

GAMESHOCK

GUIDE

#9

SAMPA

R\$ 6,90

Detonados Completos

**Resident Evil Zero
e Code Veronica**

**Super Preview !
Resident Evil 4**

Ano 1 No 9 R\$ 6,90



**Dezenas de dicas e códigos de
GameShark para você**

GO [Game-Over]



PS2



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
E VENDA**

[Diversão para todas as idades]

**Central de Vendas
(11) 3998-0123**



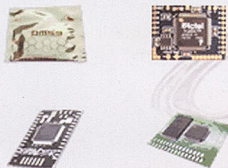
**Produtos testados
e aprovados**

PlayStation 2

**Despachamos para
todo o Brasil**



**Destravamos seu aparelho
com os melhores chips**



**Aqui você encontra tudo
para seu video-game!**

**Aceitamos os cartões de crédito
Visa e Visa Electron**



**Financiamos em
até 12x**

www.gogames.com.br

**Game-Over - Av. Itaberaba 1852 loja 6 - Freguesia do ó
Fone: (11) 3998-0123**

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

CLY

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

GAME SHOCK

GUIDE

Ivan Battesini
Kleber Dubal
Suzo Bianco
Alex Fernandes
Rafael Silva
Wildson Coronado

Publicidade

Para anunciar mande E-mail:
publicidade@lanconsult.com.br

O terror nunca acaba em *Resident Evil*

Agora que você já assistiu os filmes e com a nossa edição anterior já detonou os três primeiros jogos lançados da série *Resident Evil* chegou a hora de saber como tudo começou com os detonados de *Resident Evil Code Veronica* e *Resident Evil Zero* com muitas páginas, fotos, estratégias detalhadas para derrotar os chefes e, acima de tudo, caminhos mais fáceis para você chegar ao *game over*.

E, como não poderia deixar de ser, trouxemos as principais dicas e códigos de *gameshark* para os dois jogos, além de toda a informação necessária para você ficar por dentro do que rola no universo de RE. Divirta-se e tenha boas noites de pesadelo.

O Editor



Índice



06 - preview Resident Evil 4

Resident Evil Code Veronica

08 - personagens

10 - inimigos

12 - armas

13 - detonado

Resident Evil Zero

30 - personagens

32 - inimigos

34 - armas

36 - detonado

60 - dicas & gameshark

GameShock Guide







biohazard

Resident Evil 4, o futuro do terror no GameCube

Resident Evil se consagrou no PSOne. Os três primeiros títulos, lançados para o console da Sony, além de instituir um novo gênero de jogo, o *survival horror*, abriram espaço para a série nos consoles da nova geração, como o Playstation 2. Mas é o GameCube que manda nos games de terror hoje, com a excepcional conversão de RE1 e o também impressionante *RE Zero*. E, em breve, o Cubo vai receber o que promete ser o mais assustador – e bem feito – título da série, *Resident Evil 4*. Prepare-se para sentir medo como nunca experimentou.

Leon, uma lanterna e muita escuridão

Resident Evil 4 marca o retorno de Leon Kennedy, um dos principais personagens do segundo jogo. O jovem policial, agora infectado pelo vírus criado pela Umbrella, tenta acabar com as tentativas da empresa de produzir armas biológicas.

Os gráficos superam até a qualidade vista em *RE Zero*, especialmente pelas texturas da pele de Leon e pelos efeitos de sombra do cenário, que se movem com perfeição.

Por falar em cenários, as fotos divulgadas pela Capcom mostram que RE4 será o mais sombrio da série. Exceto por raras exceções, todos os ambientes são bem escuros – a iluminação é tão precária que fica até difícil enxergar poucos metros à sua frente. Mas não se preocupe, pois um novo item foi adicionado para clarear as coisas: uma lanterna. Leon a usa em conjunto com a sua pistola (a arma em uma mão e a lanterna na outra) para melhorar a precisão de seus tiros. Como as fotos mostram apenas o uso concomitante da lanterna e da pistola, não sabemos se o novo item também será usado com armas maiores, como a *shotgun*.

A visão continua sendo baseada em câmeras fixas pelo cenário. Mas há uma diferença: uma vez que os cenários são totalmente construídos em 3D, rola mudar o ângulo de visão enquanto Leon mira a sua

arma, deixando a câmera atrás do seu corpo. Isso proporciona uma visão ampla de todo o ambiente ao redor do personagem, que pode observar sem problemas os inimigos que estão à sua frente e aumentar a precisão dos disparos.

Não espere borrar as calças com esse jogo tão cedo

Quando RE4 foi anunciado, especulava-se que o título fosse lançado também para o Playstation 2. Não é um pensamento absurdo, já que a série nunca foi exclusiva de nenhum console até agora. Só que o jogo só sairá para GameCube. O que ainda não se sabe com certeza é a data de lançamento. A primeira promessa era de que o game saísse no primeiro trimestre de 2004, mas essa previsão, hoje, é muito incerta. É provável que a Capcom apresente o game, ainda incompleto, na E3 (*Electronic Entertainment Expo*), em maio. Se assim for, RE4 só chegará ao mercado a partir da metade do ano. Mas, o que promete, a espera será compensada.

Afinal, por que *Resident Evil* está migrando para o GameCube?

Os *gamers* mais atentos devem ter reparado que o GameCube é o console que mais tem títulos da série de *survival horror* da Capcom. Não são apenas lançamentos exclusivos, como RE4 e *RE Zero*, mas também as primeiras versões, do jogo original até *Code: Veronica*, um dos mais recentes.

Na verdade, há um bom motivo para que isso aconteça, e essa razão nos remete ao ano de 2001. Há cerca de três anos, a Capcom e a Nintendo firmaram um acordo para trazer ao Cubo seis jogos de *Resident Evil* que fossem exclusivos do console. A empresa criadora de Mario e outros títulos de sucesso desejava mudar a imagem de fabricante voltada somente para o mercado infantil, e ter uma série adulta exclusiva para o seu vídeo game viria bem a calhar. Entre os seis jogos negociados, estão inclusos RE4 e *RE Zero*.

Isso não significa que a série morreu para outros consoles – Biohazard Outbreak para PS2 é a prova. Entretanto, é certo que, a partir de agora, os principais títulos vão aparecer só no GameCube. Ainda faltam quatro jogos para o fim do acordo e, dependendo da velocidade de lançamento, alguns talvez só sejam conhecidos junto com a próxima máquina que a Nintendo colocará no mercado. Na há escolha: o fã de RE deverá, pelo menos por alguns anos, curtir também os consoles da Nintendo.

CODE: Veronica

Claire Redfield

Altura: 1,69 m
Peso: 52,4 Kg
Tipo sanguíneo: O
Idade: 19 anos

Claire é irmã de Chris Redfield. Preocupada com o paradeiro do irmão, Claire vai a Raccoon City procurá-lo, mas acaba se envolvendo em problemas com a organização Umbrella. Durante as suas aventuras na cidade, ela se une a um policial chamado Leon. Juntos, eles conseguem evitar que a pequena Sherry Birkin seja infectada pelo novo G-Virus e escapam da região, que está infestada de zumbis (*Resident Evil 2*). Baseada nas pistas encontradas, Claire viaja para a Europa atrás de Chris e é capturada dentro da sede parisiense da Umbrella. Agora, ela está na prisão Ashford, localizada em uma ilha particular da corporação e precisa lutar para sair viva de lá.

Albert Wesker

Altura: 1.83
Peso 84,5 Kg
Tipo sanguíneo: O
Idade: 38

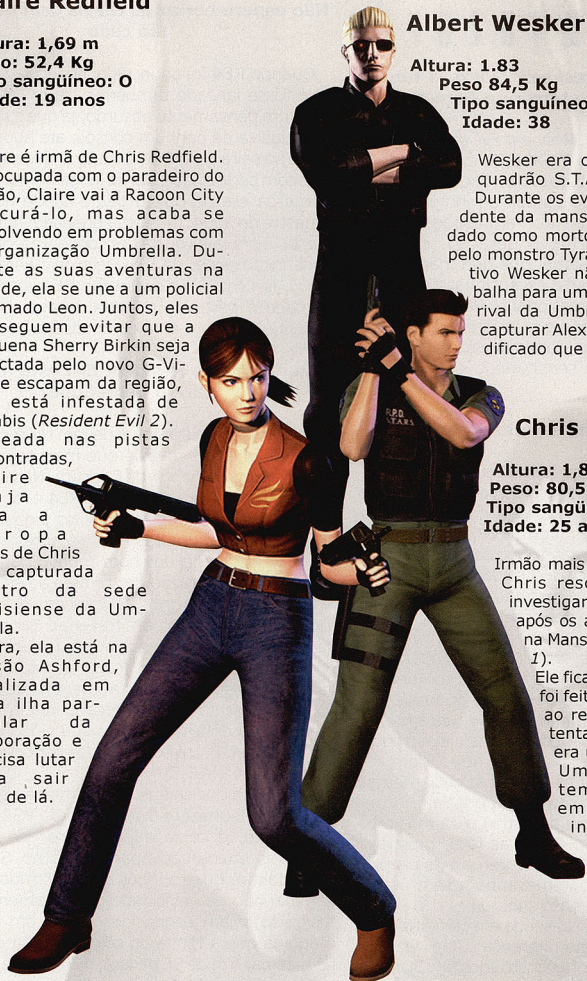
Wesker era o antigo capitão do esquadrão S.T.A.R.S. de Raccoon City. Durante os eventos ocorridos no incidente da mansão Spencer Wesker foi dado como morto após ter sido atacado pelo monstro Tyrant. Mas por algum motivo Wesker não morreu e agora trabalha para uma misteriosa companhia rival da Umbrella, com a missão de capturar Alexia Spencer e o vírus modificado que está em seu corpo.

Chris Redfield

Altura: 1,81 m
Peso: 80,5 Kg
Tipo sanguíneo: O
Idade: 25 anos

Irmão mais velho de Claire Redfield, Chris resolve ir para a Europa investigar a corporação Umbrella após os acontecimentos ocorridos na Mansão Spencer (*Resident Evil 1*).

Ele fica sabendo que a sua irmã foi feita prisioneira em Ashford ao receber um e-mail dela e tenta ajudá-la. Chris, que já era uma pedra no sapato da Umbrella há um bom tempo, se torna um empecilho ainda mais indesejável com os acontecimentos em *Resident Evil Code: Veronica*.



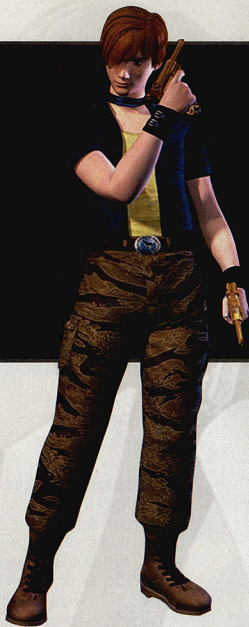
Personagens



Alfred Ashford

Altura: 1,76 m
Peso: 61,8 Kg
Tipo sanguíneo: AB
Idade: 27 anos

Herdeiro da família Ashford, Alfred passa a ser o encarregado dos negócios da família – leia-se Corporação Umbrella – quando sua irmã parte para uma base no Ártico para se submeter a experimentos e testes. Os planos de Alfred de fazer experiências com o T-Vírus são arruinados após o ataque de uma organização concorrente que invade a ilha e libera o vírus. Mentalmente instável, ele sofre sérias crises de identidade.



Steve Burnside

Altura: 1,73 m
Peso: 67,5 Kg
Tipo sanguíneo: B
Idade: 17 anos

Filho de um ex-oficial da Umbrella que vendeu segredos da organização em troca de dinheiro, Steve acabou detido junto com o pai na prisão Ashford. Com o ataque de uma empresa desconhecida ao presídio, ele consegue escapar e ajudar Claire.



Alexia Ashford

Altura: 1,75 m
Peso: 53,4 Kg
Tipo sanguíneo: AB
Idade: 27 anos

Alexia é irmã gêmea de Alfred. Depois de usar o seu próprio corpo como cobaia de experimentos científicos, ela passou 15 anos em uma instalação secreta no Ártico, em um sono gelado.

Alexia possui uma inteligência acima do normal e é o cérebro que está por trás dos negócios da família Ashford. Wesker está atrás de Alexia porque ela abriga uma espécie de vírus experimental dentro do seu organismo.

CODE: Veronica

Zumbis

Os zumbis em *Code Veronica* são mais resistentes do que os zumbis dos games anteriores, mas ainda são facilmente evitáveis. O único problema acontece se eles resolvem atacar em bando. Use a pistola ou a *Bow Gun* para aniquilá-los.



Cerberus

Esses cachorros-zumbis já fazem parte da tradição da série. Costumam aparecer em grupos de dois ou três e são derrotados com tranquilidade. Basta esperar o momento certo para atirar, evitando que eles pulem em você. Contra eles, utilize a pistola. Qualquer outra arma representa um desperdício de munição.



Bandersnatcher

Outro tipo de rival que estréia na série. Os *Bandersnatches* possuem apenas um braço, que pode se esticar e atingir grandes distâncias. Esse braço é usado para o ataque ou para a aproximação do alvo. Para enfrentá-los utilize a *Bow Gun* ou os *Grenade Rounds*, já que a pistola parece não ter efeito contra eles.



Hunters

Esses monstros verdes fazem sua reaparição aqui, e agora Wesker consegue controlá-los. Eles continuam velozes como nos games anteriores e, se um deles atacá-lo enquanto você estiver com a condição *Caution* ou *Danger*, seu personagem será decapitado instantaneamente. Use a *Shotgun* ou os *Grenade Rounds* para enfrentá-los. Nada menos poderoso.

Inimigos

Aranhas

Esse inimigo também está um pouco mais poderoso do que nas versões anteriores. As aranhas podem atacar mordendo ou lançando um jato de veneno. Ambos os ataques causam estragos, caso consigam acertar o personagem. A melhor maneira de enfrentar as aranhas é desviando delas e atacando apenas se necessário, com uma *Shotgun* ou algo mais poderoso.



Morcegos mutantes

Um novo tipo de inimigo adicionado à série, esses morcegos substituem os corvos dos outros títulos. Eles se movem rapidamente e são difíceis de acertar. Um único tiro de pistola pode abatê-los, mas nem vale a pena tentar, pois você precisa de sorte para conseguir acertá-los com uma bala só.



Moths

A primeira aparição dessa mariposa foi em RE2. Agora, ela volta mais chata do que nunca. Elas voam sobre a cabeça de seu personagem e lançam um pó que pode envenená-lo ou implantar em suas costas uma larva que o envenena quando ele desperta. Com um ou dois tiros de pistola, você acaba com esse inconveniente.



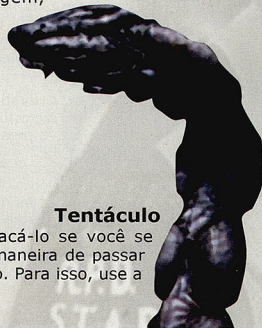
Sweepers

São uma versão dos Hunters com capacidade de envenenar seu personagem, caso consigam acertá-lo. Certifique-se de ter muitas *blue herbs* com você ao enfrentar essas criaturas.



Tentáculo

O tentáculo gigante pode atacá-lo se você se aproximar bastante. A única maneira de passar por esse inimigo é eliminando-o. Para isso, use a *Bow Gun* ou a pistola.



ARMAS



Faca

Ainda é uma arma fraca e difícil de manusear, mas é útil para poupar munição. Pode ser usada para fatar zumbis ao meio, em um golpe direto ou depois de derrubá-los com a pistola.



M93R Handgun

Esta arma tem um poder de fogo rápido, ela é ótima para ser usada nos cachorros e também nos zumbis. Pode ser aprimorada com peças encontradas pelo game, aumentando ainda mais sua velocidade de disparo.



Glock 17 Handgun

Praticamente igual a M93R Handgun, ela dispara balas do calibre de 9mm e é ótima para usar em alvos lentos como zumbis e cachorros.



Shotgun

Esta arma é realmente capaz de limpar um quarto lotado de zumbis com dois ou três tiros. Mas tome cuidado ao recarregá-la: como ela é lenta, se você estiver perto demais dos zumbis, correrá o risco de morrer.



Crossbow

A crossbow esteve presente em RE2, mas, agora, dispara mais rapidamente. Outra inovação são os dois tipos de munição: flechas normais e explosivas. Guarde as flechas explosivas para os chefes.



.357 Magnum

Esta é a arma mais poderosa do game. Com ela você pode derrubar vários zumbis com um único disparo. Um tiro também é o suficiente para acabar com a maioria dos inimigos. Guarde-a para a luta contra os chefes.



Grenade Launcher

Esta arma tem um poder de fogo altíssimo – é uma das mais poderosas do game. A grenade launcher usa três tipos de munição: normal, de ácido e de fogo. Mas é lenta para recarregar.



M-100 Dual Pistols

Este par de pistolas semi-automáticas é muito bom para matar grupos de inimigos, porque tem um sistema de disparos automático. Tente descarregar o pente em cima de algum grupo de zumbis para ver o estrago.



Sub Machine Guns

Claire acha estas armas automaticamente e as dá para Steve, mas recebe em troca as gold lugsers. Seu poder de fogo é muito bom para matar grupos e também para invadir locais com muitos zumbis.



Gold Lugsers

Essa arma não pode ser usada normalmente no jogo. Sua função real é de item, para destravar outros segredos. Mas, se você escolher Steve no battle mode, poderá usá-la.



Sniper Rifle

Tem capacidade de matar os inimigos a grandes distâncias. Você só poderá usar sete balas, pois não há recarga. É usada apenas na luta contra Nosferatu.



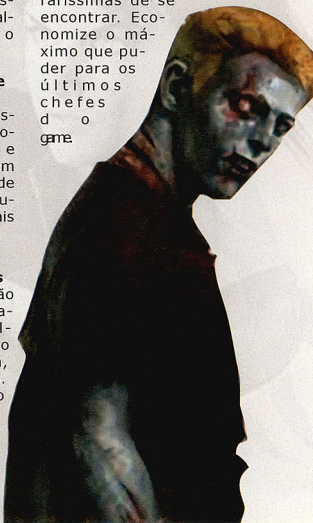
Linear Launcher

Você irá adquirir essa arma no final do game na batalha com Alexia. Basta dar um tiro em qualquer inimigo, mesmo os chefes, para fazê-los em pedaços. Você também pode conseguí-la para o battle mode.



AK-47

A AK-47 é impressionante, bem rápida nos disparos e poderosa. Porém, gasta munição facilmente e suas balas são raríssimas de se encontrar. Ecnomize o máximo que puder para os últimos chefes do game.



DETONADO

Por Rafael Silva
1ª. PARTE

A aventura se inicia com a nossa heroína Claire presa em uma cela. Equipe o isqueiro e seu carcereiro Rodrigo Raval irá destrancá-la. Após conversar com ele, volte e pegue a *green herb* que está no canto da cela. Pegue também as *handgun bullets* sobre a cadeira e a faca sobre a mesa. Equipe a faca e saia.

No corredor onde há uma máquina de escrever, apanhe o *ink ribbon* e as *handgun bullets*. Siga pelo corredor e suba as escadas. Está chovendo do lado de fora. Avance até que o caminhão em chamas exploda, deixando cair uma maleta no chão. Assista à cena e não se preocupe em pegar a maleta agora, pense apenas em fugir dos cinco zumbis que aparecem. Desvie de todos, vá em direção à grade e entre na porta.

Claire encontra Steve Burnside e, apesar de ser recebida com uma chuva de balas, ela acaba conseguindo ter uma conversa com ele, que é mais um prisioneiro da ilha. Steve a deixa sozinha depois de dizer que quer chegar ao aeroporto e fugir. Agora que Claire está equipada com a *Handgun*, examine o cadáver perto do carro

em chamas à procura de munição. Saia pela porta à esquerda de Claire.

Suba a pequena escada de madeira e siga até o final para pegar uma *green herb*. Entre na porta perto da escada e, imediatamente, corra para o lado esquerdo de Claire. Ignore o zumbi que está sobre os degraus e dê a volta na mesa. Mate o zumbi que está no caminho e alcance, na estante,

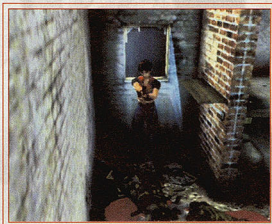


munição para a pistola. Vá para a cozinha à esquerda da personagem e pegue o mapa da prisão pendurado na parede. Existem dois zumbis no quarto, mas dá para evitá-los facilmente. Retorne e suba pela escada de madeira para pegar uma *green herb* sobre a mesa. Agora, é a vez de entrar pela porta do recinto.

Pegue o *Prisoner's Diary* que está sobre um dos beliches, ele con-



tém algumas anotações sobre prisioneiros sendo usados como co-baias por um tal de Alfred. Continue em frente e vire para a esquerda no final do corredor. Pegue as *Handgun Bullets* que estão no corpo embaixo do chuveiro e volte. Pegue a munição que está na estante e prepare-se para matar o zumbi que estava batendo na janela. Ele consegue entrar e mais outros dois se aproximam. Um vem



rastejando pelo corredor e outro vem dos chuveiros. Acabe com todos e pegue a pistola M-100P que o primeiro zumbi derrubou, volte pela porta por onde você entrou. A cozinha agora está com novos zumbis, derrube o que está logo à esquerda de Claire e saia pela porta.

Dê a volta na casa e entre na porta de metal ao lado da cerca de metal. Não se preocupe com os zumbis atrás das grades, pois eles não podem sair, atire nos dois zumbis que estão fora das celas e avance. Há mais um zumbi no pequeno corredor à direita, acabe com ele e entre na porta logo no final.

CODE: Veronica



Ao encarar o detector, coloque todos os seus objetos metálicos na caixa, ou você não conseguirá passar. Siga até uma sala onde há uma máquina duplicadora e pegue o *F. Aid Spray* e o *User's Manual* que estão sobre uma das mesas. Aproveite para pegar também o *Flame Rounds* e o *BOW Gas Rounds* na outra mesa. Coloque seus objetos no detector de metal e entre na porta ao lado.

Apanhe o fax sobre a mesa e vá ver quem está mexendo no computador. Claire descobre que seu irmão está sendo vigiado pela Umbrella e envia um e-mail para Chris e Leon, indicando sua localização. Quando Steve sair todo nervosinho da sala, apanhe o *hawk emblem* que está em uma gaveta ao lado do computador e o *ink ribbon* próximo à máquina de escrever. Ative a alavanca ao lado da porta e saia por onde entrou.

Ponha o *hawk emblem* na máquina duplicadora e retorne pelo detector de metal. Ao chegar do outro lado, recolha seus itens e vá para a área externa. Aperte o botão na parede para abrir a garagem. Existem dois zumbis lá dentro e, para piorar a situação, os outros que estão nas celas conseguem fugir. Atire primeiro no barril de óleo para que ele exploda e aniquile dois inimigos. Então, vire-se e acabe com os outros dois. Entre na garagem e apanhe o extintor. Depois, pegue a *padlock key* perto da guilhotina, dentro da jaula.

Retorne pela porta ao lado da jaula e dê a volta na casa de tijolos. Dois

cachorros irão atacar Claire, mas não gaste munição com eles. Comece a correr até chegar na parte da casa que conta com uma passarela de madeira. Use a *padlock key* para abrir a cerca de arame à esquerda e, aí, entre na porta de metal que leva ao local onde jazem os destroços do jipe incendiado.

Ignore os zumbis e vá para a porta



à esquerda do jipe, que conduz de volta ao cemitério no qual encontramos os primeiros zumbis.

Tente desviar dos zumbis, se possível, para economizar munição. No entanto, não pense duas vezes em descer bala neles se não tiver jeito. Corra até o jipe e use o extintor para apagar as chamas. Apanhe a maleta e examine-a até encontrar um botão vermelho. Aperte-o para abrir a mala. Você vai obter o TG-01, uma liga metálica que pode passar por detectores de metal sem acioná-los. Agora retorne para a máquina duplicadora.

Coloque o TG-01 no outro lado da máquina duplicadora e espere que ela copie o item. Pegue o *SP Alloy*

Emblem e volte até o primeiro detector de metal, tomando cuidado com os três zumbis espertinhos que pulam a janela, pegue todos seus itens, com exceção da faca e do *Ink Ribbon*, e volte até onde encontramos Steve pela primeira vez no game. Use o emblema na grande porta de metal.

Atravesse a ponte destruída pela passarela lateral e pegue as duas *Green Herb* que estão no final, volte e pegue a munição pra pistola no jipe. Empurre o engradado sobre o fogo e então suba nele para atravessar. Suba as escadas e quando chegar ao topo continue em frente, desviando dos zumbis que estão no caminho. Entre na porta no final do corredor.

Existem três cachorros aqui que são facilmente eliminados, pegue o *Navy Proof* que está brilhando no chão e suba as escadas, pegue a *Green Herb* e então entre na mansão.

Quem será o rapaz no quadro? Pegue a munição ao lado do computador e suba as escadas, siga para a direita de Claire e entre na porta. Pegue a *Secretary's Note* sobre a



DETONADO

mesinha, este documento fala sobre a preocupação de Alfred Ashford em manter sua vida com sua irmã em segredo, longe da vista de todos. Pegue a munição na estante de livros, abra o baú e coloque seus itens.

Siga pela passagem ao lado da porta e empurre a cômoda para pegar o ID Card que está embaixo, aproveite e pegue a Green Herb no fim do corredor. Pegue o Ink Ribbon e, se quiser, salve seu progresso na máquina de escrever. Coloque tudo no baú e fique apenas com: *Handgun*, *Handgun Bullets* e *ID Card*. Saia pela mesma porta por onde entrou.

Volte até o computador e examine o *ID Card*, ele contém um código: NTC0394. Digite este código no computador para liberar a porta atrás de você. Não entre nesta porta ainda, ao invés disso entre na outra porta



Volte até a entrada da mansão e tente sair. Quando ouvir o grito de Steve, volte correndo para a sala onde o filme passou. Para liberar Steve aperte as letras que representam as figuras de armas (letras: C - E). Ele está com as Gold Lugers, mas se recusa a entregá-las a Claire.

Tente sair novamente da mansão e Alfred Ashford aparecerá para cumprimentar nossa heroína. Após a cena

degraus e entre na passagem embaixo da escada, ali pegue o *Palace Map* e munição para a pistola.

Vá para o outro lado do cais e pegue o *Bow Gun Arrows* sobre o barril, coloque a *Steering Wheel* no pedestal e gire-a para fazer o submarino emergir.

Dentro do submarino pegue a *Side Pack* atrás de você, este item permite que Claire carregue mais coisas. Volte e puxe a alavanca de controle para fazer o submarino se mover, agora saia pela escada. Para onde este submarino nos terá levado? Siga pelo corredor e entre na porta no final.

Existem três zumbis aqui, dois à esquerda de Claire e um à direita. Após eliminá-los pegue a caixa de munição no sofá e o Ink Ribbon sobre a



do aposento. Equipe o isqueiro para espantar os morcegos e pegue o *F. Aid Spray* dentro da pia. Na porta quebrada há uma caixa de munição e no fundo do banheiro está a *Duralumin Case*, pegue tudo e saia. Volte até o baú e guarde o *F. Aid Spray* e a *Duralumin Case* por enquanto. Agora entre na porta que o computador destravou.

Três zumbis virão pra cima de você, elimine-os e pegue a munição.

Pegue a munição sobre a mesa e então aperte o botão azul, que está na parede logo abaixo da imagem de uma formiga gigante, para assistir a um pequeno filme. Entre na passagem que se abre, pegue a *Steering Wheel* que está no chão e saia.



volte para a sala com o baú e organize seu inventário da seguinte maneira: *Handgun*, *Handgun Bullets*, *Navy Proof*, *Steering Wheel*. Agora sim, saia da mansão pela porta principal.

Siga pelo caminho à direita de Claire e entre no portão, desça os

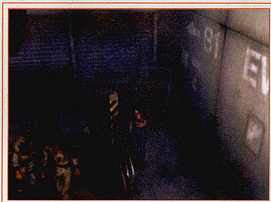


caixa de papelão passando pela mesa de madeira. Entre na grande porta de metal.

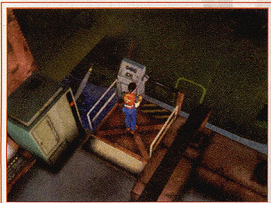
Atravesse a ponte e entre na outra porta. Suba no elevador à direita de Claire e use os controles para operar o guindaste, mova o braço pra frente e para a esquerda até que ele levante o container.

Desça e aperte o botão que estava atrás do container. Um elevador vai subir trazendo junto cinco zumbis, você pode matar todos ou dar um olé que, apesar de difícil, não é impossível. Pegue o *Bow Gun Arrows* e o *Biohazard Card* que estão nos caixotes e saia por onde entrou.

CODE: Veronica

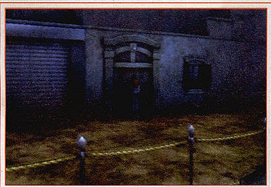


Volte para o escritório onde os três zumbis foram mortos e entre na outra porta, ao lado do aquário. Equipe o isqueiro e examine a tela que pisca no fundo da sala. Vá até a plataforma que se aproximou e coloque o *Navy Proof* no aparelho.



Volte ao submarino e puxe a alavanca para retornar à doca.

Saia do veículo e gire a *Steering Wheel* para que a plataforma se recolha. Suba as escadas, passe pela entrada da mansão e entre no portão ao final do caminho.



Siga pelo corredor desviando dos zumbis. Quando chegar ao fim, vá para a direita e atravesse

a porta ao lado do portão maior.

Não pegue nenhum item aqui. Pense somente em entrar na porta do centro do prédio para não virar aperitivo de verme gigante.

Apanhe a *red herb* em cima do banco e observe a primeira cabine telefônica para pegar *Bow Gun Arrows*. Atravesse a porta de madeira diante das cabines. Há um zumbi no chão, próximo à porta, um no canto direito da tela e outro na sala ao lado. Mate primeiro os dois últimos e, então, acabe com o terceiro. Pegue a *green herb* no chão, apanhe o *Bow Gun Arrows* e aperte o botão azul para imprimir o mapa do complexo. Agarre o mapa e saia.

Entre na outra porta de madeira à direita de Claire. Aniquile o zumbi à sua frente e siga para a área dos armários, atrás dos quais existem três zumbis. Espere que eles venham, um a um, para matá-los com mais facilidade e não desperdiçar balas. Examine todos os armários e o corpo no chão para pegar *Bow Gun Arrows*.

Caia fora e tome cuidado com o zumbi que está dentro da sauna e o outro que desce a escada. Após exterminá-los, pule na piscina e gire a válvula vermelha. Vá até a escultura e pegue a chave que está lá. Volte ao laboratório onde imprimiu o mapa.

Vá para a sala ao lado e, com a chave, destranque o armário para pegar a *Bow Gun Powder*. Retorne ao corredor principal e vá para a porta ao lado da entrada desse edifício. Suba as escadas, vire à esquerda e atravesse a porta.

Pegue a *Bow Gun* sobre a mesa e leia o *Memo on the pass number*, que fala de um password escrito em uma figura vermelha. Saia da sala. Um alarme de



contaminação vai soar, mas a nossa heroína é mais esperta e escapa dessa.

Vá até a única porta de metal do corredor e use o *Biohazard Card* para abri-la. Ao passar por ela, Alfred tentará acertar Claire com seu rifle. Desvie do *laser* e suba as escadas. O covarde foge: siga-o e entre na porta à direita.

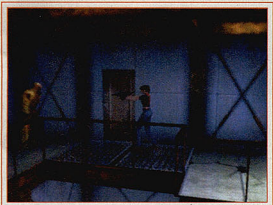
Prossiga pelo corredor, pegue as duas *handgun bullets* sobre as caixas e entre na porta prateada. Apanhe uma *green herb* em frente à mesa e outra perto do sofá, o *hemostatic* sobre o sofá e o *ink ribbon* ao lado da máquina de escrever.

Vá até o baú e organize seus itens dessa forma: M-100P, *Handgun* e munição, *Bow Gun* e munição, item de cura e o *Hemostatic*. Salve o jogo e saia.

Entre na porta ao lado do *Save Room*. Alfred vai tirar uma com a sua cara pelo intercomunicador. Vá para a esquerda de Claire e pegue a *Sub Machine Gun*. Equipe a M-100P e volte. Você será atacado por um *Bandersnatch*. Tente ficar longe de seu longo braço, enquanto mete bala até que ele caia.

Desça as escadas e entre na porta que você tinha aberto. O *Bandersnatch* renasce, mas Steve e suas *Gold Lugers* estão prontos para defender Claire. Salva, ela troca a *S. Machine Gun* pelas *Lugers*. O elevador desce e, quando chega ao chão, você passa a controlar Steve.

DETONADO



Agora, mande bala: entre em todas as portas e fuzile todos os zumbis, sem se preocupar com economia de munição. Ao passar por uma ponte com uma escultura de leão, você voltará a controlar Claire. Por isso, quando Steve sair correndo, siga-o. Após uma cena dramática, você descobrirá um pouco mais sobre o passado do rapaz. Deixe-o sozinho com a sua dor, pegue a munição atrás do pilar e saia pela porta dupla.



Você será atacado por dois cachorros, acerte o da frente e corra em sua direção para que o que vem pela lateral não consiga cercar Claire, com isso você mantém os dois em um mesmo lado, agora é só acabar com eles. Pegue a *Bow Gun Arrows* no chão e saia pelo portão, em direção ao local onde Claire foi atacada pelo verme gigante.

Nem pense em enfrentar a minhoca desenvolvida, pegue o *Bow Gun Arrows* na direita e corra em

frente, saia pela porta a esquerda.

Desça as escadas e volte até a prisão do início do game, entregue o *Hemostatic* para Rodrigo e ele lhe dará o *Lockpick*. Volte todo o caminho, até a passagem entre a mansão e o complexo militar (cheque o mapa para se localizar). Haverá dois *Bandersnatcher* na passagem, desvie dos dois, suba as escadas e vá em direção a mansão.

Entre na mansão e desvie de todos os zumbis, subindo as es-



cadadas. Vire à direita e mate o zumbi que está em frente a porta do *Save Room* antes de entrar.

Mantenha as armas com você e pegue a *Bow Gun Powder*, fique também com um item de cura e guarde qualquer outra coisa no baú. Salve o jogo, coloque as duas *Gold Luger* na moldura da porta para remover a trava e então entre.

Pegue a munição sobre a mesinha, vá até a mesa com o computador e ligue-o, mas não digite nada ainda. Leia o papel que também esta na mesa e ele lhe dará um código. O primeiro dígito é Left, Right, o segundo é Left, o terceiro, Right, e o quarto é Right, Right, Right.

Vá até o relógio de madeira e coloque o código, lembrando de anotar os números que aparecem. Digite-os no computador e uma passagem se abrirá, mate o *Bandersnatcher* e entre na passagem.

Saia e continue até subir as escadas. Desvie do primeiro *Bandersnatcher* e corra até desparar com um segundo no caminho, mate-o e siga até subir mais uma escada. Entre na porta à esquerda de Claire. Corra para o lado esquerdo da escada e entre na porta.



Rapidamente pegue a munição que está no chão e saia. Agora procure desviar dos morcegos e suba os dois lances de escadas, no topo pegue o *F. Aid Spray*, a munição e entre na porta no final.

Após a cena com Alexia, volte pelo corredor e pegue a munição sobre a mesa. Continue e entre na porta após virar a direita. Examine a caixa de música no canto e leia o cartão que está sobre a escrivaninha, em seguida saia do quarto. Volte pelo corredor e pegue a *Green Herb* no final, em seguida entre no quarto onde você ouviu os dois irmãos conversando.

Vá até a caixa de música e clique sobre ela para fechá-la. Agora pegue a *Silver Key* que você vê em cima da cama. Saia do quarto e vá pela porta que leva a área dos morcegos, desça os lances de escada e volte até o *Save Room* da mansão.

CODE: Veronica

Saia para o saguão principal, mas não desça as escadas, siga em frente e mate o Zumbi no caminho. Use a *Silver Key* para abrir a porta do outro lado.

No cassino, pegue a munição para pistola, a *Bow Gun Powder* e duas *Green Herbs*, em seguida saia. Desça as escadas e tome cuidado com os zumbis esperando por você, desvie de todos e entre na porta ao norte do saguão.

No corredor combine a *Bow Gun* com a *Bow Gun Powder* e use a *Silver Key* para abrir a porta logo em frente de Claire. Logo que entrar acabe com os dois *Bandersnatcher*, vá para o meio da sala e pegue a *Eagle Plate* no chão. Vá para o outro lado da mesa e pegue a munição sobre a cadeira. Sobre a outra mesa está o Hunk Report, ele contém informações sobre a missão de um grupo especial da Umbrella, encarre-



gado do transporte de um grande espécime biológico.

Volte para o *Save Room*, pegue o *Biohazard Card* e saia da mansão. Vá para a esquerda de Claire e entre no portão, desvie dos dois *Bandersnatcher* e entre no complexo militar a direita (o lugar do verme, lembra?). Ignore o verme e entre no prédio.

Avance e use o *Biohazard Card* para abrir a porta de metal no fim do corredor, em seguida entre na próxima porta.

Desvie dos cachorros e suba as escadas, coloque a *Eagle Plate* no

buraco da sacada para ganhar o *Emblem Card*. Volte pela mesma porta por onde veio.

Vá para o pátio com o verme gigante, só que agora vá para a esquerda de Claire e entre na porta. Na garagem do tanque entre na porta que leva ao local onde deixamos Steve, ele não está mais lá, portanto saia pela outra porta do local.

Mate os dois zumbis e pegue a munição no canto. Siga pelo corredor e entre na porta no final. Pegue a *Eagle Plate* na parede e saia por onde entrou, volte no corredor e suba pelo elevador até o 2F.

Use o *Emblem Card* para abrir a porta de metal. Vá até os computadores pegue as *Green Herbs* que estão no chão, em seguida vá até o monitor que está brilhando e pegue o *Army Proof*.

Clique sobre o computador novamente para ativar a câmera naquele laboratório onde o cientista morreu anteriormente, lembra? Feche o zoom no quadro para ver o código que está escrito "1126",



este código abre o laboratório. Volte e mate os dois zumbis que estavam deitados. Agora vá até o laboratório que acabamos de observar pela câmera.



Digite o código na porta eletrônica e entre. Pegue o quadro com a caveira da parede e vá embora, com cuidado para

não encostar nas pequenas criaturas elétricas. Você tem 45 segundos para sair. Desça as escadas antes que a porta se feche.

Passe de novo pelo pátio do verme gigante e pelo local onde deixamos Steve. Agora, vá à sala com os quadros (onde pegamos a *Eagle Plate*), de olho nos dois zumbis que estão no corredor do elevador.

Coloque o quadro da caveira no buraco da parede. Apanhe a *Golden Key* que está sobre a maquete do complexo militar e abra o armário à direita para pegar um *F. Aid Spray*. Caia fora e use o elevador para descer ao nível B1F. Atravesse a passagem e entre na porta ao final.

Na sala com vapor amarelo, desça as escadas, atravesse o cômodo, suba as escadas do outro lado e saia pela porta.

Pegue o *Grenade Rounds* na estante e use o *Emblem Card* para abrir o portão. Apanhe o *Grenade Launcher* e, aí, atravesse a porta ao lado da estante. Utilize o *Lockpick* para abrir o armário de vidro fosco e pegue o *Acid Rounds*. Vá ao outro quarto, cate munição e refaça tooodo o caminho de volta até a mansão.

No saguão principal, siga para a esquerda e cruze a porta ao norte. Avance pelo corredor e vire à direita. Utilize a *Golden Key* para abrir a porta no final e descarte a chave.

Suba a escada e clique sobre o quadro do menino para pegar o

DETONADO

Memo to the new master. Esse documento fala de uma tradição que passou por todos os ancestrais dos *Ashford*, começando com a matriarca da família, Veronica.

O quebra-cabeça desta sala consiste em apertar os botões dos quadros na ordem em que os nomes são citados no documento que acabamos de pegar:

1. Veronica: primeiro quadro à esquerda da escada. É uma mulher segurando uma xícara

2. Stanley: quadro na parede ao fundo da sala, do lado da porta. É um homem segurando dois bebês gêmeos

3. Thomas: primeiro quadro à direita da escada. É um homem ruivo segurando uma xícara

4. Arthur: quadro na parede ao fundo da sala, do lado esquerdo. É um homem ruivo com um prato de louça atrás

5. Edward: quadro ao lado da porta, na parede à direita. É um homem com cabelo grisalho

6. Alexander: o único quadro que sobrou na parede da esquerda. É um homem de meia idade, com um candelabro em segundo plano

7. Alfred: o quadro grande, subindo o lance de escadas

Assim que o quadro de Alexia aparecer, pegue o vaso diante dele. Acesse o seu inventário e vasculhe o interior do vaso para pegar a *Queen Ant*.

Saia da sala e volte até o *Save Room*, no segundo andar da mansão. Salve, se quiser, e entre na porta com as duas *Gold Lugers*. Siga até o corredor onde ouvimos Albert e Alexia conversando.

No corredor, dirija-se para a direita de Claire, prestando atenção aos zumbis que estão no local. Entre no quarto de Alexia, onde há uma caixa de música com as pérolas vermelhas.

Coloque a *Red Queen Ant* na caixa, pegue o *Music Box Plate* e

vá embora. Ignore os zumbis no corredor e retorne ao *Save Room*.

Guarde o *Music Box Plate* no



baú e mantenha com você a *Eagle Plate*. Saia da mansão e vá pra onde havia um caminhão tombado no início do jogo. Desvie dos zumbis e entre na porta à esquerda de Claire. Em seguida, vá ao local onde zumbis estavam presos em uma cela com guilhotina.

Mate todos os zumbis e coloque a *Eagle Plate* na porta atrás da guilhotina. A porta se abre e revela dois zumbis. O melhor é fugir e acabar com eles de uma distância segura. Atravesse a porta e, quando os dois zumbis vierem em sua direção, atire no barril próximo para que a explosão mate os dois de uma vez. Vá para a esquerda de Claire e pegue a *green herb*, depois, volte e pegue outro corredor, saindo pela porta ao final.

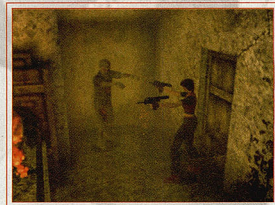
Apanhe a munição no canto e suba no caixote ao lado da porta. Desça ao lado do baú de itens e certifique-se de que tem quatro espaços vazios no inventário. Empurre o caixote para longe da porta e cruze-a.

Lembra-se deste lugar? Vá para a sala da máquina duplicadora, e, ao entrar, ignore os zumbis. Aproxime-se da caixa do detector de metais, pegue as coisas que havia deixado aí e volte pela mesma porta por onde entrou. Guarde no baú de itens as coisas

que estavam no detector de metais.

Siga pelo corredor e atravesse a porta de madeira ao lado do local onde pegamos a *green herb*. Pegue a munição sobre a mesa e examine os armários de vidro para apanhar um *F. Aid Spray*. No próximo aposento desta área, pegue o *Anatomist Note* sobre a mesa. Ele fala de um local secreto em que ocorrem experiências e revela que o local possui uma chave. Volte e saia pela porta do aposento localizada ao lado do cadáver no saco preto.

Existem quatro zumbis neste local e você tem que ser ágil para

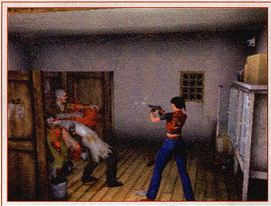


evitar que eles se cheguem perto demais.

Apanhe a *red herb* ao lado da porta e vá para o fundo da sala. Pegue a munição e a *Duralumin Case* que estão sobre a mesa, em seguida, utilize o *Lockpick* para abrir a maleta e obter a *M93R Parts*. Combine as partes com a pistola para criar a *Custom Handgun* e vá embora pela porta de entrada.

Ops! O cadáver que estava no saco preto sumiu!! Equipe sua nova arma e corra até o centro da sala. Lá, o doutor estará "operando" o seu paciente. E, agora, ele quer você. Para piorar, o paciente se levanta e também ataca a nossa heroína. Só que, como o doutor é bem mais rápido que os zumbis normais, preocupe-se primeiro com ele.

CODE: Veronica



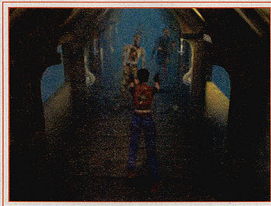
Examine o corpo do doutor para pegar o *Glass Eye*, e, em seguida, vá ao seu escritório e coloque o olho no modelo para abrir uma passagem secreta. Desça pela escada.

No corredor escuro, corra até a próxima porta, pois o lugar está cheio de morcegos. Mas lembre-se de pegar a *green herb* no caminho.

Existem três zumbis neste local. Acabe com os dois que estão na passagem sobre a água e avance para acabar com o terceiro. Pegue a *Bow Gun Arrows* e a munição sobre a mesinha, desça pela escada no canto esquerdo do aposento e atravesse a porta.

Apanhe a espada da mão da estátua e o quarto se encherá de gás. Corra para a estátua que segura um escudo e gire-a até que ela fique de frente para a outra. Agora, encaixe a espada no orifício onde estava a estátua que girou. Quando a porta abrir, fuja e mate o zumbi que está dentro do sarcófago. Pegue o *Piano Roll*. Volte novamente todo o caminho até a mansão e prepare-se para a visita de um velho amigo. Depois disso, vá até o cassino da mansão.

Ponha o *Piano Roll* no piano para que um compartimento em uma das máquinas do cassino se abra. Pegue o *King Ant* nesse compartimento e saia. Vá até o *Save Room* da mansão e mantenha com você o *King Ant* e o *Music Box Plate*. Saia pela porta



com as *Gold Lugers* e vá ao quarto de Alexia, aquele que tem a caixa de música com as pérolas azul. Cuidado, pois o caminho está cheio de zumbis.

Coloque o *King Ant* na caixa de música azul e quando ela abrir coloque o *Music Box Plate*. Uma escada surgirá sobre a cama, suba. Desça do carrossel e de a volta no quarto até encontrar o *Silver Dragonfly* brilhando sobre uma cadeira. Pegue o item e então examine-o para arrancar suas asas. Vá até a parede que tem o desenho de uma formiga e coloque o *Silver Dragonfly* no buraco. O carrossel gira até que mais uma escada surge para você subir, mas antes pegue a *Green Herb* que está no chão.

Quando chegar no topo pegue o *Ink Ribbon* sobre a mesa e a munição atrás da cadeira verde. Leia o *Paper Clip* que está sobre a escada, ele fala sobre uma garota de 10 anos que foi nomeada cientista chefe da Umbrella. Empurre o caixote para a esquerda e suba para pegar a *Confession Letter* sobre a estante, nesta carta Alfred revela seu desejo de servir sua irmã a todo o custo, e o quanto ele a idolatra. Junto com a carta você também recebe o *Air Force Proof*.

Volte para o quarto que contém a caixa de música e assista as cenas (muitas coisas serão reveladas, e não queremos estragar a surpresa).

Quando o alarme da sequência de destruição for ativado, volte até o *Save Room* da mansão e pegue o *Army Proof* no baú. Em seguida saia da mansão e vá para a direita de Claire descendo as escadas até o submarino. Quando Claire e Steve saírem do submarino no outro lado, avance pelo corredor e vá pelo caminho da esquerda, tomando cuidado com os zumbis. Entre na porta ao lado do aquário, vá até a plataforma e coloque os *Proofs* restantes na máquina para entrar no avião.



Converse com Steve, em seguida pegue a *Control Lever* no chão e vá até o baú de itens. Pegue o *Grenade Launcher* com qualquer um dos tipos de munição para ele e saia do avião.

Volte até a sala onde com o aquário, desvie de todos os zumbis e saia pela grande porta de metal, passando pelas mesas. Atravesse a ponte e entre na outra porta. Use o elevador para subir até o local onde estão os controles do guindaste e então entre na porta no final do corredor.

Coloque a *Control Lever* no mecanismo para levantar a ponte, então atravesse e entre na porta do outro lado. Continue em frente e pegue a *Airport Key* que esta entre as pernas de um cadáver no chão, volte até o elevador e desça. Use a chave para abrir a grade de metal ao lado do elevador e entre.

DETONADO

Pegue a munição, a Grenade Rounds e as ervas que estão pela sala e então salve seu progresso. Empurre a caixa que está no meio para dentro do elevador, em seguida empurre a outra caixa para o lado e então para trás, isso ira desobstruir a porta do elevador.



Quando chamar o elevador novamente, uma contagem irá se iniciar, você tem agora cinco minutos para chegar até o avião.

Ao sair do elevador você estará dentro do complexo militar, saia pela porta atrás de você e vá em direção a mansão. Nosso velho amigo Tyrant aparece para impedir que Claire escape, use o Grenade Launcher e não deixe que ele se aproxime, ou você já era.



Quando acabar com esta ameaça, vá até o submarino e quando sair do outro lado volte até o avião.

Volte para o cockpit do avião, assista a cena e seja bem vindo a segunda parte de nossa aventura.

Agora temos uma dura batalha pela frente. Vá até o baú e pegue

alguns itens de cura, a *Bow Gun* equipada com flechas explosivas e o *Grenade Launcher* carregado com *Grenade Rounds*. Salve seu progresso e saia pela porta ao lado da luz verde.



Tyrant estará esperando no compartimento de carga. A idéia aqui é enfraquecê-lo a ponto de conseguir jogá-lo para fora. Mantenha a distância e dispare todas as flechas contra o monstro. Se ele derrubar Claire, levante-se rapidamente, pois seu ataque especial é poderoso e verifique constantemente seu nível de energia, se estiver laranja ou pior, use um item de cura. Quando acabar as flechas, troque para o *Grenade Launcher*, dispare algumas vezes até perceber que ele está enfraquecido e sangrando. Agora é hora de atraí-lo até o fundo do avião e então ativar a catapulta de carga para empurrá-lo para fora.

2ª. PARTE

Nossos heróis estão na Antártida agora. Quando descer do avião, siga em frente e desça pela escada. Ignore a porta dupla a esquerda de Claire, siga em frente e entre na porta com uma luz verde.

O dormitório está bem escuro, avance até ver uma coisa brilhando e pegue a *Bow Gun Powder*. Em seguida pegue a munição que está na estante à esquerda de Claire e o *F.Aid Spray* dentro do armário a direita. Os zumbis no aposento

irão se levantar. Acabe com todos e então investigue todas as estantes e o beliche de onde o zumbi cai para pegar mais munição. Entre no espaço ao lado do beliche que está tombada para pegar o mapa da instalação e então saia.

Desça as escadas e siga em frente passando pelas teias na parede e entre na porta. Pegue a *Bow Gun Arrows* sobre a mesa e o *Ink Ribbon* ao lado da máquina de escrever. No móvel ao lado do baú de itens está o *Alexander's Memo*, ele fala sobre a criação de um projeto secreto chamado Verônica, em homenagem a fundadora da família Ashford de mesmo nome.

Pegue a *Green Herb* que está no chão ao lado de uma estante e em seguida empurre a outra estante de livros para liberar uma passagem. Abra o armário que está tremendo e pegue a *Butler's Letter*, esta carta, escrita pelo mordomo, fala sobre a morte do pai e da irmã de Alfred, e sobre sua perda de sanidade após estes eventos. Organize seus itens no baú, levando a *Handgun* e a *M-100P* e em seguida saia.

Vá para a direita de Claire e teremos o primeiro encontro com a mariposa gigante, dê dois tiros para acabar com ela e então entre na porta a direita.

Mate o zumbi que se aproxima e vá para a direita de Claire até o armário, use o *lockpick* para abrir e pegue o *Shotgun Shells*. Siga na direção que o primeiro zumbi estava vindo e mate os outros dois monstros que estão atrás da tubulação. Olhe o mapa e vá até a porta ao norte da sala, você verá uma coisa brilhando logo acima, mas ainda não pode

CODE: Veronica

mos pegá-la ainda. Entre pela porta.

Logo de cara virão dois zumbis para cima de você, acabe com os dois e em seguida avance para o centro da sala para encontrar mais dois vindo em sua direção. Com os quatro mortos, pegue a *Mining Room Key* que está brilhando sobre a esteira. Passe pela grade de metal e pegue o Detonador que está nas mãos do cadáver no chão. Coloque o Detonador no explosivo que está no armário ao lado, agora precisamos de uma fonte de calor para fazer com que ele funcione. Saia pela mesma porta por onde entrou.

Vá até a porta no final do pequeno lance de escadas e use a *Mining Room Key*. Siga em frente, passando ao lado do buraco e entre na porta no final. Siga em frente e no final vire a esquerda de Claire, há um cachorro ali atrás, acabe com ele e continue pelo corredor. Avance até encontrar um painel com uma luz azul, vá até ele e ligue o gerador do complexo. Volte e continue dando a volta na sala até chegar a uma bifurcação, siga pelo caminho à direita de Claire. Mate o cachorro que está escondido atrás da parede e pegue as duas *Green Herbs*. Volte, indo agora pelo outro caminho da bifurcação, e mate o cachorro escondido a esquerda, use a máquina que ele estava guardando para restaurar a eletricidade. Com as luzes acesas, volte até o local onde matamos o primeiro cachorro e pegue duas caixas de munição e duas *Green Herbs*. Vá para a outra sala com o buraco no chão, saia pela porta por onde entrou até chegar na sala com a grande máquina de esteira. Entre na área que fica no meio da máquina e aperte o botão azul para ligar a máquina, em seguida puxe a alavanca a frente de Claire.

Volte para o *Save Room*, tome o cuidado no corredor da mari-



posa gigante, que estará repovoado agora. No *Save Room*, coloque a *Shotgun Shells* dentro do baú e vá até a passagem atrás da estante de livros, aperte o botão que está dentro do armário para revelar outra passagem secreta. Após a cena, pegue o *Plant Pot* que está no chão e examine seu fundo para pegar a *Machine Room Key*. Agora volte até a sala com a máquina de esteiras.

Passe pela escada e, antes de entrar na porta dupla a esquerda, equipe a M-100P. Assim que entrar mate as duas aranhas que vem em sua direção, em seguida pegue as duas caixas de munição que estão sobre o caixote. Na esteira ao lado há um *Bow Gun Arrows* e mais adiante há duas ervas, uma verde e uma azul. Tome cuidado com a aranha que está abaixo, mantenha-se sempre em movimento para que ela não consiga jogar ácido em você. Vá até o fundo da sala e pegue o *Bar Code Sticker* que está sobre uma caixa. Pegue tudo e saia.

Vá até a caixa que está escrito *BOW Gas* e cole o *Bar Code Sticker* nela, em seguida puxe a alavanca. Isso irá disparar o alarme de vazamento de gás na sala das aranhas, vá até lá e pegue a máscara no gabinete da parede ao lado da porta, saia rapidamente.

Vá até o *Save Room* e guarde no baú as ervas que acabamos de pegar e o *Bow Gun Arrows*. Volte até os destroços do avião e entre

na porta que ignoramos no início. Siga pelo passarela à direita de Claire e entre na porta no final.

Não se preocupe com o zumbi que está preso, pegue a munição que está na mesa logo em frente a sua cela e continue em frente. Quando chegar na outra sala pegue a munição e o *Ink Ribbon* sobre a mesa, as duas ervas que estão no chão e saia.

Atravesse a passarela até o outro lado e use a *Machine Room Key* para entrar. Após a cena com Steve, coloque a máscara e entre novamente na sala. Saia pela outra porta, pegue a *Valve Handle* e volte. Vá até o *Save Room* e deixe no baú as ervas e o *Ink Ribbon*. Siga agora para a sala da máquina com a esteira e entre na porta no fim das escadas.



O local está cheio de gás, vá para a direita de Claire e suba os degraus até o grande trator e suba as escadas ao lado. Examine a tubulação e em seguida saia. Volte até a sala onde há um zumbi trancado em uma cela.

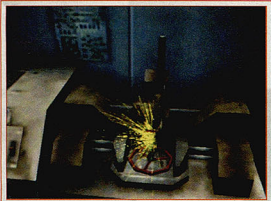
Use a *Valve Handle* na máquina para criar a *Octa Valve Handle*, em seguida volte para a *save room* e coloque tudo no baú, fique apenas com a válvula, a pistola e a máscara. Faça isso sem medo, Chris agradecerá mais tarde.

Vá para a sala com o grande trator amarelo, mas tome cuidado, pois a sala com a máquina de esteira está repleta de zumbis. Pro-

DETONADO

cure desviar de todos ao invés de enfrentá-los.

Coloque a válvula no buraco da tubulação para fechar o vazamento de gás. Assista a cena e em seguida volte e pegue o rifle de Alfred no chão.



Quando estiver no heliponto, vasculhe os quatro cantos do local para pegar munição: é um *F. Aid Spray*. Tente descer as escadas e Nosferatu fará sua aparição.

Ele ataca lançando um gás venenoso ou atacando com seu longo braço, tome cuidado quando ele

acerta para não cair do heliponto. Mantenha a distância e use o rifle sniper para atacá-lo. Com o botão L1 aproxime a mira até ter uma boa visão de seu coração exposto, este é seu ponto fraco. Acerte sempre ali e Nosferatu cairá.

Ainda não é desta vez que nossos heróis escapam. Mas chega de Claire e Steve, agora é hora de Chris Redfield entrar em cena.

Após escalar a montanha na unha, pegue a Green Herb e siga pelo túnel. Converse com Rodrigo, ele dirá a Chris que sua irmã escapou da base, mas então o sortudo acaba sendo engolido por um verme gigante. Continue pelo corredor e pegue a Bow Gun Arrows e o Ink Ribbon da mesa e coloque no baú, aproveite e pegue a munição que Claire deixou. Se quiser salve seu progresso e saia.

O verme gigante estará aí esperando para atacar. Pegue as ervas que estão logo a sua frente e então vá até o final desta sala para

chamar o elevador, pegue também a munição e a Bow Gun Arrows em frente ao elevador. Enquanto espera que o elevador chegue, fique correndo pela sala para que o verme não consiga atacá-lo.



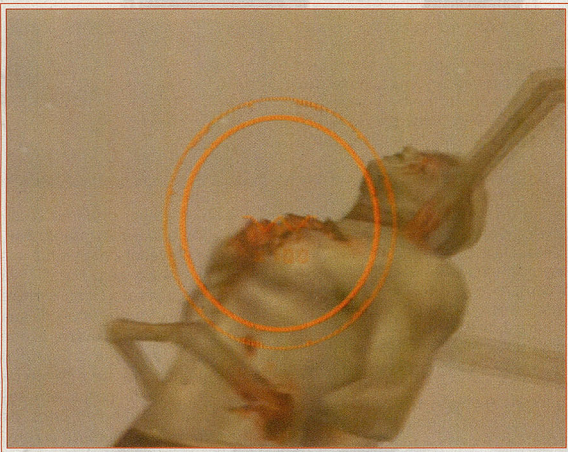
Entre no elevador e quando sair mate os três zumbis que estão na garagem, saia pela única porta da sala. Aperte o botão na traseira do tanque para movê-lo, em seguida pegue a munição e desça pelo elevador.

Siga pelo corredor e pegue todos os itens do chão, em seguida entre na primeira porta laranja. Neste *save room* você irá pegar *Acid Rounds*, *Green Herb*, *Ink Ribbon*, *Hand Gun Bullets* e *Shotgun Shells*. Todos os itens estão em locais de fácil acesso. Vá até uma cômoda ao lado da mesa e abra as gavetas na seguinte ordem:

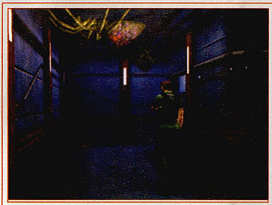
- Vermelha (RE)
- Verde (GR)
- Azul (BL)
- Marron (BR)

Com isso você consegue a *Luger Replica* e pode escolher Steve no Battle Mode.

Coloque os itens no baú e mantenha com você a pistola, munição, um item de cura e as *Shotgun Shells*. Saia e vá até o final do corredor, pegue a *Battery Pack* no chão e cheque a porta.



CODE: Veronica



Quando as aranhas atacarem, corra de volta até o elevador e suba.

Entre novamente na garagem e coloque a bateria no elevador ao lado do jipe. Suba no elevador e aperte o botão para subir até a passarela. Vá para a esquerda e pegue a *Chem. Storage Key* e o *Alloy Report*. Este documento revela quais componentes precisamos para dissolver a *Eagle Plate*. Vá para a direita e saia pela porta.

Avance e após a cena com Wesker suba as escadas para pegar o *Grenade Rounds* ao lado da cadeira. Volte e desça pelo elevador até o porão (B1F).

Atravesse a ponte e desça as escadas. Pegue a *Shotgun* e as escadas irão subir, pegue a munição no chão e o *Flame Rounds* na estante. Entre na água e atravesse para o outro lado para pegar duas *Red Herbs*, mas cuidado com o zumbi na água. Volte e entre na porta próximo ao local onde estava a *Shotgun*.

Siga em frente e pegue a *Green Herb* no chão, em seguida suba as escadas. Passe pelos tubos e aperte o botão no console, em seguida pegue o *A. Rifle Bullets* que está em cima do tubo que acabou de descer. Saia pela porta dupla ao lado do console e se prepare. Avance até ver o item *Door Knob* brilhando no chão. Quando pegá-lo o robzinho de Wesker encontra nosso herói e dois *Hunters* vem



para acabar com ele. Use a *Shotgun* para enfrentá-los e mantenha sua energia sempre recuperada.

Após acabar com eles volte até o local onde pegamos a *Shotgun* da parede e coloque-a de volta para fazer a escada descer. Suba a escada e pegue o elevador até o segundo andar (2F).

Mate o zumbi que está logo na saída do elevador e em seguida vá para a direita de Chris, desvie do outro zumbi que está ali e entre na porta atrás dele. Assista a cena e então entre na porta do outro lado.

Cuidado, no corredor a sua frente há mais um dos robzinhos de Wesker. Espere o momento certo para passar e não deixe que ele o veja. Vá até o baú destruído e pegue o *Side Pack* e o *Bow Gun Arrows* no chão. Saia pela outra porta disponível.

Siga em frente e use o *Door Knob* para abrir a porta. Vá para a esquerda de Chris e pegue o *Tank Object*, volte para o outro lado da passarela e pegue a munição, em seguida saia. Tome cuidado com a câmera e volte até o elevador, desça até o primeiro andar (1F).

Vire a direita na bifurcação para mais uma robô-câmera, espere o momento certo e entre na porta.

Coloque o *Tank Object* na maquete e pegue a *Turn Table Key* na passagem que se abre. Vá até a maquete e leia a placa que marca a data do término da constru-

ção do complexo. Guarde esta data. Saia da sala, a câmera já não está mais lá, e desça pelo elevador até o subsolo (B1F).

Desça as escadas, pegue a *Shotgun* e saia pela porta. Suba as escadas, assista a cena com Wesker e, quando o *Bandersnatch* escapar, use a *Shotgun* para derrotá-lo.

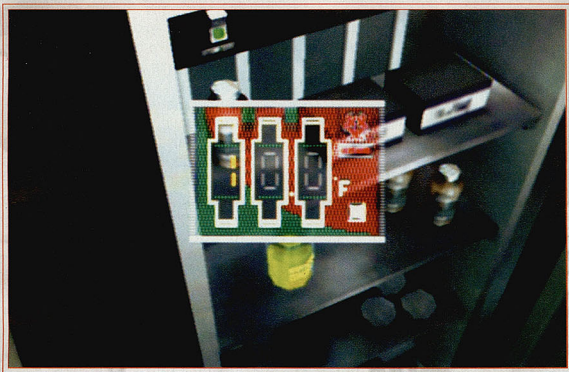
Saia pela porta a frente, na próxima sala entre na porta a esquerda de Chris. Atravesse as duas portas de correr e quando chegar no laboratório pegue as munições que estão sobre a mesa no centro e as ervas que estão na mesa na lateral da sala. Em seguida use a *Chemical Storage Key* para abrir o armário. Coloque o termostato em 128 graus (dezembro 8, lembra-se?) e quando o líquido ficar azul você tem o *Clement Epsilon*.

Prepare a *Shotgun*, pois um *Sweeper* irá atacá-lo, basta 3-4 tiros bem dados para acabar com ele, saia pelo mesmo lugar de onde veio.



Vá até o painel próximo ao sinal de *Stop* e use a *Turntable Key*. Quando o elevador parar, suba nos caixotes e passe pelo buraco, vá para a esquerda de Chris e entre na porta. Um zumbi vira em sua direção, seguido por outro, acabe com os dois e pegue a *Shotgun Shells* no chão. Vá até o fundo da sala e passe pela porta, em seguida pegue o *Acid Rounds* de dentro do armário e mate o zumbi que está ali.

DETONADO



Passa pelo buraco na parede e entre na porta a direita. Cuidado com o zumbi rastejante, quando acabar com ele passe pela grade e desça a escada.

Abaixe a alavanca para ventilar a sala e então use o *Emblem Card* para abrir a cela. Mate os quatro zumbis e em seguida equipe a Shotgun. Saia pela porta subindo as escadas.

Logo que entrar, um Hunter irá atacá-lo, dispare e não deixe que se aproxime. Entre na porta do outro lado e vire no corredor até uma estante com um copo contendo um líquido verde. É o Clemente Alpha, pegue-o e combine com o Clemente Epsilon. Clique sobre as ferramentas na mesa para modificar sua pistola.

Volte todo o caminho até o complexo militar e saia pela porta principal (aquela que dava para o local onde havia um verme gigante quando estávamos jogando como Claire).

Há dois Hunter aqui, corra para a direita de Chris e entre no elevador com a luz verde. Quando o elevador parar, salve o progresso e saia pela outra porta com a

Shotgun preparada, mais um Hunter irá atacar. Após

Vá até o elevador e suba para o primeiro andar (1F). Quando sair do elevador, vire a direita de Chris e entre na porta no final do corredor. Coloque os medalhões no buraco da parede e então puxe a alavanca. Antes de descer pegue a *Green Herb* e os *Shotgun Shells* do chão.

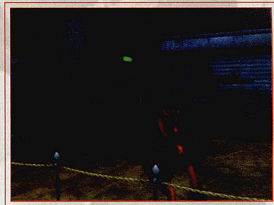


Corra pelo corredor e não pare até chegar em uma outra escada, desça rapidamente para escapar das aranhas. Siga pelo corredor e pegue as ervas, eliminá-lo vire para a esquerda de Chris e suba pelo elevador. Entre na porta no final do corredor, em seguida atravesse a ponte e entre na porta no final.

Vá até o painel ao lado da porta. Devemos regular o óleo para que a ponte funcione:

1. Clique uma vez sobre o tanque 5
2. Clique uma vez sobre o tanque 3
3. Clique uma vez sobre o tanque 10
4. Clique uma vez sobre o tanque 3
5. Clique uma vez sobre o tanque 3
6. Clique uma vez sobre o tanque 3

Quando o maquinário começar a funcionar, três zumbis acordarão. Acabe com ele e então vá até o local onde eles estavam para pegar *Shotgun Shells*. Saia da sala e atravesse a ponte de volta, mecha no controle para baixar a pon-



te e saia. Desça o elevador e entre na porta a direita de Chris.

Mate o Hunter na ponte e entre na porta do outro lado. Há um zumbi logo que você entra, acabe com ele e de a volta na mesa para matar mais dois zumbis. Entre na porta que leva até ao aeroporto e prepare a Shotgun para matar o Hunter que ronda a área. Em seguida desligue a eletricidade para poder pegar os três emblemas da máquina que está soltando faíscas. Volte todo o caminho até o elevador com a máquina de escrever.

Salve o jogo e, desça pelo elevador. Quando sair ignore os Sweepers e entre no complexo militar mais uma vez.

CODE: Veronica

de a volta na piscina e pegue uma caixa de munição no canto. Você não precisa matar o *Albinoid*, apenas corra para dentro d'água, pegue o emblema e saia. Você levará alguns choques, mas basta ficar esperto na sua energia e tudo bem.

Agora combine a *Clement Mixture* com a *Eagle Plate* para conseguir o *Halberd*. Suba de volta até a sala com a maquete. Vá até o tanque que fica fora da garagem do complexo e desça pelo elevador. Avance pelo corredor, desviando das aranhas, e use o *Halberd* na porta no final.

Chris voa até a base da Antártida atrás de sua querida irmã.

Quando sair do avião dê a volta na passarela e entre na porta dupla de metal. Dispare com a *handgun* nos dois tentáculos que estão bloqueando o caminho até que eles se retraíam. Desça as escadas, continue em frente até chegar ao final da passarela e então desça as escadas e vá até o *save room*. Coloque o *Halberd* no buraco na parede e pegue o *Paper Weight* e o *Ink Ribbon*. Em seguida vá até o baú, pegue o extintor de incêndio e salve o jogo. Saia e suba as escadas, vá até a porta ao lado das escadas e pegue o *Grenade Rounds* e o *Ink Ribbon* entre as camas que estão tombadas. Saia e continue pela passarela até a porta dupla que fica antes da escada que leva até os destroços do avião.

Entre na porta, siga pela passarela a esquerda de Chris até mais uma porta. Vá até o encanamento e pegue a *Octa Valve*, prepare-se pois cinco zumbis irão atacar. Dispare somente nos que estão bloqueando o caminho e saia por onde veio.

Atravesse toda a passarela e entre na porta do lado oposto. Os



zumbis arrebentaram a grade desta vez, acabe com os três e entre na cela, pegue a *Duralumin Case* e a *Shotguns Shells* e saia. Vá para a direita de Chris e desça da passarela para o gelo e suba de volta para o outro lado da passarela. Entre na primeira porta e quando a câmera mirar em você, prepare a *Shotgun* para matar o *Hunter*, em seguida entre na porta dupla a esquerda.

Aperte o botão azul para elevar o barril, em seguida recarregue seu extintor e desça pelo elevador. Use o extintor para apagar o fogo e pegue a *Magnum* que está sobre a caixa na esteira. Continue até o fundo da sala, passando a grade, e abra as gavetas do armário verde para pegar o *Assault Rifle*, feito isso suba pelo elevador.

Saia novamente para o corredor onde enfrentamos o *hunter*, há duas câmeras ali agora. Evite ser visto e siga para a esquerda de Chris pelo corredor até o elevador. Quando sair entre na porta logo em frente e em seguida na porta a esquerda de Chris.

Vá até o fundo da sala e use a *Octa Valve* no buraco, em seguida gire a alavanca no painel do outro lado para ligar as luzes. Pegue todos os itens espalhados pelo *Save Room* e salve seu progresso, em seguida saia.

Existem sete zumbis nesse corredor apertado e algumas ervas no chão, pegue a *Shotgun* e mire

na cabeça para facilitar o trabalho. Pegue as ervas e volte para o *save room* para guardá-las. Enfim saia pela porta no final do corredor.

Empurre a estatua até uma rachadura no chão a esquerda de Chris e quando o chão ceder pegue o mapa. Pegue as munições sobre a cômoda e passe pela porta ao lado. Vá até a estatua do tigre e remova as jóias para pegar o *Socket* e *Magnum Bullets*. Volte até o *Save Room* para depositar estes novos itens e saia pela porta logo em frente ao tigre.

Você sairá em uma sala com uma gigantesca colméia. Pegue o *Wing Object* que está brilhando no chão e siga pelo caminho da direita, pegue a *Green Herb* e entre na porta corredor ensanguentado.

Suba as escadas e digite o seguinte código na máquina da direita: AA, Coroa, Coração, Espadas. Coloque o *Paper Weight* dentro da gaveta e então pegue o anel do cadáver de Alfred. Examine o anel para pegar o *Alfred's Jewel*. Vá para a sala da colméia e entre na porta do outro lado.

Existem cinco zumbis nestas duas salas. Mate os dois primeiros e pegue o *A n t Report* sobre a mesa e as ervas no chão ao lado do abajur. Vá para a sala ao lado e

DETONADO



mate os restantes, pegue duas caixas de munição escondida atrás da mesa e volte até o Save Room que fica no corredor congelado. Desligue a força no painel logo a frente da porta, pegue a faca no baú de itens e saia, entre na porta a direita de Chris e prepare-se para enfrentar um Sweeper. Quando acabar com ele, siga pelo caminho até um pequeno carrossel e pegue os dois Wing Objects que estão brilhando. Em seguida entre pela porta em frente da água.

Vá para trás da escada e use a faca para libertar Claire. Agora precisamos encontrar um antídoto para o veneno que está em seu corpo.

Volte para o corredor onde enfrentamos o Sweeper e siga pela porta a

direita de Chris. Quando sair do elevador, passe sem ser visto pelas câmeras e entre na primeira porta a direita. Avance e use o elevador no fundo da sala para subir, siga em frente até chegar ao lado do tanque. Combine o Socket com a Octa Valve para criar o Sq. Valve Handle e use-o no encanamento para drenar a água, desça pela escada e pegue a Crane Key no fundo. Prepare a Shotgun para enfrentar o Sweeper que pula pelo vidro, em seguida saia da sala e vá para a direita de Chris, entrando na porta que leva até a passarela sobre o gelo.

Siga pela direita na passarela e entre na cabine de controle do guindaste, use a Crane Key para ligar o maquinário e quebrar o gelo. Quando a aranha gigante atacar, desça para o gelo e pegue o Alexander's Pierce que está brilhando ao lado do corpo de Nosferatu, em seguida volte correndo para a sala onde matamos o Sweeper dentro do tanque e desça pelo primeiro elevador.

Prepare-se, pois você será encurralado por três zumbis, quando acabar com eles vá para a direita e pegue o Serum na estante, suba pelo elevador. Volte até o Save Room que fica no corredor congelado e coloque a Shotgun no baú. Examine o Alexander's Pierce para pegar a Alexander's

Jewel, certifique-se também que você está com a Magnum, a Alfred's Jewel e o Wing Object em seu inventário antes de sair. Vá até o local que deixamos Claire para entregar o Serum.

Após a cena você volta a controlar a heroína da história. Pegue as ervas no chão, a munição sobre a mesa e a Shotgun Shells sobre o sofá. Vá até o baú e pegue a Shotgun, empurre a estante para o lado e pendure a Shotgun nas hastes para revelar um compartimento, pegue as duas munições que estão ali. Pegue a Duralumin Case no baú e use o Lockpick para abrir e pegar as *Magnum Bullets*.

Vá até o baú e coloque dois itens de cura completa em seu inventário, saia pela porta ao lado do compartimento secreto.

No corredor você será atacado por dois tentáculos, basta disparar até que eles saiam do caminho. Empurre as mesinhas no canto do corredor para pegar um Bow Gun Arrow e Grenade Rounds e saia pela porta no final.

Um zumbi atacará vindo de uma das celas abertas, acabe com ele e avance até as escadas a esquerda de Claire. Pegue o Security File no chão e responda "Yes" para a pergunta. Pegue a bola de cristal que caiu do canhão.

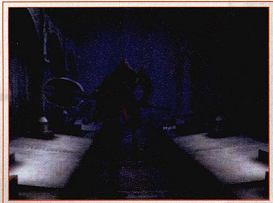
Tome cuidado agora: passe por baixo da pedra para que ela caia, quando ela estiver subindo coloque a bola de cristal embaixo e saia do caminho. A pedra vai cair e quebrar a bola, passe mais uma vez correndo por baixo para fazer a pedra cair e quando ela estiver subindo pegue o Security Card que estava dentro da bola.

CODE: Veronica



A pedra agora não cai mais, entre na cela e pegue a Bow Gun Arrows.

Se você não estiver com a energia completa, volte até o baú de itens e recupere sua energia, somente vá ao encontro de Steve com sua energia no nível "Fine". Volte para o corredor das celas e entre na porta ao lado da porta por onde você veio. Use o Security Card no leitor e entre no salão, converse com Steve e prepare-se para correr.



Após a cena vire-se e corra antes que a grade tranque Claire junto com o monstro. Para cada vez que ele acertar o machado use um item de cura.

Quando Wesker fugir você ficará cara a cara com a primeira forma de Alexia. Equipe a Magnum e acerte cinco disparos para derrotar a vilã. Pegue o Alexia's Choker que está brilhando no chão, examine-o e você conseguirá a Alexia's Jewel.

Suba as escadas e use as três jóias no quadro para revelar uma passagem. No corre-

dor ignore os zumbis e entre na porta a direita. Pegue as Green Herbs no chão e a Verônica Report na cadeira, em seguida desça pelo elevador.

Aperte o botão azul e em seguida pegue o Wing Object que está brilhando. Pegue a munição entre os tubos e a Shotgun Shells no chão, suba pelo elevador e saia pela porta logo depois das escadas.

Você conhece este lugar, vá até onde Claire está e ela ira entregar o Security File, examine-o para pegar o Security Card. Volte para o corredor onde ignoramos os zumbis e acabe com todos. Siga pelo corredor, na bifurcação vá para a esquerda de Chris e entre na primeira porta.

Abra a gaveta da escrivaninha para pegar a Sterile Key, pegue também o F. Aid Spray e a Shotgun Shells na área entre a escrivaninha e a mesa com a

maquina de escrever. Volte para o Hall principal da mansão, desça as escadas e use a Sterile Key na porta a esquerda.

Vá até a estátua do tigre e pegue as jóias que são seus olhos. Volte e entre novamente na passagem do quadro, agora existem cinco zumbis no corredor. Siga pelo corredor, vire a esquerda, passe pela porta do Save Room e entre na única porta no final.

Coloque a Blue Jewel na caixa de musica para abri-la, use a passagem ao lado da cama para ir para o outro quarto. Coloque a Red Jewel na caixa de musica e pegue o Music Box Plate, volte para o quarto anterior. Coloque o disco na caixa de musica e suba a escada que aparece. Pegue a munição sobre a mesa, as ervas no chão e o Dragonfly Object de dentro do jarro. Combine o Dragonfly com o Wing Object para conseguir o Gold Dragonfly. Volte até o Save Room da mansão e salve seu progresso, é hora de enfrentar o ultimo chefe do game.

Vá até o local onde Claire pendurou a Shotgun na parede para usar o baú de itens.

Coloque em seu inventário: Magnum + toda munição, Shotgun + toda munição, Gold Dragonfly, Security Card e vários itens de cura, incluindo contra veneno. Se preferir, ao



DETONADO



invés de levar a Shotgun você pode levar o Grenade Launcher.

Volte até a área da prisão onde Claire está e suba a escada no fim do corredor. Siga em frente, coloque o Gold Dragonfly para abrir a

você tiver espaço não tenha dúvidas em pegar.

Use o Security Card no terminal e digite o código de destruição: VERONICA. Agora você tem cinco minutos para escapar antes que tudo vá pelos ares.

Saia desta sala e você encontrará com Alexia e Claire. Dispare com a Shotgun em Alexia antes que ela derrube a irmã de Chris, agora ela se transformará em uma criatura monstruosa, troque para a Magnum e acerte-a repetidamente.

Ela provavelmente irá envenenar Chris, portanto fique esperto e use seus itens de cura para não morrer. Quando o monstro começar a voar, pegue o Linear Launcher da parede e acerte-a para acabar com Alexia de uma vez por todas.

Relaxe e curta o final do game.



porta e entre. Mate os dois zumbis e suba o pequeno degrau para chegar até o terminal de controle. Note que há uma Green Herb atrás da grade, se



O jogo acabou, mas a caçada aos zumbis continua...

Code: Veronica chegou ao fim e você ainda sente vontade de ensinar aos zumbis e monstros de Rockfort Island uma lição? Pensando nisso, a Capcom criou o battle mode, um modo de jogo que é liberado quando o game normal é detonado.

Nele, o jogador não precisa mais solucionar quebra-cabeças. Basta pegar as armas – que já vêm com munição infinita – e matar os inimigos que aparecerem pela frente. Quanto menor o tempo gasto, melhor sua pontuação.

Há ainda outras vantagens: as armas de munição infinita podem ser liberadas para o jogo normal e dá para jogar tanto em primeira como em terceira pessoa. Não deixe de conferir a seção de dicas para aprender a jogar com todos os personagens e liberar as armas no battle mode.



Personagens



Rebecca Chambers

Idade: 18 anos
Peso: 42 kg
Altura: 1,61 m
Tipo sanguíneo: AB
Profissão: Médica

Rebecca é jovem, mas importante para o grupo – a garota tem grandes habilidades em medicina e primeiros socorros no campo de batalha. Ela fica nervosa em volta dos outros membros do grupo, porque é a mais nova e tem pouca experiência prática. Isto a faz sentir uma grande necessidade de mostrar-se útil, aceitando qualquer tarefa que lhe for dada.



Billy Coen

Idade: 26 anos
Peso: 74 kg
Altura: 1,81 m
Tipo sanguíneo: A
Profissão: Segundo-tenente da marinha

Ninguém sabe muito a seu respeito, exceto que ele foi formado tenente pela marinha e que foi punido pelo assassinato em massa de 23 pessoas. O vagão que o transportava para a prisão foi atacado e, aproveitando a confusão, Billy aproveitou para escapar. É neste momento que ele conhece Rebecca e ambos percebem que deverão trabalhar em equipe para sobreviver.



Dr. James Marcus

Idade: ???
Peso: ???
Altura: ???
Tipo sanguíneo: A
Profissão: Cientista

O Dr. James Marcus conduzia suas próprias experiências com vírus e sanguessugas. Numa destas experiências, William Birkin e Albert Wesker mataram o cientista e tomaram suas pesquisas. Porém, o verme usado na experiência tomou o corpo de Marcus como hospedeiro, lhe dando juventude e o poder de controlar as sanguessugas. Agora, ele deseja se vingar de seus agressores.



Albert Wesker

Idade: 38 anos
Peso: 83 kg
Altura: 1,83 m
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Comandante da S.T.A.R.S.

Comandante da S.T.A.R.S. dentro da cidade de Raccoon, Albert Wesker liderou o Alpha Team no primeiro Resident Evil. Apesar de fazer parte da força policial de Raccoon City, sua verdadeira função é esconder das autoridades as experiências da Umbrella. Wesker tem seus próprios objetivos e, em RE0, descobrimos um pouco mais a respeito de suas intenções sombrias.



Dr. William Birkin

Idade: 36 anos
Peso: 66 kg
Altura: 1,78 m
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Cientista

William Birkin foi contratado pela Umbrella aos 16 anos de idade para trabalhar na área de pesquisa de armas biológicas. O intelecto superior e a incrível disposição levaram Birkin a fazer grandes descobertas, entre elas, o G-Vírus. O cientista dedica-se de forma doentia ao trabalho e é capaz de fazer qualquer coisa para defender suas pesquisas, como se pôde ver em Resident Evil 2.

Resident Evil Zero



Enrico Marini

Idade: 41 anos
Peso: 83 kg
Altura: 1,90 m
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Capitão

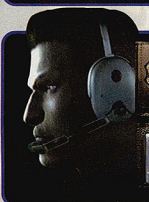
Enrico Marini é o líder do Bravo Team e também é o segundo no comando da S.T.A.R.S., depois de Wesker. Marini é realmente dedicado à equipe, o que lhe rendeu grande respeito por parte dos colegas. Ao vasculhar o local do acidente de trem, Enrico encontra informações sobre Billy, o que o leva a pensar que o fugitivo pode representar grande perigo.



Richard Aiken

Idade: 23 anos
Peso: 62 kg
Altura: 1,72 m
Tipo sanguíneo: AB
Profissão: Especialista em comunicações

Richard Aiken participa pouco de RE0, pois aparece apenas durante as cenas de introdução e não tem nenhuma fala. Ainda assim, no episódio seguinte (RE1, pela cronologia) ele é um membro importante da S.T.A.R.S., atuando como especialista em comunicações. Aiken opera os sistemas de rádio das equipes Bravo e Alpha da S.T.A.R.S. e é considerado um excelente profissional.



Edward Dewey

Idade: 26 anos
Peso: 112 kg
Altura: 1,93 m
Tipo sanguíneo: A
Profissão: Piloto

Edward Dewey é um dos poucos membros do Bravo Team que dialoga nesse game. Nada foi mostrado sobre este personagem no primeiro Resident Evil, mas, neste jogo, Rebecca se encontra com ele antes de conhecer Billy Coen. A única coisa que ele consegue fazer é advertir Rebecca sobre todos os monstros que estão na floresta e, logo após, ele morre.



Kenneth Sullivan

Idade: 45 anos
Peso: 96 kg
Altura: 1,88 m
Tipo sanguíneo: O
Profissão: Soldado

Kenneth Sullivan é um cara quieto, mas muito bom em escutar os oficiais pelo campo de batalha, além de ser talentoso em manipular substâncias químicas. Sullivan não conseguia entender como suas experiências químicas seriam úteis na cidade de Raccoon, mas, como havia sido Wesker em pessoa quem o havia encorajado a integrar a S.T.A.R.S., ele fica satisfeito.



Forest Speyer

Idade: 29 anos
Peso: 83 kg
Altura: 1,71 m
Tipo sanguíneo: A
Profissão: veículos

Forest Speyer é o especialista em veículos do Bravo Team. Além disso, é um dos melhores atiradores de sniper já vistos. Assim como outros membros da equipe Bravo que apareceram originalmente em RE1, Speyer participa pouco de Zero. Ele é um excelente profissional que conquistou o respeito dos outros membros do Bravo Team e tem grande afinidade com Chris Redfield.



Inimigos



Leech

Não há razão para se preocupar com as sanguessugas que atacam sozinhas. Estes pequenos parasitas sugam o sangue e a energia de seu personagem, mas em quantidades bem pequenas. A maioria delas estará no chão e, nesses casos, basta passar por cima delas para esmagá-las. Acabar com elas usando as armas de fogo é um desperdício de munição.



Corvo

Quem detonou algum dos *Resident Evil* anteriores deve se lembrar destes pássaros chatos. Os corvos são quase tão fracos quanto as sanguessugas, porém, atacam em grupo e, como são bem ágeis, é difícil acertá-los. Um tiro pode acabar com eles, mas a melhor opção ainda é correr para longe de suas bicadas.



Zumbi

São os inimigos que aparecem com maior frequência no jogo: Os zumbis são lentos e suas mordidas tiram pouca energia, fazendo deles adversários de menor importância. Porém, podem ser perigosos se estiverem em grupos de três ou mais – e geralmente estão. Com exceção da faca, as armas mais fracas são o suficiente para eliminá-los ou, caso esteja sem munição, é até possível desviar deles correndo.



Cerberus

São cães infectados pelo vírus. Eles são bem rápidos e geralmente aparecem em grupos de dois ou mais, o que pode assustar. Quando for atacado por eles, não perca tempo matando um de cada vez; atire em todos para derrubá-los. Uma vez no chão, os cachorros levam um certo tempo para se levantar e voltar ao ataque. Use este tempo para eliminá-los antes que se levantem. Armas de pouco poder de fogo dão conta do recado.



Aranha

As aranhas gigantes de *Resident Evil* aparecem com frequência nos esgotos e podem andar pelas paredes e pelo teto, portanto, fique de olhos abertos para não ser atacado de surpresa. Elas nunca estão sozinhas e podem te envenenar com sua mordida (se isto acontecer, use a erva azul para se curar). Use a shotgun ou o grenade launcher para matá-las rapidamente, embora se esquivar delas e correr ainda seja a melhor opção.

Resident Evil Zero



Plague Crawler

Uma das novidades entre as experiências da Umbrella é o plague crawler, uma espécie de gafanhoto gigante. O seu exoesqueleto resistente impede que armas fracas como a handgun causem grandes danos ao seu corpo. Use a shotgun ou a grenade launcher equipada com granadas de fogo, são as mais eficientes contra ele. Tenha cuidado, pois além de rápidos, os plague crawlers costumam atacar em grupo.



Lurker

Mais um dos experimentos criados a partir de animais. O lurker é um sapo gigante que aparece aleatoriamente durante o jogo, mas que pode ser letal: com sua língua comprida, é capaz de engolir seu personagem inteiro, de uma só vez. Para evitar esta morte terrível, mate-os o mais rápido possível. É preciso usar armas poderosas para acabar logo com os sapos, como a magnum ou a grenade launcher equipada com granadas de ácido.



Leech Zombie

Estes inimigos, inéditos na saga de *Resident Evil*, são na verdade um amontoado de sanguessugas em forma de ser humano, imitando os zumbis comuns. Mas, diferente deles, se você atira nos leech zombies com armas comuns, seus membros caem e continuam lhe atacando! A única forma segura de matá-los é com os coquetéis molotov ou as granadas de fogo, que queimam também as sanguessugas que caem do corpo. Ainda assim, é um inimigo bem chato de encarar.



Hunter

Ao lado dos zumbis, estes são os inimigos mais importantes da série. Os *hunters* continuam muito ágeis e fortes, portanto, use apenas armas de alto poder de fogo, como o grenade launcher ou a magnum. Se encontrar um *hunter* sozinho, você pode arriscar usar a shotgun, mas serão necessários dois disparos para matá-lo. Use esta arma contra mais de um *hunter* apenas se não tiver outra escolha, pois é quase certo que você não escapará ileso.



Eliminator

Ao desenvolver o T-virus, a Umbrella fez diversos testes usando macacos como cobaias, obtendo o *eliminator* como resultado. Apesar deles serem ágeis como os *hunters*, os ataques dos macacos-mutantes tiram bem menos energia. Mas, como sempre atacam em conjunto, é preciso usar uma arma potente (a shotgun é uma boa escolha) para detoná-los o mais rápido possível. Também é fundamental recarregar sua arma através do inventário, ou seu personagem poderá apanhar muito neste espaço de tempo.



Armas



Knife

Continua uma arma fraca e de pouca eficácia. É recomendada apenas quando se está sem munição ou, no máximo, tombe os zumbis com a pistola e depois use a faca para poupar suas balas.



Handgun (Rebecca)

Você já começa com essa arma em seu inventário. A handgun de Rebecca tem capacidade para 15 balas e é eficaz apenas contra zumbis e cães.



Handgun (Billy)

A arma de Billy tem a mesma capacidade da handgun de Rebecca, 15 balas. Use-a contra zumbis e cães.



Handgun melhorada

Ambas as handguns podem ser melhoradas com as partes especiais, mas só há peças para uma arma por partida. A velocidade e o poder de fogo aumentam sensivelmente.



Hunting Rifle

A versão menos poderosa da shotgun. Este rifle de caça é fraco e lento para recarregar, além de ter capacidade para apenas duas balas.



Shotgun

A shotgun leva sete balas quando está carregada e sua munição pode atingir vários inimigos com um disparo. Pode ser usada até contra os chefes, na falta de armas mais potentes.

Resident Evil Zero



Grenade launcher

Esta é uma das armas mais poderosas do game, mas é lenta para recarregar. A grenade launcher usa três tipos de munição: normal, de ácido e de fogo.



Magnum

A magnum tem poder de fogo tão grande que estoura a cabeça dos zumbis com um tiro. Guarde-a para os hunters e os chefes.



Magnum revolver

Tem as mesmas características da magnum. Para conseguir esta arma, termine o modo leech hunter com no mínimo rank B.



MP5

A submetralhadora tem disparos bem rápidos, tornando-a ideal para inimigos mais fortes. Para obtê-la, termine o jogo com rank A.



Rocket launcher

O Rocket Launcher é a melhor arma de Resident Evil 0, matando quase todos os inimigos com um tiro. Termine o jogo em menos de três horas para conseguir um destes com munição ilimitada.



Cocktail molotov

O cocktail molotov é feito combinando garrafas vazias com latas de gasolina. Esta arma é eficiente contra os zombie leechs – com apenas dois coquetéis, eles morrem.

Detonado

Por Wildison Coronado

O Início

Após entrar no trem siga para a esquerda de Rebecca e vá para o próximo vagão. Ignore os dois zumbis que aparecem atrás e derrube o que está à frente para continuar até o próximo vagão.

Entre na primeira porta do corredor, pegue a *Handgun Bullets* que está no chão e leia o *Passenger Diary* sobre a cadeira. No bolso do casaco preto, pendurado ao lado do beliche, há um *Ink Ribbon*. Saia e entre na próxima porta do corredor.

Este é o primeiro *Save Room* do game. Pegue a *green herb* no chão e a *Investigation Orders* sobre a cama. Antes de sair deixe o *Ink Ribbon* no chão para poupar espaço.

Continue pelo corredor a t é encontrar um corpo no chão. Pegue a *Train Key* com ele e assista ao vídeo. Após conversar com Edward, dois cachorros vão pular pela janela. Fique próximo do local onde Billy estava e despache os cachorros.

Examine o corpo de Edward para pegar *Handgun Ammo*. Em seguida volte para o primeiro vagão onde o jogo começou e use a chave para abrir a porta do outro lado. Ignore os zumbis pelo caminho.

Vagão Restaurante

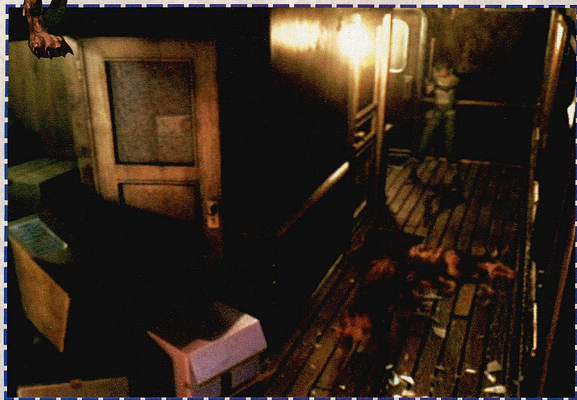
Após falar com Billy pegue o papel na mesinha do canto e suba as escadas. Quando o corpo do zumbi se formar vire e corra para a escada. Billy

surge para salvar Rebecca e a partir de agora, os dois formam uma equipe.

Dê toda a munição de Rebecca para Billy e deixe-o dentro do vagão. Controle Rebecca e examine a janela no fundo do vagão.

Ande pelo teto e reconecte o cabo que está soltando faíscas. Quando cair dentro do vagão pegue a munição e a *green herb* sobre a pia e a *Train Key* na janela ao lado da porta. Coloque a chave no elevador de serviço (portinha com uma luz vermelha) e mande a chave para o primeiro andar.

Troque para Billy (botão X) e desça. Entre na porta automática ao



Resident Evil Zero

Evil



Escorpião

Quando o escorpião aparecer vire-se, corra até a porta de onde você veio e espere que ele apareça na tela.

Quando ele levantar a garra para atacar dê um passo para frente, mire para baixo e atire uma vez. A cabeça é seu ponto fraco e ele vai recuar. Fique esperando e repita este processo até acabar com ele.

Vá até a escada no fim do vagão e, antes de descer, pegue o *Panel Opener* que está no chão.

lado das escadas e, quando entrar na cozinha, vá até o elevador de serviço que fica no fim do corredor. Pegue a chave que está ali dentro e volte até o vagão onde Rebecca enfrentou os cachorros. Lembre-se que há zumbis pelo caminho. Procure economizar o máximo de munição e atire apenas em último caso. Use a chave para abrir a sala do condutor: é a última porta antes do fim do vagão.

Pegue o mapa na parede e a *Note from the Conductor* no chão perto da mesa. Aperte o botão vermelho na parede e suba a escada que aparece. Atravesse o vagão e entre na porta no final dele. Pegue o *Ice Pick* à direita de Billy e avance pelo corredor. Entre na

primeira porta à direita, pegue apenas a *Handgun Ammo* e deixe os outros itens por enquanto. Se estiver precisando pegue também o *F. Aid Spray* e volte ao vagão anterior.





Detonado

Salvando Rebecca

Volte até a cozinha e mande o *Ice Pick* para o andar de cima pelo elevador de serviço. Suba as escadas e mate os dois zumbis em chamas para liberar o caminho para Rebecca. Troque para ela e use o *Ice Pick* para abrir a porta.

Com Billy e Rebecca reunidos vá até o *Save Room* e libere espaço no seu inventário para poder pegar os itens deixados para trás. Vá até a sala do condutor e pegue a *Brief Case* dentro do armário. Suba a escada e vá até a sala com vários itens, passando o local onde enfrentamos o escorpião. Pegue tudo e volte até o *Save Room*. Deixe os itens que você pegou no chão e salve seu progresso.

Para o Trem

Mantenha o *Panel Opener* em um dos inventários e volte até a cozinha com os dois personagens. Use o item para abrir o painel no chão e entre na passagem.

Ao sair do outro lado você será atacado por dois cachorros. Acabe com eles e então destrua a porta bem ao lado da passagem mas não entre ainda. Pegue o *Shotgun Ammo* e o *F. Aid Spray* na estante, vá até a última jaula e pegue o *Gold Ring*. Saia pela porta ao lado das jaulas.

Certifique-se de que um dos personagens tenha dois espaços livres no inventário e vá com ele até o *Hookshot* preso na parede. Coloque o outro personagem no modo *Solo* (botão *Start*) e use-o para puxar a alavanca com a luz verde. Troque de personagens e pegue o item que agora está livre da parede.

Volte com os dois para a cozinha. Após o susto corra para o



próximo vagão e não gaste nenhuma bala com o zumbi.

Atravesse o primeiro vagão e quando chegar no segundo suba pela escada apenas com Rebecca e coloque-a no modo *Idle* próximo a montanha de ovos que está no chão. Troque para Billy e use o *Hookshot* na janela ao lado da porta.

Ande pelo teto, desça no buraco à frente e acabe com o zumbi que está de costas. Deixe o *Hookshot* no chão para liberar espaço e pegue a *Jewelry Box* dentro do armário. Examine a caixa para pegar o *Silver Ring*.

Saia do quarto e siga para a direita de Billy pelo corredor (traga Rebecca junto). Entre na porta no final e vá até o *Save Room*.

Pegue a *Brief Case* deixada no chão anteriormente e combine com os dois anéis. Abra a mala para pegar o *Blue Keycard* que está dentro.

Saia e vá até a porta que tem um leitor de cartões no final deste vagão. Use o *Blue Keycard* para abrir a trava eletrônica e entre na porta. Passe pelos guardas no chão e entre na cabine principal.



É preciso ligar os freios do trem antes de usá-los. Quando precisar escolher um dos personagens para ficar atrás, escolha Rebecca.

No controle de Billy pegue o *Magnetic Card* e corra para o escritório do condutor. Não pare ou os soldados que estavam no chão o atacarão. Suba a escada do

Resident Evil Zero

escritório e de lá faça o caminho até o ultimo vagão do trem, tomando cuidado com o zumbi que está na cozinha.

36 — 3 (nove vezes), 9 (uma vez)
67 — 7 (nove vezes), 4 (uma vez)
81 — 8 (nove vezes), 9 (uma vez)
Agora com Rebecca, ative o

painel à sua frente e digite o código:

42 — 4 (nove vezes), 6 (uma vez)
53 — 5 (nove vezes), 8 (uma vez)
67 — 7 (nove vezes), 4 (uma vez)

Quando o trem descarrilar todos os itens serão jogados para o local onde os heróis estão. Fique esperto com os zumbis que surgirem e, quando acabar com todos, pegue o que quiser do chão e saia pela porta na direção sul.

Siga pelo esgoto e suba a escada ao final para chegar ao prédio *Training Facility*.

Training Facility

Desça a escada e vá para a parte direita do saguão principal para encontrar um *Ink Ribbon*, *Handgun Ammo* e duas ervas. Combine as ervas e leve com você se achar necessário.

Suba as escadas e vá para a parte esquerda, entrando na porta ali existente. Leia o *Notice for all Staff* que está sobre a mesa de centro e pegue o *Crank Handle* no pequeno armário na parede. Quando os corvos aparecerem saia



rapidamente pelo lugar que entrou.

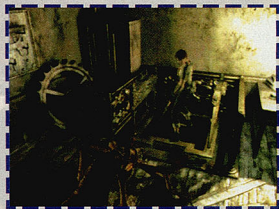
Desça as escadas e entre na porta na parede após a máquina de escrever para chegar à sala de jantar. Acabe com os dois zumbis e pegue a *Handgun Ammo* que está sobre uma das mesinhas. Saia pela porta ao norte. No corredor vá para a direita do personagem e entre na porta no final.

Há dois zumbis nesse depósito. Acabe com eles e pegue apenas a *Shotgun* que está encostada em um canto. Agora volte para o saguão principal.

Suba as escadas e entre na porta dupla que fica atrás da estátua no segundo andar. Na sala de aula vá para a área que fica à direita dos personagens para



pegar *Shotgun Shell* e um *Ink Ribbon*. Em uma das mesas há um livro com notas sobre a rigidez do treinamento dos empregados da *Umbrella*. Cheque o mapa e saia pela única porta que não está trancada.



Siga pelo corredor e mate os dois zumbis no caminho. Em seguida entre na primeira porta que encontrar.

Na biblioteca equipe Rebecca com a *Shotgun*, pegue o *Ink Ribbon* na mesa dos computadores e o mapa no centro da sala. Vá até o elevador no fundo da sala e separe os personagens. Troque para Billy e use o *Crank Handle* no equipamento ao lado para levantar a heroína.

Quando Rebecca chegar no próximo andar ela será atacada por um *Plague Crawler*. Mire para baixo e dê dois disparos de *Shotgun* em sua cabeça para matá-lo. Avance e mais um irá cair do teto. Repita o procedimento.

Pegue a munição sobre a mesa e saia pela porta no fundo da sala. Corra pela área exterior para que os corvos não consigam atacar e entre na porta no final.

Siga pelo grande salão e desça a escada que fica à esquerda do personagem. Entre na porta no final do corredor e você estará de volta ao saguão principal. Traga Billy também para cá.



Centurion

Para enfrentar o próximo chefe, recupere a energia de Billy totalmente. Volte com a dupla pela porta que Rebecca acabou de abrir e entre na outra porta do corredor. Acabe com os dois *Plague Crawlers*, pegue o *Grenade Launcher* sobre o sofá e a *Shotgun Shells* na lareira.

Volte para o corredor e suba em direção ao grande salão. Equipe Billy com o *Grenade Launcher* e com a *Shotgun*. Em seguida, examine a segunda máquina com as correntes para levantar a jaula na piscina. Troque para Rebecca e desça para pegar a *Facility Key* que está na jaula. Isso dá início à batalha com o chefe.

O *Centurion* se move quase sempre pelo mesmo caminho. Logo, você saberá quais os locais mais seguros para ficar. Comece com o *Grenade Launcher*. Dispare em sua barriga quando ele levantar e então saia da frente.

Note que ele sempre pára em dois lugares próximos aos pilares. Grave estes lugares e posicione-se à frente desses pontos até que o chefe chegue. Dispare um tiro ou dois e corra para o próximo ponto. Quando acabar a munição troque para a *Shotgun* e salve Rebecca.

O microfilme

Retorne ao saguão principal e vá para a sala de jantar. Evite os novos zumbis e utilize a chave para abrir a porta no fundo da sala. Na cozinha, pegue o *Lighter Fluid* e a *Empty Bottle*. Combine o fluido com o isqueiro e a garrafa com as latas de gasolina para criar um *Coquetel Molotov*.

Volte para o saguão principal e



suba as escadas até a sala de aula. Entre na porta à esquerda do personagem e mate o zumbi no corredor. Siga até o fim e use a chave para abrir a porta no fundo.

Empurre a mesinha até que ela fique sob a cabeça do alce. Acenda a luz no botão vermelho e então examine a cabeça para pegar o *Iron Needle*. Pegue também as munições sobre a mesa e vá para a biblioteca.

Valha-se o isqueiro para acender a vela ao lado da porta na lateral da biblioteca. Entre e liquide os dois zumbis que estão ali dentro. Suba no tablado à direita e empurre a estante para pegar o *Book of Good*. Examine o livro para pegar a *Angel Wing* e pegue a *Grenade* na estante.

Saia para a biblioteca e pegue o *Microfilm A* sobre a mesa. Agora, retorne ao saguão. Deixe Rebecca aí e vá com Billy para o lugar onde se enfrentou o *Centurion*.



tion. Saia e rume para a sala onde Rebecca subiu de elevador.

Coloque o *Iron Needle* nas engrenagens e acerte os ponteiros para 8:15. Então, volte para o saguão principal.

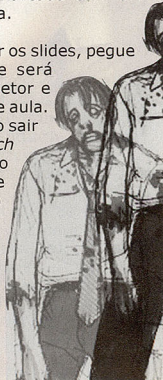
No segundo andar, cruze a porta leste que foi destrancada e mate os zumbis que estão ali com a *Shotgun*. Pegue a munição no fundo do quarto e o *Microfilm B* sobre a lareira.

Volte para o térreo do saguão e atravesse a porta oeste. Siga em frente e entre na porta no final do

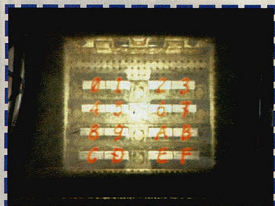


corredor. Detone os dois zumbis que estão na sala e use os *Microfilm A* e *B* no projetor de slides. A imagem mostrará a sala de aula e cada carteira marcada com um número ou letra.

Depois de ver os slides, pegue o *MO Disk* que será ejetado do projetor e vá para a sala de aula. Cuidado, pois ao sair um *Zombie Leech* aparecerá no caminho. Cuide dele com o *Coquetel Molotov* e prossiga. Uma vez na sala de aula, use o disco na abertura do



Resident Evil Zero

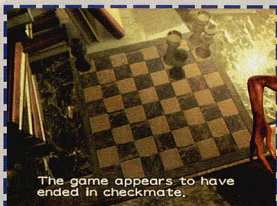


palanque central para conseguir uma senha de dois dígitos. Lembra-se da imagem formada pelos dois microfilmes?

Equilibrando a balança entre o bem e o mal

Siga pelas portas que estão na própria sala de aula. Há dois zumbis aqui e, já que o corredor é muito estreito, espere-os chegar para começar a atirar. Continue até uma porta dupla e entre. Parte do piso dessa sala é um grande tabuleiro de xadrez com uma partida já iniciada, pois há apenas algumas peças em jogo. O objetivo aqui é colocar o rei na mesma posição que esta peça ocupa no tabuleiro menor, localizado na mesa no canto da sala.

Para posicionar o rei corretamente, siga as seguintes coordenadas: mova-o três casas na direção da tela, uma para a sua direita e duas casas para a direção oposta à tela. Mas tenha cuidado, porque se

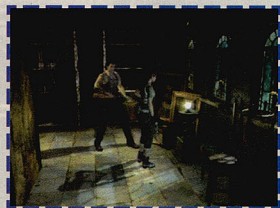


outras peças forem mexidas será liberado um gás venenoso na sala, acabando com Billy e Rebecca. Ao terminar, pegue o *Book of Evil* e examine-o para extrair a *Black Wing*. Apanhe o *Ink Ribbon* e as granadas de fogo na mesa e retorne ao corredor. Vá pela direita dos personagens até a última porta e detone os zumbis que encontrar. Você estará na enfermaria, lugar com alguns itens interessantes: algumas ervas azuis, um *spray* de primeiros socorros, anotações e a *Green Chemical* no armário ao fundo.

Retorne ao saguão principal. Deixe espaço no inventário para mais dois itens e, partindo da estátua com a balança no segundo andar, siga pela sua direita, através da primeira porta, saindo embaixo do lugar da luta contra o *Centurion*. Entre na próxima porta – é o lugar em que estava a *Greenade Launcher* – e pegue a *White Statue*.



Retorne para o saguão principal no primeiro andar até a porta dupla perto da máquina de escrever, entrando na sala de jantar. Pegue o caminho à sua direita e entre, saindo num corredor estreito. Siga na direção da sua TV e entre na porta ao fim do corredor chegando, enfim,



na *Black Statue*.

Volte para o lugar em que depositou as asas e combine tudo: a *White Statue* com a *Angel Wing*, formando a *Statue of Good*, e a *Black Statue* com a *Black Wing*, obtendo a *Statue of Evil*. Com ambas as estátuas na



mão, dirija-se à maior, aquela segurando a balança, no segundo andar do saguão principal. Ponha uma estatueta em cada lado da balança e o quadro da escadaria central irá cair revelando uma passagem para o subsolo da *Training Facility*.

Basement

A passagem que leva para o subsolo da *Training Facility* está infestada de aranhas. Matá-las é perda de tempo: é mais seguro correr delas até atravessar toda a passagem. Porém, mesmo que o outro personagem não esteja em modo de ataque, para não correr o risco de ele ser ferido



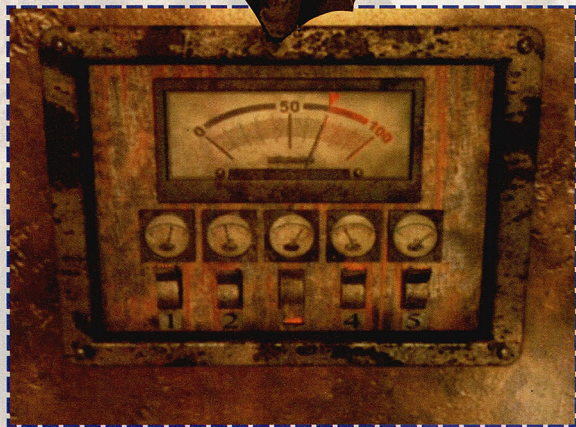
pelos aracnídeos gigantes, conduza Billy e Rebecca separadamente, um de cada vez. Ignore a porta de metal e atravesse todo o corredor até uma porta de madeira. Assim que os personagens estiverem novamente reunidos na pequena sala, apanhe os itens que precisar, o mapa na parede e o documento na mesa com a munição.

A próxima sala é uma cela de aspecto assustador. Só há uma saída: uma

pequena passagem de ar no alto da parede.

Posicione Rebecca abaixo da entrada e examine-a. Quando for perguntado se deseja dar uma ajuda a ela, selecione "yes". Billy a colocará em seus ombros para que a garota alcance a passagem. Na sala de tortura, a porta estará trancada. Pegue as anotações perto da porta da esquerda, explicando que é preciso regular a voltagem para 70. Do outro lado, está o painel em que se deve fazer regulagem. Para acertar o número exato, siga a seguinte sequência nos interruptores: 1- para cima (up), 2- para cima, 3- para baixo (down), 4- para cima e 5- para cima.

heroína mais uma vez. Volte para o corredor com as aranhas e entre na



Resident Evil Zero



porta de metal, agora destrancada. Pegue as munições que precisar, tomando cuidado com os zumbis. Não entre na sala em que Rebecca está, pois lá está cheio de macacos-mutantes. Volte para a *Training Facility* e vá para a sala de jantar (porta ao lado da máquina de escrever). A partir dela, corra para a porta à esquerda de Billy e, novamente pela esquerda, para a passagem com a luz amarela brilhando. Pegue as ervas, se precisar, e desça a escada para voltar ao subsolo.

Assim que entrar, prepare-se para acabar com os *eliminators* que aparecerem. Siga por um corredor e passe batido pela porta de metal. Basta entrar na porta de madeira à direita e Billy fará o resto por você. Depois da cena, aproveite para pegar o *Ink Ribbon* na mesa e salvar o jogo, se quiser. Saia e, agora sim, cruze a porta de metal ao lado da sala em que Rebecca estava. Mas, antes de continuar,

a mesma estratégia do outro corredor: leve apenas um personagem de cada vez. O caminho correto é pela porta dupla, mas, se quiser, você pode atravessar a porta de metal para pegar a *Locker Key*, uma chave que dará acesso às partes da *Handgun*. Mas cuidado: esta área é guardada por dois *Plague Crawlers*. Arrisque-se se tiver bastante munição e energia.



Com Rebecca e Billy já no local certo, suba a escadaria diante de você. Há bastante munição de *Handgun* e *Shotgun*, além de balas para a *Magnum* escondidas no armário sob o ventilador de mesa. Se você pegou a *Locker Key*, poderá usá-la para abrir o armário e aprimorar sua *Handgun*, conforme mostrado na foto abaixo.

certifique-se de estar com a *Grenade Launcher*.

Esse caminho leva para um lugar mais fundo no subsolo e esconde algumas aranhas. Utilize





Detonado

Apanhe a maleta e examine-a. A senha para abri-la é 385. Combine as partes com a *Handgun* para melhorar essa arma.



Passe a controlar Billy e equipe-o com a *Grenade Launcher*, algumas granadas e, se puder, algum item de cura, como ervas ou o *spray* de primeiros socorros. Deixe Rebecca e desça as escadas, ficando de frente para a grade da direita na área de testes. Volte a controlar Rebecca e examine o painel de controle abaixo das janelas quebradas. Aperte os botões "L" e "Center", nessa ordem, e pule para Billy. Avance e pegue as granadas de ácido. Outra

v e z ,
m u d e
p a r a
R e b e c c a
e
a p e r t e o

botão "Center". Faça Billy avançar até um interruptor. Aperte-o para abrir a grade que escondia a *Water Key*. Nisso, você acaba libertando também os *hunters*. Prepare-se para a luta.



Sirva-se do *Grenade Launcher* equipado com granadas de *napalm*, pois são as mais eficientes – basta um tiro para derrubar cada *hunter*. Mate o que está mais perto de você e corra para a direção oposta. Vire-se rapidamente e atire no segundo, deixando o caminho livre para a chave.

Agora, faça o trajeto inverso, com os dois personagens, para o andar de cima. De lá, vá para onde estão as estátuas de vários animais agrupadas em um círculo (local da luta contra os *eliminators*).

Para solucionar o quebra-cabeça, é preciso acender com o isqueiro de Billy as tochas de cada animal. A ordem correta é:

cervo (o veadozinho);



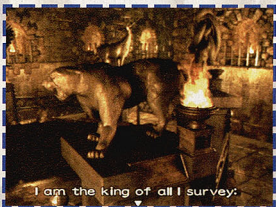
...o lobo;



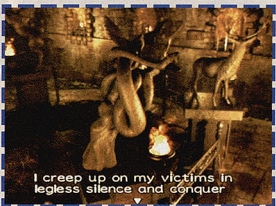
...o cavalo;



...o puma;



...a serpente;



Resident Evil Zero

...e, por fim, a **águia**.



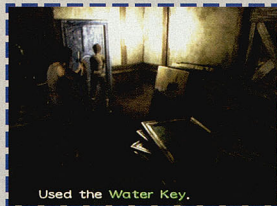
Com a tocha de cada animal acesa, o portão ao lado se abrirá revelando uma nova passagem. A porta do fundo guarda algumas anotações e, se você quiser vê-las, terá que passar por dois zumbis (além disso, entrar nessa sala é desnecessário). Na primeira porta, estão algumas garrafas vazias e um item importante, a *Unit Tablet*, dentro da lareira. Retorne ao saguão principal (onde o quadro de Marcus abriu caminho para o subsolo) no primeiro andar.

Reunindo as três tablets

De volta ao saguão, aproveite para esvaziar o seu inventário. Fique com a chave e reserve todo o espaço que puder. Atenção: leve a *Grenade Launcher* com granadas de *napalm* e – ou – alguns coquetéis molotov. Com os itens em ordem, suba ao segundo andar e tome à direita, entrando na primeira porta. Você estará no corredor logo abaixo do lugar em que rolou a luta contra o *Centurion*. Entre na porta seguinte, saindo na sala em que estava a *Grenade Launcher*. Aqui, basta abrir a porta azul com a *Water Key*.

Separe a equipe e entre somente com

Rebecca, equipando-a com o *Grenade Launcher* e com granadas de *napalm* ou, ainda, com os coquetéis molotov. Uma vez dentro,



repare que há outra porta bem ao lado da garota. Siga esse caminho. Vá pela esquerda de Rebecca, passando atrás da estante para encontrar um *Zombie Leech*. Assim que ele se transformar, atire um dos coquetéis ou umas granadas nele. Se for preciso, atire novamente, mas não serão necessários mais do que dois golpes para aniquilá-lo. Pegue a *Vise Handle* em uma das estantes no fundo da sala, volte para onde Billy está e se junte a ele.

Cruze de novo a porta azul e, desta vez, adentre o corredor.

Haverá mais um *Zombie Leech*, porém, agora, prefira fugir. Corra rapidamente e atravesse a porta de madeira, à direita, ao lado da criatura. Correndo, dá para entrar antes que o zumbi se

transforme. Passe a controlar Billy e examine o piano que está nos arredores. Após um pouco de música, uma porta será aberta.

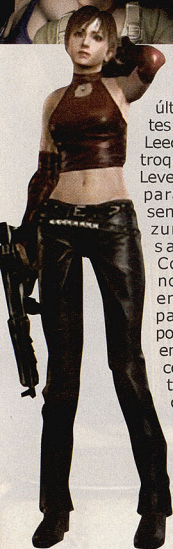


Mude para Rebecca e separe a equipe. Na passagem secreta, há uma caixa de munição para *Magnum*, garrafas vazias e, na parede, uma bateria, o item que é obrigatório pegar. Apanhe-a usando a garota, porque a porta se fecha outra vez quando a bateria é retirada. No entanto, está tudo bem: cuide apenas que Billy toque o piano de novo. Ponha a *Vise Handle* no inventário dele e prepare-se para correr.

Retorne ao corredor com o *Zombie Leech* e vá para a porta ainda não explorada, em direção à tela. Seja rápido e não será preciso lutar. Billy sairá em um corredor com duas outras portas. Siga por aquela que está mais próxima, à direita do personagem. Corra direto para o canto superior direito do quarto e use a *Vise Handle* na máquina, liberando o *Obedience Tablet*.

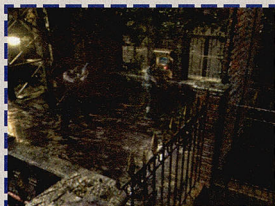


Detonado



primeiros socorros, as garrafas vazias, a munição de *Handgun* e as ervas verde e vermelha. Volte para o encontro de Rebecca, passando

Retorne para o último corredor, antes daquele em que o Leech Zombie está, e troque para Rebecca. Leve a garota de volta para a porta azul, sempre ignorando o zumbi de sanguessugas. Controle Billy de novo e vá para o encontro de sua parceira atrás da porta azul. Uma vez em local seguro faça com que ele deixe todos os itens, inclusive armas, no chão. Volte para o corredor em que antes o ex-fuzileiro estava e siga pela porta mais distante, do outro lado. Agora faça a festa: pegue o spray de



pela última vez pelo *Zombie Leech* e forme novamente a dupla. Pegue de volta os itens mais importantes – a *tablet* e as armas com certeza – e reserve o resto aí mesmo. Volte para o saguão principal.

Para encontrar a última *tablet*, a partir do saguão principal vá para a direção oposta da escadaria central, para a porta com as armaduras (não esqueça a bateria!). Vá por ela, chegando do lado de fora da *Training Facility*. Siga pela sua direita até alcançar um painel, onde a bateria deve ser colocada.

Depois que inserir a bateria, examine o painel e responda “yes” para o elevador de carga descer. Controle



Billy e suba na caixa que está no elevador, indo parar do outro lado. Empurre-a para fora, levando para baixo de um pilar do outro lado da entrada.

No topo do pilar está a *Discipline Tablet*. Suba na caixa e pegue-a. Reúna as três *tablets* em seu inventário e vá para o segundo andar



do saguão principal. Vá pela primeira porta da direita. Uma vez embaixo do lugar da luta contra o *Centurion* separe a equipe. A parte de cima da escada está infestada de *Plague Crawlers*; portanto é inútil tentar matar todos. Corra com um personagem de cada vez para a porta dupla com as armaduras.

No observatório há munição para *Handgun* numa caixa perto da porta. Do outro lado do corredor redondo, desça a escada. Num grande painel coloque as três *tablets*. Todo o prédio do observatório irá se mover destracando a outra porta.

Vá pela mesma porta que você usou para entrar no observatório. Como o prédio se moveu Billy e Rebecca estão em outro lugar da *Training Facility*, numa espécie de



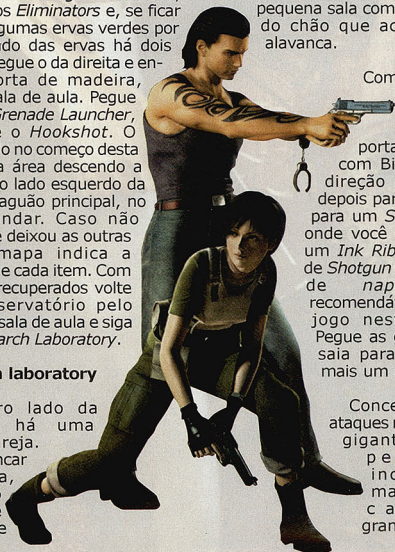
Resident Evil Zero



sacada. Com a *Shotgun* em mãos, acabe com os *Eliminators* e, se ficar ferido, há algumas ervas verdes por perto. Ao lado das ervas há dois caminhos. Pegue o da direita e entre pela porta de madeira, saindo na sala de aula. Pegue de volta a *Grenade Launcher*, granadas e o *Hookshot*. O gancho usado no começo desta fase está na área descendo a passagem do lado esquerdo da escada do saguão principal, no primeiro andar. Caso não lembre onde deixou as outras coisas o mapa indica a localização de cada item. Com estes itens recuperados volte para o observatório pelo caminho da sala de aula e siga para o *Research Laboratory*.

Research laboratory

Do outro lado da passagem há uma pequena igreja. Para destrancar a porta, separe o time e mande



Rebecca para a direita, numa pequena sala com uma parte do chão que aciona uma alavanca.

Com a *Grenade Launcher* equipada abra a porta da igreja com Billy. Vá em direção ao altar e depois para a direita, para um *Save Room*, onde você encontrará um *Ink Ribbon*, balas de *Shotgun* e granadas de *napalm*. É recomendável salvar o jogo neste ponto. Pegue as granadas e saia para enfrentar mais um chefe.

Concentre seus ataques no morcego gigante: os pequenos incomodam mas não causam grandes danos



à sua energia. Não atire enquanto ele estiver voando alto. Espere ele descer até estar ao alcance de sua arma e use as granadas de fogo - são as que fazem os maiores estragos.

Não demore a atirar quando o chefe estiver perto ou ele pegará Billy e o levantará no ar, causando grandes



estragos. Aperte L para ajustar a mira e não errar o disparo quando o morcego se aproximar.

Será uma batalha curta se você usar as granadas de fogo. Com menos de seis disparos o morcego cairá morto no chão.





Detonado



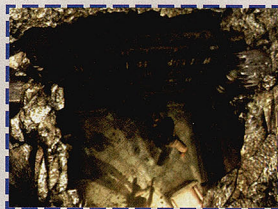
Com um de seus personagens equipado com o *Hookshot* (não importa qual), use-o para subir pela abertura criada pelo morcego.

Atire com o *Hookshot* quando estiver na posição mostrada na foto acima. Atravesse o telhado e desça a escada para ativar a alavanca no painel à direita, ligando um elevador de acesso ao laboratório. Continue explorando esta região e destranque o portão de ferro (há ervas por perto caso precise). Passando por ele você sairá na frente do elevador recém-ativado. Antes de entrar, junte-se ao outro personagem.



O elevador leva Rebecca e Billy para uma área no subsolo, em que apenas uma porta, à esquerda, está destrancada. Vá por ela e, se quiser, aproveite para salvar o jogo na máquina de escrever à direita, ao lado do pequeno elevador de carga. Vasculhe o outro lado para encontrar algumas anotações e encontrar um buraco no teto.

Mantenha no inventário de Billy alguns *Coquetéis Molotov* e a *Shotgun*. Com este personagem use o *Hookshot* no buraco para chegar a um escritório. Haverá um *Zombie Leech* lhe esperando; portanto espere ele se transformar



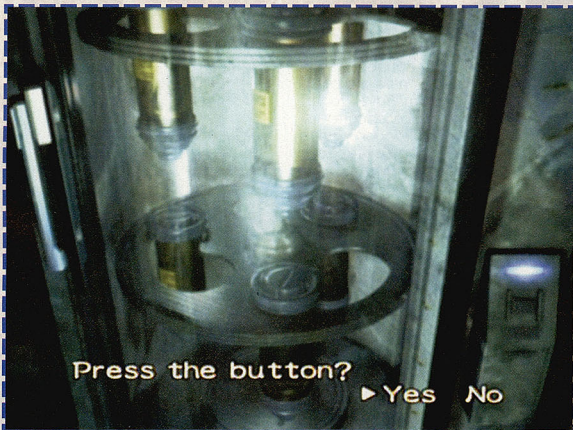
para atingi-lo. Caso esteja sem coquetéis há um galão de gasolina perto do buraco e algumas garrafas vazias ao lado do zumbi. Depois de acabar com ele pegue a *Leech Capsule* no vidro que estava atrás do zumbi.

Largue o *Hookshot* por enquanto e pegue algumas anotações na cadeira e o mapa do laboratório perto da saída – e não



se esqueça da *Leech Capsule*! Assim que sair você verá um interruptor com uma luz vermelha. Ative-o e vá para o outro lado do corredor, entrando na porta com a placa "Warning". Não há nada essencial aqui, apenas uma erva verde, um *Ink Ribbon* e itens para criar coquetéis. Pegue o que achar necessário e volte, entrando na porta que fica no fim do corredor.

Há dois zumbis no chão, mas apenas o que está deitado



Press the button?

► Yes No

Resident Evil Zero

representa perigo. Mate-o então, antes dele lhe surpreender. Pegue as balas de *Shotgun* e as anotações na mesa, mas por enquanto não mexa na câmara de gás no canto da sala.

Trabalho em equipe

Equipe Rebecca com os molotovs e volte para o corredor. A passagem liberada por Billy soltou um *Leech Zombie*, que deve



Ao invés disso, vá pela porta dupla à frente da entrada desta sala. Aqui, alguns zumbis irão atacar Billy. A melhor estratégia é recuar um pouco e esperar que eles ataquem, derrubando um a um. Além do spray de primeiros socorros e garrafas vazias, esta sala contém um elevador de carga com acesso à sala em que Rebecca está (ao lado da porta dupla). Mande para ela alguns coquetéis molotov e a *leech capsule*. Mande um item por vez e mude para Rebecca, assim a garota o pega e libera o elevador.

Volte para Billy e então mande o outro item. Com os molotovs e a *leech capsule*, é hora da ação se concentrar em Rebecca.



ser devidamente exterminado. No caminho, você verá um grande cilindro vermelho encostado em um canto. Ele esconde a *Red Chemical*. Pegue-a e misture com a *Green Chemical* para formar o *Stripping Agent*.

Agora combine a *Leech Capsule* com o *Stripping Agent*, obtendo o *Blue Leech Charm*. Use esse item para abrir a porta azul com o busto de Marcus no fim do corredor. Pegue a munição na mesa e o *Input Regulator Coil* na estante, para então seguir pela porta no final do quarto de estudo. Quando entrar, dois zumbis estarão lhe esperando, mas apenas um virá para cima de Rebecca – o outro estará deitado no chão. Mate o que está chegando e depois cuide do outro.

A estátua de uma mulher está segurando a *Green Leech Charm*. Pegue-a e volte para o elevador de carga para repassar alguns itens para Billy.

De volta ao elevador mande a *Green Leech Charm* para Billy. Use este item para abrir a porta verde com o busto de Marcus, que está



nesta mesma sala. Os zumbis que estão no chão irão atacar seu personagem, sendo que um deles irá se arrastar em sua direção. Mire para baixo e acabe com eles antes que tenham chance de atacar. Esta sala está cheia de munição para *Handgun* – ao lado da porta e na mesa ao fundo – porém o item que interessa é o *Sterilizing Agent*. Volte para a sala com a câmara de gás e use o *Sterilizing Agent* no painel de controle para limpar o ar da câmara, permitindo sua entrada.

Entre na câmara e pegue a *Breeding Room Key*. Assim que o fizer, o zumbi que está lá dentro irá se levantar. Elimine-o com um tiro de *Shotgun* para pegar a chave com calma e, se precisar, acabe também com o outro zumbi que atacará Billy vindo do lado de fora e volte para o corredor.

Use a chave que acabou de pegar para destrancar a porta de metal do lado oposto.



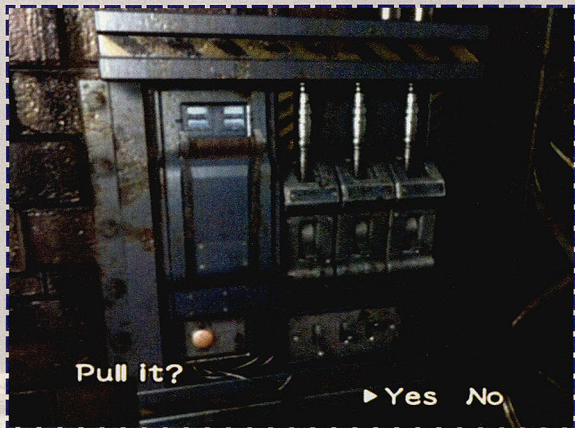
Detonado



Este é um bom momento para pegar algum item de cura, pois você irá enfrentar dois *hunters* do outro lado desta porta. A tática de recuar um pouco e esperar o inimigo funciona bem para matar

essa dupla chata. Pegue o item *dial* no fundo da jaula e retorne à área com o elevador de carga.

Mande o *dial* para Rebecca. Com a garota vá para o corredor aberto por Billy e use o *dial* na porta ao lado do cilindro vermelho. Ainda é preciso entrar com a combinação para abrir a porta,



que é a seguinte: 4, 8, 6 e 3. Esta porta dará acesso a um bonde. Na parede ao lado da



grade pela qual Rebecca passou por baixo na cena recém-vista há uma alavanca.

Acione-a para mover uma plataforma para até onde está Billy. Mude para ele, pegue o *Hookshot* e vá para a área com a máquina de escrever (*Save Room*). Ao lado da máquina está a plataforma que Rebecca moveu. Faça Billy descer pela escada e reúna novamente a equipe. Não esqueça de pegar o *Output Regulator Coil* perto do bonde.

No canto oposto à porta há um buraco no teto. Equipe um dos personagens com os itens *input*, *output* e suba para o telhado com o *Hookshot*. Pegue a munição de *Shotgun* e coloque os itens no painel para restaurar a energia do bonde.

Para voltar ao encontro de Rebecca use a porta que está do lado oposto ao buraco. Desça novamente pela escada e reorganize seus itens: deixe os *Coquetéis Molotov* restantes com Rebecca, assim como toda a munição de *Handgun* possível, e Billy com a *Shotgun* e a munição desta arma. Ao tentar entrar no vagão, um *Eliminator* irá separar a dupla mais uma vez.

Rebecca ficará sozinha contra um *Zombie Leech*. Queime-o com os coquetéis molotov e volte para a sala de controle para reativar a energia do bonde. Pise nas sanguessugas que estão perto do *Output*

Resident Evil Zero



Regulator Coil e coloque este de volta no lugar. Volte para o bonde e entre no vagão. Não se assuste com o cadáver sentado num dos bancos pois ele não atacará. Pelo contrário, ele tem um item importante que se deve pegar: a *Magnum*.

Agora basta ligar a alavanca que está próxima do corpo (no centro da imagem acima) e seguir para a próxima área.

Factory

Saindo do vagão conduza



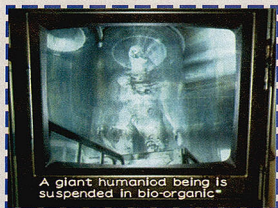
Rebecca para a escada e suba até o final, pois a porta com a luz verde está trancada. Entre na porta mais à frente – não use o elevador no fundo desta área por enquanto. Nesta sala você encontrará uma máquina de escrever com *Ink Ribbons*, sendo recomendável salvar o jogo agora.

Outro item importante para pegar no *Save Room* é o mapa, preso no quadro de avisos em frente à máquina de escrever.

Depois de salvar organize seus itens para que haja ao menos um espaço vazio em seu inventário. Volte para a área anterior e desça pelo elevador. Vá para o outro lado da plataforma e entre na porta enferrujada, seguindo em frente até uma pequena sala de segurança. Pegue a *Up Key* no chão.

Aproveite para examinar o monitor ligado para ter uma prévia do próximo chefe do jogo, o *Prototype Tyrant*.





Agora é preciso voltar para o *Save Room*. Entretanto assim que você der alguns passos dois *hunters* aparecerão. Apesar de ser um corredor estreito é fácil escapar deles ileso. Além disso, é preciso economizar as balas de *Magnum* para batalhas mais difíceis. Ao chegar no *Save*



Room, deixe ao menos um espaço vazio no inventário e equipe Rebecca com a *Magnum*, granadas e coquetéis molotov. Somente, então, use a *Up Key* no painel de controle.

Do lado de fora a plataforma



irá subir. Entre e acione o interruptor localizado à esquerda para que ela desça novamente.

A primeira batalha contra o Prototype Tyrant

A plataforma levou Rebecca ao quarto andar do subsolo da fábrica. Vá para a direita em



direção à porta dupla com um objeto perto. Ao chegar perto uma cena irá rolar. Depois pegue a *Elevator Key*. Use-a na porta que está do outro lado da plataforma (no painel com a luz

amarela) à esquerda, perto do caminho soterrado pelos escombros.



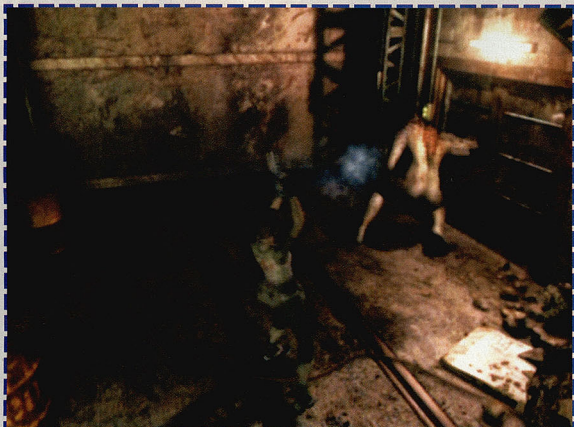
Quando o fizer, o temível Tyrant aparecerá.

A melhor arma para derrubar o gigante é a *Magnum*. Existe apenas um ponto no corpo do Tyrant sensível aos seus ataques: as costas, que possuem uma grande abertura.

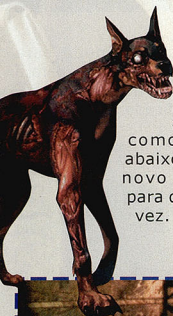
Desvie de seu ataque com a garra e mire.



Resident Evil Zero



Aperte "L" e Rebecca ficará na posição perfeita para acertar as costas da criatura. A cada tiro, o Tyrant se contorcerá de dor, porém, nem a distância a atacará novamente enquanto ele estiver se revirando, como na foto abaixo. Espere um novo golpe dele para disparar outra vez.



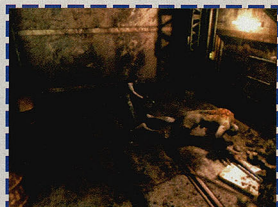
Lembre-se que Rebecca é frágil, portanto, cada vez que ela for atingida pelas garras do Tyrant, verifique como está sua energia. Alguns poucos golpes podem levar a garota à morte.

Com disparos certos nem será preciso descarregar toda a *Magnum* para colocar o monstro da *Umbrella* no chão. Ele ainda ameaçará se levantar, entretanto, não gaste sua munição. O Tyrant vai cair de vez.

O reencontro com Billy

Agora sim, com o monstro derrotado, entre no elevador. Vá para o painel e escolha o quarto andar. Para a felicidade de Rebecca, a cena mostrou que Billy continua vivo. Quando chegar ao andar certo atravessa a ponte para a próxima porta e, daí, siga em frente até a sala de controle de energia.

Vá para o fundo da sala, até o painel com vários pontos com



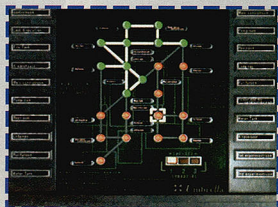
luzes vermelhas. O quebracabeça lhe dá a oportunidade de suprir apenas três pontos, que devem distribuir a energia para que todos os pontos sejam atingidos e, então, restaurar a força. Ative primeiro o ponto



mostrado na imagem abaixo, no canto superior esquerdo, destacado em amarelo:

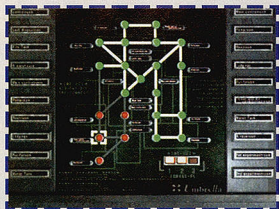
Em seguida ative o ponto destacado no centro (repare como o primeiro já ativou outros à sua volta, em verde):

E, por último, o ponto que está no canto inferior esquerdo.





Detonado



O elevador que fica um pouco antes da entrada da sala de energia também foi reativado. Tome-o para descer um andar em que você encontrará três zumbis. Espere por eles e então atire não dando chance para que cheguem perto. Notou que perto do elevador havia um galão de gasolina e que um pouco mais adiante,



passando os zumbis, havia garrafas vazias? Combine ambos e equipe Rebecca com os coquetéis molotov. Entre na porta verde e seguindo no corredor um *Zombie Leech* aparecerá. Apenas queime-o como os outros.

Continue pelo corredor e quando virar à esquerda você verá uma porta sem a maçaneta. Esqueça dela por enquanto e continue até a porta no fim do corredor, saindo numa espécie de bar. Acabe com o zumbi, pegue as garrafas vazias e o mapa na parede.

Combine as garrafas com o que restou dos galões de gasolina e desça as escadas ao lado da mesa de bilhar. Entre pela porta com as ervas ao lado mas, por enquanto, apenas siga pela grossa porta de metal do

outro lado. Desça mais um lance de escadas e Rebecca irá se reencontrar com Billy.

Volte para a área anterior com as máquinas para solucionar um quebra-cabeça. Leve Billy para o fosso e deixe Rebecca no painel de controle. É preciso posicionar as caixas para formar uma ponte para o outro lado, sendo que existe apenas uma solução possível. Primeiro, mova a caixa cinza para a direita;



... em seguida, mude para Rebecca e gire a máquina para a direita (tire Billy do caminho antes), como indicado abaixo;



Resident Evil Zero

... volte para Billy e mova a primeira caixa tudo que puder para baixo;



... mova novamente a caixa cinza, desta vez empurrando tudo para cima;



... empurre a segunda caixa marrom para a esquerda e, depois, para baixo, encostando na primeira caixa marrom;



... coloque Billy em cima das caixas marrons e volte a controlar Rebecca. Faça ela girar a máquina para a esquerda;



... controle Billy e empurre a caixa totalmente para a direita;



... suba nesta mesma caixa e gire a máquina para a esquerda com Rebecca;



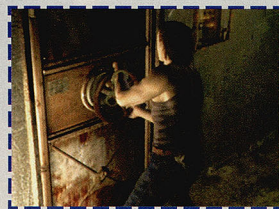
... desça e mova esta mesma caixa para baixo, até encostar na parede;



Finalmente, tire Billy do fosso e comande Rebecca mais uma vez, agora para encher o lugar de água. Dê a volta e pegue a *Handle*.



Faça todo o caminho de volta com os dois personagens até onde Rebecca matou o *Zombie Leech*. Desta vez será preciso acabar com três zumbis nesse corredor. Depois de limpar a área use a *Handle* para abrir a porta que vem logo em seguida.





A área atrás desta porta está infestada de zumbis. Acabe com eles à medida que forem aparecendo, tomando cuidado quando aparecerem de ambos os lados. Depois que eliminar o grosso, cerca de quatro zumbis, suba a escada que está à direita. Vá até o cilindro vermelho e pegue a *Red Chemical* com Rebecca. Volte para a parte de baixo e continue até o final do corredor, entrando numa porta verde. Você encontrará dois *hunters*, mas com a *Shotgun* eles não representam problema. Atravesse o corredor para encontrar um *Save Room* repleta de itens, *Ink Ribbons*, munição para *Handgun* e *Grenade Launcher*, um spray de primeiros socorros e ervas. É importante salvar o jogo neste ponto.

O segundo encontro com Prototipo Tyrant

Antes de prosseguir pegue a *Magnum* para Rebecca e a *Shotgun* para Billy. Dê a volta no beliche com a máquina de escrever do lado e saia pela porta. O chão estará repleto de sanguessugas, mas separadas elas não podem atacar, bastando passar por cima delas.



Entre pela porta de metal e corra, já que aqui é o lar do *Lurker*, o sapo gigante. Corra até chegar

do outro lado e, se um deles aparecer, mate-o rapidamente antes que ataque. Na próxima área será preciso acabar com alguns zumbis. Não desperdice a munição das melhores armas, ataque com a *Handgun*. Pegue a munição para *Shotgun*, as anotações e desça pelo elevador com os dois personagens. Há uma porta verde logo adiante, mas não entre. Continue em frente e o jogo será interrompido por uma cena mostrando o poderoso Tyrant ressurgindo da água, mais furioso do que nunca.



Fique no controle do personagem com a *Magnum*. Assim que começar a luta atire três vezes em Tyrant, lembrando que é preciso esperar ele se recuperar e voltar a caminhar em sua direção antes de atingi-lo de novo.



Após o terceiro disparo ele irá atacar; então fique pronto para correr para o outro lado. Não se preocupe em acertar as costas dele

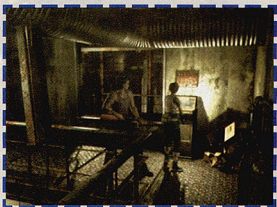
pois agora qualquer lugar de seu corpo está sensível aos tiros. Dê uma boa distância e repita o esquema do começo da luta: atire, espere o gigante se recuperar, atire de novo.



A quantidade de energia de Tyrant é a mesma da luta anterior e, embora o espaço para fugir seja bem menor, esta luta é até mais fácil, pois Billy dá uma ajuda com a *Shotgun*. O monstro cairá até mais rápido desta vez.

Com o Tyrant eliminado (desta vez em definitivo) vá para o final do corredor, até um painel com uma luz verde. Acione o interruptor e uma escada irá descer bem ao lado de seu personagem. Suba e pegue a *Mother Board* no chão. Desça a mesma escada e volte para o elevador, indo parar no lugar em que estavam os três zumbis. Nesta área há um painel para usar a *Mother Board* e ativar o guindaste.

Separe a equipe e coloque Rebecca no guindaste. A garota

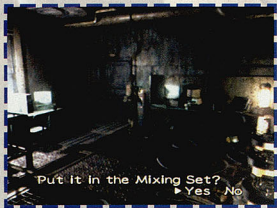


Resident Evil Zero

será levada para o outro lado, numa sala de controle. No painel ative a alavanca para diminuir o nível da água. Mude para Billy e volte para o lugar da batalha contra o Proto-type Tyrant e siga pela porta verde de metal. Vá para o outro lado e desça a escada com as ervas verdes ao lado. Atravesse a represa e um *Lurker*, sapo gigante, aparecerá. Fuja dele pela porta próxima.

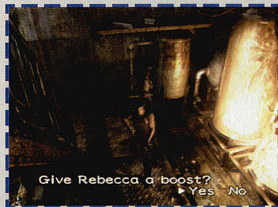
Há dois zumbis pela esquerda. Siga nesta direção até encontrá-los e acabe com eles. Pegue a munição para *Shotgun*, volte e siga pela direita. Se precisar pegue a munição de *Handgun* e entre pela porta de metal. Fique na base da escada e mude para Rebecca.

Entre na porta à esquerda da caixa em que Rebecca veio com a *Handgun* equipada. Você estará num laboratório com um *Plague Crawler* à sua frente. Mate-o e examine o cilindro no canto da sala para pegar a *Blue Chemical*, misturando com a *Red Chemical* formando ácido sulfúrico.

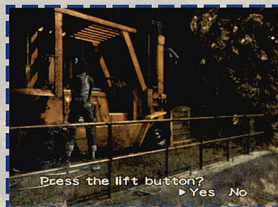


Agora pegue a *Industrial Water* na mesa ao lado e combine com o ácido sulfúrico, formando fluido de bateria. Desça a escada, reunindo a dupla, e tente examinar a prateleira com a bateria. Selecione "yes" para Billy dar uma ajuda para Rebecca e pegue a bateria, combinando com o fluido.

Quando pegar a bateria os



Plague Crawlers nos vidros atacarão. Apenas fuja subindo a escada. Entre pela porta ao lado do cilindro com o *Blue Chemical* e vá para a próxima porta. Suba as escadas saindo na sala do quebracabeça das caixas. Vá para a porta



do lado oposto chegando enfim na empilhadeira. Coloque Billy na parte móvel da máquina e, com Rebecca, insira a bateria na entrada lateral da empilhadeira e a acione.

Pegue o cartão no topo da pedra. Retorne para a sala com os *Plague Crawlers* e desta vez acabe com os dois. Entre na porta do fundo e você sairá na sala em que estavam alguns zumbis e munição. Dê a volta para o outro lado da máquina, à frente de uma porta com um leitor de cartão. Passe o cartão destravando a porta que dá acesso ao último chefe do jogo.

Acabe com a Queen Leech

Após atravessar a porta com o leitor de cartão pegue mais um pouco de munição para *Magnum* no chão, perto da entrada do outro lado. Certifique-se que Rebecca tenha a *Magnum* e coquetéis molotov ou, ao menos, a *Grenade Launcher* com granadas de *napalm*, enquanto Billy carrega a *Shotgun*. Entre e assista a cena que mostra a verdade sobre o Dr. Marcus e as sanguessugas.



Depois de ter enfrentado todo um zoológico de animais mutantes (cães, morcegos, corvos, macacos, etc) chegou a vez do chefe final de *RE Zero*, a *Queen Leech*. Para acabar com a sanguessuga equipe os personagens com suas melhores armas, separe o time e, controlando Rebecca, atire sem parar.



Caso a *Queen Leech* pegue Billy, atire nela os coquetéis molotov ou as granadas de *napalm* até que ela o solte. Mesmo que demore um pouco, não abandone Billy, pois se ele morrer é o fim do jogo.

Detonado



Quando ela cair reúnem os personagens. A *Queen Leech* soltará dois itens: a *Gold Shaft Key* e a *Silver Shaft Key*. Dê uma chave para cada um e use a chave *Gold*

no painel da direita e a *Silver* no painel da esquerda.

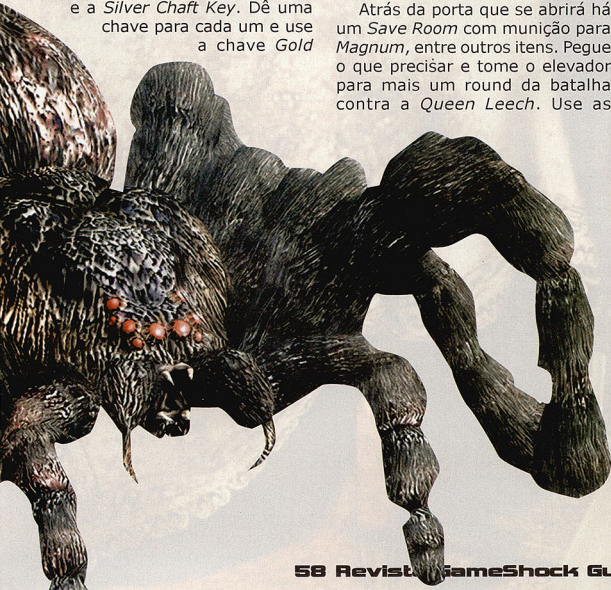
Atrás da porta que se abrirá há um *Save Room* com munição para *Magnum*, entre outros itens. Pegue o que precisar e tome o elevador para mais um round da batalha contra a *Queen Leech*. Use as



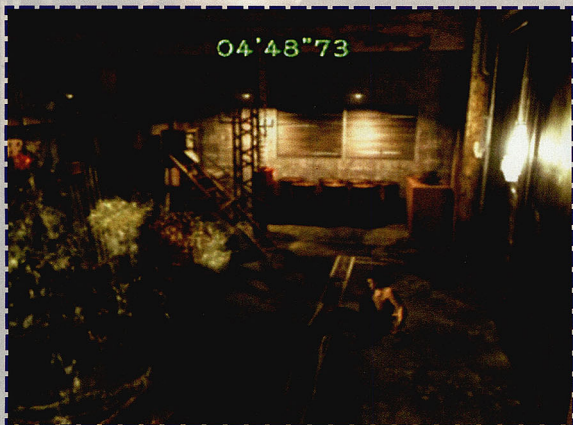
mesmas armas para cada personagem, porém deixe os coquetéis molotov ou granadas de fogo com Billy antes de ligar o elevador. Quando estiver subindo a *Queen Leech* aparecerá novamente, numa forma ainda mais poderosa.

Há um limite de tempo para matar a segunda forma da *Queen Leech*. Use a mesma estratégia de controlar Rebecca e deixar Billy no modo de ataque. Atire sem pensar em economizar munição. Num certo momento a ação será interrompida. Rebecca irá perceber qual o ponto fraco da sanguessuga gigante – a luz do sol.

Para derrotá-la é preciso abrir o teto através de quatro válvulas espalhadas pelo galpão. Mas não se preocupe, pois é Rebecca quem



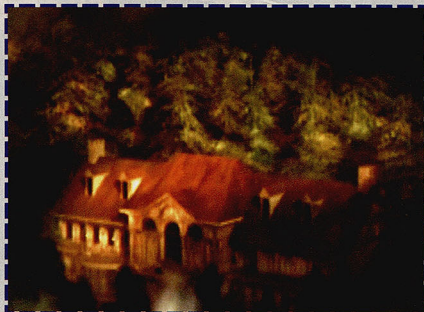
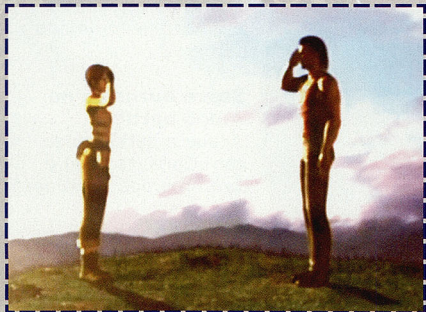
Resident Evil Zero



irá fazer a parte difícil. A você cabe controlar Billy e chamar a atenção da Queen Leech para a garota fazer a parte dela. Não fique atirando o tempo todo, atire apenas se perceber que a Leech vai atacar Rebecca. Cuide da energia de Billy mas é preferível que ele sofra ataques do que Rebecca.

Depois que as quatro travas forem abertas o teto abrirá revelando a luz do dia. A Leech não vai suportar tanta luz, mas Billy ainda cuidará de dar o golpe final.

Com o último chefe destruído, basta aproveitar o final. Ou será o começo?





Dicas & GameShark



Resident Evil Code: Veronica X

Modo Battle

Terminando o jogo em qualquer modalidade e em qualquer ranking, você irá acessar o modo battle.

Visão em primeira pessoa (para o modo battle)

Para destravar a visão em primeira pessoa no modo battle, você deve completar o jogo original (não o battle) na dificuldade easy ou normal, com qualquer ranking.

Rocket launcher infinito

Conclua o game com a colocação A no ranking. Ao começar outra partida, você o encontrará na primeira caixa de itens que avistar.

Versão alternativa de Claire no modo battle

Para jogar com outra versão de Claire no modo battle, termine-o com a Claire original.

Linear launcher no modo battle

Obtenha a posição A no ranking para todos os personagens no modo battle.

Steve Burnside no modo battle

Acabe o battle mode com Chris Redfield e com uma boa pontuação.

Jogue com Albert Wesker no modo battle

Termine o modo battle com uma boa pontuação, jogando com Steve

Burnside. Outra maneira de jogar com Albert Wesker nesse modo é pegar os óculos de Wesker no chão do laboratório (incubation lab), com Chris, no jogo original.

Resident Evil 0

Parar a contagem regressiva dos quebra-cabeças

Quando estiver solucionando um quebra-cabeça que tenha contagem regressiva, você pode parar o tempo ao tentar mudar de personagem. Vai aparecer uma mensagem dizendo que não é possível realizar a troca e a contagem será interrompida. Útil para aqueles que desejam mais tempo para pensar.

Destravar os bônus no fim do jogo

Ao detonar o jogo, você recebe bônus especiais, que variam de acordo com a posição obtida no ranking. Confira o tempo necessário para obter cada colocação no ranking e o bônus equivalente:

D – De 9h01 para cima – Modo leech hunter e closet key
C – De 7h01 a 9h – Modo leech hunter e closet key

B – De 5h01 a 7h – Modo leech hunter e closet key

A – De 3h31 a 5h – Submachine gun, modo leech hunter e closet key

S – De 3h30 para baixo – Rocket launcher, sub-machine gun, modo leech hunter e closet Key

Destravar o modo leech hunter

Para destravar o modo leech hunter, é só terminar o jogo na dificuldade easy, normal ou hard.

Bônus do modo leech hunter

Dependendo do número de sanguessugas mortas nesse modo de jogo, dá para liberar alguns itens e armas. Veja abaixo a quantidade de mortes necessária para destravar cada item:

De 1 a 29: Balas de submachine gun no inventário de Rebecca

De 30 a 59: Handguns com munição infinita

De 60 a 89: Hunting gun com munição infinita

De 90 a 99: Magnum revolver, que está disponível na sala 202 do trem

De 100 para cima: Todas as armas que você pegar no modo leech hunter terão munição infinita

Destravar roupas novas

Após completar o jogo no modo normal ou no hard, você terá disponível, ao iniciar uma nova partida, a closet key no inventário de Rebecca. Use a chave para abrir o *closet* na sala em que a hunting gun é encontrada pela primeira vez e pegue roupas para os personagens.





Dicas & GameShark

Resident Evil Zero

Para ativar os outros códigos

1 ----- RRXJ-1GCM-EY9X4
2 ----- ETFF-WG8B-9P79R

Sem precisar salvar

1 ----- 7ZVZ-U58G-D64OA
2 ----- YP1T-22F4-3DG71

Todos os Files

1 ----- VZJN-AG1A-7MKCJ
2 ----- 98NT-J73U-H3YG3
3 ----- 30YE-7MG8-PCEUP

Todos os Mapas

1 ----- A9UR-84P6-J2E0M
2 ----- RJBX-FYHT-TR1CV

Atirar Rápido

1 ----- H0EC-61XA-27UQ2
2 ----- 85ZB-ED5C-C6FM1
3 ----- 6TQH-CVRB-GFXMU
4 ----- 455Q-9UN4-BYJMP
5 ----- QXY8-FAEF-G2E7V
6 ----- 455Q-9UN4-BYJMP
7 ----- E9FZ-A3QA-YCERP

Códigos para o Billy

Life Infinito

1 ----- MMPX-1WHN-H9MU8
2 ----- AVJV-W740-FY2G8

Munição Infinita Slot 1

1 ----- XC8N-NBRV-KYA5W
2 ----- 88RQ-QTKT-0FB6V

Tenha o G. Launcher Slot 1

1 ----- XEKG-D07R-RJ6RD
2 ----- TWMA-7FT6-UU716
3 ----- DM40-1KP5-D6BNH

Tenha o R. Launcher Slot 1

1 ----- 8X7U-1BZQ-TJXPY
2 ----- W01Z-5DTE-UGMP8
3 ----- DM40-1KP5-D6BNH

Tenha a Magnum Slot 1

1 ----- 0CG0-B4R7-97VY4
2 ----- B954-BQ20-0BCCZ

Use a Roupa Tuxedo(Smoking)

1 ----- CCZK-KB7P-XN1NT
2 ----- AMRQ-D3EX-9V38E

Códigos para a Rebecca

Life Infinito

1 ----- Y5ZP-NTAT-KPW2U
2 ----- KEMV-KFA0-V48N3

Munição Infinita Slot 1

1 ----- 2TPC-HG7C-A61TU
2 ----- A5M1-UP1G-BC8EM

Tenha a G. Launcher Slot 1

1 ----- 0WPY-JJ6M-BX0EM
2 ----- RW2P-XJY6-EJFWD
3 ----- 30E6-22WR-QMEM4

Slot 7 ----- 04C03F2E BC70C3CE
Slot 8 ----- 04C03F2E BC70C3EE



Acione os seguintes códigos para habilitar os itens abaixo na caixa de itens:

Rocket launcher ----- 24C13D2E BC70C3CE

A. rifle ----- 24C03D2E B870C3EE

S. rifle ----- 24C13D2E B870C3DE

Shotgun ----- 24C03D2E BC60C3FE

Grenade launcher ----- 24C03E2E B8E0C34E

C. handgun ----- 24C43E2E B8F0C36E

L. launcher ----- 24C53E2E B8F0C35E

Granadas de ácido ----- 24C03E2E FCF0C37E

Granadas de fogo ----- 24C13E2E FCF0C3CE

Spray de primeiros socorros ----- 24C03E2E FCE0C3EE

Ink Ribbon ----- 24C53E2E F8E0C3DE

Magnum ----- 24C23E2E BCF0C3FE

Gold Lugers ----- 24C33C2E BCF0C34E

Submachine gun ----- 24C23C2E B8F0C36E

Máscara de gás ----- 24C33C2E B8E0C35E

Colar de Alexia Ashford ----- 24C73C2E B8F0C37E

Jóia de Alexia Ashford ----- 24C63C2E BCE0C3CE

Anel de Alfred Ashford ----- 24C73C2E BCE0C3EE

Jóia de Afred Ashford ----- 24C63C2E B8E0C3DE

Lockpick ----- 24C23C2E F8F0C3FE

Olho de vidro ----- 24C33F2E F8F0C34E

Partiturado piano ----- 24C23F2E FCE0C36E

Steering wheel ----- 24C33F2E FCE0C35E

Crane Key ----- 24C23F2E F8E0C37E

Eagle Plate ----- 24C63F2E FCF0C3CE

Side Pack ----- 24C73F2E FCF0C3EE

Jóia queen ant ----- 24C63F2E FCE0C3DE

Jóia king ant ----- 24C73F2E FCE0C3FE

Cartão biohazard ----- 24C63D2E F8E0C34E

Detonador ----- 24C03D0E BCF0C36E



Dicas & GameShark

C. lever ----- 24C13D0E BCF0C35E
G. dragonfly ----- 24C03D0E B8F0C37E
Silver key ----- 24C13D0E B8F0C3CE

Resident Evil Zero

Para ativar os outros códigos

1 ----- RRXJ-1GCM-EY9X4
2 ----- ETFF-WG8B-9P79R

Sem precisar salvar

1 ----- 7ZVZ-U58G-D640A
2 ----- YP1T-22F4-3DG71

Todos os Files

1 ----- VZJN-AG1A-7MKCJ
2 ----- 98NT-J73U-H3YG3
3 ----- 30YE-7MG8-PCEUP

Todos os Mapas

1 ----- A9UR-84P6-J2E0M
2 ----- RJBX-FYHT-TR1CV

Atirar Rápido

1 ----- H0EC-61XA-27UQ2
2 ----- 85ZB-ED5C-C6FM1
3 ----- 6TQH-CVRB-GFXMU
4 ----- 455Q-9UN4-BYJMP
5 ----- QXY8-FAEF-G2E7V
6 ----- 455Q-9UN4-BYJMP
7 ----- E9FZ-A3QA-YCERP

Códigos para o Billy

Life Infinito

1 ----- MMPX-1WHN-H9MU8

2 ----- AVJV-W740-FY2G8

Munição Infinita Slot 1

1 ----- XC8N-NBRV-KYA5W
2 ----- 88RQ-QTKT-0FB6V

Tenha o G. Launcher Slot 1

1 ----- XEKG-D07R-RJ6RD
2 ----- TWMA-7FT6-UU716
3 ----- DM40-1KP5-D6BNH

Tenha o R. Launcher Slot 1

1 ----- 8X7U-1BZQ-TJXPY
2 ----- W01Z-5DTE-UGMP8
3 ----- DM40-1KP5-D6BNH

Tenha a Magnum Slot 1

1 ----- 0CG0-B4R7-97VY4
2 ----- B954-BQ20-0BCCZ

Use a Roupa Tuxedo(Smoking)

1 ----- CCZK-KB7P-XN1NT
2 ----- AMRQ-D3EX-9V38E

Códigos para a Rebecca

Life Infinito

1 ----- Y5ZP-NTAT-KPW2U
2 ----- KEMV-KFA0-V48N3

Munição Infinita Slot 1

1 ----- 2TPC-HG7C-A61TU
2 ----- A5M1-UP1G-BC8EM

Tenha a G. Launcher Slot 1

1 ----- 0WPY-JJ6M-BX0EM
2 ----- RW2P-XJY6-EJFWD
3 ----- 30E6-22WR-QMEM4



Slot 7 ----- 04C03F2E BC70C3CE
Slot 8 ----- 04C03F2E BC70C3EE

Acione os seguintes códigos para habilitar os itens abaixo na caixa de itens:

Rocket launcher ----- 24C13D2E BC70C3CE

A. rifle ----- 24C03D2E B870C3EE

S. rifle ----- 24C13D2E B870C3DE

Shotgun ----- 24C03D2E BC60C3FE

Grenade launcher ----- 24C03E2E B8E0C34E

C. handgun ----- 24C43E2E B8F0C36E

L. launcher ----- 24C53E2E B8F0C35E

Granadas de ácido ----- 24C03E2E FCF0C37E

Granadas de fogo ----- 24C13E2E FCF0C3CE

Spray de primeiros socorros ----- 24C03E2E FCE0C3EE

Ink Ribbon ----- 24C53E2E F8E0C3DE

Magnum ----- 24C23E2E BCF0C3FE

Gold Lugers ----- 24C33C2E BCF0C34E

Submachine gun ----- 24C23C2E B8F0C36E

Máscara de gás ----- 24C33C2E B8E0C35E

Colar de Alexia

Ashford ----- 24C73C2E B8F0C37E

Jóia de Alexia

Ashford ----- 24C63C2E BCE0C3CE

Anel de Alfred

Ashford ----- 24C73C2E BCE0C3EE

Jóia de Afred

Ashford ----- 24C63C2E B8E0C3DE

Lockpick ----- 24C23C2E F8F0C3FE

Olho de vidro ----- 24C33F2E F8F0C34E

Partiturado

plano ----- 24C23F2E FCE0C36E

Steering

wheel ----- 24C33F2E FCE0C35E

Crane Key ----- 24C23F2E F8E0C37E

Eagle Plate ----- 24C63F2E FCF0C3CE

Side Pack ----- 24C73F2E FCF0C3EE

Jóia queen

ant ----- 24C63F2E FCE0C3DE

Jóia king

ant ----- 24C73F2E FCE0C3FE

Cartão

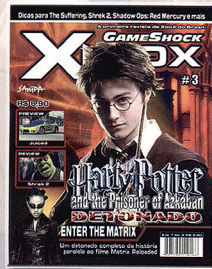
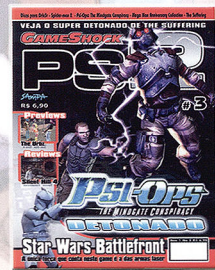
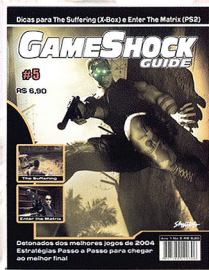
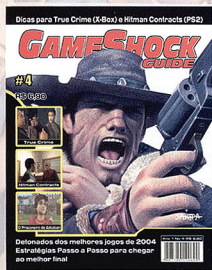
biohazard ----- 24C63D2E F8E0C34E



Dicas & GameShark

Detonador-----	24C03D0E BCF0C36E	Válvula -----	24813C0E F860C37E
C. lever-----	24C13D0E BCF0C35E	O.V. Handle -----	24843C0E FC70C3CE
G. dragonfly -----	24C03D0E B8F0C37E	Mach. room key-----	24853C0E FC70C3EE
Silver key -----	24C13D0E B8F0C3CE	Min. room key -----	24843C0E F870C3DE
Gold key -----	24C03D0E BCE0C3EE	BC sticker -----	24853C0E F870C3FE
Army proof-----	24C13D0E BCE0C3DE	St. room key-----	24843F0E FC60C34E
Navy proof -----	24C03D0E B8E0C3FE	Maçaneta-----	24853F0E FC60C36E
Air force proof -----	24813E0E B860C34E	Bat pack -----	24843F0E F860C35E
Cartão de identificação -----	24853F0E BC70C34E	Hemostatic-----	24853F0E F860C37E
Airport key -----	24853E0E B8F0C34E	Turnt. key -----	24823F0E BC70C3CE
Emblem card -----	24843F0E BCE0C34E	Ch. Stor. key-----	24833F0E BC70C3EE
Foto -----	24853E0E BC60C3CE	Clement A-----	24823F0E B870C3DE
M. box plate -----	24843E0E B860C3EE	Clement E-----	24833F0E B870C3FE
Álbum -----	24803E0E FC70C3DE	Tank object -----	24823D0E BC60C34E
Halberd-----	24813E0E FC70C3FE	Security card -----	24873D0E BC70C36E
Extintor de incêndio -----	24803C0E F870C34E	Jóia vermelha-----	24873D0E B860C3DE
Padlock key -----	24803C0E FC60C36E	Jóia Azul -----	24823D0E FC70C3FE
TG-01 -----	24813C0E FC60C35E	Soquete -----	24833E0E FCF0C34E

A Nova Sampa também está à sua disposição pela Internet,
confira nossas outras publicações no site: www.sampaeditora.com.br



E-Mail: sampaeditora@sampaeditora.com.br
Se preferir mande uma carta para:
Rua das Camélias, 198
Mirandópolis - São Paulo - SP
Telefones:
(11) 5078-9555 - 5078-8916 - 5078-9192

RETRO AVENGERS

AMD Revendedor Autorizado

GRC

Estilo. Cada um tem o seu.

A Compuoffice tem atendimento personalizado e consultores atualizados com os mais recentes lançamentos em software e hardware. Seus profissionais entendem exatamente o perfil de cada cliente e oferecem soluções em informática, home e office.

Ligue e compre o equipamento que respeita o seu estilo.



w w w . c o m p u o f f i c e . c o m . b r

- Entrega gratuita na Grande São Paulo
- Despachamos p/ todo o Brasil
- Assistência técnica própria
- Vendemos a pronta entrega
- Consultores treinados p/ responder suas dúvidas
- Atendimento personalizado p/ empresas e revendas
- **Financiamos** em até **25x** (aprovação de crédito por telefone)

*Todas as marcas são de propriedade de seus respectivos fabricantes

Lojas

Perdizes
113872-4441

R. Heitor Penteado, 2046

Moema
115041-3444

Av. Imarés, 162

Segunda à Sexta: das 9h às 19h Sábado: das 9h às 18h



**COMPU
OFFICE**
WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É
NOSSO COMPROMISSO



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


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


Digitalizado por: evilarthas

Editada por: anderbass

Revista: Fernando Filho

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

