta P4 que fica do lado esquerdo e abra a porta do armário que tem luz para você pegar as partes da *magnum*.

Aproveite para combinar com a respectiva arma e ter a *c-magnum*. Depois de feita a combinação entre pela porta automática ao lado, mate alguns zumbis e pegue a *p. room key*, agora saia da sala e vá para o corredor com ovos, você irá enfrentar uma mariposa gigante. Use a própria *magnum* para detoná-la. Vá ao computador e mate as larvas que estão sobre o teclado. Depois, escreva *GUEST* para Playstation e PC ou *NEMESIS* para N64

como senha e aperte Enter. Agora você tem que ir para a sala do lado leste. No caminho, passe pelo baú e tente deixar o máximo de itens que você conseguir, exceto as armas e as chaves. Agora sim: abra a porta com a luz piscando e mate os monstros plantas, acenda a luz e pegue munição para a *magnum* que está do outro lado da sala, saia e abra a porta do lado. Aproveite para se equipar com a *shotgun*, quando você entrar, cuidado com os três *lickers* que estão na sala. Quando você conseguir terminar com eles, aproveite e examine o corpo no final da sala para obter a *submachine gun*.



Volte para o elevador com os dois painéis e suba. Ao chegar, Annette aparecerá e irá xingar Leon de espião e assassino por ter matado William, ela acha que Ada está usando Leon para poder obter mais informações sobre o G-virus, quando de repente Mr. X aparece. Use a mesma tática de sempre, atire bastante com uma arma forte como a *magnum* até o monstro cair. Volte para onde você empurrou a caixa e suba por ela para a plataforma do lado. A *panel room key* vai lhe ajudar a entrar, mas quando você já estiver na metade do corredor, Mr. X aparecerá novamente. Ada Wong o ataca para ajudar Leon, mas sai ferida gravemente. O gigante se desequilibra e acaba caindo de cabeça em um tanque no qual tem ferro derretido. Leon não tem como fazer nada para ajudar Ada. Só assim a ponto de morrer, ela fala o que sente por Leon e acaba rolando o primeiro



e único beijo do game. Agora só resta a você pegar a *master key* perto do corpo de Ada e sair.

Claire pedirá a Leon para cuidar de Sherry, mas não esquite com isso: o mapa irá mostrar onde ela está. Pegue o elevador e vá para o *save room* ao lado do trem de carga. Após cuidar de Sherry, volte para o elevador, vá ao painel do fundo e acione-o. Você vai descer direto para o trem. Quando já estiver dentro do trem e depois que deixar Sherry, vá para o último vagão que você vai encontrar um baú e uma máquina de escrever. Leve a *magnum* e algumas ervas combinadas e deixe o resto no baú. Agora, você tem que pegar a *platform key* que está perto do baú, no chão, e voltar para onde você deixou a Sherry. Você deve sair do trem e entrar no portão ao lado. Aparecerá uma contagem, então suba



as escadas e, do outro lado, você vai pegar o *joint n plug* e o *joint s plug*.

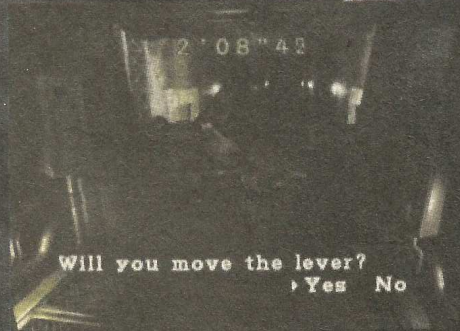
Depois que você pegou os itens, vire-se e vá para a porta mais adiante. Quando colocar os plugs no painel do computador ao lado, a força volta para o trem. Mas Mr. X está de volta, muito mais rápido e violento. Repare que ele só ataca com a mão esquerda, então, é simples: desvie pela direita dele, mas não chegue próximo. Tente segurar a luta um pouco de tempo, atirando sempre que puder, porque no meio da plataforma, no escuro, uma pessoa vai aparecer (Ada Wong, talvez?) e jogará o *rocket launcher* para Leon. Dê um único tiro na direção de Mr. X que ele simplesmente virá pó.

Siga reto pela entrada do trem, mexa no painel do fundo para poder abrir as grades que estão impedindo a partida, volte para dentro e vire à esquerda. Suba a escada para ir à cabine de comandos. Então você deve ir até o manche e empurrar para poder ligar o trem para finalmente voltar.

Mas Claire ainda está lá fora (eu já tinha me esquecido desse pequeno detalhe), ainda bem que ela consegue entrar, porque Sherry ainda está muito mal. De repente, um grande tremor



manda todo mundo para o chão. Claire está com o antídoto que deve salvar a pequena Sherry. É quando Leon fala que tudo acabou, mas Claire fica nervosa, argumentando que tem que buscar seu irmão. O trem não está mais funcionando, o que será que aconteceu? Saia da cabine e vá ver o que está acontecendo. Você deve ir para o segundo vagão,



quando o sistema de autodestruição do trem se ativa e, de repente, você tem menos de dois minutos para sair, só que a porta não está querendo abrir.

Então, faça o seguinte, vá para o último vagão que você verá nada mais nada menos do que o William Birkin. O cara virou um monstro gigante e,



que tinha no rocket launcher. Se não for o suficiente, mais alguns tiros da magnum podem dar conta dele.

Obs: o rocket launcher não é essencial para derrotar o monstro. Com William destruído, volte para o vagão anterior e curta o final completo de Resident Evil 2.



RE03 - PERSONAGENS



Jill Valentine

Idade: 23 anos

Altura: 1,66 cm

Peso: 50 kg

Tipo Sangüíneo: B

Profissão: Oficial da S.T.A.R.S.

Apesar da pouca idade, Jill é um importante membro da S.T.A.R.S. Ela foi um dos poucos sobreviventes no incidente ocorrido no primeiro Resident Evil e, agora, luta para sair viva a qualquer custo de Raccoon City. Isto é, se ela conseguir se livrar de Nemesis.



Carlos Oliveira

Idade: 21 anos

Altura: 1,74 cm

Peso: 80 kg

Tipo Sangüíneo: O

Profissão: Mercenário da UBCS

Não se confunda com a personalidade de Carlos – apesar de parecer imaturo à primeira vista, tem excelente senso de moral e compaixão. Enviado com o grupo de mercenários da Umbrella, ele é encarregado da manutenção das armas, segurança e missões de apoio. Carlos tem um papel vital na fuga de Raccoon City.



Nicholai Ginovaef

Nicholai é um mercenário no sentido integral da palavra.

Enviado pela Umbrella com os outros membros da UBCS, ele sabe que quantos menos de seus colegas retornarem vivos, maior será seu próprio pagamento.

Além de tentar matar seus colegas, o russo está atrás de Jill, com a cabeça colocada a prêmio, junto com os outros membros da S.T.A.R.S., pela Umbrella.



Mikhail Victor

Mikhail é um mercenário que trabalha na equipe da Umbrella responsável pela eliminação dos zumbis de Raccoon City, a UBCS.

Além de excelente combatente, ele tem muita experiência no campo de batalha.

Numa de suas poucas aparições durante o game, Mikhail heroicamente dá a sua vida para salvar Jill e Carlos de Nemesis.



Nemesis

O monstro foi criado por uma divisão européia da Umbrella para eliminar os últimos membros da equipe S.T.A.R.S.

Como Jill e os outros sabem demais, é preciso destruí-los para não delatar ao mundo as aberrações criadas nos laboratórios da empresa.

E Nemesis com certeza está disposto a cumprir sua missão!

RE03 - ITENS

ITENS E ARMAS



Amostra de água – Este item é usado num dos quebra-cabeças mais difíceis do jogo



Medium base – Outra parte que é usada para obter a vacina. É preciso usá-la num quebra-cabeça antes para conseguir combiná-la com a base da vacina



Barra de ferro – Está no *save room* do cemitério. Use-a na lareira. A barra de ferro tem uso apenas nesta situação



Pé-de-cabra – Você o achará dentro do cofre do restaurante. Serve para abrir o alçapão da cozinha, dando acesso ao porão



Óleo aditivado – Pegue-o dentro do laboratório, em que outras substâncias perigosas são armazenadas. É usado na mistura com o óleo



Bateria – Ela é usada para reativar a plataforma. Para pegar a bateria, coloque o compasso na estátua que segurava o livro de bronze



Cabo – Pegue-o no carro, dentro da garagem. É um dos três itens necessários para fazer o trem funcionar



ID do Brad – Pegue-a depois que Nemesis matar Brad. Ela contém uma senha usada no computador da delegacia



Livro de bronze – Está numa estátua a caminho da estação de trem. O livro deve ser usado numa entrada na parede no fim da rua do restaurante



Gema azul – É uma das jóias usadas no relógio da cidade, dando acesso ao trem e ao posto de gasolina. Ela está no departamento de polícia



Mangueira de incêndio – É preciso levá-la para um corredor em chamas e apagar o fogo. Com isto, uma nova passagem fica disponível



Manivela – Serve para abrir a porta metálica da estação de serviços. Você a encontra na área entre o posto de gasolina e o jornal



Engrenagem de prata – Ela está no *save room* que fica no último andar da torre do relógio



Base da vacina – Um dos dois itens usados na fabricação da vacina. Está no terceiro andar do hospital



Fluido de isqueiro – Usado para abastecer o isqueiro. Você o encontrará logo no início do game



Ferramenta – Ela é usada em dois momentos: em conjunto com a manivela, para abrir a porta metálica no posto, e para retirar a mangueira de incêndio de seu lugar original



Óleo – Combine-o com o óleo aditivado. É encontrado no posto de gasolina



Óleo misturado – Resultado da combinação do óleo normal com o aditivado. É o último item necessário para ligar o trem



Fusível – Outro dos itens necessários para ligar o trem. Ele está na casa de máquinas, atrás de uma das portas metálicas



Gravador – Você o pega no hospital, quando estiver controlando Carlos. É usado para abrir a porta ativada pela voz



ID da Jill – Ela apenas ficará disponível se você não quiser lutar contra Nemesis. É encontrada na sala de conferências da delegacia e tem a mesma função da carteira de Brad



Compasso de bronze – Está ao lado do local onde você deverá colocar o livro de bronze. Com o livro no lugar, é possível pegar o compasso com segurança



Gema verde – A outra jóia necessária para abrir o portão. Esta é encontrada no escritório do jornal



Manivela hexagonal – Ela é usada para abrir uma porta metálica na primeira parte da cidade, dando acesso apenas à munição



MO disk – Você o pegará um pouco depois do quebra-cabeça da amostra de água. Serve apenas para abrir uma porta, quase no final do jogo



Engrenagem de ouro – Para pegá-la, é preciso resolver o quebra-cabeça dos relógios, no primeiro andar da torre



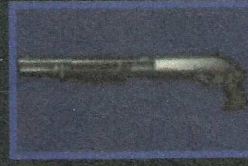
Engrenagem chronos – É a combinação das engrenagens de prata e ouro. Use-a no mecanismo do sino, no *save room* do alto da torre



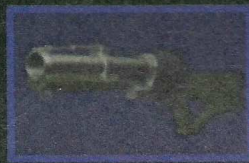
Combat knife – É a arma básica de todos os Resident Evil. Seu alcance é curto e causa poucos danos no adversário. Use-a se estiver sem munição



Handgun M92F custom – Seu poder e velocidade entre os disparos são médios. É usada no começo do jogo



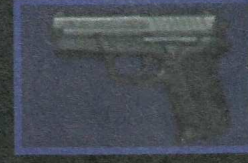
Shotgun Benelli M3S – Outra arma que aparece cedo no game. A shotgun tem grande impacto a pouca distância, podendo matar mais de um zumbi com um disparo. Porém, de longe, tem pouco efeito



Grenade launcher – Uma das armas de maior poder de fogo, ideal para detonar inimigos duros na queda como Nemesis. Além das granadas, usa munições de fogo, ácido e gelo



Magnum S&W M629C – A magnum é capaz de explodir a cabeça de um zumbi com um tiro! Porém, tem pouca munição espalhada pelas fases. Use-a com moderação



SIGPRO SP2009 – Usada por Carlos e os outros mercenários, é a arma equivalente à handgun. Ambas possuem as mesmas características



Mine thrower – Sua munição tem sensores que a fazem explodir apenas quando o inimigo se aproxima ou após algum tempo. Causa danos menores que a grenade launcher



Assault rifle M4A1 – Os disparos do rifle são tão rápidos que dificilmente os inimigos conseguirão se aproximar de você. Mas gasta munição rapidamente



Rocket launcher M66 – O mesmo lançador de foguetes do RE1. É a arma mais poderosa do jogo, pois nem mesmo Nemesis resiste a mais do que três de seus tiros



Gatling Gun – É uma das armas mais divertidas. Apenas segure o botão de tiro para fazer carne moída dos zumbis. Disponível apenas no *mercenary mode* (veja em dicas)



Eagle 6.0 – Tem o mesmo poder de fogo da handgun e da SIGPRO, mas seus disparos são duas vezes mais rápidos. A mira telescópica ajuda a atirar com maior precisão, aumentando as chances de matar um inimigo. Consiga suas partes nas duas primeiras vezes que derrotar Nemesis



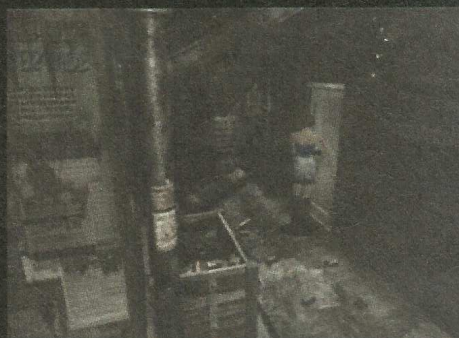
Western Custom M37 – A M37 dispara duas vezes mais rápido que a sua equivalente, a shotgun. Fora isto, não há muitas diferenças entre as duas armas. Para consegui-la, pegue suas partes ao acabar com Nemesis pela quarta e quinta vezes

RE.03 - DETONADO

Resident Evil 3 - Nemesis

Por Wildson Chinaglia

Logo no início os zumbis aparecem para lhe atrapalhar. Atire neles e siga em frente. Suba pelo latão de lixo. Você verá uma cena e, quando perceber, estará num depósito. Pegue o spray de primeiros socorros e vá pela esquerda. Suba as escadas para entrar na porta do canto. É um *save room*. Pegue as balas no armário e a chave (*storage key*) e saia. Desça a escada e vá para a porta com a luz verde e abra-a com a chave. Siga em frente. Passe pela próxima porta e vire à esquerda, até chegar a uma porta prateada.



Ao chegar na parte com o chão de madeira, a porta da esquerda se abrirá. Mate os zumbis e desça as escadas. Acabe com mais um deles e pegue a *shotgun* e o fluido de isqueiro (*lighter oil*). Saia e pegue as ervas verdes à direita. Continue por essa passagem. Na rua, continue em frente até chegar na escada de emergência. Suba nas caixas e pegue o mapa. No topo das escadas, ainda terá duas ervas verdes.

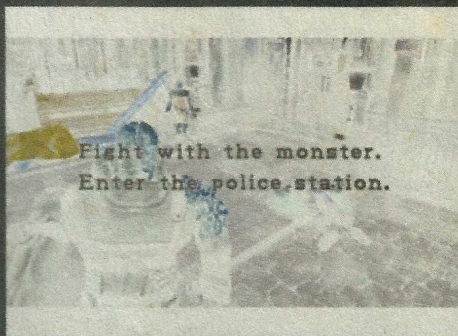


Corra entre os zumbis até chegar à outra porta de madeira. Entre e desça a escada. Siga o cara correndo.



Dentro do bar, você descobre se tratar Brad. Pegue a foto no balcão e o isqueiro perto da porta e combine-o com o fluido. Saia do bar pela mesma porta usada para entrar. Volte para a escada em que Brad foi atacado e, desta, vez, vá pela direita. Continue à direita e entre. Você encontrará uma porta de metal trancada. Use o isqueiro na corda que amarra a porta e os zumbis se libertarão. Entre rapidamente. Perto do fogo, cuidado com o cão-zumbi que irá pular em sua direção. Fuja correndo, entrando na porta prateada da esquerda.

Salve o game. Saia pelo portão no fim do corredor e tome o caminho da esquerda. Continue até chegar ao departamento de polícia do RE 2. Uma vez dentro do prédio, Brad aparecerá. Mas Nemesis também surge e mata Brad! É possível fugir, mas, se preferir, pode ficar e enfrentá-lo.



Neste caso, use a *shotgun*, a arma mais indicada para o serviço. Enquanto ele prepara seu ataque, vá para a esquerda e, antes do golpe, faça o giro rápido de 180° e corra. Ele errará, então atire. Se sua munição acabar, use a *hand gun*. Faça isto até Nemesis cair, mas lembre-se: desvie sempre em direção à mão direita dele. Quando terminar a luta, pegue a carteira de Brad. Examine-a para ter o cartão de identificação. Agora, no saguão principal do departamento de polícia, use a identificação do Brad no computador. Memorize a senha e entre na única porta desbloqueada. Desvie dos zumbis e vá para onde Marvin está.

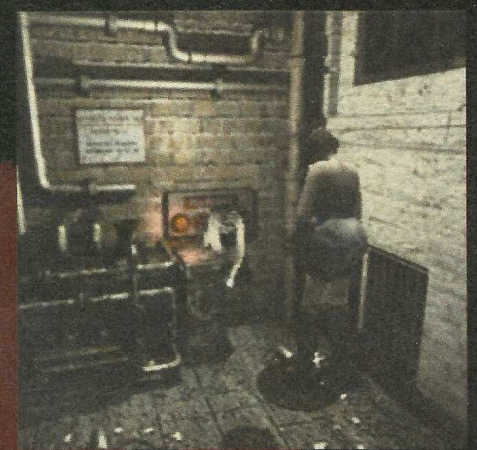


Pegue a munição para *shotgun*, o relatório e dirija-se para a próxima porta. Abra a gaveta que está brilhando e pegue a jóia azul (*blue gem*). Inspeção a gaveta do outro lado da sala. Para abri-la use o código que está na identidade do Brad. Mas se você não conseguiu pegá-la as possibilidades são 0131, 4011, 0513 e 4312. Uma delas funcionará.



Pegue a chave (*emblem key*) e saia. Siga pelo corredor seguinte para o *save room*. No quarto escuro, fuça tudo até achar a pólvora (*gun powder*). Suba a escada e vá para o escritório da S.T.A.R.S. e use a *emblem key* para entrar. Pegue as balas de *hand gun* na mesa e olhe no armário. Você encontrará a magnum ou o lançador de granadas (*grenade launcher*). Não se esqueça do *lockpick*. Desça as escadas e você encontrará Nemesis. Volte correndo para o saguão principal do departamento e equipe-se com a magnum ou a *shotgun*. Use os botões de desvio para fugir de seus foguetes. Aproveite para acertá-lo no intervalo de seus disparos. Quando Nemesis cair, saia do departamento de polícia pelo portão principal.

De volta às ruas, dirija-se para a loja de livros. Use o *lockpick* para destrancar a porta de metal perto do fogo e entre. Siga pelo beco e, quando encontrar um corpo, pegue as balas de *hand gun* e um arquivo. Continue pela próxima porta e vá pela direita, até a mangueira de incêndio.



Lembre-se deste lugar, pois terá importância nos acontecimentos futuros do jogo. No próximo ambiente, corra direto dos cachorros pentelhos para a porta mais adiante. Você estará na garagem. Pegue os cabos no carro.



Vá em frente e, no próximo *save room*, pegue as balas da *hand gun*. Continue nele até encontrar o mapa da cidade, após a próxima porta. Detone os monstros que aparecerem no caminho. Suba as escadas ao norte para encontrar uma plataforma desativada. Não há como usá-la agora, portanto dirija-se para a porta na parte inferior. Vá pela direita e siga Carlos em direção ao restaurante. Use o *lockpick* no cofre ao fundo. Pegue o pé-de-cabra e use para abrir o alçapão da cozinha.

Carlos aparecerá para conversar com Jill. Depois é *Nemesis* quem ressurge. O jogo lhe dará duas opções: correr para o porão ou se esconder na cozinha (*hide inside the kitchen*). Dê uma de covarde e se esconda. Saia pelos fundos da cozinha (a porta ao lado do cofre). Converse mais uma vez com Carlos, prepare sua *shotgun* e siga pela direita. Entre no *save room*.



Apanhe a munição e a *rusted crank*. Também pegue a *blue gem*, caso a tenha deixado na caixa de itens. Saia e vá pela direita, desviando de *Nemesis*. Passe pela próxima porta e você estará numa área ampla. No portão, coloque a jóia azul. Você pode ficar e lutar contra *Nemesis*. Neste

caso, a estratégia usada na batalha no departamento de polícia se aplica aqui também: fuja dos golpes correndo para a direita e ataque. Mas, se preferir fugir, vá diretamente para o escritório, ao norte. Nele, use a escada para chegar ao painel.

Ligue a energia. Pegue a foto em cima do telefone. Abra a porta de metal e suba as escadas. Pegue a jóia verde (*green gem*), a foto na mesa bagunçada, a pólvora e o relatório do jornalista.

Saia. Volte para o portão principal da cidade e use a jóia para abri-lo. A passagem oferece dois caminhos. Vá pela esquerda. Corra dos zumbis e siga pela porta. Siga em frente. Dentro do trem, há um painel em que os cabos que você pegou antes devem ser colocados. Siga pelo vagão e encontre dois personagens com quem Jill deve conversar – *Nicholai* e *Mikhail*. No primeiro carro, depois de encontrar Carlos, você receberá a mochila. Pegue a ferramenta (*wrench*).

Volte para o portão principal, com as duas escolhas de caminho e, desta vez, siga pela direita, para o posto de gasolina. Use a manivela hexagonal (*rusted crank*) para abrir a porta. Não dará certo. Então, use também a ferramenta para abrir a porta.



Pegue o spray de primeiros socorros. Para abrir o armário atrás da mesa é preciso resolver um quebra-cabeça. Haverá quatro botões à sua frente, com as letras A, B, C e D. O botão que estiver iluminado deverá ser o único a ficar com a luz vermelha acesa. A combinação muda constantemente, portanto não há como passar a ordem correta dos botões a se apertar. Tente seqüências diferentes até conseguir, sendo que você deve acertar a combinação três vezes.

Ao abrir o armário pegue a lata de óleo. Assista à cena e volte para a bifurcação. No meio do caminho vários zumbis abrirão uma porta. Mate todos e siga por essa passagem chegando numa estátua. Aperte o botão e pegue o livro. Volte



para a entrada do restaurante e, dela, para o final da rua até a estátua.

Para retirar o compasso de bronze da parede de forma segura encaixe o livro na abertura da direita, com formato de livro. Depois de pegar o compasso, encaixe-o na estátua de onde Jill pegou o



livro. Você receberá uma bateria. Retorne para a área da plataforma desativada. Utilize a bateria para que a plataforma volte a funcionar e desça por ela.



Detone os zumbis que aparecerem e vá pelo portão. Na sala de máquinas, aperte o interruptor vermelho. Agora vá para a outra máquina.

Realize a seguinte seqüência: azul, vermelho, azul e vermelho. Entre na porta que abrir e pegue a arma no armário. Depois de assistir à cena, será preciso tomar mais uma decisão. Entre fugir pela saída de emergência e aumentar a voltagem, escolha a segunda opção. A eletricidade cuidará dos zumbis. Desta vez, utilize na máquina os códigos vermelho, vermelho, azul e azul. A segunda porta se abrirá. Apanhe o fusível e se mande

RE03 - DETONADO

para a plataforma. Depois de subir volte para o lugar com a mangueira de incêndio (lembra-se?) e use a ferramenta para retirá-la.



Siga para a rua do departamento de polícia e entre no beco em chamas, onde estavam os cães-zumbi, perto da loja de livros. Use a mangueira na entrada da parede para apagar o fogo. Vá pela passagem que o fogo tampava, matando os monstros que surgirem, e pegue a manivela. Entre no escritório. Assista à cena e vá para o computador. A senha é determinada pelo nome do produto no comerci-



al. Para assisti-lo use o controle remoto em cima da mesa.

Os possíveis códigos são AQUACURE, SAFSPRIN e ADRAVIL. Entre pela porta do laboratório e pegue o óleo aditivado (*oil additive*) para combinar com o óleo que você pegou no posto de gasolina. Ao voltar para o escritório um monte de zumbis aparecerá. A *shotgun* é a melhor arma para acabar com todos rapidamente. Retorne para a área que estava em chamas. Se você não matou Nemesis na estação subterrânea, ele aparecerá aqui. Se for o caso apenas fuja. Volte para o trem. Perto da garagem mais uma escolha deverá ser feita: subir ou pular.

Escolha a primeira pois economiza algum tempo. Mas, quase na estação, surge outro contratempo: o chão se abrirá. Jill terá que lutar contra um verme imenso! Acabar com ele é simples. Note que há

dois pequenos caminhos no túnel. Entre andando num deles e quando o verme sair do buraco faça o giro rápido de 180°. Ao encostar-se à parede faça o giro novamente e atire até o bicho recuar. Use esta estratégia até matá-lo.

Depois, ative os dois interruptores e suba pela escada. Ao chegar ao trem, use no painel a combinação dos óleos, o cabo e o fusível para fazê-lo funcionar. Carlos vai aparecer para dirigir o trem. Ao ouvir um barulho vá para o outro vagão. Nemesis vai aparecer. Passe para o va-



gão seguinte e escolha mais uma opção, usar o freio de emergência.

Jill reaparecerá em frente à torre do relógio. Entre e, na sala seguinte, pegue a chave que está na estante. Se preferir organize seus itens e salve. Continue e, ao sair, prepare-se para matar alguns zumbis. Com o caminho livre use a chave na porta trancada e, na área seguinte, você encontrará Carlos. Siga pela porta dupla. Confira os itens do cadáver e pegue o mapa na mesa.

Siga para o outro *save room* (olhe no mapa) e, no quarto seguinte, pegue a chave atrás do quadro que cair. Volte. Vá pelas escadas, tomando cuidado com as aranhas. Siga pela porta do outro lado indo para a parte



externa da torre. Na fechadura coloque a chave que você acabou de pegar.

Uma escada descerá. Siga por ela. Tra-

ta-se de mais um *save room*. Pegue as munições e, na caixinha de música, é preciso acertar a melodia da música. Este é mais um quebra-cabeça aleatório, portanto, deve ser resolvido por tentativa e erro. Dica: as notas musicais erradas estarão fora de tom. Preste atenção ao arrumá-las.



Pegue a *chronos chain*. Combine-a com a chave (*winder key*) para formar a *chronos key*. Também não esqueça de pegar a engrenagem de prata. Desça e será preciso tomar outra decisão. Escolha usar o cabo (*cord*) para acabar com Nemesis. Volte para a área com a porta verde (antes do segundo *save room*) e use a *chronos key*. Passe pelo corredor para mais um quebra-cabeça. Aqui, há três relógios e três estátuas segurando, cada uma, um tipo de pedra. Pegue todas, *obsidian*, *amber* e *crystal*. Os relógios representam o passado (esquerda), presente (centro) e futuro (direita).

É preciso fazer com que o relógio do meio fique com os dois ponteiros no número doze (marcando meia-noite ou meio-dia). Para isso, é preciso usar as pedras nos relógios. Veja como elas afetam os ponteiros do relógio do presente:

Esquerda

Crystal = -1h
Obsidian = -2hs
Amber = -3hs

Centro

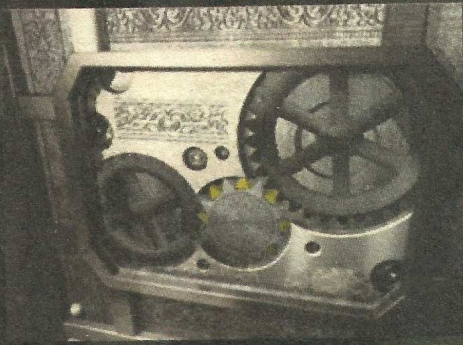
Crystal = +1h
Obsidian = +2hs
Amber = +3hs

Direita

Crystal = +2hs
Obsidian = +4hs
Amber = +6hs

O uso das pedras move apenas os ponteiros do relógio presente. Se você colocar a pedra *crystal* no relógio do passado, por exemplo, o do presente atrasará uma hora. Apenas calcule quanto será necessário para chegar à

meia-noite e posicione as pedras em cada quadro. Atenção: é preciso usar as três, ou não dará certo. Com isto,



a engrenagem de ouro ficará disponível.

Pegue-a e combine com a de prata. Retorne para o quarto com a caixinha de música e use as engrenagens combinadas na máquina.

Um sino tocará. Antes de voltar, certifique-se de estar com a *grenade launcher* para a batalha contra Nemesis. Use as granadas de gelo e, se não tiver, produza-as. Depois de uma boa briga, Jill acaba contaminada com o T-virus. A partir deste ponto, você controlará Carlos, que deve achar a cura. Arme-o e volte para o lugar com o quebra-cabeça dos relógios. Em frente, empurre o sino que Jill não conseguia e siga pela porta, agora liberada. Continue e entre no hospital. Alguns *hunters* aparecerão. Não fique esperando e vá pela porta mais próxima. Você estará num *save room*. Recomendamos que salve o game neste

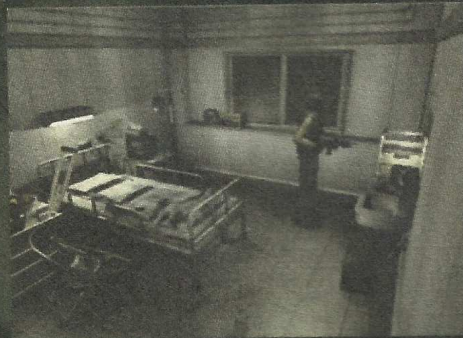


ponto. Vá em frente. Pegue a fita sobre a mesa e o gravador.

Use-o no identificador de voz do elevador e dirija-se para o andar 4F. Siga pela porta no fundo do corredor, o *data room*, até encontrar Nicholai. Converse com ele e apanhe a chave.

Volte para o corredor e entre no primeiro quarto. Anote o número que está no corpo e preste atenção à posição da mesa

de canto no quarto. Saia e vá para o próximo quarto, abrindo a porta com a chave. Repare que este é uma réplica do anterior. Aqui, porém, é preciso colocar a mesa no canto oposto ao do outro quarto. Isto significa que, se no primeiro quarto a mesa estava na parte superior à esquerda, você deve agora colocá-la à direita, na parte inferior. Pense nele como um reflexo do



quarto anterior e assim posicionar a mesa será mais fácil.

A imagem acima mostra o primeiro quarto, com Carlos olhando para a mesinha. E este é o outro quarto, o "reflexo", com a mesinha já colocada no lugar.

Ao fazer isso, o quadro cairá. Use a seta do cadáver para abrir o cofre e pegue uma parte da vacina. Retorne para o elevador. Vá para o andar B3. Mate os monstros e entre na primeira porta do

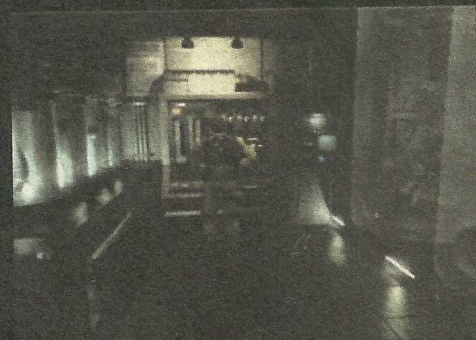


corredor. No armário, pegue a *medium base*. Use-a no aparelho.

Gire as válvulas I, III e A para conseguir outra parte da vacina e combine-a com a primeira parte para obter a cura. Saia correndo do hospital, literalmente. Desvie de todos os monstros, pois, se parar para matá-los, o risco de morrer é muito grande. Vá ao encontro de Jill. Mas, antes de chegar a ela, na área principal da torre, Nemesis retorna. Use o *assault rifle* para acabar com o maldito, tomando uma boa distância. Se ele tentar fugir siga-o até que ele caia. Com o inimigo derrotado, aplique a vacina.

Jogando novamente com Jill equipe-se com a *magnum* e saia. Mas Nemesis não desiste e volta para pegar Jill. Como

Carlos já o tinha enfraquecido você não



terá problemas em eliminá-lo. Use a *magnum* e, se ficar sem munição, parta para a *shotgun*. Depois da batalha vá para a área do quebra-cabeça dos relógios. Use a passagem liberada por Carlos para sair da torre. Haverá uma porta trancada por perto. Use o *lockpick* para abri-la. Trata-se de mais um *save room*. Pegue a chave e troque o *lockpick* pelo isqueiro. Saia e vire à direita. Você verá os destroços do hospital. Siga pela porta dos fundos da torre e logo o portão do parque ficará visível. Abra-o com a chave. Suba a escada, pela direita. Do outro lado, desça pela escada com a placa verde ao lado.

O caminho estará cheio de monstros.. Detone todos e depois examine os pri-



meiros corpos que aparecerem. Você encontrará munição para a *magnum* e mais uma chave. Volte para a entrada do parque e siga pela esquerda, através do portão que dá acesso à fonte.



RE03 - DETONADO

Mais adiante estarão os controles de acesso aos túneis do esgoto. É preciso colocar as engrenagens pretas em cima e as brancas embaixo, deixando o espaço vazio à esquerda. Pressione *start* para drenar a água do esgoto. Siga o túnel até o fim chegando numa escada. Suba para sair no cemitério. Numa porta, atravessando o cemitério, use a chave para entrar. Apanhe a barra de ferro e use o isqueiro para acender a lareira. Depois, use a barra para abrir uma nova passagem pela lareira. Pegue a chave.



Volte para o *save room*. Recolha todos os itens e salve. Selecione uma arma poderosa como o lançador de granadas ou o rifle. Volte para o cemitério e, após a cena, você lutará contra um chefe. O verme gigante fica a maior parte do tempo escondido debaixo da terra. Quando ele sair para a superfície, atire sem pensar em economizar munição. Acompanhe a elevação que ele provoca na terra para seguir seus movimentos e saber onde o monstro sairá.



Após detoná-lo use a grade para voltar ao local em que estava o cadáver com a segunda chave.



Utilize a chave para abrir o portão e Jill estará numa ponte para a *dead factory*. Porém, ao tentar atravessá-la, Nemesis aparece. Será preciso optar entre jogá-lo da ponte ou pular. Resolvemos pular. Seguindo este caminho, você irá para o esgoto da fábrica. Suba pela escada mais próxima e siga pela porta para encontrar um *save room*. Apanhe a amostra da água (*water sample*) e continue pela próxima porta.



Desça a escada para a área com uma máquina. Examine-a e utilize a amostra da água nela.

Este é o quebra-cabeça mais complicado do jogo. O painel é composto por duas partes: uma linha branca, cujos quadrados não mudam de lugar. É ela quem determina como o quebra-cabeça será resolvido (como se fosse uma senha). A segunda parte é formada por três linhas, uma de cada cor: vermelha, amarela e azul. São usadas para inserir essa senha. Para entender o código observe a quantidade de quadrados em cada coluna da linha branca. Se forem três quadrados na segunda parte do painel a soma dos quadrados da coluna deve ser três. Ou seja, deve haver um quadrado na linha vermelha, outro na amarela e mais um na azul. Para quem quer entender melhor como o quebra-cabeça funciona, nós colocamos uma das soluções abaixo:



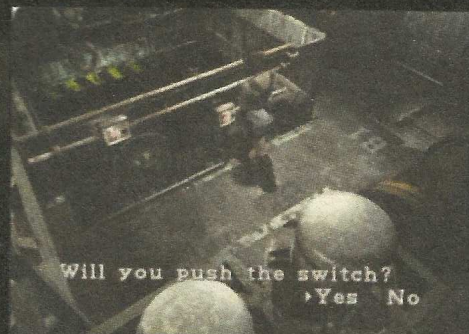
Depois de inserir a combinação correta, siga para o *save room*. Continue andando através dos túneis. Vire à direita e assista uma cena com Carlos. Entre pela próxima porta e detone os monstros, liberando o caminho para o elevador. Entre e, quando chegar no andar, vire para

a direita. Jill chegará na porta que foi destrancada pelo último quebra-cabe-



ça. Nesta mesma sala pegue o *MO disk*.

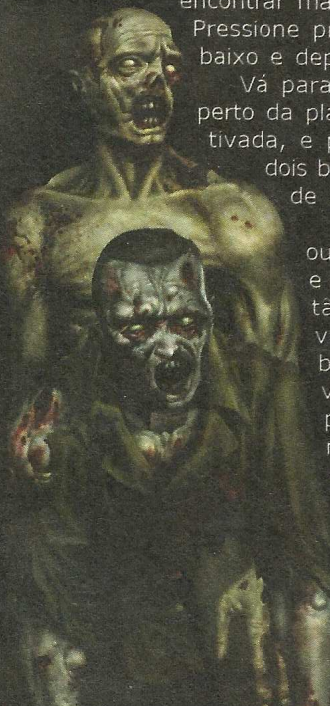
Dirija-se para a outra porta. Você encontrará Nicholai. A porta que está à direita dele leva para a ponte em que ocorreu o último encontro com Nemesis. Continue pela porta do outro lado da sala para chegar a um *save room*. Pegue a chave (*facility key*) e continue pela porta a seguir. Este é mais um quebra-cabeça, em que é preciso apertar os interruptores na ordem certa. À direita, aperte o primeiro botão. Continue até



encontrar mais dois botões. Pressione primeiro o mais baixo e depois o outro.

Vá para o outro lado, perto da plataforma desativada, e procure outros dois botões. Aperte o de baixo.

Volte para o outro lado da sala e pressione o botão inferior novamente, acabando com o vapor que tampava a máquina. Atenção: em alguns momentos, é preciso acionar outros botões para





abrir o caminho. Ligue a máquina e retorne para o lugar do quebra-cabeça da amostra de água. Use a *facility key* na máquina à direita (com as luzes azuis). Pegue o elevador e vá pela porta que se destravou. Vá até a última porta e use o *MO disk* para abri-la. Entre e prepare-se para mais uma luta com Nemesis. A magnum é a melhor escolha. Atire sem dó, tanto em Nemesis como nos canos e válvulas.



Eles soltam um ácido capaz de derreter Nemesis, fazendo o trabalho difícil.

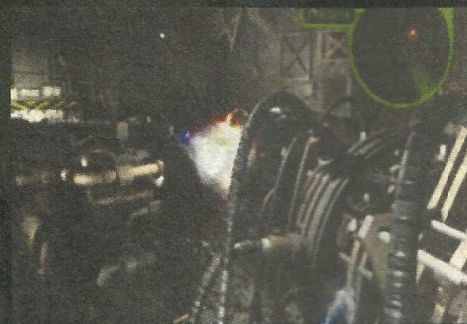
O chato não durará muito tempo. Após matar Nemesis, pegue o cartão no corpo do cientista e use para sair desta sala, antes que seja destruída. Corra para o lugar com vários interruptores (quebra-cabeça do vapor) e use o cartão para ligar a plataforma. Desça e use a *facility key* no armário para pegar o lançador de foguetes. Pegue também as grana-



das e volte. Siga para o *save room* mais próximo e reorganize seu inventário: equipe Jill com as melhores armas que tiver, itens de cura (ervas verdes, sprays) e o cartão. Salve e vá para a porta usada por *Nicholai* para fugir, abrindo-a com o cartão.



Detone os zumbis que ficarem no caminho. Pegue o radar em cima do painel. Ao fazê-lo, será preciso tomar uma decisão: negociar com *Nicholai* ou atirar no helicóptero. Sua escolha apenas determina se você quer vê-lo morto ou não. Assista à cena. Agora, examine o alçapão atrás de Jill. Ela abrirá a tampa, expondo uma escada. Desça e siga em frente, exterminando os zumbis. Não perca tempo matando todos, atire apenas naqueles que atrapalharem. Ao chegar na grande área destruída, com uma bateria com o número três inscrito, li-



gue a máquina. Empurre a bateria de número um até ela encaixar.

Nemesis surgirá para a última batalha. Seja rápido e empurre rapidamente as outras duas baterias. Caso

Nemesis se aproxime antes que você encaixe a bateria, use o lançador de foguetes. Quando a munição acabar, utilize o lançador de granadas com munição de gelo. É preciso tomar cuidado com Nemesis já que, desta vez, ele possui o poder de envenenar. Quando ti-

ver empurrado as outras duas baterias, o canhão vai atirar.

Faça Nemesis ficar na linha de tiro e, quando a arma der o segundo disparo (o primeiro vai abrir um caminho pelo meio dos destroços), ele cairá de vez. Faça a última escolha do game, matar Nemesis ou deixá-lo para trás. Escolha a alternativa que preferir, pois isto não interferirá no final. Corra para o elevador e pronto.



FIM



Dicas para 1

DICAS DE RESIDENT EVIL

Roupas secretas

Termine o game salvando os outros dois personagens e você receberá uma chave especial. Salve e comece um novo jogo a partir deste mesmo arquivo. No quarto com um grande espelho, no segundo andar da mansão, use a chave para abrir a porta do closet. Vá até o fundo e, quando lhe for perguntado se deseja trocar de roupa, escolha sim.

Rocket launcher com munição ilimitada

Termine o jogo em menos de três horas, sem salvar os outros personagens. Um foguete vai aparecer nos créditos. Salve e comece a jogar novamente a partir do mesmo arquivo para obter uma das mais poderosas armas de RE sem limite de munição.

Reset rápido

Durante uma partida, aperte *start* e *select* ao mesmo tempo. Você retornará para a tela de início.

Alterar o grau de dificuldade durante o jogo (apenas na versão japonesa)

Acabe o game pelo menos uma vez, no modo *hard*. Na tela de início, faça a seqüência R1, L2, R2, L1, X, triângulo, X, quadrado. O grunhido de um zumbi confirmará o código. Durante a partida, segure os botões L1, R1, L2 e R2, tudo junto, e aperte *select*.

Mudar a configuração durante a partida (apenas na versão japonesa)

Enquanto estiver jogando, aperte *start* e *select* juntos. Assim, é possível mudar as configurações durante uma partida.

DICAS DE RESIDENT EVIL 2 PARA PLAYSTATION

Cenário Hunk

Para adquirir o cenário Hunk, você precisa terminar o jogo, tanto o cenário 1 como o cenário 2, e conseguir ficar com A de ranking em um dos dois cenários. Quando você terminar o jogo, salve o seu game e você poderá começar o jogo novamente para jogar o cenário Hunk.

Rocket launcher com munição infinita

Para poder ganhar o rocket launcher com munição infinita você tem que terminar o primeiro cenário no nível de dificuldade normal em menos de 2:30 horas e ficar com A ou B de ranking.

Todos os trajes secretos

Para conseguir pegar as roupas secretas, você deve jogar o game no modo normal e não pegar as munições na loja de armas ou no ônibus. Quando você chegar na police station, perto da estação de metrô você verá um zumbi, mas, reparando bem, você verá que se trata de Brad Vickers, o piloto de helicóptero do primeiro RE. Depois que você matá-lo, verifique suas roupas para achar a chave no corpo dele. Esta chave destranca uma prateleira na delegacia que não está acessível no game de outro jeito. Lá dentro, estão roupas extras para Claire e Leon.

Gatling gun

Para pegá-la, basta terminar o segundo cenário em menos de 2:30 horas no modo normal de dificuldade e conseguir ficar com A ou B de ranking.

Machine gun

Para poder pegar a machine gun você tem que terminar o segundo cenário em menos de 3 horas e conseguir ficar com A ou B de ranking.

Cenário tofu

Para poder jogar o cenário tofu, você tem que completar seis cenários (ou seja, terminar o jogo completo três vezes) e conseguir ficar com A de ranking em pelo menos um deles. Quando você fizer isso, salve seu jogo e, quando começar novamente, você poderá selecionar o novo modo.

Resident Evil

DICAS PARA RESIDENT EVIL 3

Final com Barry Burton

Você tem que escolher pular fora da ponte quando estiver lutando com o Nemesis, no final do game. Depois disso, você irá fazer um caminho diferente para o final do jogo. Quando terminar, o piloto do helicóptero que salvar Jill será Barry.

Diário de Jill

Para ter acesso ao diário de Jill, você tem que pegar todos os arquivos (files) do jogo, no total, trinta. Fazendo isto, o primeiro arquivo, o Instruction Manual azul, irá se transformar no diário da Jill.

Modo mercenário

Termine o game uma vez e salve o jogo no final. Então, comece um novo jogo a partir do arquivo salvo e lá você terá a opção "mercenary mode".

Mais slots

Quando você encontrar Carlos no trem, ele dará a você um belt pack. Depois que terminar o jogo, você poderá usar esses dois slots extras na próxima partida.

Super munição

A super munição só pode ser feita no modo difícil. Quando você usar o reloading tool para criar munição, misture os mesmos tipos de pólvora oito vezes. Na oitava vez, o jogo irá perguntar se você deseja criar a super munição (enhanced ammo). Selecione "yes" para fabricar balas melhores. Atenção: só é possível fabricar balas para handgun 9mm e cartuchos de shotgun.

Roupas secretas

Termine o jogo com a pontuação mínima de D. Assim, você conseguirá a boutique key. Comece um novo jogo a partir do save do jogo terminado e pegue a chave num dos baús. Vá até a Boutique, localizada em uptown, onde você poderá trocar as suas roupas. A menor pontuação libera a roupa original de Jill no primeiro Resident Evil e a roupa de Regina em Dino Crisis. Para habilitar mais três trajes, termine o jogo no modo hard e consiga o ranking A.

Opção epilogue file

Termine o jogo no modo hard para habilitar os epílogos (epílogos). O epílogo traz uma breve descrição dos principais personagens da série Resident Evil, sobre o que fizeram após sua participação em cada jogo da série. Quanto maior seu ranking, mais epílogos consegue, sendo oito no total.

Misturas de pólvora

Parte da munição de RE3 está em forma de pólvora. Para conseguir transformá-la em balas, é preciso combinar os diferentes tipos de pólvora (A, B e C) entre si e, depois, com a *reloading tool*. As letras correspondem ao tipo de pólvora e os números à quantidade de balas produzidas:

Handgun

A = 15
A+A = 35
A+A+A = 55
B+B+A = 60

Shotgun

B = 7
B+B = 18
B+B+B = 30
A+A+B = 20

Grenade launcher

C = 10 (normal)
A+C = 10 (fogo)
B+C = 10 (ácido)
C+C = 10 (gelo)

Magnum

C+C+C = 24

Combinações de ervas

As ervas na série Resident Evil podem ser combinadas. Elas adquirem novas propriedades e, muitas vezes, se tornam mais úteis do que usadas separadamente. Veja as combinações possíveis e os resultados que causam:

Verde + verde - restaura 50% da energia.

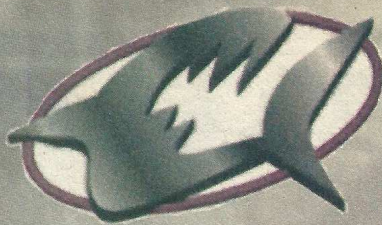
Verde + verde + verde - cura totalmente, devolvendo 100% da energia.

Verde + vermelha - tem o mesmo efeito da combinação de três ervas verdes: recupera toda a energia.

Verde + azul - refaz sua energia em 25% e cura veneno.

Verde + verde + azul - neutraliza venenos e devolve 50% da energia.

Verde + vermelho + azul - restaura 100% da energia e acaba com os efeitos de venenos.



FUNÇÃO CÓDIGO

CÓDIGOS PARA RESIDENT EVIL 1

Vida infinita	800C51AC 0060
.....	800C867E 0060
Todo o fim do jogo é de 00:00:00	800C867C 0000
Abre as portas	800C86B4 BFDF
.....	800C86B6CF7E
Transforma a faca em uma Rocket Launcher	D00C8784 0001
.....	800C8784 FF0A
Aperte o L1+X para poder salvar direto	D00CF844 0044
.....	800C8456 0002
.....	800343F2 2400
.....	8003436E 2400
Item ilimitado da primeira posição	800C8784 ????
Item ilimitado da segunda posição	800C8786 ????
Item ilimitado da terceira posição	800C8788 ????
Item ilimitado da quarta posição	800C878A ????
Item ilimitado da quinta posição	800C878C ????
Item ilimitado da sexta posição	800C878E ????
Item ilimitado na 1ª caixa	800C8724 ????
Item ilimitado na 2ª caixa	800C8726 ????
Item ilimitado na 3ª caixa	800C8728 ????
Item ilimitado na 4ª caixa	800C872A ????
Item ilimitado na 5ª caixa	800C872C ????
Item ilimitado na 6ª caixa	800C872E ????
Item ilimitado na 7ª caixa	800C8730 ????
Item ilimitado na 8ª caixa	800C8732 ????
Item ilimitado na 9ª caixa	800C8734 ????
Item ilimitado na 10ª caixa	800C8736 ????
Item ilimitado na 11ª caixa	800C8738 ????
Item ilimitado na 12ª caixa	800C873A ????
Item ilimitado na 13ª caixa	800C873C ????
Item ilimitado na 14ª caixa	800C873E ????
Item ilimitado na 15ª caixa	800C8740 ????
Item ilimitado na 16ª caixa	800C8742 ????
Item ilimitado na 17ª caixa	800C8744 ????
Item ilimitado na 18ª caixa	800C8746 ????

Item ilimitado na 19ª caixa	800C8748 ????
Item ilimitado na 20ª caixa	800C874A ????
Item ilimitado na 21ª caixa	800C874C ????
Item ilimitado na 22ª caixa	800C874E ????
Item ilimitado na 23ª caixa	800C8750 ????
Item ilimitado na 24ª caixa	800C8752 ????
Item ilimitado na 25ª caixa	800C8754 ????
Item ilimitado na 26ª caixa	800C8756 ????
Item ilimitado na 27ª caixa	800C8758 ????
Item ilimitado na 28ª caixa	800C875A ????
Item ilimitado na 29ª caixa	800C875C ????
Item ilimitado na 30ª caixa	800C875E ????
Item ilimitado na 31ª caixa	800C8760 ????
Item ilimitado na 32ª caixa	800C8762 ????
Item ilimitado na 33ª caixa	800C8764 ????
Item ilimitado na 34ª caixa	800C8766 ????
Item ilimitado na 35ª caixa	800C8768 ????
Item ilimitado na 36ª caixa	800C876A ????
Item ilimitado na 37ª caixa	800C876C ????
Item ilimitado na 38ª caixa	800C876E ????
Item ilimitado na 39ª caixa	800C8770 ????
Item ilimitado na 40ª caixa	800C8772 ????
Item Slot 7 somente para Jill	800C8790 ????
Item Slot 8 somente para Jill	800C8792 ????
Todos os itens na caixa - Set 1	800C872A FF07
	800C872C FF08
	800C872E FF09
	800C8730 FF3E
	800C8732 FF13
	800C8734 FF14
	800C8736 FF15
	800C8738 FF16
	800C873A FF17
	800C873C FF18
	800C873E FF19
	800C8740 FF1A
Todos os itens na caixa	800C8742 FF1B
	800C8744 FF1C
	800C8746 FF1D
	800C8748 FF1E
	800C874A FF1F
	800C874C FF20
	800C874E FF21
	800C8750 FF22

	800C8752 FF23
	800C8754 FF24
	800C8756 FF25
	800C8758 FF26
	800C875A FF27
	800C875C FF28
	800C875E FF29
Todos os itens na caixa	800C8760 FF2A
	800C8762 FF2B
	800C8764 FF2C
	800C8766 FF2D
	800C8768 FF2E
	800C876A FF2F
	800C876C FF30
	800C876E FF31
	800C8770 FF33
	800C8772 FF34
	800C8774 FF35
	800C8776 FF36
	800C8778 FF37
	800C877A FF38
	800C877C FF39
Todos os itens na caixa - Set 4	800C877E FF3A
	800C8780 FF3B
	800C8782 FF3C
Deleta os Itens	0000
Faca	0001
Beretta Handgun	6402
Shotgun	6403
Colt Python (Dum dum rounds)	6404
Colt Python (Magnum Rounds)	6405
Flamethrower	6406
Bazooka + Grenade Rounds	6407
Bazooka + Acid Rounds	6408
Bazooka + Flame Rounds	6409
Rocket Launcher	640A
Clips	640B
Shells	640C
Dum Dum Rounds	640D
Magnum Rounds	640E
Fuel	640F
Grenade Rounds	6410
Acid Rounds	6411
Flame Rounds	6412
V-Jolt	001B
Broken Shotgun	001C
Square Crank	001D
Hexagon Crank	001E
Emblem	001F

Gold Emblem	0020
Blue Jewel	0021
Red Jewel	0022
Music Note	0023
Wolf Medal	0024
Eagle Medal	0025
Chemical	0026
Battery	0027
MO Disk	0028
Wind Crest	0029
Flare	002A
Slides	002B
Moon Crest	002C
Star Crest	002D
Sun Crest	002E
Ink Ribbon	632F
Lighter	0030
Lock Pick	0031
Oil	0032
Sword Key	0033
Armor Key	0034
Shield Key	0035
Helmet Key	0036
P.Room Key	0037
Special Key	0038
Dormitory Key	0039
Dormitory Key	003A
C.Room Key	003B
Master Key	003C
Small Key	003D
Red Book	003E
Doom Book II	003F
Doom Book I	0040
First Aid Spray	6441
Serum	6442
Red Herb	6443
Green Herb	6444
Blue Herb	6445

Blue + Red	6446
Green + Green	6447
Green + Blue	6448
Green + Red + Blue	6449
Green + Green + Green	644A
Green + Green + Red	644B
Comm Radio	004D
Pick Axe	004C
Bottle of Water	004E
"Eagle of East, Wolf of West" Book	004F
UMB No. 2	0015
UMB No. 4	0016
UMB No. 7	0017
UMB No. 13.....	0018
Amarelo-6	0019
NP-003	001A

CÓDIGOS DE RESIDENT EVIL 2

Itens infinitos para todas as posições	30064D21 0000
O quarto sobrevivente no modo main menu	800C7CE4 0048
O Tofu sobrevive no modo main menu	800C7CE4 0049
Jogue no modo Bio Hazard 2	D000E3A4 0000 300C7CE4 0000
Começa no segundo cenário	300C7D07 0040
Reset instantâneo	D00C646C 0900 300C7CE7 0000
Suicídio	D00C646C 000F 300C7CE4 0045
Vida infinita	800C7E7A 00C8
Todas as armas viram uma poderosa arma de fogo	D00C646C 0048 800C7E70 000B
O Rocket Launcher vira uma super máquina	D00C7E32 000F 300C7E32 0011
Hiper modo	800A3FE4 0000
Modo lento (em câmera lenta)	800A3FE4 FFFF
Jogue rapidamente para poder terminar em pouco tempo	D00C646C 0001 8000E3A4 4AC8
Faça o jogo achar que você não tinha salvado o jogo antes	800CC7F0 0000
Sempre tenha boas condições	800C7F3C 0000
Ada fica invisível exceto suas pernas e seus braços	800C7D2C 800E

Modificar o personagem	800CC958 00??
Andar pelas paredes.....	D00C646C 0001 800C7E2A 0C0F D00C646C 0004 800C7E2A 1100
Acesso rápido para as caixas	D00C646C 0021 800CDC80 0001
Acesso rápido para os mapas	D00C646C 0024 800CDC80 0003
Acesso rápido para itens	D00C646C 0025 800CDC80 0002 D00C646C 0025 300CC35D
Acesso rápido para salvar	D00C646C 0044 800CC5C8 E5B0 D00C646C 0044 800CC5CA 8004
Sempre tenha o pacote equipado	800CC9EC 0001
Para fechar o jogo quando você estiver lutando com os mestres	800CC95E 012C
Códigos Super Ridículos	D00C646C 0004 300C7E72 0009
Códigos Super Ridículos 2	300C7D04 0003
Graça com o Calico 920	D00C7E32 000D 300C7E32 00??
Jogue sempre modificando o FMV	300CC366 00??
Locação modificada	D00C646C 000C 300CC948 000? D00C646C 000C 300CC94A 00??

CÓDIGOS MODIFICADOS DE TRAJES

Normal	800CC958 0000 800CCB5A 0000
1st Outfit	800CC958 000A 800CCB5A 0001
2nd Outfit	800CC958 0008 800CCB5A 0400
Eventos de códigos	
Costume Locker Open	800CC996 0001
Destrava a porta do Hallside	800CC98A 0200
Raccoon City Alley Shortcut	D00CC94A 0002 300CC94A 001D
Tenha todos os eventos prontos (1 de 9)	800CC95A FFFF 800CC95C FFFF 800CC95E FFFF 800CC960 FFFF 800CC962 FFFF 800CC964 FFFF 800CC966 FFFF 800CC968 FFFF 800CC96A FFFF 800CC96C FFFF 800CC96E FFFF 800CC970 FFFF 800CC972 FFFF 800CC974 FFFF 800CC976 FFFF

Tenha todos os eventos prontos (2 de 9) 800CC978 FFFF
 800CC97A FFFF
 800CC97C FFFF
 800CC97E FFFF
 800CC980 FFFF
 800CC982 FFFF
 800CC984 FFFF
 800CC986 FFFF
 800CC988 FFFF
 800CC98A FFFF
 800CC98C FFFF
 800CC98E FFFF
 800CC990 FFFF
 800CC992 FFFF
 800CC994 FFFF

Tenha todos os eventos prontos (3 de 9) ... 800CC996 FFFF
 800CC998 FFFF
 800CC99A FFFF
 800CC99C FFFF
 800CC99E FFFF
 800CC9A0 FFFF
 800CC9A2 FFFF
 800CC9A4 FFFF
 800CC9A6 FFFF
 800CC9A8 FFFF
 800CC9AA FFFF
 800CC9AC FFFF
 800CC9AE FFFF
 800CC9B0 FFFF
 800CC9B2 FFFF

Tenha todos os eventos prontos (4 de 9) ... 800CC9B4 FFFF
 800CC9B6 FFFF
 800CC9B8 FFFF
 800CC9BA FFFF
 800CC9BC FFFF
 800CC9BE FFFF
 800CC9C0 FFFF
 800CC9C2 FFFF
 800CC9C4 FFFF
 800CC9C6 FFFF
 800CC9C8 FFFF
 800CC9CA FFFF
 800CC9CC FFFF
 800CC9CE FFFF
 800CC9D0 FFFF

Tenha todos os eventos prontos (5 de 9) ... 800CC9D2 FFFF
 800CC9D4 FFFF
 800CC9D6 FFFF
 800CC9D8 FFFF
 800CC9DA FFFF
 800CC9DC FFFF
 800CC9DE FFFF
 800CC9E0 FFFF
 800CC9E2 FFFF
 800CC9E4 FFFF
 800CC9E6 FFFF
 800CC9E8 FFFF
 800CC9EA FFFF
 800CC9EC FFFF
 800CC9EE FFFF

Tenha todos os eventos feitos (6 de 9) 800CC9F0 FFFF
 800CC9F2 FFFF
 800CC9F4 FFFF
 800CC9F6 FFFF
 800CC9F8 FFFF
 800CC9FA FFFF
 800CC9FC FFFF
 800CC9FE FFFF
 800CCA00 FFFF
 800CCA02 FFFF
 800CCA04 FFFF
 800CCA06 FFFF
 800CCA08 FFFF

800CCA0A FFFF
 800CCA0C FFFF

Tenha todos os eventos feitos (7 de 9) 800CCA0E FFFF
 800CCA10 FFFF
 800CCA12 FFFF
 800CCA14 FFFF
 800CCA16 FFFF
 800CCA18 FFFF
 800CCA1A FFFF
 800CCA1C FFFF
 800CCA1E FFFF
 800CCA20 FFFF
 800CCA22 FFFF
 800CCA24 FFFF
 800CCA26 FFFF
 800CCA28 FFFF
 800CCA2A FFFF

Tenha todos os eventos feitos (8 de 9) 800CCA2C FFFF
 800CCA2E FFFF
 800CCA30 FFFF
 800CCA32 FFFF
 800CCA34 FFFF
 800CCA36 FFFF
 800CCA38 FFFF
 800CCA3A FFFF
 800CCA3C FFFF
 800CCA3E FFFF
 800CCA40 FFFF
 800CCA42 FFFF
 800CCA44 FFFF
 800CCA46 FFFF
 800CCA48 FFFF

Tenha todos os eventos feitos (9 de 9) 800CCA4A FFFF
 800CCA4C FFFF
 800CCA4E FFFF
 800CCA50 FFFF
 800CCA52 FFFF

Mortes e Ressurreições (Press L1/L2) D00C646C 0001
 800C7D28 0003
 D00C646C 0004
 800C7D28 0001

Modo de filme (Press L1/L2) D00C646C 0004
 300C7D04 0010
 D00C646C 0001
 300C7D04 0000

Sem sombra 800C6780 0000

Modo terremoto (Earthquake) 800C7D04 0004

Códigos para abrir D01840E2 1040
 801840E2 1000

Infinito Hp todos 8003E6AA 0060

Infinito Hp 800CC338 00C8

Status Fino 300CC33F 0004

Acertando Rapidamente (L2+R1+Square) FFFFFFFF 0001
 E00CBED8 0089
 E10CBED9 0001
 E10CBED9 0008
 D00CC270 0501
 800CC272 0102

Infinito Ammo D006D974 FFFF
 8006D974 0000
 D006D994 FFFF
 8006D994 0000

Só uma morte D0045720 0006
 80045720 0001

Toda hora a caixa de item (L2 + Square) .. D00CBED8 0081
 800D13C0 1E24
 D00CBED8 0081
 800D13C2 8005
 D00CBED8 0081
 800DF874 0002

Salvar = 0 D01C35BA 2662
 801C35B8 0000

Tenha 10 Slot 300D1906 000A

Invisibilidade (Código de começar = L2+R2) D00CBED8 0003
 (Código para parar = L1+R1) 301E4358 0000
 D00CBED8 000C
 301E4358 0001

Todas as filas 800D17D4 FFFF
 800D17D6 FFFF

Todos os mapas 300D17CF 00FE
 300D17D3 00FE

Tempo total 800D15D0 0000
 800D15D2 0000

Começa o jogo com tudo secreto 800D15DA FFE0

Códigos para Resident Evil 3

Seleciona todas as roupas

Jill 1º vestido (Up+L1) D00CBED8 1004
 800D162E 0000

Jill 2º vestido (Up+L2) D00CBED8 1001
 800D162E 0001

Jill 3º vestido (Up+R1) D00CBED8 1008
 800D162E 0002

Jill 4º vestido (Up+R2) D00CBED8 1002
 800D162E 0003

Jill 5º vestido (Up+L1+L2) D00CBED8 1005
 800D162E 0004

Jill 6º vestido (Up+R1+R2) D00CBED8 100A
 800D162E 0005

Regina para Dino Crisis (Up+L1+R1) . D00CBED8 100C
 800D162E 0006

Carlos (Up+L2+R2) D00CBED8 1003
 800D162E 0008

Mikhail (Up+L1+R2) D00CBED8 1006
 800D162E 0009

Nicholai (Up+L2+R1) D00CBED8 1009
 800D162E 000A

Os modos Mercenários Tempo infinito . 800D1640 0078

Salvar alguém (L1+Square) D00CBED8 0084
 800D13C0 1D00
 D00CBED8 0084
 800D13C2 8005

Caractere infinito
 para usar todos os slots 8006D9AA 2400

Código do caractere item para slot

Slot 1 300D17DC 00??
 Slot 2 300D17E0 00??
 Slot 3 300D17E4 00??

Slot 4 300D17E8 00??
 Slot 5 300D17EC 00??
 Slot 6 300D17F0 00??
 Slot 7 300D17F4 00??
 Slot 8 300D17F8 00??
 Slot 9 300D17FC 00??
 Slot 10 300D1800 00??

Código para caractere infinito para slot

Slot 1 300D17DD 0063
 Slot 2 300D17E1 0063
 Slot 3 300D17E5 0063
 Slot 4 300D17E9 0063
 Slot 5 300D17ED 0063
 Slot 6 300D17F1 0063
 Slot 7 300D17F5 0063
 Slot 8 300D17F9 0063
 Slot 9 300D17FD 0063
 Slot 10 300D1801 0063

Código para os itens de slots nas caixas

Slot 1 300D1804 00??
 Slot 2 300D1808 00??
 Slot 3 300D180C 00??
 Slot 4 300D1810 00??
 Slot 5 300D1814 00??
 Slot 6 300D1818 00??
 Slot 7 300D181C 00??
 Slot 8 300D1820 00??
 Slot 9 300D1824 00??
 Slot 10 300D1828 00??
 Slot 11 300D182C 00??
 Slot 12 300D1830 00??
 Slot 13 300D1834 00??
 Slot 14 300D1838 00??
 Slot 15 300D183C 00??
 Slot 16 300D1840 00??
 Slot 17 300D1844 00??
 Slot 18 300D1848 00??
 Slot 19 300D184C 00??
 Slot 20 300D1850 00??
 Slot 21 300D1854 00??
 Slot 22 300D1858 00??
 Slot 23 300D185C 00??
 Slot 24 300D1860 00??
 Slot 25 300D1864 00??
 Slot 26 300D1868 00??
 Slot 27 300D186C 00??
 Slot 28 300D1870 00??
 Slot 29 300D1874 00??
 Slot 30 300D1878 00??
 Slot 31 300D187C 00??
 Slot 32 300D1880 00??
 Slot 33 300D1884 00??
 Slot 34 300D1888 00??
 Slot 35 300D188C 00??
 Slot 36 300D1890 00??
 Slot 37 300D1894 00??
 Slot 38 300D1898 00??
 Slot 39 300D189C 00??
 Slot 40 300D18A0 00??
 Slot 41 300D18A4 00??
 Slot 42 300D18A8 00??
 Slot 43 300D18AC 00??
 Slot 44 300D18B0 00??
 Slot 45 300D18B4 00??
 Slot 46 300D18B8 00??
 Slot 47 300D18BC 00??
 Slot 48 300D18C0 00??
 Slot 49 300D18C4 00??
 Slot 50 300D18C8 00??
 Slot 51 300D18CC 00??
 Slot 52 300D18D0 00??
 Slot 53 300D18D4 00??

Slot 54	300D18D8 00??
Slot 55	300D18DC 00??
Slot 56	300D18E0 00??
Slot 57	300D18E4 00??
Slot 58	300D18E8 00??
Slot 59	300D18EC 00??
Slot 60	300D18F0 00??
Slot 61	300D18F4 00??
Slot 62	300D18F8 00??
Slot 63	300D18FC 00??
Slot 64	300D1900 00??

Código para os itens de slots nas caixas

Slot 1	300D1805 0063
Slot 2	300D1809 0063
Slot 3	300D180D 0063
Slot 4	300D1811 0063
Slot 5	300D1815 0063
Slot 6	300D1819 0063
Slot 7	300D181D 0063
Slot 8	300D1821 0063
Slot 9	300D1825 0063
Slot 10	300D1829 0063
Slot 11	300D182D 0063
Slot 12	300D1831 0063
Slot 13	300D1835 0063
Slot 14	300D1839 0063
Slot 15	300D183D 0063
Slot 16	300D1841 0063
Slot 17	300D1845 0063
Slot 18	300D1849 0063
Slot 19	300D184D 0063
Slot 20	300D1851 0063
Slot 21	300D1855 0063
Slot 22	300D1859 0063
Slot 23	300D185D 0063
Slot 24	300D1861 0063
Slot 25	300D1865 0063
Slot 26	300D1869 0063
Slot 27	300D186D 0063
Slot 28	300D1871 0063
Slot 29	300D1875 0063
Slot 30	300D1879 0063
Slot 31	300D187D 0063
Slot 32	300D1881 0063
Slot 33	300D1885 0063
Slot 34	300D1889 0063
Slot 35	300D188D 0063
Slot 36	300D1891 0063
Slot 37	300D1895 0063
Slot 38	300D1899 0063
Slot 39	300D189D 0063
Slot 40	300D18A1 0063
Slot 41	300D18A5 0063
Slot 42	300D18A9 0063
Slot 43	300D18AD 0063
Slot 44	300D18B1 0063
Slot 45	300D18B5 0063
Slot 46	300D18B9 0063
Slot 47	300D18BD 0063
Slot 48	300D18C1 0063
Slot 49	300D18C5 0063
Slot 50	300D18C9 0063
Slot 51	300D18CD 0063
Slot 52	300D18D1 0063
Slot 53	300D18D5 0063
Slot 54	300D18D9 0063
Slot 55	300D18DD 0063
Slot 56	300D18E1 0063
Slot 57	300D18E5 0063
Slot 58	300D18E9 0063
Slot 59	300D18ED 0063
Slot 60	300D18F1 0063
Slot 61	300D18F5 0063
Slot 62	300D18F9 0063
Slot 63	300D18FD 0063

Slot 64 300D1901 0063

Para salvar o jogo mesmo não tendo mais tinta

D0051D44 0008
80051D44 0000

Tinta infinita para quando for salvar

D006D68C 7C7C
8006D60E 0040

Atirar rápido D003FC54 0003
8003FC54 0000

Pegar todos os trajes 680D177B 08000008
500D177B 08000008
690D15DA 0800F800
510D15DA 0800F800

Novo jogo começa item stock=10

no modo pesado D006DA60 0008
8006DA60 000A

Modo rápido e muito rápido [R2+L1+ X] - On
[R2+L1+Tri] - Off

Só Caetla E00CC270 05010002
E00CBED8 00160001
80029352 0043
E00CC270 05010002
E00CBED8 00460001
80029352 0042

Código de Skin para o Tofu 300D162E 000F



Próxima edição

Na próxima edição da Gameshock Guides, acompanhe os detonados dos jogos da série Resident Evil para as melhores plataformas do momento, Playstation 2 e GameCube, além das principais dicas e códigos para gameshark. Descubra todos os horrores da Umbrella antes, durante e depois do incidente em Raccoon City!

Resident Evil 0

Nos arredores da floresta de Raccoon City, um trem é atacado por estranhas criaturas. Nenhum dos passageiros sobrevive à violência do acidente e do ataque dos monstros, uma espécie de sanguessuga gigantes. Ao mesmo tempo, o Bravo team, uma divisão do grupo de oficiais da STARS, sofre uma pane em seu helicóptero e é obrigado a descer. Mandada para investigar uma série de estranhos assassinatos na floresta, a equipe não esperava encontrar o trem destruído. Para piorar, Billy Coen, um prisioneiro, está foragido. Descubra como a oficial Rebecca Chambers, do Bravo team, desvenda a verdade sobre a morte dos soldados que transportavam Billy e a causa do estranho acidente com o trem, neste game que antecede os acontecimentos do primeiro RE.

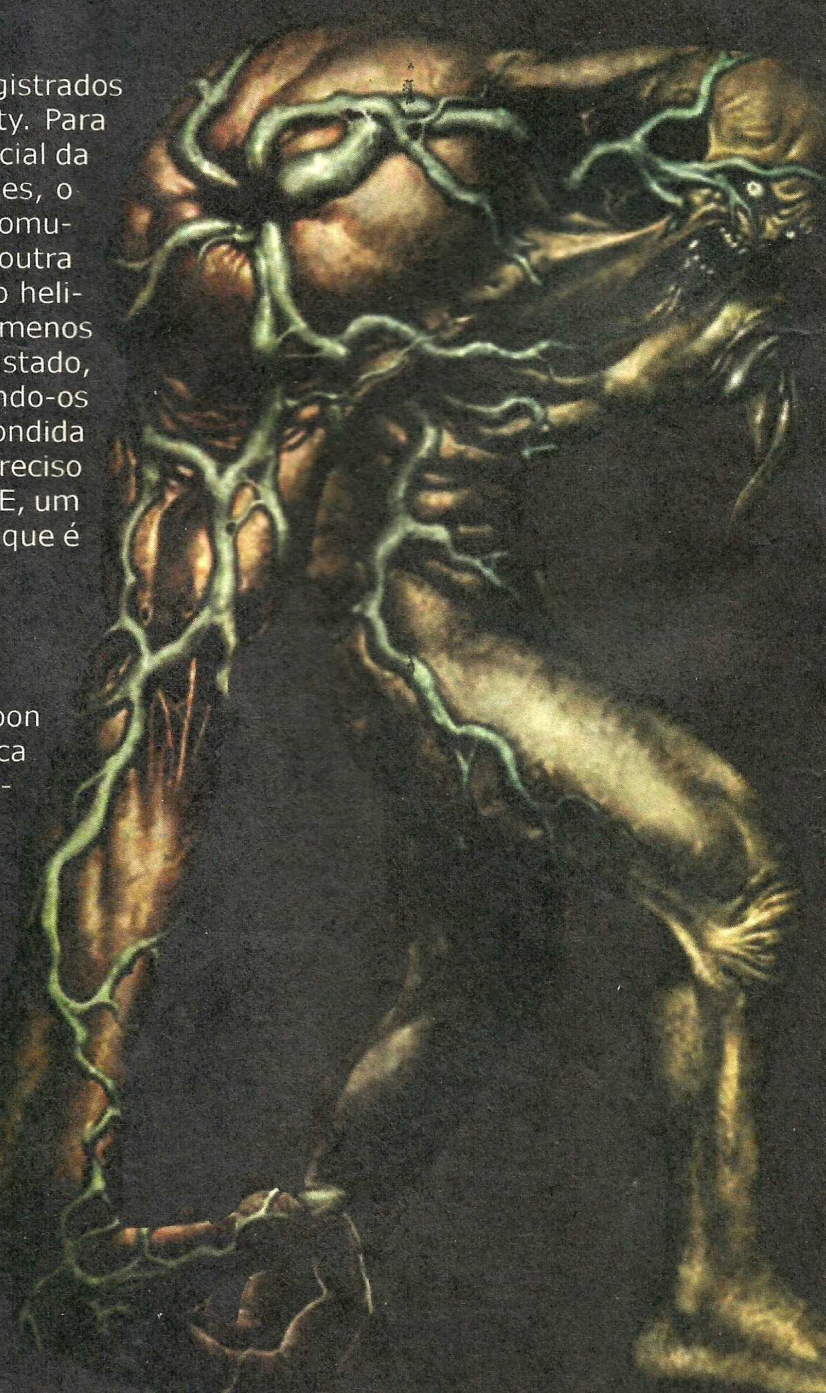
Resident Evil Rebirth

Diversos casos de morte estão sendo registrados numa floresta nas imediações de Raccoon City. Para resolver o problema, a STARS, uma força especial da polícia de Raccoon, envia uma de suas equipes, o Bravo team, para investigar. Um dia depois, a comunicação é perdida. A STARS decide enviar sua outra equipe, o Alpha team. Os oficiais encontram o helicóptero do Bravo team destruído e, quando menos esperam, são atacados por cães-zumbi. Assustado, o piloto Brad Vickers abandona o grupo, deixando-os sem saída, a não ser entrar numa mansão escondida na floresta. Agora, como Jill ou Chris, será preciso lutar novamente para sobreviver ao primeiro RE, um clássico recriado no console da Nintendo, mas que é quase um novo game.

Resident Evil Code: Veronica X

Durante a infestação do T-virus em Raccoon City, Claire Redfield vai para a cidade em busca de seu irmão, Chris, desaparecido desde os eventos na mansão dominada pela Umbrella. Ao invés disso, ela encontra uma cidade cheia de zumbis. Mesmo assim, Claire consegue sobreviver e juntar algumas pistas sobre o paradeiro de Chris. A garota segue para uma divisão da Umbrella na Europa, onde Chris provavelmente está, mas é capturada e enviada para a ilha Rockfort. Aprenda a detonar todos os segredos deste game, em que Claire deve procurar por Chris e descobrir, a seu lado, que as experiências da Umbrella vão muito além dos arredores da pequena Raccoon City.

E mais: a lista completa dos inimigos e armas dos três jogos, para você não se perder em nenhum momento. Até a próxima!



Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

XBOX



NINTENDO GAMECUBE



GRANDE FESTIVAL DE SEMI-NOVOS



PS2



GAME BOY ADVANCE



CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VISA

MasterCard

Diners Club

Amex

FONE: 6191.7205 / 6192.7761

contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assi

