IMPERDÍVEL! EDIÇÃO ESPECIAL DE COLECIONADOR

megagames

PlayStation Detonados

ISSN 1980-0177
ANO 2 - Nº8
9,99 R$
GAMES
Universo Editorial

RESIDENT EVIL
SAGA COMPLETA

7 SUPER detonados (PS3 e PS2)

- Resident Evil 5 (PS3)
- Resident Evil 4
- Resident Evil Outbreak File 2
- Resident Evil Outbreak
- Resident Evil Code: Veronica X
- Resident Evil Survivor 2: Code Veronica
- Resident Evil: Dead Aim





Passo a passo de todas as missões, segredos e truques para finalizar com tudo

ECONOMIC LINE

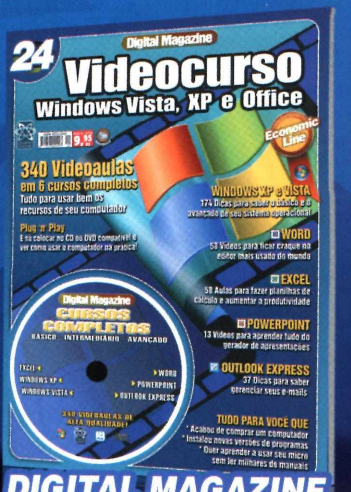
CD e guia por apenas R$ 9,95



GAMES COMPLETOS



PROGRAMAS COMPLETOS



DIGITAL MAGAZINE



CLONE GAMES MAGAZINE



KIDS GAMES

Universo Editorial

CULTURA E ECONOMIA EM EXPANSÃO

Economic Line

A NOVA LINHA DE REVISTAS DA EDITORA!

MUITOS JOGOS, PROGRAMAS, CULTURA E DIVERSÃO

CONTEÚDO REVIGORADO E ATUALIZADO

www.universoeditorial.com.br

Universo Editorial

MATANDO ATÉ A SEDE!

Criado em 1996 por Shinji Mikami e desenvolvida pela Capcom, a série Resident Evil vem a cada novo lançamento trazendo mais amantes aos jogos dominados por seres assustadores, zumbis, criaturas terríveis e sedentas por sangue e violência. A série gera uma enorme gama de produtos com a marca, incluindo HQs, livros, action figures e até filmes.

Nesta edição, você confere sete detonados da série Resident Evil lançados para PlayStation 2 e 3. Portanto, se você é fanático por jogos do gênero survival horror não pode deixar de conferir os guias que preparamos para fechar com maestria a série. Tenha cuidado, pois você irá tomar muitos sustos e muitas situações estranhas ocorrerão.

Até a próxima, galera!
Os editores

ÍNDICE

RESIDENT EVIL 5 04
RESIDENT EVIL 4 12
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2 20
RESIDENT EVIL OUTBREAK 24
RESIDENT EVIL: DEAD AIM 32
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERONICA 38
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 44

A Revista Megagames Detonados PlayStation é uma publicação de Universo Editorial Ltda.EPP Edição e produção: Alexandre Marcos Rizzo, Guilherme Gouvêa Pícolo (Mohandas CK), Ladislau Tenório de Freitas • Redatores: Adriano Mendes Camargo, Alexandre de Moura Cavalcanti e Wagner Creoruska Junior • Revisão: Bianca Miyuki Nakazato • Diagramação e Arte: Adriano Mercedes Cantero Filho, Emerson da Silva Freire e Mariana Cotrim de Moura Andrade Azenha • Colaboração: Michel Calil • Impressão: Prol Editora Gráfica • Atendimento ao leitor: 55(11) 3791-6284. Demais localidades: 0800-729-9995. De segunda a sexta, das 9h30 às 11h30 e das 13h30 às 17h30



ASSUSTADORAMENTE INCRÍVEL!

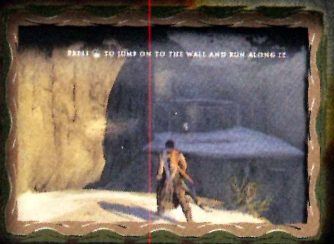


RESIDENT



A ameaça biológica ainda não acabou. Quando a ameaça de Resident Evil parecia ter sido destruída, chega um novo terror de dar calafrios nos jogadores. Chris Redfield, o herói já conhecido de Resident Evil, seguiu o caminho do mal literalmente ao redor globo. Depois de se juntar a uma nova organização, Chris vai até a África, onde a última ameaça em bioterrorismo está literalmente transformando pessoas e animais da cidade em criaturas enlouquecidas. Ele se junta a uma nova parceira, Sheva Alomar, que fornece a sua força, inteligência e habilidade em atirar para a sua missão.

Capítulo 1-1: Civilian checkpoint



O início consiste num tutorial para lhe mostrar as principais interações com o jogo. Volte para Sheva e continue pela estrada; entre pelos fundos do açougue, fale com o velho e pegue as pistolas na maleta, em seguida, empunhe a pistola. Aguarde as instruções do velho, desça a escada saindo pela outra porta e examine rapidamente o cadáver onde estavam os corvos.
Entre pela porta mais próxima, quebre a caixa de madeira usando a faca e pegue a green herb. Deixe o local, corra para acompanhar Sheva, suba a escada e entre pela porta de onde vem os gritos. Atire no zumbi. Siga para o outro cômodo, pegue munição de pistola e salte pela janela. Corra para a única porta aberta de modo a escapar dos vários zumbis. Pegue a red herb e arrombe a porta com a ajuda de Sheva. Salte na abertura do piso, cruze a local estreito e suba a escada de mão. Recolha vários itens, saia pela porta. Caminhe alguns metros, salte para o nível abaixo, recolha mais itens e entre pela porta.







A partir de agora, fique atento e sobreviva até a chegada do helicóptero.

Algumas dicas:
- Recolha as muitas munições espalhadas e também uma arma melhor dentro da maleta.
- Não desperdice balas com o zumbi gigante, prefira correr dele.
- Fique à média distância dos tonéis explosivos e atire assim que tiver uma boa quantidade de zumbis por perto.
- Corra o tempo todo, salte pelos telhados, entre e saia pelas janelas.

Capítulo 1-2: Public assembly

Prossiga pelo portão que foi explodido, acompanhe Sheva pelo único caminho disponível e abra o portão que fica próximo de uma escada de mão (use-a apenas para recolher um item). Encontre uma escada de mão quebrada e ajude Sheva a subir, assim você verá algo brilhando, mas inacessível no momento. Siga pela esquerda, mate todos os zumbis e saia por outra porta.
Uma garota loira aparece pedindo socorro dentro de uma





casa; siga para lá, porém ela já se transformou em zumbi: atire na cabeça dela e depois no tentáculo várias vezes. Fuja dos zumbis e abra a porta com a ajuda de Sheva.
Explore o local escuro, suba as escadas e encontre o soldado americano morrendo. Saia e tome o elevador. A porta a sua frente requer uma chave, então siga pelo corredor à esquerda e pegue a furniture key com o cadáver e apenas confira a existência de um painel para o incinerador.
Tente abrir a porta trancada

com a furniture key, todavia uma criatura surgirá. Caminhe até o painel de controle do incinerador e dê a ação para Sheva apertar o botão do painel – ela ficará em posição, mas não o fará até que você peça. Atraia a criatura para dentro do incinerador, saia pela outra porta e mande Sheva ativar as chamas. Finalmente destranque a porta e tome o elevador.

Capítulo 2-1: Storage facility

Antes de abandonar o local, pegue a MP5 na caixa e perca um tempo lendo as instruções de como dar comandos para sua parceira através de dois tutoriais.
Caminhe entre os contêineres, atire nas minas posicionadas para detonar assim que houver contato. Aproveite para recolher os itens espalhados, principalmente dentro de barris.
Suba a escada, caminhe sobre os contêineres e salte para o outro lado.
Tente acabar rapidamente com os cachorros antes que eles rodeiem você. Atire nos tonéis explosivos para acabar com o zumbi grandioso e peça para que Sheva o ajude a abrir o portão.



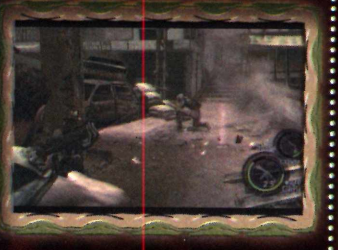
Salte o desnível da ponte e atire no tonel explosivo mais próximo assim que o caminhão vier em sua direção – a explosão o fará tombar. Desça a escada à esquerda assim que chegar ao final da ponte.



Entre no esgoto, atire nos cães e nas criaturas voadoras que saem de dentro dos corpos dos zumbis.
Atire no cadeado da porta, prossiga por mais uma seção escura do esgoto e suba a escada de mão.
A porta para o píer exige uma chave que está numa das casas: salte pela janela, encontre a chave junto ao cadáver e atire para derrubá-la. Acabe com todos os zumbis com a ajuda do helicóptero. Prossiga para a outra parte do cais, pegue um rifle na casa de barcos e abra o portão.



Acabe com mais alguns zumbis, contorne o local pela esquerda e entre no prédio. Suba toda a escadaria, alcance a beirada do último andar e ajude Sheva a saltar para o outro lado. Desça um andar e atire nos zumbis para ajudar Sheva. Ela abrirá a porta embaixo para você.
Siga pelo corredor à esquerda e surgirá um zumbi com uma motosserra, além disso, ele guarda guard's key.
A melhor forma de matá-lo e atirar nos tonéis explosivos assim que o zumbi estiver próximo, repita com todos os tonéis explosivos do local.
Utilize a chave na porta à frente e curta a animação dos zumbis motoqueiros e fique atento para pressionar os botões que surgem na tela.



Capítulo 2-2: Train station

Enquanto estiver mexendo no inventário, certifique-se de manter uma MP5 ou outra arma além da pistola. Saia pela porta, atire nos cachorros-zumbis e tenha cuidado com os explosivos plantados em vários pontos de seu caminho.
Assim que ficar sem saída, suba a escada de mão na parte detrás de um dos contêineres.



Caminhe sobre o teto, caia sobre um carrinho de mina e salte antes que exploda. Tome o elevador no final do trilho.
Pegue a lanterna e deixe Sheva em modo de ataque ou então deixe que ela carregue a lanterna por você.



Gire a manivela para permitir que seu companheiro avance, porém os zumbis chegarão; aguarde que seu companheiro reabra o portão para você. Derrote todos os inimigos e suba as escadas de mão para avançar pelo caminho da mina. Mate mais alguns zumbis e tome o elevador.
Já fora da mina, suba a escada



e encontre Irving. Pegue o rifle telescópico no armário e use-o para acertar os inimigos do lado de fora. Desça a escada, saia do local, suba a escada de mão e desça por outra.
Após a animação do caminhão, um monstro voador surgirá. Acerte-o durante o vôo para fazê-lo descer. A única vulnerabilidade está na parte traseira, então cerque-o com Sheva e alveje apenas aquele local.



Capítulo 2-3: Savanna

Controle a metralhadora montada e acerte os zumbis motociclistas. Tente explodir o mais depressa possível os caminhões, embora as explosões causarão danos ao seu jipe.

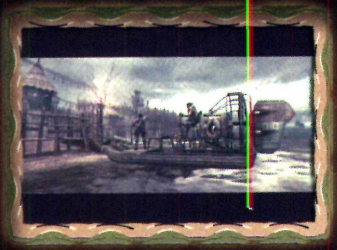


No confronto com o ogro zumbi, acerte a cabeça da criatura e depois os tentáculos sobressalentes. Além disso, fique atento aos comandos que surgem na tela para desviar dos ataques da criatura.



Capítulo 3-1: Marshlands

Siga de barco até o local indicado no mapa e pegue o slate map que adicionará a localização de todos os slates em seu PDA – marcados por um "X". Há quatro slates: warrior, beast, shaman e raptor.
Beast: Apenas recolha o item e volte para o barco.
Warrior: Obtenha-o no baú dentro de uma das cabanas e volte para o barco.
Shaman: Encontre uma escada quebrada e apóie para que Sheva pegue.
Raptor: Corra dentro da água rasa para evitar o ataque dos crocodilos, suba a escada de mão e pegue o slate em uma das cabanas, então faça o caminho de volta.



Volte para onde você pegou o slate map e insira todos os quatro slates na porta para abri-la.



Pegue a pistola que brilha junto de um cadáver, porém você precisará enfrentar vários inimigos visto que é uma armadilha. Procure um caminho descontinuado à direita, gire a manivela para formar a ponte e então mande sua parceira cruzá-la. Se fizer corretamente, ela abrirá a porta ao seu lado. Continue pelos caminhos estreitos e entre numa espécie de teleférico.

Capítulo 3-2: Execution ground

Caminhe sobre as plataformas suspensas, mate alguns zumbis e note durante a animação que um deles gira a manivela que iça a ponte. Suba a escada de mão, salte para a outra plataforma suspensa, continue pela esquerda até a jangada.



Desvie dos ataques do crocodilo. Libere a manivela que o zumbi girou e então libere a ponte. Cruze a ponte e o interior da caverna.
Você precisa fechar três válvulas. A primeira fica no alto da escada de mão. Em seguida, siga para a passarela disponível, puxe a alavanca e deslize pelo cabo para cair na plataforma da segunda válvula. Todavia, antes de girá-la, acabe com o zumbi da motosserra. A plataforma com a terceira válvula também deve ser acessada deslizando por um cabo.
Você pode ignorar o segundo zumbi com motosserra e se dirigir para a passagem (consulte o mapa se tiver dificuldade em encontrá-la). Fuja dos zumbis, salte logo abaixo e entre pela porta.
Sheva reencontra Josh. Acabe com os zumbis enquanto Josh prepara o elevador. Siga para a nova área, novamente Josh precisará configurar o sistema para abrir a porta enquanto você acaba com os zumbis.



Siga para o cais e encontre Irving. O cronômetro na tela indica o limite de tempo disponível para você alcançar o barco do outro lado. Desvie dos zumbis, chute várias vezes a porta no caminho e escape no barco.



Capítulo 3-3: Oil field

Atire nos zumbis antes que acertem seu barco. Quando o barco parar, você precisa se livrar dos zumbis e puxar a alavanca para abrir o portão. Na segunda parada, suba a escada de mão e corra para ficar bem posicionado e evitar os tiros das metralhadoras montadas. Em seguida, puxe duas alavancas ao mesmo tempo trabalhando em conjunto com Sheva e voltar para seu barco.

Ordene que Sheva assuma o controle de uma das metralhadoras montadas e você fica na outra. Acerte os tentáculos, a parte luminosa sobre a água, e depois a "língua".



Capítulo 4-1: Caves

Recolha os itens pelo caminho, atire nas aranhas, suba a escada de mão e continue pela caverna. Saia pelo grande portão com a ajuda de Sheva.

Vocês se separarão, porém Sheva te ajudará a acabar com os zumbis enquanto você contorna o abismo.



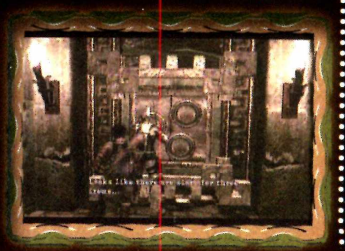
Examine algumas tumbas para recolher ouro e na última delas o piso desabará. Derrote as aranhas e recolha as pedras preciosas dentro dos baús, em seguida, saia pela porta que se abriu. Derrote todos os zumbis, peça ajuda para Sheva e gire o dispositivo no centro; corra para a porta antes que ela se feche. Pressione os botões que surgem na tela para escapar das armadilhas da caverna.



A última parte é um pouco complicada de entender o que precisa ser feito. Basicamente você precisa puxar as correntes de cada uma das estátuas junto com Sheva. Na penúltima estátua, deixe Sheva na parte de cima, desça a escada e puxe a corrente na parte debaixo. Por fim, fuja do monstro subindo a escada que se formou durante a animação.

Capítulo 4-2: Worship area

Você precisa reunir três emblemas e inseri-los no portão para a escadaria – a cada emblema inserido o checkpoint é salvo para facilitar sua vida.



Calcule o tempo de cruzar as passarelas e evitar os raios de luz, assim que conseguir o emblema, ignore os zumbis e deixe que os raios de luz acabem com eles. Após subir a escadaria, peça ajuda a Shiva para abrir o portão.

Na sala com o feixe de luz, basta fazê-lo refletir no último espelho; gire o antepenúltimo espelho. Desça pela plataforma móvel agora disponível na base do espelho refletido. Repita o mesmo procedimento no espelho seguinte e também no terceiro piso. O último espelho tem um pequeno segredo: da primeira vez que o ativar, ficará preso no círculo, então em vez de movê-lo por último, mova o do canto por último. Assim não hora que o feixe passar, você estará do lado de fora do círculo.

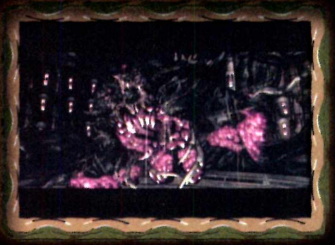


Capítulo 5-1: Underground garden

Consulte o mapa e veja que você deve subir a escada para ir ao centro do jardim e depois prosseguir pelo caminho estreito. Encontre alguns rastros de sangue, gire a válvula para abrir a porta e puxe a alavanca. Quebre a vidro, empunhe uma boa arma ou uma granada e jogue em dois monstros que será preciso derrotar. Gire a manivela dentro da cela de onde eles vieram. Suba a escada, puxe a alavanca e pressione os dois botões nas laterais da porta para abri-la. As criaturas seguintes não notarão sua presença, então evite confrontos desnecessários. Porém, assim que você derrubar a próxima porta e chamar o elevador, terá de resistir ao ataque das criaturas até que o



elevador chegue.
Para enfrentar esse chefe você precisa de boa mira e um pouco de paciência. Atire na parte vermelha na articulação de suas patas e quando o chefe cair, jogue uma granada em sua boca ou então atire na boca e depois na nuca. Repita até vencê-lo.



Capítulo 5-2: Experimental facility

Deixe o local, recupere munição e itens de saúde pelo caminho.



Assim que avistar alguns zumbis armados, proteja-se atrás das caixas e surpreenda-os atacando primeiro. Depois do corredor, mate mais alguns atiradores, suba a escada e atire nos cilindros explosivos para acabar com todo o resto.



Pegue o elevador.



Corra pelo longo corredor e evite entrar em combate com os monstros, saia pela porta no final do corredor. Derrote mais zumbis, contorne a área e salte sobre a esteira, corra em direção contrária e procure uma plataforma à direita para subir – a porta indicada no mapa fica no alto da escada a partir dessa plataforma. Corra na direção oposta da esteira de cilindros explosivos – atire neles para acabar com alguns zumbis e suba na plataforma da direita quando chegar ao final. Puxe a alavanca para desligar a esteira.
Você encontrará uma alavanca que precisa ser puxada, todavia não há energia. Então continue pelas passarelas e escadas até encontrar e religar o gerador de energia. Volte e puxe a alavanca, porém será preciso enfrentar um monstro no caminho. Corra na direção contrária à esteira da extrema esquerda e depois cruze as três esteiras seguindo pela direita (já que as caixas da esteira direita barram seu caminho).



O chefe é mais difícil do que parece. Primeiro você precisa esperar o lança-chamas carregar (há luzes indicativas no alto do local de recarga). Coloque seu parceiro em modo de ataque e então descarregue todo o lança-chamas no chefe, assim ficarão expostos os pontos fracos para serem atingidos. Repita esse procedimento várias vezes.

Capítulo 5-3: Uroboros research facility

Antes de começar a fase, certifique-se de ter pelo menos um spray médico em seu inventário. Recolha munição e dinheiro pelo caminho, proteja-se e ataque os zumbis nas passarelas.
Você enfrentará duas criaturas, então é bom ter um lança-granadas também para facilitar sua vida. Encontre uma alavanca, mas ela está desligada, prossiga para a sala do gerador (aproveite para recolher todos os itens) e acione novamente a alavanca.



Acabe com os zumbis antes que eles se aproximem de você. Deixe que Sheva suba na plataforma e aguarde que ela traga novamente a plataforma para você. Siga pela esquerda (embora à direita tenha itens também), tenha extrema cautela com dois inimigos que empunham lança-mísseis, pois a explosão pode te acertar mesmo estando em um local protegido. Jogue uma granada dentro da última sala para acabar com a maioria dos zumbis.
Fique sobre a plataforma circular e acione o painel para girá-la. Quando ela parar na metade do caminho, atire nos zumbis que estão prendendo a alavanca. Na área seguinte, peça para Sheva ativar o elevador e então use-o para alcançar a passarela no alto. Devido à quantidade elevada de inimigos, é aconselhável fugir em vez de matá-los. Empurre o obstáculo em seu caminho, caia pela abertura no teto e reative a eletricidade. Por fim, acione a alavanca do lado direito da ponte



para baixá-la e dê o fora.
Wesker e Jill serão seus próximos inimigos. Você deve encarar Wesker, enquanto Sheva cuida de Jill. Atire nele à media ou longa distância e tente contra-atacar pressionando os botões que surgem na tela. O local é bem amplo permitindo que você recolha itens e realize um combate mais afastado.



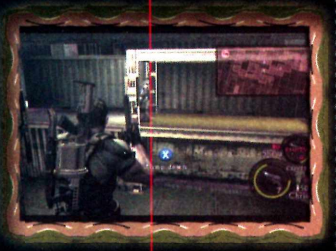
Wesker irá embora e deixará Jill. Não empunhe armas contra ela, apenas trabalhe em conjunto com Sheva: enquanto um segura, o outro tenta arrancar o dispositivo em seu peito. Repita várias vezes até libertá-la.

Capítulo 6-1: Ship deck

Cruze a passarela em direção ao final do barco, dobre à direita e você estará no caminho indicado no mapa, todavia terá de enfrentar muita resistência no caminho.
Encontre um painel que exige um cartão. Suba a escada de mão ao lado, caminhe sobre os contêineres e saia do outro lado. Sheva ficará presa, mas pode te



ajudar mesmo assim. Obtenha o cartão com o último inimigo, localize o botão verde no alto de um dos contêineres e atire para liberar a passagem. Insira o cartão no painel encontrado anteriormente. Suba algumas escadas de mão e utilize o painel do guindaste para libertar Sheva. Localize dois contêineres com o teto em amarelo, fique sobre um deles e Sheva atirará no botão verde para içá-lo; faça o mesmo com ela. Encontre a porta para o interior do navio e recorra à Sheva.



Nas últimas salas, uma porta exigirá duas chaves. Então infelizmente será preciso matar o zumbi com a metralhadora gigante; basta utilizar todo o seu armamento disponível.



Consiga a chave A com ele, sendo que a chave B está numa espécie de cofre seguindo a passarela à direita da porta. Já na última sala, apenas saia correndo de todos e tome o elevador.

Capítulo 6-2: Main deck

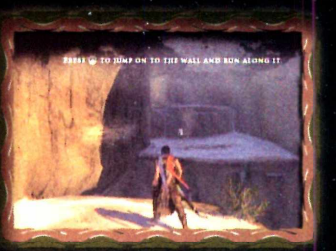
Após a introdução, pressione os botões que surgem na tela para evitar os ataques do monstro. Avance por dentro do navio sem maiores segredos; apenas que a bridge Key está com um dos zumbis, ela é necessária para abrir a porta seguinte.
Ao alcançar a parte externa



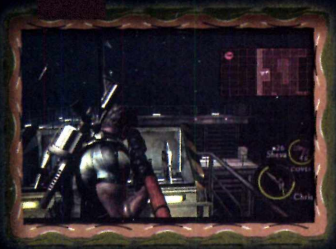
do navio, utilize a bridge key no leitor perto da escada de mão, assim que você pegar a arma LTD. Essa arma deve ser empunhada apenas por Chris, basta focar o laser por alguns instantes e será disparado um grande laser por satélite. Acerte cada uma das esferas amarelas e depois a esfera central, repita até derrotar a criatura.

Capítulo 6-3: Bridge deck





Volte para o deck inferior, suba a escada de mão e acione a alavanca. Derrote todos os zumbis para a grade de proteção da primeira porta se abrir. Acione as duas alavancas seguintes para abrir a segunda porta, porém será preciso matar vários inimigos para liberar a grade.
Encontre-se com Wesker. Acione os três painéis para diminuir a luminosidade do ambiente. Atire na caixa de vidro perto de um dos painéis e pegue o lança-mísseis – as munições para ele estão na passarela subindo todas as escadas de mão. A primeira coisa que você deve se preocupar é ficar numa área



pouco iluminada e deixar Wesker sem noção da sua posição (ele ficará olhando de um lado para outro quando isso acontecer). Em seguida, dispare o míssil e atire para explodi-lo. Por fim, aproxime-se de Wesker e insira o soro. Caso ele não deixe, repita o procedimento.

Dentro do avião, pressione os botões que surgem na tela para salvar Sheva e a si mesmo. Todos cairão dentro de um vulcão. Acompanhe Sheva até cair no nível abaixo, fuja para a plataforma circular, atire no ponto amarelo nas costas de Wesker. Atire algumas vezes para prevenir que ele mate Sheva, e na última etapa atire no ponto vermelho no peito de Wesker.

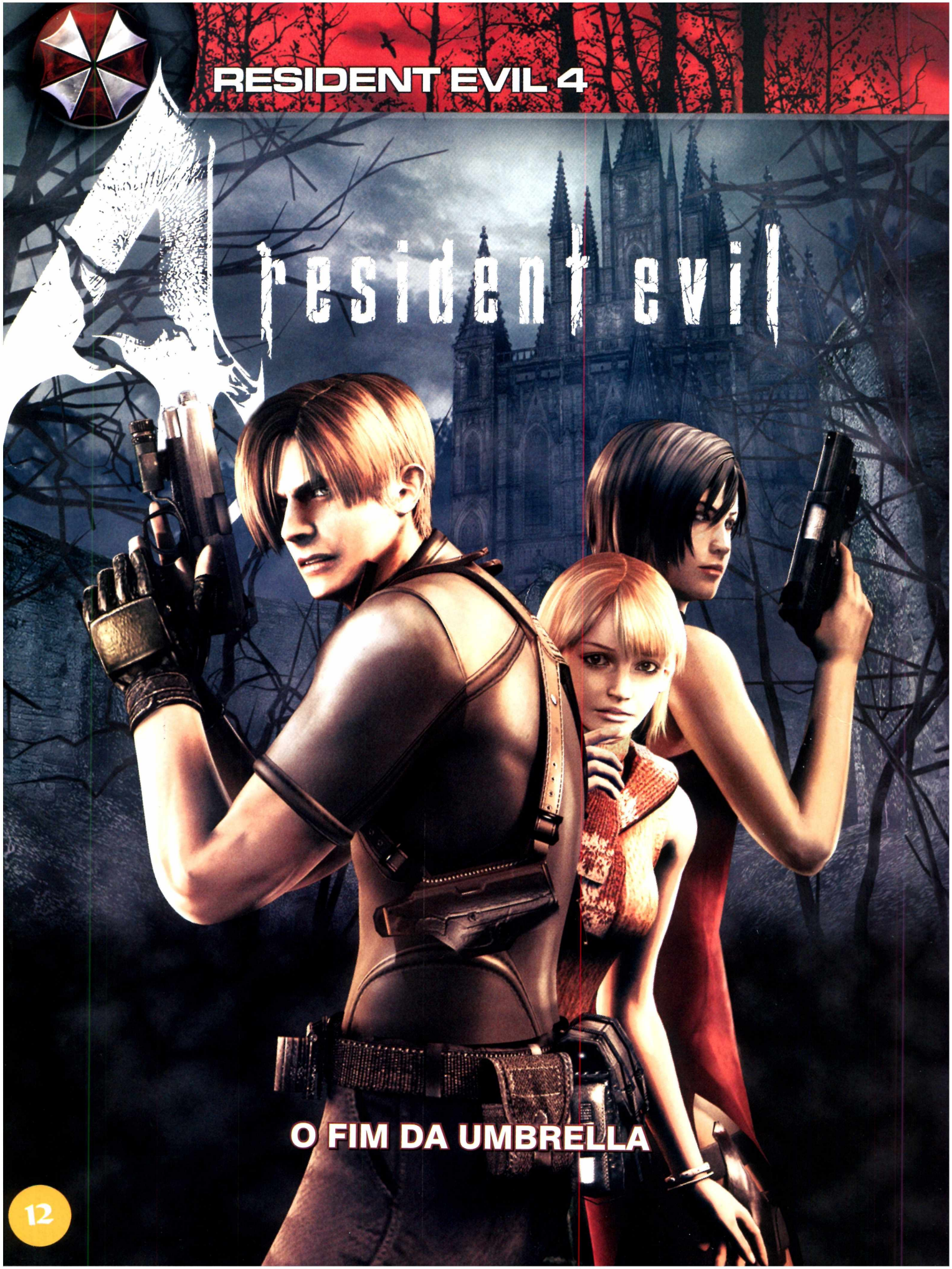




Comandos Básicos

Analógico esquerdo - Movimentar o personagem
✖ - Correr
L2 - Empunhar arma / Mirar
L1 - Empunhar faca
R1 - Usar arma empunhada
▲ - Abrir inventário
R2 - Mapa
L2 - Localizar parceiro
● - Ação do parceiro

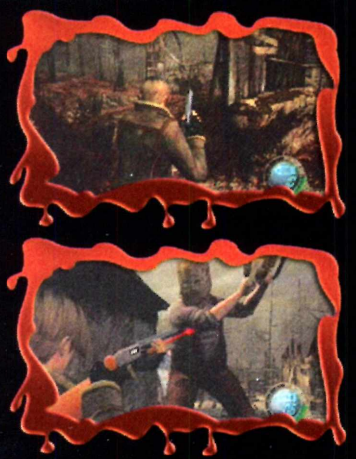
Com uma arma empunhada
✖ - Recarregar
R1 - Atirar / Arremessar



O FIM DA UMBRELLA

Com tantos grandes sucessos dessa tão aclamada série de survival horror, a Capcom lançou um dos melhores episódios de Resident Evil para o PlayStation 2. Resident Evil 4 é a inovação, o que já era bom ficou ainda melhor. Desta vez, quase não se ouve falar na tão famosa Umbrella. Com um novo roteiro, novos inimigos e gráficos alucinantes, Resident Evil 4 é sucesso absoluto. Quem não jogou não sabe o que está perdendo. Vale a pena conferir, pois essa nova versão é esmagadora.

Observação: Os enigmas e armadilhas são chamados de Puzzle no detonado.



Capítulo 1 – 1

Entre na casa. Mate o inimigo e suba as escadas. Pule pela janela, elimine três inimigos e continue em direção à casinha pequena. Passando por ela, liberte o cão da armadilha e continue pelo trilho até chegar num local de armadilhas explosivas, mantenha distância ou atire nelas. Mate o zumbi, continue até a outra casa, colete os itens e mate os Ganados que aparecerão. Atravesse a ponte e passe pelo portão de ferro.

Mate os inimigos a seguir, Ganados vão lhe atacar e o Homem da Serra Elétrica também. Suba ao segundo andar, pegue a SHOTGUN, quebre o vidro e derrube a escada. Fique de costas para a parede que equivale a onde teria a Shotgun no andar de cima, espere os Ganados entrarem e mate-os. Suba na torre, colete o item e passe pelo galinheiro. Pule pela janela, entre na casa sem porta e vire à esquerda. Entre na casa do lado direito, pegue o item, o papel e passe pelo portão.

Chegue perto do medalhão e do papel azul e olhe para trás, entre na casa, pegue o item do barril e salve o jogo. À sua esquerda, terá um item, não atire no objeto e sim na madeirinha que está segurando a tampa do poço aberta. Atire no objeto e colete-o. Mate os inimigos e siga para a casa pequena sem porta. No andar de cima, saia pela janela à direita. Empurre o armário para sair, volte ao segundo andar da casa, saia pela mesma janela e, em vez de ir reto, siga pela esquerda. Desça e passe pelo portão de ferro. Dê a volta na casa onde estão os Ganados e entre por trás. Mate os inimigos, colete os itens e saia pela mesma janela que você entrou. Entre na casa grande. Abra o armarinho e pegue o item em cima da mesa. Empurre o armário para revelar uma passagem secreta e verifique o armário de onde está saindo um ruído.



Capítulo 1 - 2

Saia e fale com o Mercador para comprar ou vender itens. Volte para a frente da casa, siga pela direita e aviste um muro quebrado. Atire nos inimigos por ali se você comprou o Rifle, se não, passe pela porta à esquerda. Vá para a casa dos fundos, suba por duas escadas, mate os inimigos, desça as escadas e entre na casa. Colete os itens, saia, atravesse a ponte, suba a colina e continue até achar uns barris e um baú. Vire em direção à segunda casa que você entrou, siga até a beira da plataforma de madeira e pule duas vezes. Siga pela direita até chegar no portão de ferro.

No caminho, colete o Hexagonal Emblem (lado direito) e o Hexagonal Emblem (lado esquerdo), combine-os no menu e use o novo item no portão.

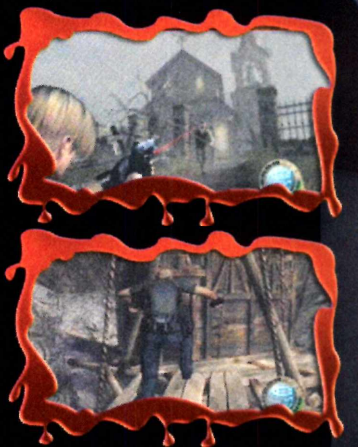
Entre na construção, passe pela pequena passagem, entre, siga para o fundo, vire à esquerda e passe pela porta atrás de você. Mate os inimigos, atravesse o corredor, pule pela janela, passe pela porta e saia pela porta do lado oposto. Suba pelas escadas. Entre na casinha um pouco à frente e depois entre na casa grande e você vai resolver seu primeiro puzzle:



PUZZLE 1: Seta para cima e depois para a esquerda.

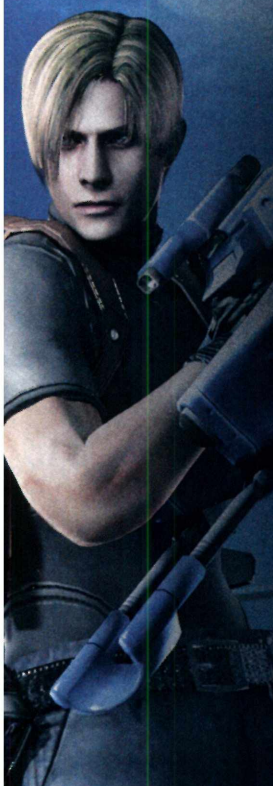
A porta se abrirá, colete os itens do local e cheque a caixa em cima da cômoda. Examine-a para coletar a "Insignia Key".

Capítulo 1 - 3



Desça as escadas e passe pela porta. Saia por outra porta após eliminar os inimigos e coletar os itens. Entre na primeira casa, mate mais um grupo de inimigos e passe pelo portão de ferro. Entre em uma igreja com uma porta de metal com um símbolo e use a "Insignia Key" para destrancá-la. Entre. Siga até o Mercador, abra a porta e suba as escadas. Passe pelo cemitério com uns túmulos, suba a colina até a igreja, mate os inimigos e siga pela direita para chegar ao segundo puzzle:

PUZZLE 2: Faça a seguinte ordem: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3.



Colete o "Green Catseye", volte e desça pela trilha à direita da igreja, desça pela ponte até o final, equipe-se com a Shotgun e passe pelo portão de madeira aberto. Entre na casa à direita e colete os itens. Mate os inimigos e siga até uma ponte quebrada. Pule na água e passe pelo portão de madeira. Quando o caminho bifurcar, siga pela esquerda subindo até o topo da colina. Quando estiver passando pela bifurcação, aviste uma casinha à direita e pegue os itens e a erva amarela. Depois, pegue a erva verde e prepare-se para o primeiro chefe.

CHEFE: DEL LAGO



Entre no barco e vá em frente. Desvie dos pedaços de árvore segurando o direcional no lado contrário a eles. Quando o caminho estiver livre, mire o arpão e atire. Ataque-o dessa forma umas sete vezes até que o chefe mergulhe e o barco fique parado. Procure pelo Del Lago e atire pelo menos um arpão. Cuidado, pois quanto mais você perde energia, mais longe do barco você cai e mais difícil fica voltar a ele. Repita a ação dos ataques até derrotá-lo.

Capítulo 2 - 1

Pegue o barco e siga para o local com duas tochas azuis para vender ou comprar itens. Volte para a margem e passe o portão de ferro. Mate os inimigos, pule as plataformas, chegue perto da beira da colina e desça com a corda. Atire nas correntes das caixas, suba a escada e puxe a manivela. Volte até a cachoeira, elimine mais inimigos e entre na caverna para coletar a "Round Insignia". A parede atrás dela subirá, dando caminho a um portão de ferro.



Use o barco, volte para um local com um Mercador e uma Máquina de Escrever, suba as escadas e saia pela porta. Vá para o local onde tem uns corvos para enfrentar mais um chefe.

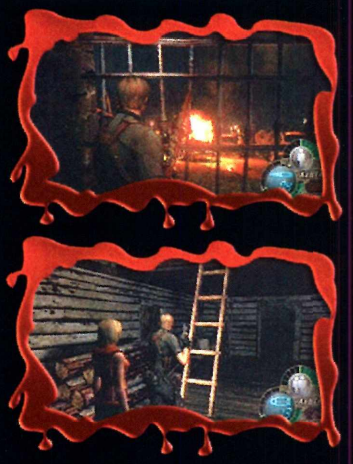
CHEFE: EL GIGANTE



Colete os itens nos cantos do local e dentro das casas. Quando ele atacar com árvores ou pedras, pressione a seqüência para esquivar-se, se ele lhe agarrar, fique girando a alavanca de controle para fazer com que Leon esfaqueie-o. Se você salvou o cachorro no início do jogo, ele ficará distraindo El Gigante. Sempre atire na cabeça para destruí-lo mais rápido. Chegará um momento em que um verme sairá de suas costas, suba em suas costas e esfaqueie o verme. Faça o mesmo esquema três vezes para finalizá-lo. Volte para a igreja, use a "Round Insignia" e abra a porta. Siga pela direita da igreja, suba as escadas, pule no lustre e para o lado oposto. Acione a mesinha com três bolas de cores diferentes.

PUZZLE 3: Gire duas vezes o círculo de luz vermelho, três vezes o verde, uma vez o azul e aperte 'Combine'.
Siga para a grade que se abriu. Essa é a Ashley e você terá que protegê-la. Volte para o primeiro andar da igreja.

Capítulo 2 - 2



Saia da igreja e vá em direção à vila, siga para a direita para chegar na parte onde você pegou os primeiros medalhões e suba na passarela. Vire à esquerda, pule na área cercada e abra o portão de madeira com a ajuda da garota. Passe por mais um Mercador, vasculhe a casa, empurre os armários na frente das janelas e espere pelos inimigos no andar de baixo. Mate-os e quando a sala ficar lotada, suba para o segundo andar e os exploda.

Capítulo 2 - 3



Entre na casa ao lado do Mercador para pegar um papel. Vire à esquerda. Você verá umas engrenagens com uma alavanca. Agora você tem duas opções: ir pelo caminho da esquerda ou pelo da direita, aconselhamos seguir pela esquerda. Mate os inimigos e suba pelas escadas ao fundo. Mate mais inimigos até uma lata de lixo laranja onde o caminho se divide em dois. Siga pela direita, desça a escada do lado direito, colete os itens e suba novamente. Duas mulheres com serras elétricas aparecerão. Mate todos e colete a "Camp Key",
o "Ruby" nos corpos caídos no chão. Abra a porta trancada com a "Camp Key". Entre na casa da direita. Siga pela esquerda, quebre a janela, colete os itens, volte até a casa e vire para a

esquerda. Saia da casa, mande Ashley se esconder e enfrente os inimigos. Desbloqueie a porta e saia. Atravesse a ponte, vire à direita, passe pela casa e pare quando estiver em frente a uma escada. Entre na casa para salvar o jogo, saia vire à direita e suba pela trilha. Suba as escadas, entre no teleférico e equipe o rifle. Mate os inimigos que estarão em outros teleféricos e no solo até chegar à base. Dê a volta na grade e pule dentro da cabine. Desça as escadas até o Mercador e passe pelo portão de ferro. Agora você terá que fazer outra seqüência de comandos para desviar de um ataque.

CHEFE: BITORES MENDEZ

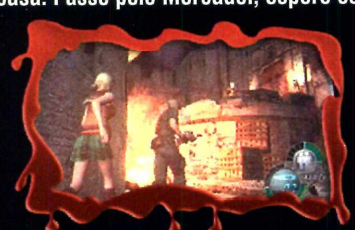




Atire em sua coluna vertebral até ficar só a parte de cima. Depois que o monstro ficar pela metade, é só usar as escadas que cercam a arena da batalha e atirar sem piedade. Não atire mais de duas vezes no mesmo lugar, pois você pode ser ferido pelo Bitores.
Colete o "False Eye", pule pela abertura e encontre com Ashley. Volte ao teleférico, siga até a porta com as tochas e use o "False Eye". Atire no caminhão até ele capotar, ao final da subida, vire à esquerda, colete o "Velvet Blue" e continue prosseguindo.

Capítulo 3-1

Saia do pequeno corredor e entre na casa. Passe pelo Mercador, espere os monges tocarem as bolas de fogo e siga para o fundo com a Ashley. Suba as escadas, mate os inimigos, siga pela ponte ao lado da escada indo reto até o fim. Vire à direita e mate mais inimigos. Pegue o "Velvet Blue", volte para a parte com um buraco e siga pela direita. Use a manivela para erguer e atire. No local destruído, passe pelo Mercador e entre na porta. Colete a "Platinum Sword" atrás da mesa e suba as escadas. Mate os inimigos e colete a "Golden Sword".





PUZZLE 4: Coloque a Platinum Sword no lugar da Golden Sword e a Golden Sword no lugar da Platinum.

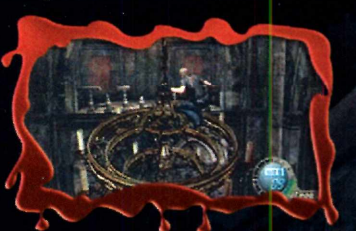


Entre na porta simples, mate os inimigos, entre na porta atrás dos inimigos de escudo, suba e colete a "Castle Gate Key" no baú. Proteja Ashley, mate os inimigos, volte ao local onde você encontrou Luis e abra a porta dupla usando a nova chave. Espere a parede subir e passe pela porta. Siga até duas estátuas cuspindo fogo, antes, vire à direita e examine o quadro para coletar a "Prision Key". Volte até a porta azul, mande Ashley ficar parada, desça as escadas e chute a porta da prisão. Puxe a alavanca para começar a batalha.

CHEFE: GARRADOR

Ele é cego, portanto não atire e ande, em vez de correr. O esquema é acertar nas Pragas em suas costas, você também pode atirar nos sinos para atraí-lo. Quando ele atacar, esquive-se. Junte-se à Ashley, salve e siga ao local das estátuas. Mate os inimigos e passe pela porta no fim do corredor. Mate os inúmeros inimigos e procure as escadas para descer. Mande Ashley ficar em cima de um quadrado no chão e se desloque para ficar em cima de outro. Saia da sala, mate os inimigos e mande Ashley operar a manivela. Suba as escadas, fique em frente ao chafariz e olhe para os lados. Você notará que tem duas pequenas paredes. Escolha uma delas e ajude Ashley a subir.
Espere ela terminar de operar a manivela. Faça o mesmo esquema até ela girar a segunda manivela. Vá pulando as pequenas pontes e saia pela porta. Siga reto até as duas estátuas de anjo. Atire no olho do anjo e siga reto pelo meio do local.

Capítulo 3 - 2





Entre na porta e desça a escada. Mate os inimigos invisíveis, siga pelo corredor, desça as escadas, mate mais inimigos, suba as escadas à sua esquerda e saia pela porta. Mate os inimigos, passe pela barreira à esquerda, entre na porta, gire a válvula para drenar a água e saia. Desça pela escada que dá onde a água foi drenada, chute a grade, vá reto até o lado da escada, pegue a "Velvet Blue" e suba outra escada. Passe pela porta, desvie das machadadas e saia. Suba a escada e passe por outra porta. Vire à direita, mate os inimigos, colete o "Illuminados Penant" para descer e siga até a porta. Pule no lustre, colete os itens do local, quebre o vidro e puxe a alavanca perto das grades para

fazer com que se abram. Saia pela porta, mate os inimigos e entre na porta da esquerda da sala. Suba as escadas, mate os inimigos, saia, desça para o andar onde o Zealot estava, entre na salinha à direita, colete os itens e volte para a porta que você usou para chegar ao terceiro andar. Desça as escadas e saia. O inimigo aparecerá com uma metralhadora giratória. Mate-o e colete a "Galery Key". Use-a na porta trancada do segundo andar e siga até a mesinha no centro da sala.



PUZZLE 5: Use a ordem 1, 3, 4, 2.

Mate os inimigos, suba as escadas e aperte o botão ao seu lado para que uma plataforma suba. Siga por ela, passe por duas portas e aperte o botão. Outra ponte se estenderá. Saia, mate os inimigos, atravesse a ponte e pegue o "Goat Ornament" para que uma porta branca se abra. Passe por ela, salve o game, entre na porta à esquerda, atire no ponto brilhante em cima da porta do outro lado e passe por ela. Saia até o chafariz e quebre os barris para abrir caminho. Desça as escadas, passe pelo portão, siga pela esquerda e vá até os dois pontos pretos no mapa. Colete a "Moonstone" (Right Half) e a "Moonstone" (Left Half), junte-as e volte. Saia, suba as escadas e use a "Blue Moonstone" na porta.

Capítulo 3 - 3



Entre na porta ao fundo e colete os itens do local. Destranque a porta do outro lado, mas não passe por ela e sim pela que você entrou. Agora, após o corredor terminar, vire à direita e aperte o sino.



PUZZLE 6: Pegue o rifle e atire na garrafa de vinho do quadro. Entre onde estavam as grades e mate os inimigos "Hour Glass W/ Gold Decor" para sair da jaula. Vire à esquerda, ative a alavanca e uma ponte se erguerá, e mais Zealots aparecerão. Mate-os, passe pela ponte dobrando à esquerda no final, desça a escada, colete os itens, suba as escadas e quebre o cadeado para sair no início da ponte. Siga pela ponte, entre na porta ao final dela, suba as escadas, passe pelo Mercador e entre pela outra porta.

Capítulo 3 - 4



Ouça Ashley gritar. Desça as escadas, atire nas correntes, mate os inimigos e Ashley irá pegar uma chave para você controlá-la.



Escape do monge e gire a manivela para abrir a grade. Na próxima sala, haverá mais dois inimigos e duas manivelas, faça o mesmo esquema. Passe pela porta, empurre o armário à sua frente e aperte o botão. Passe por baixo da mesa. Vá até o fundo e aperte outro botão. Passe pelo caminho aberto e aperte o botão em frente. Pegue o item brilhante "Stone Tablet", saia pela grade aberta para voltar ao primeiro botão e pressione-o. Passe pelas grades e saia. Você verá uma porta trancada e uma mesa no meio da sala.



PUZZLE 7: Organize o desenho do brasão. Terá que ficar faltando apenas uma peça no canto inferior direito.

Encaixe a "Stone Tablet" no espaço vazio e a porta se abrirá. Passe pela porta, abra o baú, colete o "Gold Bangle", olhe o busto e colete a "Salazar Family Insignia". A porta se trancará e um baú irá aparecer. Abra-o e pegue o "Serpent Ornament". A porta se abrirá, siga até a sala onde você coletou o "Stone Tablet" e fuja das estátuas. Entre na porta ao lado da erva vermelha, desça os degraus, use a "Salazar Family Insignia" no seletor e gire-o. Siga pelo novo caminho, suba a escada e reencontre Leon.

Capítulo 4 - 1

Passe pela porta que marcou o fim do capítulo 3-3. Volte até a sala com as mesas e siga até a sala do cadeado quebrado. Mate os inimigos, siga até o chafariz e ajude Ashley a passar pela janela. Colete os itens valiosos e volte para a porta dupla do início. Atravesse a lava e passe pela porta. Mate os três inimigos em cima dos dragões, colete o "Lion Ornament", o "Goat Ornament" e a "Serpent Ornament" nos baús, volte até Ashley, siga para a direita e entre no bonde. Destranque a porta e você estará onde começou o capítulo 3-1. Lembra-se da parede que subiu? Falta um pedaço, portanto, use os três itens que você coletou nos baús para fazê-la descer. Suba a escada, passe pela porta, pegue outro bonde e saia da sala. Siga reto, passe pela mesa, colete os itens, vire à direita, passe pela porta, colete munições, passe pelas estátuas e antes de entrar, mande a Ashley ficar no corredor. Colete o "King's Grail" e após você destruir três grupos de inimigos com armaduras, a porta se abrirá. Volte ao Mercador e vá para a esquerda passando pela porta. Empurre as duas estátuas nos botões, coloque Ashley no terceiro botão e se desloque para o quarto. Passe pela porta, atire nas quatro luzes vermelhas no teto para a parede parar, passe pela abertura na parede e siga pelo corredor.

Atire nos "motoristas". Nessa sala, colete os itens, quebre o cadeado e saia. Siga o caminho oposto do Mercador e você verá uma passagem. Mate os inimigos, coloque o "King's Grail" na mão do rei e o "Queen's Grail" na mão da rainha. A porta será destrancada. Siga pelo corredor, perto da porta, vire à direita e pule pela janela, suba a escada do lado de fora e vá até o fim da passagem. Pegue o "Butterfly Lamp" no baú.







Agora terá uma passagem, com uma porta de um lado e uma alavanca do outro. Vá para essa última. A ponte não descerá, então atire nas junções dela com a parede. Salve o jogo, continue pelo corredor e saia, atravesse a ponte, suba a escada, mate os inimigos e entre na porta do andar de cima. Atire na madeira trancando a engrenagem, suba a escada à direita e siga até o fim para subir a escada próxima ao pilar. Atire na madeira e siga pelo andar. Ative a alavanca. Desça as escadas, siga ao andar inferior e mate os inimigos. Mate mais inimigos e alguns subchefes aparecerão. Depois suba as escadas, passe por mais uma porta e faça uma seqüência que aparecerá na tela. Siga reto, colete a "Crown" no cadáver, salve o jogo, suba as escadas, passe por outra porta, pelos corredores, desvie dos ataques e entre na sala. Siga até o fim, entre à direita, puxe a alavanca e tente sair da sala.

CHEFE: RIGHT HAND



É possível se esquivar dos ataques dele. Espere ele chegar perto dos tubos de nitrogênio e atire. Atire com armas de grande porte. Quando as portas se trancarem, siga para as outras salas e repita a ação até finalizá-lo.

Capítulo 4 - 2





Desça a escada, colete os itens, fale com o Mercador e saia pela porta dupla. Siga até a alavanca, suba as escadas ao fundo e puxe outra alavanca. Volte ao primeiro carrinho, mate o homem da serra e colete o item "Dynamite", use-o na grande rocha e passe pela porta.

CHEFE: EL GIGANTE x 2



Use todos os truques que você usou no primeiro, além de contar com a ajuda de uma plataforma com uma escada para usar o deslizador de larva. Espere ele começar a sacudir o local e para matá-lo. Derrube o primeiro monstro na larva e mate o segundo fazendo o mesmo esquema de antes, atirando na cabeça e esperando a minhoca sair das costas dele.
Entre na caverna e ative o botão na parede. Mate os inimigos, saia, atravesse a ponte e ative outro botão. Siga pelas grades, use a alavanca para mudar a ordem das armadilhas, colete a "Royal Insignia" e pressione o botão para subir.

Capítulo 4 - 3





Junte a "Royal Insignia", a "Crown Jewel" e o "Crown", e saia da sala. Use a manivela para abrir um buraco no chão e desça por ele. Siga até a área aberta e desça por uma escada. Colete o "Staff of Royalty" na sepultura e siga ao labirinto. Mate os homens das serras e colete a "Key to the Mine". Suba, use a chave na porta de ferro, atire nas luzes para o teto parar e passe pela porta que se abriu. Desça a escada e saia. Entre no carrinho, atire na alavanca e siga eliminando os inimigos até o fim dos trilhos. Pule, agarre-se na beira, abra a porta, pegue o "Stone of Sacrifice" e suba a escada. Use a "Stone of Sacrifice" na porta e use o elevador.

Capítulo 4 - 4

Desça as escadas e tente atravessar a ponte. Siga pelas pontes até uma grande estátua que impedia sua saída se abrir. Atravesse a ponte correndo. Chute o cadeado da porta para sair e continuar a perseguição do lado de fora. Suba na beira e passe pela porta. Suba as escadas, desvie dos barris e suba pela plataforma, tire as caixas de cima do elevador e suba por ele. Mate os inimigos, saia e faça o mesmo esquema para coletar a "Gold Bangle".



Fale com o Mercador e salve o jogo.

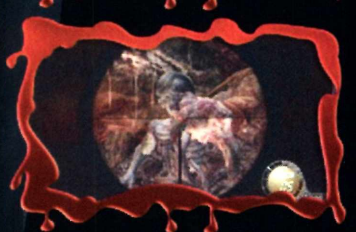




CHEFE: RAMON SALAZAR

Colete os itens na plataforma inferior, suba e fique atirando no olho. Quando ele abrir, atire no Salazar que sairá de dentro até ele se fechar. Repita a ação até eliminá-lo. Saia, desça pela corda e pelo elevador.

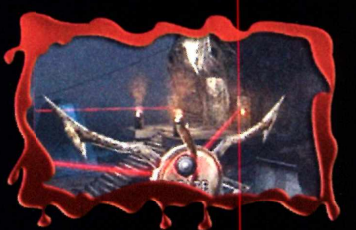




Capítulo 5 – 1

Suba as pedras, colete a "Emerald" e atravesse a ponte. Mate os inimigos e suba a escada onde apareceu Ashley. Vá ao lugar que o laser aponta e mexa no refletor apontando para outro refletor. Vá para o segundo e aponte a luz para a bola à direita da porta. Desvie da pedra e suba. Siga até passar pelo buraco, pule a janela e vá pela direita. Siga pela abertura criada pela explosão, suba na pedra e pegue a "Golden Lynx" no baú. Volte até a entrada desta caverna. Mate os inimigos, entre na caverna, suba, atravesse a ponte, pule e siga até um botão para abrir a porta. Siga até outra porta, mate os inimigos *e colete os itens*. Você ouvirá Ashley!







Mate o inimigo, desça as escadas, colete a "Red Stone of Faith" na mala e siga para a sala atrás da mesa. Passe pelo Mercador, mate os Soldiers com uma "Emerald", passe pelo portão e pela porta dupla. Entre na salinha, colete o "Brass Pocket Watch" e salve o game. Saia, suba as escadas, passe pelo portão e entre na porta dupla.

PUZZLE 8: Escolha Azul, Amarelo, Verde, Verde, Vermelho, Vermelho, Vermelho.
Colete a "Freezer Card Key". Volte ao início da sala, passe pelos portões e use a "Freezer Card Key" no portão trancado. Use a "Freezer Card Key" na máquina para transformá-la em "Waste Disposal Card Key", desligue o congelamento, gire a válvula e colete o "Infrared Scope". Junte-o com o rifle e acerte os pontos vermelhos para eliminar os inimigos. Saia da sala, elimine o Regenerator, vá até o fim do corredor e passe por outra porta. Mate os inimigos, desça, abra a porta, suba por uma escada e saia. Entre na porta anterior da que você está agora.





Mate o inimigo, colete a "Storage Room Card Key", pule a janela e entre à frente. Volte para a cela da Ashley, mate os inimigos e use a "Storage Room Card Key" para libertar Ashley.

Capítulo 5 - 2



Saia, volte, passe pela primeira porta, mate todos e use o botão do painel para abrir e sair. Levante a grade com a alavanca, mate o inimigo, use Ashley para prosseguir e mate outro inimigo. Abra o portão, suba e pule. Na parte envidraçada, mande Ashley operar a bola e faça a chacina. A parede se quebrará, ignore os inimigos e passe pela porta. Siga para o corredor principal e use a alavanca. Entre à esquerda, aperte o botão, siga até a grade meio aberta no corredor principal e mande Ashley passar pelo vão. Entre à direita, salve, volte e deixe Ashley na frente de uma alavanca para abrir a porta dupla e se direcione para a outra. Quando a luz chegar à bola, pressione o comando e passe pela porta. Ashley vai dirigir o caminhão!
Chegando ao elevador, a alavanca descerá. Ative a alavanca, volte, atire no veículo, passe pela porta, colete a "Green Stone of Judgement" na mala e passe pela porta.

Capítulo 5 - 3

Desça as escadas, abra a porta, mate os inimigos, suba as escadas, use o elevador e aguarde.

CHEFE: KRAUSER (1ª vez)

A batalha se resume em fazer seqüências que aparecerão na tela.
Desça a escada e siga para a porta. Passe pelos lasers e pressione o botão na porta. Em frente à cadeira, atire no

ponto brilhante e colete um "Elegant Geaddress". Use o elevador, desça, passe pelo Mercador, atravesse a porta de metal, salve o jogo e passe pela porta de metal grande. Passe pela ponte e se prepare!



CHEFE: IT

Dentro do contêiner, ele é invencível, mantenha distância e use a Striker para evitar os ataques. Atire nos botijões e quando ele começar a se debater, desvie do ataque subterrâneo. Fora do contêiner, apenas use as alavancas para abrir e fechar as grades.



Colete os itens, passe pelo portão e entre na porta. Use o teleférico, colete os itens, volte e suba as escadas. Entre na cabana central, desça pela escada, siga pelo corredor e vire a primeira à esquerda. Fale com o Mercador e salve o game. Suba as escadas e passe pela porta.

CHEFE: KRAUSER (2ª vez)



Atire em suas pernas e sua guarda se abrirá. Quando ele contra-atacar, pressione os botões que aparecerão para se esquivar. Faça esse esquema para se livrar do monstro. Colete a "Piece of the Holy Beast, Serpent", a "Piece of the Holy Beast Eagle" e a "Piece of the Holy Beast Panther" e use-as no muro com os encaixes entre as tochas.

Capítulo 5 – 4

Mate os inimigos. Depois da queda do helicóptero, siga até o save point. Suba, passe pela porta, elimine os inimigos e entre à direita. Ligue o terminal do computador na parede e, para eliminar os inimigos, atraia-os para perto dos barris explosivos. Pegue o "Lock Card Key" e coloque-o de volta ao local que você o retirou. Ative os dois controles, siga pelo portão à esquerda, passe pelo Mercador e entre para se desinfetar.







Capítulo 6-O Final

CHEFE: LORD SADDLER

Finalmente, o último chefe. Atire nos olhos que estão localizados nas patas da aberração. Quando ele abaixar a cabeça, utilize a faca. Mas a principal arma que você usará para feri-lo são os guindastes. Continue até Ada lhe arremessar a Rocket Launcher Especial. Fique no extremo oposto do inimigo e lance um tiro arrasador contra o chefe para finalizás-lo de vez. Colete a "Sky Key", siga ao elevador, monte no jet-ski e preste atenção na visibilidade baixa para desviar dos obstáculos que aparecerão. Depois é só curtir a animação final do game.









Comandos Básicos

R1	Mira
R1 + ✖	Atira e ataca
R1 + ■	Recarrega
R2	Dá ordens
L1	Faca
L2	Visão para a esquerda
▲	Acessa o mapa
●	Correr / cancelar
✖	Ação / Ok
Analógico esquerdo	Movimentação do jogador
Analógico direito	Visão 360°
Controle convencional	Movimenta o jogador
Start	Pausa o game e acessa o menu de itens
Select	Acessa o menu Option / corta cenas

RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FILE #2



CONSEGUIMOS DAR UM FIM NOS ZUMBIS! PELO MENOS POR ENQUANTO...

O game é um pouco mais do que uma expansão, trazendo cinco novos cenários nos quais os personagens devem tentar escapar com vida da invasão de zumbis em Raccoon City. As novas missões trazem alguns ambientes interessantes que prometem empolgar os fãs do original: um zoológico tomado por animais possuídos, um hospital com sérios problemas de surto do vírus da Umbrella e os trilhos do metrô da cidade.
Outbreak File #2 não foge muito do original, mas trás aventuras emocionantes para quem viu no primeiro game uma nova era para a série Resident Evil.

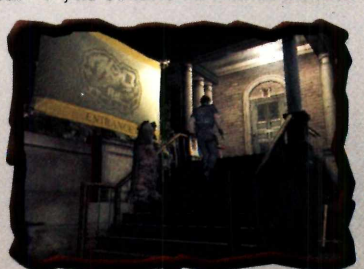
Nota: Este detonado foi feito na dificuldade easy (fácil), alguns itens e objetivos podem se tornar um pouco diferentes em outros níveis.

Wild things

Pegue o mapa na placa de frente ao Elephant Restaurant, em seguida, entre. Leia uma nota sobre a mesa com a caixa registradora. Deixe o restaurante, volte à porta do zoológico (onde você iniciou a fase) e use o keypad. A nota diz que o código está atrás do keypad, então seu personagem fará isso automaticamente.



Você está em South Concourse, vá para North Concourse e entre em Office subindo a escada. Pegue a shotgun na mesinha e entre em Inner Office. Pegue a Elephant Key sobre a mesa. Na outra sala, pegue a Raccon Medal e use na estatueta que passará a indicar "1", no cenário há muitas Raccon



Medal, use outra aqui para conseguir munição. Volte uma sala, salve seu progresso na máquina de escrever. Volte a North Concourse e entre pela porta no canto inferior para ir a East Concourse. Use a Elephant Key e entre em Elephant Stage. Suba a escada de mão, pegue a Blank Tape na caixa, coloque no gravador para armazenar uma canção. Dirija-se ao painel de controle, leia o diário, coloque a fita para reproduzir e feche o portão assim que o elefante entrar.



Saia pela porta ao lado indo para Connecting Passage, entre pela porta ao lado e salve seu progresso. Desça a escada, entre pela porta esquerda. Pegue o Lion Emblem Red com o policial morto que caiu de cima do portão. Volte pela mesma porta e entre pela porta que o leva a Terrarium Dome. Suba a escada, empurre a caixa para cair sobre a planta, pressione o botão no painel ao lado. Desça a escada, pressione o segundo painel está perto de onde a caixa caiu e o terceiro na estufa ao lado da porta de saída. Pegue a munição na abertura secreta atrás do quadro e depois vá para a porta de saída.

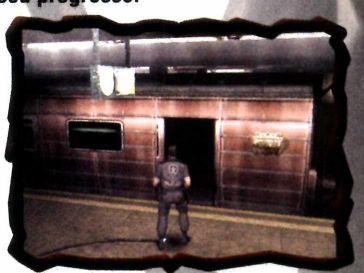


Cruze o lago e passe pelo portão. Na cabana você pode pegar o rifle. Próximo da base da escada, rasteje pela abertura na parede e chegue a Front Gate Plaza. Mate o leão com o rifle ou shotgun coloque a Lion Emblem Red na estatua do leão da parte superior e avance pela porta que se abriu. Confronto com o elefante, use todas as armas disponíveis e se faltar munição peça um pouquinho para seus companheiros. Mantenha uma distância segura do elefante, mas não precisa ser muita quando estiver atirando com a shotgun. Entre no trem para concluir o nível.



Underbelly

Desça a escada e vá para West Ticket Gate. Pegue um hemostat e a Alcohol Bottle. Passe pela bilheteria e desça a escada à direita chegando a Platform. Atravesse os trilhos se quiser recolher alguns itens, entre no vagão do metrô. Pegue o rifle, a Employee Key e salve seu progresso.



Deixe o metrô, suba a mesma escada e destranque a porta no canto com a Employee Key, você estará em Employee Passage. Leia um documento em Control Room e outro no banheiro masculino. Volte a Employee Passage e entre em Break Room (há duas portas, uma delas está destrancada). Examine o armário, coloque a senha contida no documento que estava no banheiro e pegue a B2F Key. Esta chave deverá abrir uma das portas no final do corredor ao lado de storage room. Vá para Stairwell, desça a escada e entre em B2F Passage.





RESIDENT EVIL Outbreak File #2

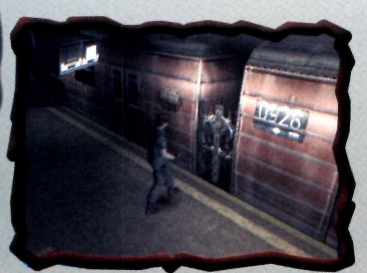
Vá para o final do corredor e entre em Emergency Power Room. Pegue o Magnum Revolver na prateleira e a Valve Handle no cercado de grade. Volte para o corredor, desça a escada, passe por um trecho alagado e entre na porta na metade do trajeto. Você estará em Pump Room, use a Valve Handle para drenar a água. Volte para Emergency Power Room e ative o suprimento de energia de emergência.



Volte para Employee Passage, de frente à porta esquerda da Break Room, entre em Breaker Room (pequena diferença no nome). Use o console e resolva o pequeno puzzle, no modo fácil, as duas soluções possíveis são: selecionar o 1 e depois o 10 ou então selecionar o 3 e depois o 10.



Volte para o corredor, entre em Storage Room, pegue a Repair Tape e use em Pump Room e torne a usar a Valve Handle. Se Mark estiver no time, talvez já tenha feito isto, então não há necessidade. Pegue o Founder Emblem no corredor que estava alagado.
Vá para Platform, na parte de trás dos vagões, há uma junção, insira a Founder Emblem lá (você precisa ter lido o documento em Control Room). Ainda em Platform, procure a segunda



Founder Emblem na plataforma do outro lado indo na direção das chamas, use-a no mesmo lugar que a anterior. Entre no vagão e será mostrado que uma pessoa foi apanhada. Saia do vagão, entre no túnel (East Tunnel). Combate contra a Giga Bite, pegue a shotgun caso não tenha em seu inventário, busque acertar sempre a cabeça do chefe. O problema é os reforços, Bite que atrapalham o combate. Procure abrigo no primeiro pilar. Assim que derrotar o inimigo, entre no vagão do metrô.

Flashback

Recolha os itens e aproxime-se da porta para o velho Al surgir. Saia pela porta assim que a animação terminar. Vá para a lateral da cabana, leia um documento na base da árvore. Continue a trilha e rume para Mountain Path. Esta área é como um labirinto, mas Al lhe mostrará o caminho, então não perca ele de vista. Assim você chegará em Suspension Bridge.



Cruze a ponte chegando a Hospital Back Gate, leia o jornal no canto do prédio e depois entre em Main Building F1 Hall. Um inimigo usando um típico traje de executor da Idade Média virá de uma sala, atire várias vezes até que ele fuja. Entre em Reception Office (de onde o inimigo veio), memorize o mapa, pegue uma Syringe em Examination Room tendo cuidado com o novo tipo de zumbi, o zumbi verde, que pode envenená-lo. Volte ao corredor principal, entre pela porta na direção oposta (não suba a escada) chegando a Auxiliary Building Hall 1F. Desça a escada no final do corredor chegando ao nível 1BF. A planta está bloqueando seu caminho, use a Syringe com solvente que você pegou em Examination Room para acabar com ela. Substitua sua Syringe, agora vazia, por outra cheia jogada no chão. Entre em Pharmacy, além dos tentáculos, e pegue a Auxiliary Building Key. Retorne a Auxiliary Building Hall 1F, destranque a porta e entre em Auxiliary Building North Hall.



Suba a escada indo para AB 2F Hall. Escale o arbusto indo para Maintenance access route. Derrote mais uma vez o inimigo encapuzado e escale os arbustos indo para AB 5F. Pegue os flame rounds se desejar. Duas plantas lançam gases tóxicos na base da escada de mão: não equipe nenhuma arma, golpeie a planta esquerda até que a planta direita lance o gás, então suba rapidamente a escada de mão indo para AB Rooftop. Injente a Syringe (com solvente) na planta. Regresse até o arbusto entre Maintenance access route e AB 2F Hall, salte no buraco formado após aplicar a Syringe na planta. Você estará em AB 2F Hall, só que no corredor além do arbusto. Salte noutro buraco caindo em Storage Room. Pegue a Administrator's Key. Deixe a sala.
Vá para Main Building 1F Hall (onde você encontrou o inimigo encapuzado pela primeira vez), suba a escada indo para o MB 2F Hall. Pegue uma shotgun embaixo da cama e entre pela porta praticamente de frente a ela – a Room 201. Esta sala é importantíssima, porque abriga a única máquina de escrever (seu savepoint).



Volte para o corredor e entre em Administrator's Office, pegue o Grenade Launcher sobre o sofá e destranque a porta com a chave em seu inventário. Ao lado da estante de livros, pressione um botão que a moverá revelando uma passagem secreta. Suba a escada indo para AB 3F. Apenas rume para

MB Rooftop. Desvie dos gases e caia em Room 202.
Pegue uma Syringe e deixe a sala indo para MB 2F Hall. Entre em Room 203, use a Syringe na planta. Saia pela outra porta (à esquerda da planta). Lembra-se onde você usou a Syringe pela primeira vez? Era em AB 1F Hall, pois entre na única porta não ultrapassada lá.

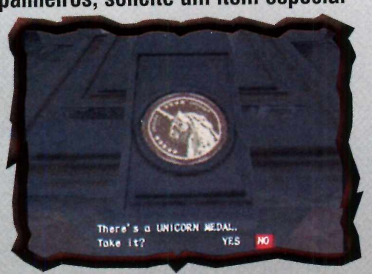


Combate com o chefe, a planta gigante: Dê o machado para uns dos seus aliados e equipe-se com Grenade Launcher, de preferência com flame rounds. A segunda arma eficaz seria Green Chemial Bottle (na prateleira). Mantenha-se em movimento para evitar o ataque dos tentáculos nas paredes e teto. Ataque o núcleo com as armas referidas.



Desperate times

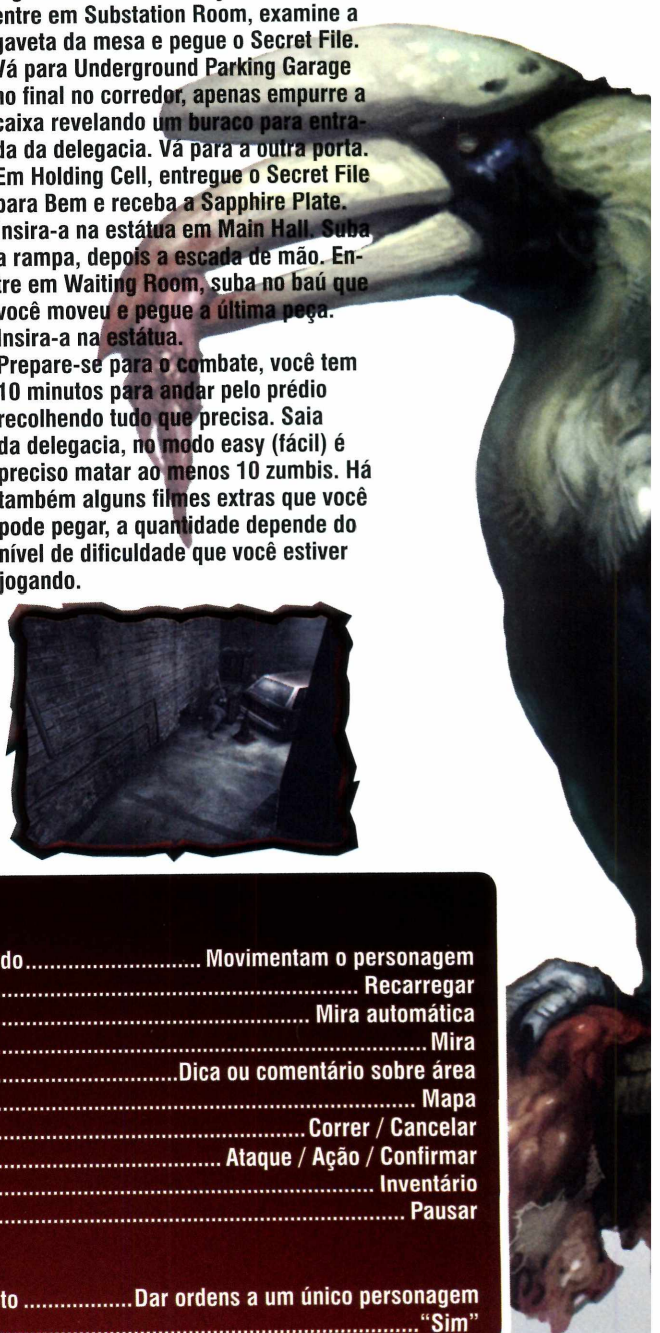
Pegue alguns itens de saúde e a Unicorn Medal (primeiro você a retira da estátua para depois pegá-la), ao usá-la você estará requisitando munição para a Magnum – não é necessário mantê-la em seu inventário. Vá para Reception Desk, leia o documento, volte para Main Hall e entre em 1F Lobby – à esquerda da porta de entrada.
Você encontrará um dos seus companheiros, solicite um item especial



do inventário dele. Insira o item na estátua em que a Unicorn Medal estava inicialmente. Vá para Hallway passando por 1F Lobby. Use a Unicorn Medal no quadro no final do corredor para recolher alguns itens.
Entre em Witness Interrogation Room, aqui deve estar a Amethyst Plate caso não seja o item que seu parceiro lhe forneceu antes – se o item estiver aí, insira-o na estátua em Main Hall. Volte para 1F Lobby e entre em East Office. Leia alguns documentos, no documento que você leu antes está a senha do cofre, insira e pegue o Onyx Plate – posicione-a no receptáculo da estátua em Main Hall. Entre em Emergency Stairwell passando por East Office, suba a escada entrando assim em 2F East Hall.
Entre em Waiting Room, apenas empurre o baú e volte para East Office. Entre pela porta no canto indo para 1F East Hall. Entre em Night-Duty Room, pegue uma shotgun e a Joker Key. Deixe a sala e desça a escada, pegue a



Emerald Plate em Autopsy Room (caso não esteja lá, verifique o inventário de seus companheiros).
Siga o corredor da direção oposta, entre em Substation Room, examine a gaveta da mesa e pegue o Secret File. Vá para Underground Parking Garage no final no corredor, apenas empurre a caixa revelando um buraco para entrada da delegacia. Vá para a outra porta. Em Holding Cell, entregue o Secret File para Bem e receba a Sapphire Plate. Insira-a na estátua em Main Hall. Suba a rampa, depois a escada de mão. Entre em Waiting Room, suba no baú que você moveu e pegue a última peça. Insira-a na estátua.
Prepare-se para o combate, você tem 10 minutos para andar pelo prédio recolhendo tudo que precisa. Saia da delegacia, no modo easy (fácil) é preciso matar ao menos 10 zumbis. Há também alguns filmes extras que você pode pegar, a quantidade depende do nível de dificuldade que você estiver jogando.



Comandos Básicos

Direcional digital ou analógico esquerdo	Movimentam o personagem
L1	Recarregar
R1	Mira automática
R2	Mira
▲	Dica ou comentário sobre área
■	Mapa
●	Correr / Cancelar
✖	Ataque / Ação / Confirmar
Start	Inventário
Select	Pausar

Ordens

R2 + ←, ↑ ou → do analógico direito	Dar ordens a um único personagem
R2 + analógico direito p/ →	"Sim"
R2 + R3	"Não"
R3	"Espere um pouco"
Analógico direito p/↑	"Hora de irmos"
Analógico direito p/ →	"Obrigado"
Analógico direito p/ ↓	"Vamos"
Analógico direito p/ ←	"Ajude-me"



O HORROR ESTÁ MAIS VIVO DO QUE NUNCA NESSA ASSUSTADORA E SANGRENTA VERSÃO

Lançado pela Capcom entre 2003 e 2004 para PlayStation 2, Resident Evil: Outbreak traz os maiores pesadelos para os bravos policiais que enfrentaram centenas de zumbis e monstros horripilantes em Raccoon City, além de desvendarem enigmas e mistérios intrigantes. RE: Outbreak conta com cinco novos cenários e, pela primeira vez na série, os jogadores podem jogar online em modo cooperativo com outras pessoas e viverem os mesmos horrores pela Internet.

Nota: esse guia tem o intuito de mostrar o passo a passo do game nos cinco cenários no modo Normal de dificuldade.

Parte I: Outbreak

J's Bar
Ponto de partida da maioria dos personagens e local onde há muitas coisas úteis. Seja rápido, pois os zumbis estarão loucos para quebrar a porta. Empurre os barris para a frente da porta para não deixá-los entrar.
No final do corredor que leva aos banheiros, você encontrará o Playing Manual 1.
Use a Red Key na porta à direita da cozinha para chegar às escadas entre o 1F e o 2F.

Banheiro masculino (opcional, exceto no jogo online)
Encontre uma Handgun no lixo do banheiro. Se o game for online, a Red Key estará nele.

Banheiro feminino (opcional, exceto para Yoko)
Esse é o ponto de partida para Yoko. Jogando com ela, pegue os itens do banheiro, volte para o bar e colete os itens de lá antes de prosseguir. Cuidado com os braços do zumbi no final da sala.

Escadas entre o primeiro e o segundo andar
Na base da escada, pegue o Playing Manual 2. Cuidado com os braços dos zumbis atravessando a janela enquanto sobe os degraus, pois é morte instantânea se você for pego.

Staff Room
Suba a escada e siga o caminho único. Vire à esquerda e entre na porta logo à frente. O caminho para a esquerda aqui vai para a Staff Room. Na porta já aberta, você encontrará a Nail Gun em uma escrivaninha.
Volte para a sala principal e você verá portas fechadas em cada lado do corredor. A da direita está trancada com chave. Siga pela porta da esquerda para chegar à Locker Room.
Entre na sala principal e pegue os itens Newspaper e Blue Key. A porta próxima às prateleiras leva à Owner's Room. Nela, há uma passagem à esquerda que leva à Drawing Room. Após explorar o local, volte para a porta trancada e use a Blue Key para chegar às escadas.

Escadas/Liquor Room/ Wine Room
Suba a escada e entre na única porta. Chegando à Liquor Room, siga pela outra porta para encontrar a Wine Room. Dentro dela há um save. Em muitos níveis de dificuldade, você encontrará a Forklift Key além outros itens.

Liquor Room
Volte à Liquor Room e mate os zumbis. Siga em frente, passe as prateleiras e, no final delas, há uma cerca e uma porta com texturas. Seguindo por esse caminho único, você encontrará uma empilhadeira. Use sua chave para ligar a empilhadeira e eleve as caixas. Leve-as para próximo do canto das prateleiras onde há os barris. Há uma pequena escada na lateral da prateleira. Perto dela, há uma parede com mensagens em grafite. Acenda o isqueiro para ler o que há na parede. Suba a escada e faça sua equipe subir junto. Procure entre as prateleiras uma pequena abertura e entre nela.

Escada que vai para o 3F e telhado
Suba a escada e use o isqueiro para explorar as mensagens da parede. Na área do escritório, pegue a Storage Room Key. Pegue todos os itens que puder e entre na porta para chegar ao Rooftop (ou telhado).

Rooftop
Vire a esquina, esquive-se dos zumbis e chegue até o local com o muro quebrado. Do outro lado do muro há a Storage Room com itens e munição. Volte para o muro, desarme-se e acerte o muro com ombradas. Dê alguns golpes até que ele caia e veja o CG. Suba na prateleira e, após a cena, você terá 3 minutos para chegar até a rua e encontrar o oficial de polícia. Corra até a beirada da plataforma e pule. Ao chegar ao outro telhado, seja rápido para encontrar munições e apresse-se para chegar à porta.

Do último ao primeiro andar
No corredor, entre no elevador e desça até o 1F. Há um zumbi te esperando na interseção; correndo até a esquina à esquerda e entrando na porta, você o evitará.

Na frente do J's Bar
Chegando à rua, desça a escada para que o CG apareça. Ao final dela, siga em frente e pegue o mapa no carro da polícia. Siga na rua e empurre o carro do lado esquerdo da rua para a frente. Volte para onde está o oficial de polícia e empurre o carro de polícia para formar uma espécie de barreira no local. Após um tempo, outra cena em CG rodará. Nesse momento, vários zumbis encherão a rua. Encontre o oficial de polícia próximo à porta. Tente não gastar muita munição, mas mantenha os monstros longe do oficial enquanto ele tenta entrar na porta. Após um tempo, ele abrirá a porta, mas será morto no CG seguinte.

Atrás do apartamento
Pegue o isqueiro e a Shotgun do corpo do policial e siga a rua. Chegando à parte de trás do petroleiro há uma válvula. Gire-a para espalhar gasolina na rua e um CG rodará. Leve seus amigos para fora da área com gasolina e use o isqueiro para deixar a rua em chamas.

Ladeira sobre o canal
Mova-se para a beira da água e use o botão de ação para pular no canal. Nade sobre a abertura na parede e use o botão de ação para sair dele.
No túnel, ande na direção contrária à câmera e desça para a sala mais baixa. Pegue algumas ervas e, chegando à próxima passagem, há uma escada. Suba-a.

Na frente do Apple Inn
Ande até o final da rua e pegue o item do recorte de jornal. Passe pelo policial e aguarde o CG.
Suba na traseira do caminhão para pegar itens de cura e munição e salvar o game. Depois, siga para a direita do caminhão e suba as escadas para encontrar uma arma Magnum à esquerda. Continue seu caminho.

Passarela
No meio do caminho na passarela, um CG será rodado. Depois, você verá uma cena horrenda ao descer pela rua. Sem medo, continue adiante até chegar à rua principal.

Rua principal
A rua estará repleta de zumbis. Seja rápido, ande para a esquerda e pegue o Detonator Main Unit.
Atravesse a rua e localize o Detonator Handle perto do cadáver. Combine os dois itens e chegue até o *meio da rua*. Use o Detonator para chegar ao final da fase.



RESIDENT EVIL OUTBREAK



Parte II: Below Freezing Point

Túnel
Você está em um longo túnel com seus companheiros. Um CG rodará. Entre no portão recém-aberto e suba na plataforma próxima ao trem. Chegando ao trem, outro CG irá rodar. Depois, ande por toda a extensão do trem e pegue a Handgun SG próximo à porta. O mecanismo para abrir a porta está em curto, por isso, volte à outra saída do trem e siga o corredor até chegar a uma escadaria de metal e suba-a.

Elevador
Quando a tela carregar, você estará no elevador. Continue nele até chegar ao topo. Na área bloqueada pelo elevador destruído, vire à esquerda e entre na área onde só é possível rastejar. O local aonde você irá depende do personagem.

Passagem B6F East (David e George)
Ande para o B6F Security Center. Pegue o spray de cura e a erva verde. Ande na sala circular até a outra porta e saia para a passagem B6F South. Antes de sair, veja o quadro branco com um esboço do laboratório para pegar o mapa.

Passagem B6F South (Cindy e Kevin)
Passe pelo cadáver e pegue o item Frozen Wrench. Voltando ao local onde estava o corpo e seguindo para a outra parte do caminho, você chega ao Duct. Volte ao Security Center, volte à passagem B6F East Passage e entre na Break Room.

Break Room B6F
A Break Room é um paraíso de itens de cura (incluindo o Antivirus Pill). Pegue tudo o que puder e depois retorne ao Security Center.

Security Center B6F
Vá para o painel na parede próxima à entrada da sala. Use o item Frozen Wrench e abra o painel para revelar o Valve Handle. Pegue-o e leve-o para a porta do quarto central para revelar uma escada ali. Guarde o Valve Handle por enquanto. Se você começou no B6F, desça a escada para completar as tarefas no B7F. Se já passou pelo Duct, leve o Valve Handle até ele e use-o para chegar ao B5F.

Laboratory B7F
Seu objetivo aqui é chegar ao laboratório central. Pegue o Interoffice Memo no computador e leia o código nele. Próximo aos cilindros há o Laboratory Memo. Se você ainda não pegou o mapa, veja o quadro branco aqui. Depois de pegar os itens, saia pela porta da direita.

Passagem B7F East (Mark e Yoko)
Passe pelo cadáver no corredor e entre na passagem. Só não se esqueça que na próxima vez que passar por aqui o cadáver terá levantado e estará andando!

Chemical Storage B7F
Na sala, mate Yoko, pois ela virou um zumbi. Use o código encontrado no Interoffice Memo no computador, no canto da sala, para empurrar as estantes para o outro lado da sala.
Volte para lá e pegue o VP-017, que é metade do necessário para fazer o V-JOLT, capaz de matar plantas-monstro. Siga pelo laboratório para chegar à passagem B7F South Passage.

B7F South Passage (Alyssa e Jim)
Siga essa confusa passagem até que ela vá para o sul. Na próxima intersecção, siga o caminho para o Chemical Disposal B7F.

Chemical Disposal B7F
Vá para a parte de trás dessa sala e pegue o UMB No. 3, que deve ser combinado com o VP-017 para formar o V-JOLT. Vá para a porta ainda não explorada da sala, que leva ao Duct.

Duct
A grande planta bloqueando a escada é a razão pela qual o V-JOLT foi criado. Jogue a substância na planta para encolhê-la, suba a escada e salve o jogo.
Se as tarefas do B6F já foram completadas, use o Valve Handle nessa sala para aumentar a escada até o B5F, assista ao CG e entre na porta para chegar ao BF5. Caso contrário, siga pela porta e siga as partes do guia dessa sala específica.

Passagem B5F Área C
Próximo à abertura no chão há o Monthly Pass Code. Nele, você encontra senhas para o laboratório da sala BF6. Volte para essa sala e coloque esses códigos. Depois, na B5F novamente, encolha-se e entre na pequena passagem.

Passagem B5F Emergency
Nessa sala, vá até o final do hall. Próximo a outra pequena abertura está o Staff Memo. Entre na abertura.

Passagem B5F Área B
Se você já usou os códigos, poderá acessar a passagem marcada como "7-3". Abrindo a porta, larvas cairão do alto. Corra delas para chegar à porta que leva à Computer Room.

Computer Room B5F
Vá ao terminal no canto da sala e faça login como convidado registrado, deixando a impressão digital. Volte para a área do Duct.

Duct
Suba a escada para chegar ao B4F e entre na porta.

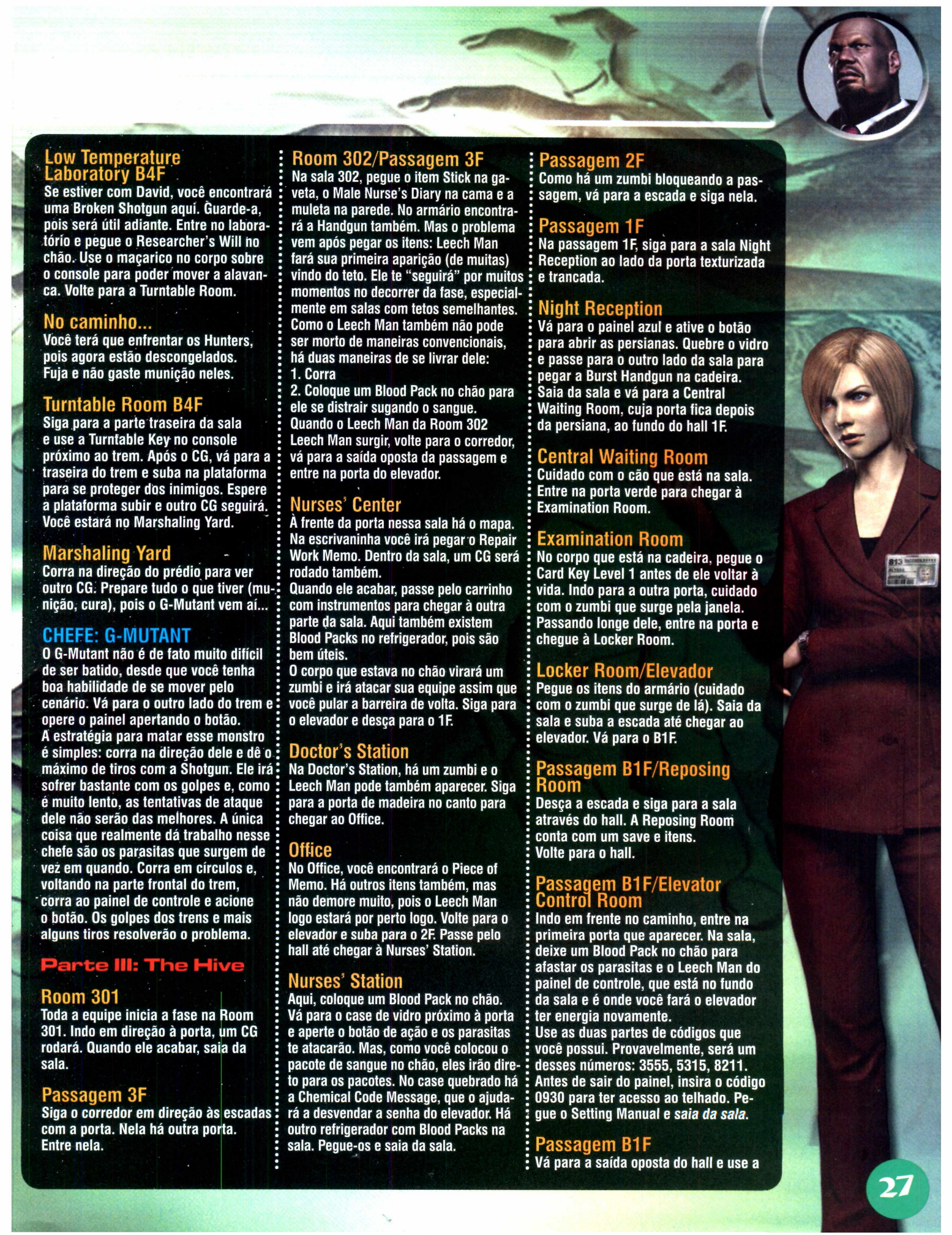
Passagem B4F West
Há um Hunter congelado nesse local, mas não é uma ameaça. Pegue o caminho próximo a ele que leva à mina principal.

Mina principal
No caminho com luz branca, você chegará à Turntable Room, tomando cuidado com o inseto gigante nesse local. Descarregue sua arma nele.

Turntable Room B4F
Próximo ao trem, você encontrará o Lab Keycard e a Turntable Key. É preciso aquecer a sala para descongelar o painel de controle. Volte para a mina principal e pegue o caminho azul.

Passagem B4F East
Pegue o Custodian's Diary no chão e siga em frente até o caminho se dividir. Siga para a direita e vá até o final. Deixe sua impressão digital novamente para destravar a porta e entre na Culture Room.

Culture Room B4F
Seu objetivo aqui é o Blowtorch, que será essencial. Volte para a passagem East e vá para a saída oposta, passando pela porta e entrando no Low Temperature Laboratory.



Low Temperature Laboratory B4F

Se estiver com David, você encontrará uma Broken Shotgun aqui. Guarde-a, pois será útil adiante. Entre no laboratório e pegue o Researcher's Will no chão. Use o maçarico no corpo sobre o console para poder mover a alavanca. Volte para a Turntable Room.

No caminho...

Você terá que enfrentar os Hunters, pois agora estão descongelados. Fuja e não gaste munição neles.

Turntable Room B4F

Siga para a parte traseira da sala e use a Turntable Key no console próximo ao trem. Após o CG, vá para a traseira do trem e suba na plataforma para se proteger dos inimigos. Espere a plataforma subir e outro CG seguirá. Você estará no Marshaling Yard.

Marshaling Yard

Corra na direção do prédio para ver outro CG. Prepare tudo o que tiver (munição, cura), pois o G-Mutant vem aí...

CHEFE: G-MUTANT

O G-Mutant não é de fato muito difícil de ser batido, desde que você tenha boa habilidade de se mover pelo cenário. Vá para o outro lado do trem e opere o painel apertando o botão.
A estratégia para matar esse monstro é simples: corra na direção dele e dê o máximo de tiros com a Shotgun. Ele irá sofrer bastante com os golpes e, como é muito lento, as tentativas de ataque dele não serão das melhores. A única coisa que realmente dá trabalho nesse chefe são os parasitas que surgem de vez em quando. Corra em círculos e, voltando na parte frontal do trem, corra ao painel de controle e acione o botão. Os golpes dos trens e mais alguns tiros resolverão o problema.

Parte III: The Hive

Room 301

Toda a equipe inicia a fase na Room 301. Indo em direção à porta, um CG rodará. Quando ele acabar, saia da sala.

Passagem 3F

Siga o corredor em direção às escadas com a porta. Nela há outra porta. Entre nela.

Room 302/Passagem 3F

Na sala 302, pegue o item Stick na gaveta, o Male Nurse's Diary na cama e a muleta na parede. No armário encontrará a Handgun também. Mas o problema vem após pegar os itens: Leech Man fará sua primeira aparição (de muitas) vindo do teto. Ele te "seguirá" por muitos momentos no decorrer da fase, especialmente em salas com tetos semelhantes. Como o Leech Man também não pode ser morto de maneiras convencionais, há duas maneiras de se livrar dele:
1. Corra
2. Coloque um Blood Pack no chão para ele se distrair sugando o sangue.
Quando o Leech Man da Room 302 Leech Man surgir, volte para o corredor, vá para a saída oposta da passagem e entre na porta do elevador.

Nurses' Center

À frente da porta nessa sala há o mapa. Na escrivaninha você irá pegar o Repair Work Memo. Dentro da sala, um CG será rodado também.
Quando ele acabar, passe pelo carrinho com instrumentos para chegar à outra parte da sala. Aqui também existem Blood Packs no refrigerador, pois são bem úteis.
O corpo que estava no chão virará um zumbi e irá atacar sua equipe assim que você pular a barreira de volta. Siga para o elevador e desça para o 1F.

Doctor's Station

Na Doctor's Station, há um zumbi e o Leech Man pode também aparecer. Siga para a porta de madeira no canto para chegar ao Office.

Office

No Office, você encontrará o Piece of Memo. Há outros itens também, mas não demore muito, pois o Leech Man logo estará por perto logo. Volte para o elevador e suba para o 2F. Passe pelo hall até chegar à Nurses' Station.

Nurses' Station

Aqui, coloque um Blood Pack no chão. Vá para o case de vidro próximo à porta e aperte o botão de ação e os parasitas te atacarão. Mas, como você colocou o pacote de sangue no chão, eles irão direto para os pacotes. No case quebrado há a Chemical Code Message, que o ajudará a desvendar a senha do elevador. Há outro refrigerador com Blood Packs na sala. Pegue-os e saia da sala.

Passagem 2F

Como há um zumbi bloqueando a passagem, vá para a escada e siga nela.

Passagem 1F

Na passagem 1F, siga para a sala Night Reception ao lado da porta texturizada e trancada.

Night Reception

Vá para o painel azul e ative o botão para abrir as persianas. Quebre o vidro e passe para o outro lado da sala para pegar a Burst Handgun na cadeira. Saia da sala e vá para a Central Waiting Room, cuja porta fica depois da persiana, ao fundo do hall 1F.

Central Waiting Room

Cuidado com o cão que está na sala. Entre na porta verde para chegar à Examination Room.

Examination Room

No corpo que está na cadeira, pegue o Card Key Level 1 antes de ele voltar à vida. Indo para a outra porta, cuidado com o zumbi que surge pela janela. Passando longe dele, entre na porta e chegue à Locker Room.

Locker Room/Elevador

Pegue os itens do armário (cuidado com o zumbi que surge de lá). Saia da sala e suba a escada até chegar ao elevador. Vá para o B1F.

Passagem B1F/Reposing Room

Desça a escada e siga para a sala através do hall. A Reposing Room conta com um save e itens.
Volte para o hall.

Passagem B1F/Elevator Control Room

Indo em frente no caminho, entre na primeira porta que aparecer. Na sala, deixe um Blood Pack no chão para afastar os parasitas e o Leech Man do painel de controle, que está no fundo da sala e é onde você fará o elevador ter energia novamente.
Use as duas partes de códigos que você possui. Provavelmente, será um desses números: 3555, 5315, 8211.
Antes de sair do painel, insira o código 0930 para ter acesso ao telhado. Pegue o Setting Manual e *saia da sala.*

Passagem B1F

Vá para a saída oposta do hall e use a



RESIDENT EVIL OUTBREAK



Card Key Level One na porta e cuidado com o zumbi que surgirá da esquerda. Se quiser, descarte a Card Key.

Passagem B1F South

Siga o caminho curvo pelas caldeiras e cuidado com os dois zumbis no caminho. Entre na porta seguinte.

Waste Liquid Disposal Room

Vá para a área mais baixa e passe para a outra parte do canal, tomando cuidado com os parasitas nadadores. Saia da água e pegue a Padlock Key próxima ao cadáver. Volte para o elevador e agora sim poderá ir para o telhado (recomendado para Cindy e David) ou descer ao B2F.

Passagem B2F/Laboratory

No B2F, cruze o hall e entre na porta. Pegue o Researcher's Diary na mesa do laboratório e adentre um pouco mais na sala. Veja o Investigation Request próximo ao microscópio e entre na porta seguinte.

Fixed Temperature Laboratory

Nessa sala, siga para a porta à direita do console. Coloque um Blood Pack no chão e volte para o console do outro lado da porta (mantenha seus amigos fora dessa sala).
Quando o Leech Man cair do teto, ele irá direto para o pacote de sangue. Coloque a temperatura do console em High e derreta-o. Depois do CG, volte o console para Low, entre na sala novamente e pegue a Card Key Level 2. Volte para a passagem B2F.

Passagem B2F

Vá para a outra saída do hall e pegue o Card Memo perto da porta. Use a Card Key Level 2 e entre na sala.

Underpass Entrance

Esse local permite que você pegue itens e se arme para o confronto com o chefe. Use a Padlock Key na tranca do bote e prepare-se para o chefe!

CHEFE: GIGANTIC LEECH

A luta contra esse parasita é bastante chata. Para causar danos reais nele, você terá que deixar ele te perseguir; porém, ele é extremamente lento. Chegue próximo a ele e fuja para "chamá-lo", mas seja rápido para não ser atacado.
Enquanto descarrega sua munição nessa "lesma", a melhor maneira de conseguir é matá-lo rapidamente. Indo mais para trás na passagem, há um cano explosivo: se conseguir levar o parasita até lá, ele sofrerá danos sérios. Após a morte do bicho horrendo, siga para o final do túnel.

Parte IV: Hell Fire

Apple Inn Square

Pegue o Hotel Guide Map na placa de pedra. Ande até a esquina contrária ao corpo e entre na porta.

Boiler Room

Na Boiler Room, olhe o corpo do bombeiro para um CG rodar e pegue a Charlie's ID Tag.
Suba a escada e peque a Grab Len's ID Tag do outro bombeiro. Existem dois locais para ir agora: entrar na porta à frente ou subir ao terceiro andar. Por ser menos confuso, entre na porta e chegue ao pátio.

Apple Inn Square

Voltando ao início, o zumbi terá levantado. Passe pela placa de pedra e fuja para a porta que ele estava bloqueando.

Corredor

Ande em direção à câmera e pegue a Handgun no final do hall. Volte até a porta e vire a esquina. O hall estará em chamas.
Há muitas salas nesse corredor, mas passe por todas elas, vire a esquina e suba a escada para chegar ao piso superior.

Corredor 2F/Room 204

A Room 204 é a primeira porta após a escada. Nela, há um mapa com vários pontos iluminados. Anote os números dos locais escuros – eles são aleatórios.
Esses números correspondem aos números de pinturas nas salas. É preciso mudar os botões para acendê-los e completar o mapa. Cada número abre uma sala:

- Nº.1: Room 102
- Nº.2: Room 103
- Nº.3: Room 104
- Nº.4: Room 202

Pegue o Guest Memo 3 na mesa e a Shotgun atrás da cama. Agora, siga para as salas indicadas nas pinturas e troque os botões para acendê-las no mapa.

Room 102

Na sala Room 102, há o botão para o espaço No.1 no mapa do andar de cima e, para acendê-lo, aperte o botão. Pegue o Guest Memo 1 na mesa.

Room 103

A pintura dessa sala corresponde ao No. 2 do mapa. Acione o botão se esse espaço no mapa estiver apagado.

Room 104

Sala com a pintura No. 3. Acione o botão se estiver apagado no mapa, pegue os itens e saia da sala.

Room 202

Volte ao andar de cima e entre na Room 202, que fica ao lado da 204. Lá, há o botão para a pintura No. 4; acione-o se precisar acendê-lo. Pegue a Butcher Knife e volte para a Room 204.

Room 204

O mapa deve estar aceso por inteiro, significando que você ativou as pinturas corretas. Com o mapa aceso, a estátua de cavalo estará desbloqueada. Vá até ela e aperte o botão de ação para pegar a Gold Key. Saia da sala.

Corredor 2F

Vá para o final do corredor e entre na porta Lounge Stairs. Desça para o primeiro andar. Desvie dos zumbis e rasteje sob os escombros para chegar a uma série de portas duplas. Entre na mais próxima.

Passagem Northwest 1

Mate o zumbi e vá até a última porta do corredor, cuja escada levará ao terceiro andar.

Apple Inn Square

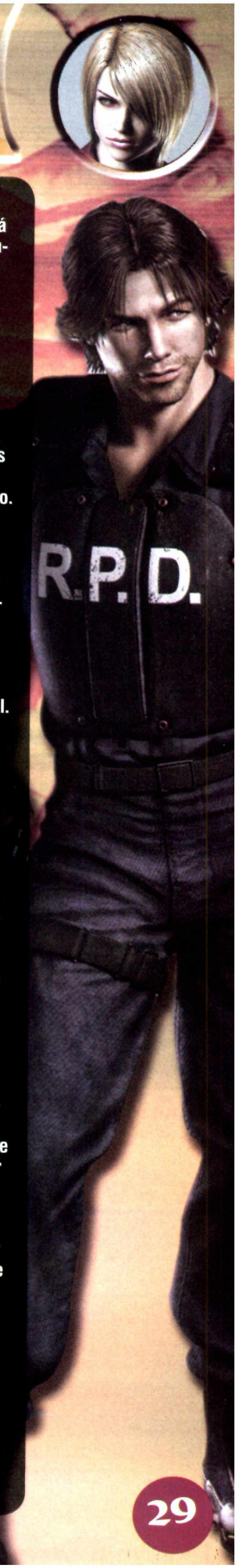
Acabe com o zumbi no caminho e entre na porta à esquerda.

Linen Room

Na Linen Room, veja um Memo dentro da lata e outro próximo à máquina de lavar. No Guard's Notebook, há um código de segurança importante, que deve ser um dos seguintes: 0721, 2287, 5128 ou 6354. Saia da sala e volte para o segundo andar.

Corredor 2F

Nesse corredor, siga em frente e use o código anotado na porta mais próxima para chegar ao Security Office.



Security Office
Veja o Emergency Manual. Empurre as prateleiras próximas à estátua para revelar uma porta. Vá até a estátua. Nesse ponto, o terceiro membro da equipe terá retornado com a Silver Key. Se ele não te encontrar nessa sala, é sinal que eles foram mortos em algum ponto da fase. Aí, você terá que fazer tudo sozinho.

Passagem Northwest 2
Mate os dois zumbis do corredor, vire a esquina e entre na porta à esquerda.

Store Room
Pegue o Janitor's Daily Report. Há o item Battery no canto, que David pode usar para fazer um Shock Rod. Volte ao hall e siga para a outra saída.

Passagem Northwest 2
Siga o caminho ignorando a porta onde o caminho segue à direita. Entre na Owner's Room, do lado direito do corredor.

Owner's Room
Há um grande buraco no chão aqui. Chegue próximo a ele e aperte o botão de ação para descer e pegar o Concrete Piece. Entre na porta.

Passagem Northwest 1
No banco do corredor há uma Shotgun. Entre na Room 101, do lado esquerdo do corredor.

Room 101
Pegue o Hotel Charge Breakdown na cama. Vá até o cofre e coloque o código anotado anteriormente, que pode ser um dos seguintes: BAE, DCH, GGF ou JIA. Pegue a silver key e volte ao corredor.

Passagem Northwest 1
Vá em direção à câmera e veja Licker patrulhando o corredor. Acerte-o com a Shotgun e vire a esquina. A primeira porta pode ser aberta com a Silver Key e leva para o corredor. Mas use a Gold Key na porta seguinte para ir à Power Supply Room.

Power Supply Room
O puzzle nesse painel é acender todas as luzes. Veja como acendê-las no modo Easy e em duas combinações do modo Normal:
Easy: aperte 2, 9, 15 e 8
Normal 1 (luzes dos cantos acesas): aperte 6, 11, 10 e 7
Normal 2 (luzes formam um quadrado, mas com as pontas apagadas): aperte 1, 4, 13, 16, 6, 11, 7 e 10
Após acender as luzes, uma escada de emergência surgirá, mas não vá até ela agora. Volte ao corredor e entre na porta da Silver Key.

Corredor/Lounge Stairs
Suba a Lounge Stairs e vá até o 3F. Saia para o corredor e entre na porta à direita.

Room 30#
Bata com o ombro na rachadura da parede para ela se quebrar e mate o zumbi. Pegue os itens e a Grenade Launcher e volte para o corredor.

Apple Inn Square/Room 306
Vá para a próxima porta do corredor, use a Silver Key e pegue a Red Jewel lá. Desça ao 2F e volte ao Security Office.

Security Office
Coloque a Red Jewel na estátua e entre na porta que se abrirá.

Front Lobby
Pegue todos os itens que puder na sala e prepare-se, pois o chefe está a caminho. Espalhe os itens com os membros de sua equipe. Vá até a escrivaninha e aperte o botão para soar o alarme. Siga o corredor para enfrentar o chefe.

CHEFE: SUSPEN-DEAD
No início da luta, você será agarrado pelo chefe e suspenso no ar. Peça ajuda para ser devolvido ao chão e mantenha-se longe do alcance dele. Descarregue sua Shotgun nele. Atire com a Grenade Launcher também, mas é preciso chegar mais perto para o tiro ser certeiro. Basicamente, essa é a estratégia até o final.
Após a morte do chefe, siga o corredor e pule para a última fase.

Parte V: Decisions, Decisions

Temporary Shelter/Hall de entrada
Suba as escadas e pegue a Folding Knife na mesa. Desça a escada e entre na porta que fica no canto sul do mapa.

Passagem 1F/Elevador
Nesta sala há um computador, mas você ainda não pode mexer nele. Pegue o isqueiro na mesa grande e vá para a outra sala. Pegue o mapa. Dentro da gaveta há uma Handgun. Volte para a sala principal grande.

Hall de entrada
Vá para a direita e entre na porta da parede da esquerda.

Student Affairs Office
Pegue a Handgun na gaveta da mesa e mate o zumbi. Pegue os documentos Diary e Geneaology Facts. Entre na porta oposta para ir ao outro escritório.

General Manager's Room
Aperte o botão de ação próximo à pintura para ela se mover e aperte o botão novamente para acender o relógio do outro lado da sala. Vá até ele e pegue o Number Memo na mesa.
Os códigos do Memo indicarão que você precisa ajustar o relógio para 10:05. Faça isso e receba a Red Jewel. Volte para o hall de entrada.

Hall de entrada
Ande até o balcão e coloque a Red Jewel no olho do alce empalhado. Siga para o canto a sudeste.

Waiting Room
Ande nesse longo corredor para encontrar os Brass Spectacles (no modo Easy esses itens estão na Drawing Room). Continue no corredor até chegar à próxima área. Na 1F A, siga reto para chegar à 1F B.

Passagem 1F B
Pegue o Part of Torn Memo. É preciso achar a outra parte dele para fazer o elevador funcionar. Continue na esquina, não aperte o botão, siga reto até a porta do corredor para voltar ao hall de entrada (esqueça as portas duplas por enquanto) e vá para o 2F.

Passagem 2F
Vá ao final do corredor para encontrar um busto. Coloque o item Glasses nele para abrir a passagem secreta, mas não entre ainda. Volte no corredor e encontre a porta vermelha e a verde. Entre na vermelha para chegar à Drawing Room. Com Cindy, entre na verde para ir ao mesmo local.

Drawing Room
Pegue os itens (inclusive os Brass Spectacles se estiver no Easy). Entre na outra porta.



RESIDENT EVIL OUTBREAK



Presidents' Room

Embaixo da mesa na sala há a Handgun Magazine. Estude as fotos de vários presidentes na parede. Siga para a lareira e aperte o botão de ação. Uma estátua em outra sala abaixará o braço. Volte ao hall e entre na porta verde.

Art Gallery

Se você for Cindy, ande até o piano e toque uma canção para a estátua abaixar o braço. Se for qualquer outro, ele já estará abaixado. Pegue a Blue Jewel do braço abaixado. Volte ao corredor.

Passagem 2F

Volte à porta secreta que você abriu e siga em frente. Ande no corredor de metal e desça a escada. No modo Easy, há uma Grenade Launcher aqui. Na outra saída da parte das escadas há uma porta cinza. Entre nela.

Passagem 1F B/Hall de entrada

Volte para a porta que leva ao hall de entrada e coloque o Blue Jewel no alce para que uma porta apareça. Entre nela.

Study Room

Desça a escada e um CG aparecerá. Pegue o Torn Memo na mesa e o Reagent Generation Memo perto do computador e o Blood-Stained Memo próximo ao corpo. Com o necessário para acionar o código do elevador, suba para o hall de entrada e pegue a passagem 1F/Elevador.

Passagem 1F/Elevador

Junte os códigos dos memos e use o computador próximo à porta para inserir um dos seguintes códigos: 4032, 4161, 4284 ou 4927. Chame o elevador na outra ponta do corredor. Agora, você pode escolher entre dois caminhos: B2F leva à Water Treatment Facility e o B4F vai para a Exhaust Tower. Como o B2F é o mais simples, vamos por ele.

Water Treatment: Passagem B2F/Elevador

Se George não estiver com você, ele estará caído na esquina. Fale com ele e ele deixará alguns itens. Desça a escada no poço.

West Waterway

No corredor escuro e com água, ande *até o cruzamento* em T. Siga para a direita e passe pelo portão.

East Waterway

Suba a escada da esquerda e entre na próxima porta após matar dois zumbis.

Passagem A

Quando o caminho se dividir, vá para a esquerda, mate o zumbi e entre na porta amarela. Siga o corredor e entre na porta cinza.

Shed

Há um mapa do lado direito do galpão e um Grenade Launcher à esquerda. Saia da sala.

Passagem A

Ande no sentido da câmera, mate o zumbi que surge no caminho e entre na porta mais próxima.

Waterworks Management Office

Pegue a Handgun no chão dessa sala horrível e o Cable Repair Request no canto da mesa. Há um Reagent Case no chão, mas deixe-o aí por enquanto pois ele não pode ser usado nessa sala. Você terá que procurar por outro e encontrar a chave para essa porta na volta. Nessa sala também há um computador que será usado para construir o P-Base, necessário para finalizar o cenário. Volte à Passagem A.

Passagem A

Volte ao Shed e entre na porta amarela. Volte pelo cruzamento em T e entre na outra porta amarela.

Passagem B

Ande o caminho todo e entre na porta que leva ao Underground Tunnel.

Underground Tunnel

Pegue o Iron Pipe na entrada do túnel, passe a passarela e entre na porta.

Water Purifying Facility

Siga direto para a porta mais próxima de onde você veio. Ela leva à Restroom.

Restroom

Aqui, você encontrará uma Grenade Launcher. Arme seu companheiro de equipe para que os dois tenham bom poder de fogo. Saia da sala.

Water Purifying Facility

Passe pela pequena ponte. À medida que você a atravessa, o Hunter Gamma no barril de contaminação irá se soltar, deixando cair a Key With Red Tag. Pegue-a e volte pela ponte. Acerte o Hunter Gamma com o lançador de granadas e vá para a passagem B.

Water Tank

Mate os dois Hunter Gamma rapidamente aqui e siga para a ponte que corta a sala. Suba na plataforma que leva ao computador. Ative-o para destravar a Water Tank Door. Saia da sala e volte para a Water Purifying Facility.

Water Purifying Facility

Vá até a fenda no muro próxima à caixa vermelha. Aperte o botão de ação sob o cano para grudar nele. Chegue até a outra plataforma.
Ande até o próximo cano. Suba nele e ande pelo trilho. Do outro lado, caia na área das caixas e suba até a sala com grades. Entre na porta amarela.

Quality Assurance Testing Room

Pegue o antivírus na mesa dessa sala e siga para a próxima porta.

Underground Tunnel

Mate o Gamma que o espera no túnel e siga para a porta seguinte.

Water Tank/ Observation Room

Vire a esquina e caia na plataforma próxima à escada quebrada. Entre na porta e, na sala, pegue o Sealed Reagent Case. Caia da plataforma na água e vá até a ponte. Volte para o Waterworks Management Office.

Waterworks Management Office

Finalmente é hora de acessar o computador. Use o Sealed Case nele para conseguir a P-Base.

A saída

Siga para a outra porta para chegar à passagem A e vire a esquina para chegar à porta amarela. Chegando à passagem B, siga para o Underground Tunnel e corra para a porta seguinte. Repita os mesmos processos de matar Hunters e saltar nos canos para chegar ao canto oposto da sala. Suba a escada no canto para ver um CG de Thanatos-R.

Back Square

Pegue o Memo no cadáver. Veja o mapa próximo aos dois portões principais e pegue a Card Key no caminhão. Vá até a porta dupla e use o Card Key para destrancá-la. Ande para esquina na parte de trás pela direita e pegue a porta para o Pier.

Pier

Siga pela cerca e desça a escada até o Pier. Há um Neptune Shark nessa área para dificultar seu trabalho, por isso corra e não perca tempo. Chegando ao local seguro, pegue a Handgun Magazine no barril de óleo e entre na porta mais próxima.

Passagem B2F/Elevador

De volta ao elevador, vá ao B4F para se juntar ao último membro do grupo.

Corredor B4F

No corredor, vá para o cruzamento em T e siga para a esquerda para pegar o mapa. Entre na porta.

Access Waterway

Desça a escada e uma Giant Spider surgirá. Atire rapidamente nela e continue em frente. Continue descendo as escadas e desviando das aranhas, desça no canal e suba do outro lado. Desça mais um lance de escadas para chegar ao Old Subway Tracks.

Old Subway Tracks

O último membro estará aqui com o V-Poison. Peça-o a ele e faça o caminho de volta até o elevador. Vá para o 3F.

Passagem 3F/Elevador/ Experiment Preparation Room

Entre na primeira porta do corredor. Pegue o antivírus na mesa e entre na porta próxima a parte de trás da sala para chegar ao laboratório.

Laboratory

Salve o game e vá para o canto de trás da sala, onde há a máquina de reagentes. Coloque a P-Base e o V-Poison nela. Com o ingrediente final, vá para o elevador e escolha 1F.

Passagem 1F Elevador/ Hall de entrada

Desça a escada, vá para o hall de entrada e veja mais um CG. Cruze a sala e vá para o canto a sudeste para chegar à Waiting Room. O Thanatos tentará pegá-lo, mas se você fizer uma linha reta até a porta seguinte estará salvo.

Waiting Room/Passagem 1F A/Passagem 1F B

Corra da Waiting Room para a passagem 1F A. Um cachorro pulará da janela, mas corra até chegar à outra saída.
Vire a esquina e fique próximo ao botão. Espere Thanatos ficar próximo ao cabo exposto no teto e selecione "Yes" para apertar o botão. O grandalhão deixará sangue no chão. Pegue o T-Blood, que era o ingrediente que faltava. Volte para o hall de entrada.

Elevador/Laboratory

Volte ao elevador e vá ao 3F. Ande até o Laboratory. Coloque o T-Blood na máquina e assista ao CG. Siga para a porta que abriu.

Machine Storage Room

Pegue os itens da sala e prossiga para o caminho da direita.

Second Hall

Após o CG, um cronômetro marcando 7:00 será disparado e você deverá estar fora do prédio antes do tempo acabar. Reative a máquina de reagente e volte ao laboratório.

Laboratory

A máquina de reagentes cuspirá uma amostra de Daylight (que cura a infecção do T-Virus) a cada 30 segundos. Pegue algumas para você e para o resto da equipe.
Volte para o segundo Hall.

Segundo Hall/Passagem Testing B

Volte ao computador e vá para o console da direita. Ative-o para destrancar todas as portas, inclusive uma secreta na lateral da sala, que leva à passagem Testing B. Desça a escada e corra para a porta do outro lado que dá para a Presidents' Room.

Presidents' Room/Drawing Room/Passagem 2F

Thanatos reaparecerá na Presidents' Room, mas corra e vá para a Drawing Room, cruzando-a e chegando à passagem 2F. Lembra-se da porta secreta? Agora é a hora de entrar nela.

Passagem Testing A/ Passagem 1F B

Atravesse a pequena ponte e desça a escada. Thanatos aparece novamente, mas corra para a porta próxima ao número 3 grande e você estará na passagem 1F B. Entre na porta dupla marrom.

Back Square

Após a explosão do prédio, entre na porta à direita do portão principal.

Passagem Unloading

Arme você e os membros da equipe da maneira mais poderosa que puder, suba no andaime sobre o caminhão e vá para a área ao norte. Luta com o chefe!

CHEFE: THANATOS-R

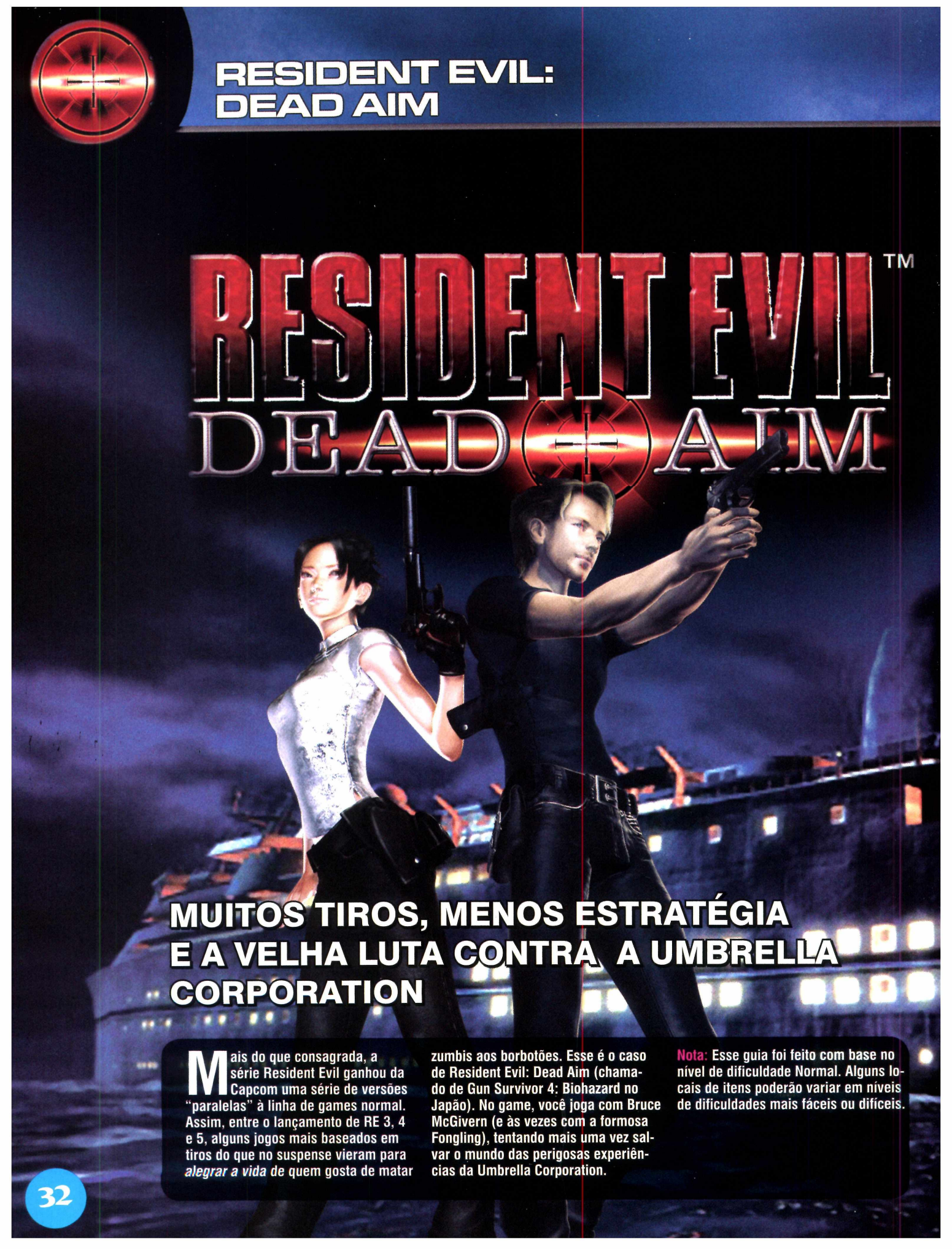
Essa luta não é tão dura como deveria, principalmente porque você deve ter muitas Grenade Rounds para destruí-lo. Tudo o que Thanatos faz é balançar e soltar sua garra gigante sobre você, embora também tente chutá-lo e puxá-lo se você chegar muito perto. Cuidado com os pulos dele também.
Para atacá-lo, corra em volta dele e acerte-o com as Grenade Rounds. Há um armário enferrujado próximo ao abrigo com um Rocket Launcher, que também ajudará.
Quando ele der um pulo alto e cair no chão, é sinal de que apenas um tiro resolverá. Chegue próximo a ele, aperte R1 e dê um tiro. Assista ao CG, veja os créditos e... o game ainda não acabou!

Front Square
CHEFE: THANATOS-R

Pegue os itens de cura nessa área e munição também. Ele pode ser morto da maneira convencional, ou você pode ficar sobre o tanque no canto de trás da área e acertá-lo com a vacina. Combine a Shooter com o Daylight e acerte o monstro. Um tiro basta. Agora sim sua missão está completa!

Comandos Básicos

Direcional da esquerda/
Analógico da esquerda: Movimentar personagem
Analógico da direita e ■: Conversar
✖ - Botão de ação
● - Correr
▲ - Mapa
R1 e R2 - Mirar
L1 - Recarregar munição
L2 - Mudar pessoa da conversa
L3 - Visão em primeira pessoa
Select - Menu e controles
Start - Inventário



MUITOS TIROS, MENOS ESTRATÉGIA E A VELHA LUTA CONTRA A UMBRELLA CORPORATION

Mais do que consagrada, a série Resident Evil ganhou da Capcom uma série de versões "paralelas" à linha de games normal. Assim, entre o lançamento de RE 3, 4 e 5, alguns jogos mais baseados em tiros do que no suspense vieram para *alegrar a vida* de quem gosta de matar zumbis aos borbotões. Esse é o caso de Resident Evil: Dead Aim (chamado de Gun Survivor 4: Biohazard no Japão). No game, você joga com Bruce McGivern (e às vezes com a formosa Fongling), tentando mais uma vez salvar o mundo das perigosas experiências da Umbrella Corporation.

Nota: Esse guia foi feito com base no nível de dificuldade Normal. Alguns locais de itens poderão variar em níveis de dificuldades mais fáceis ou difíceis.

Cruise Ship: Parte I

Cruise Ship: Bruce

Você inicia o game em um corredor longo e espelhado. Siga o caminho normalmente até chegar a uma porta. Entre na Room 104.

Nessa sala destruída, pegue munição na cama do lado direito. A outra porta desse quarto está trancada, mas há a porta do outro lado da sala que está aberta e leva a um corredor. Entre nela.

Siga o corredor diretamente até a Room 102. Nela, você encontrará duas portas – uma aberta e outra fechada. Entre na porta aberta. No final do corredor, você pode pegar mais munição. Volte à sala anterior e entre na porta fechada. Na escrivaninha há mais munição. Não há nada de útil no banheiro dentro da sala, por isso volte à sala principal e depois ao corredor comprido.

Agora, siga para a Room 101. Há uma mulher enforcada lá. Passe por ela e entre na porta aberta na parte de trás da sala. Siga o corredor espelhado, e no cadáver, pegue o mapa e a 1st Class Key. Volte à sala anterior.

Você perceberá que a mulher enforcada estará se movendo. Mire na cabeça dela e dispare alguns tiros. Assim como em todos os games RE, munição é rara e deve ser economizada ao máximo.

Volte para o corredor, mate o zumbi e use a 1st Class Key na porta dupla. O corredor seguinte leva à esquerda ou direita. Siga pela esquerda, mate o zumbi no caminho e vá até a outra porta dupla. Você estará em uma área com alguns degraus levando para baixo. Ignore-os por enquanto e siga o carpete vermelho para chegar a outra porta dupla.

No corredor seguinte, entre na porta dupla preta à direita para chegar à VIP Room. Pegue a erva verde na planta e pegue o Guest KeyCard no corpo que está na cadeira. Três corpos surgirão do chão. Mate-os novamente, pegue a munição e o Emergency FAX From Paris Branch no chão. Saia pela porta perto do piano.



No canto direito do final do corredor seguinte, dois guardas zumbis estarão parados na porta. Acabe com eles! Procure munição nos cadáveres. Agora, retorne à Guest Room, desviando dos zumbis pelo caminho. A sala estará infestada de zumbis, portanto seja rápido em acabar com eles!

Quando todos caírem, siga para a outra parte do corredor e use a Keycard para entrar na porta dupla.

Você estará no Spiral Staircase Hall. Aqui, um CG rodará introduzindo Fongling na história. Quando ele acabar, desça a escada em espiral um andar e acesse o painel com as luzes vermelha e verde. Use a Keycard para desbloquear todas as portas um andar acima. Volte ao andar anterior (2F). Entre na porta que fica à direita da escada.

Mate todos os zumbis do corredor e siga o caminho. Ande até a Room 201. Pegue a munição na mesa e a erva verde atrás da cama. Pegue também o Regular Report No. 1162 no banheiro e volte ao corredor.

Ande para a direita e entre na porta marrom através da Room 202, que leva para o hall norte da Guest Room 2. Nesse corredor, entre na Room 206 (a segunda porta à direita). Não há nada no banheiro, mas no quarto há uma erva verde e uma handgun com silenciador.

Ao sair da sala, siga o corredor pela direita. Mate o zumbi no caminho e entre na porta toda detalhada no Lounge, que é um local em forma de ferradura. Salve o game na máquina próxima à geladeira e pegue todos os itens que puder carregar. Siga pela outra porta e, no hall seguinte, entre na porta aberta. Pegue o ID Card na cama. Faça o caminho até a porta e saia da sala. Depois, vá para a direita de destranque a porta mais próxima. Volte para o Spiral Staircase Hall. Retorne ao painel onde as portas foram destrancadas. Ative o console para destrancar agora as portas do andar onde você está. Pegue a munição próxima, ande em direção à esquina e entre na porta mais próxima ao painel.



No hall seguinte, entre na porta dupla prateada para chegar à Kitchen.

Dentro da cozinha, pegue a munição no balcão e a erva verde no corredor. Entre na porta da parte traseira da cozinha. Siga o caminho até a Freezing Room, onde você encontrará a Shotgun e alguma munição para ela. Ao pegar os itens, vários zumbis aparecerão. Acabe com eles e volte para a cozinha. Saia da cozinha e siga o resto do corredor à direita. Continue em frente até encontrar uma porta dupla cinza com uma erva verde próxima a ela. Pegue-a, recue até a interseção e siga para a esquerda.

Siga o corredor até encontrar outra interseção em T. Você será atacado por vários zumbis, mate-os. Não é possível entrar na porta dupla com veludo (mas há munição nesse local), portanto siga para a esquerda e entre nas portas que levam ao Pool Deck. Ande nessa área em forma de U matando todos os zumbis que existirem pelo caminho.

No canto direito da área há um painel de controle. Acesse-o para ganhar uma chave. Isso fará o painel deslizar, revelando um relatório chamado Admin, além de um buraco de encaixe para algum tipo de manivela. Você não a tem ainda, por isso entre na porta que ainda não foi explorada nesse local utilizando a chave que acabou de ganhar.

Volte ao Spiral Staircase Hall e siga para a porta destrancada *que você* ainda não entrou. Siga o corredor seguinte para chegar à outra porta que leva ao nível inferior da Guest Room. Nesse hall, entre na porta Room 302. Aqui, você encontrará uma erva verde

RESIDENT EVIL: DEAD AIM



e uma handgun semiautomática na cama. Um zumbi cairá do teto do banheiro. Livre-se dele e pegue a munição. Volte para o hall e cruze para o outro lado, seguindo para a Room 305. Há outra erva verde e munição nela. Pegue os itens e mate o zumbi que está na sala.

Volte para a Guest Room e vire à esquerda, saindo pela porta detalhada mais próxima. Há um painel de controle no canto, onde o corredor vira. Acesse-o com a Maintenance Key. Uma persiana será levantada. Entre na porta dupla que ficou exposta. Você estará no fundo do Stairs Hall. Encontre uma erva verde próxima às escadas. À direita da erva, há outro corredor e uma porta detalhada (marcada em amarelo no mapa). Entre nela.

Entre na porta Bar Seven Seas no corredor seguinte. Dentro dele, você ganhará outra erva verde, pegará o item Waiter's Letter (no bar), algumas munições na roleta e mais munição na cadeira próxima aos caça-níqueis. Saia pela mesma porta de onde veio. No corredor, vá para a parte oposta de onde você entrou e siga para a porta cinza. No largo corredor que se segue, você verá uma porta aberta à esquerda. É a Storage House. Entre nela e encontre o Flight Crewman's Diary, *munição e uma* manivela vermelha.

Ao deixar a sala, um CG irá rodar e você estará no controle de Fongling.

Cruise Ship: Fongling

Nesse ponto, você controlará Fongling. De forma geral, ela é mais equipada do que Bruce. Além de todos os itens que foram pegos para ele, ela ainda conta com uma handgun com silenciador e um Assault Rifle. Ela também possui cinco ervas e um spray de primeiros socorros.

Volte para o bar e mate os grupos de zumbis que surgem em seu caminho. Saia pela porta dupla de onde você veio originalmente, volte ao Stair Hall e ande todo o caminho até chegar de volta à Guest Room. Ande o corredor de volta, matando todos os zumbis que rondam a Room 305. Há uma erva verde aqui, mas ao menos que esteja machucado, não vale a pena pegá-la. Cruze o hall até a outra saída, que o jogará no corredor que leva ao Spiral Staircase Hall. Mate os muitos zumbis desse corredor e saia pela porta à direita do painel de controle. Volte ao Pool Deck. Corra até a placa de metal onde há o buraco da manivela. Coloque a manivela no buraco e Bruce irá retornar. Você estará no controle dele novamente.

Cruise Ship: Parte II

Cruise Ship: Bruce

Imediatamente após ganhar o controle de Bruce, ele estará frente a frente com o desafio de matar dois Hunters. Use o Assault Rifle de Fongling para acabar com eles. Misture também alguns tiros da handgun quando eles se aproximarem. Quando estiverem muito próximos, use a shotgun. Atire sempre no Hunter que estiver mais próximo e deixe-os no chão o maior tempo que puder. Se a munição da shotgun acabar, volte para a handgun e continue atirando. Não se preocupe muito com munição aqui, você conseguirá mais logo logo. Quando os Hunters morrerem, você estará na Boiler Room. Salve o jogo na máquina de escrever e pegue toda a munição no local. Siga para o elevador no canto e desça um andar. Procure a passagem toda quebrada logo à frente para encontrar uma erva verde. Então, vá para a parte de trás dessa sala e entre na Private Door no canto esquerdo.

Siga esse corredor longo e escuro até chegar às entranhas do barco. Finalmente, você encontrará alguns zumbis. Mate-os e entre na porta próxima ao local onde eles estavam. Outro corredor cheio de curvas se seguirá. No final do corredor há um elevador. Entre nele e suba. Agora, você estará em um porão, logo abaixo d Spiral Staircase. Pegue o mapa na parede e vá para a porta com barras de aço.

Você estará na Cargo Room. Ande para a porta aberta e atravesse a outra porta oposta. Mate o zumbi no canto direito e pegue munição nas caixas próximas a ele. Siga para a outra saída desse túnel em U e mate os zumbis no caminho. Pegue tudo o que eles deixarem e entre na porta com barras de aço para entrar na Presentation Room. Dentro dela, você pode pegar uma erva verde do lado esquerdo. Siga seu caminho para o lado direito da sala. Entre na porta corrediça para chegar à selada Lab Room. Pegue a barra de metal e o Research Report #220329. Ao terminar de ler o relatório, ande em direção à saída para ver um CG com o que parece uma versão fêmea de Tyrant (essa dúvida será respondida muito em breve). Quando o CG acabar, você terá que correr. Siga para a cela de vidro e volte todo o caminho até a Cargo Room. Use a barra de aço na passagem quebrada até localizar a Crewman's Keycard.

Tyrant ainda está te perseguindo, por isso seja rápido. Siga para a próxima porta para chegar à Spiral Staircase Room. Use a Crewman's Keycard na porta trancada e entre nela. Outro CG rodará e você controlará Fongling novamente.



Cruise Ship: Fongling

Desça as escadas e mate os dois Hunters no final dos degraus com o Assault Rifle. Então, ande até o canto direito e acesse o painel de controle. Ao ativar a Area C, suba a escada.
Vá para o console com diagramas do barco e mude o botão para destrancar a porta mais próxima. Siga por ela e você voltará a controlar Bruce.

Cruise Ship: Bruce

Você está dentro da Ship Crew Room, que é basicamente a versão mais baixa da Guest Room. Siga para a Room 003. Mate o zumbi dentro da sala e pegue munição nas caixas. Saia da sala e ande até a Room 006. Entre na sala, acabe com o zumbi e pegue a erva verde. Veja o pôster da garota do lado direito da sala e saia dela.
Entre na porta na parte traseira dessa área e siga para a Spiral Staircase Room. Saia pela porta com barras de aço para chegar a Cargo Room. Um Hunter está a postos aqui, mas passe correndo por ele para economizar munição. No corredor seguinte, a porta exatamente do outro lado dele estará destrancada agora. Entre nela para chegar a Monitor Room.
Na Monitor Room, pegue o spray, a Recreation Room Key, o Dismissal Notice e a munição. Salve seu progresso. Volte para o corredor e entre na Presentation Room. Livre-se dos zumbis e ative o painel com o botão azul para erguer a cobertura no topo da escada. Suba a escada.
Você estará de volta ao Stairs Hall no deque acima. Entre na porta detalhada à direita da escada e você estará de volta ao corredor fora do Bar Seven Seas. Entre no bar. Limpe o caminho infestado de zumbis e use a Recreation Room Key na porta da direita para chegar à Stairs Room. Nela, suba a escada, mate o zumbi e entre na porta cinza.
Esse corredor passa por toda a borda do barco. Entre na primeira porta do lado esquerdo para chegar à Captain Room. Não há nada dentro do banheiro nela, com exceção a um zumbi; portanto, mantenha a porta do banheiro fechada.
Pegue a Ship's Log na mesa. Isso fará com que o Captain apareça. Mate-o e inspecione o quarto de onde ele veio para encontrar uma magnum e munição para ela.
Saia pela única porta que você ainda não entrou para chegar à outra Stairs Room. Corra pelos zumbis e suba a escada. Há mais um zumbi nesse local. Desvie dele também e siga para a única porta para chegar à ponte. Veja o CG que rodará. Quando estiver no controle novamente, mate os zumbis e pegue as munições na mesa. Entre na porta que leva ao Heliport para enfrentar o primeiro chefe do game.

Chefe: Tyrant 091

Essa besta com tentáculos pode ser difícil de derrubar se você não tiver muita munição, mas com a magnum e alguma munição de shotgun você não ficará desamparado. O principal golpe desse chefe é um ataque de média distância com os tentáculos; portanto, mantenha uma boa distância dele o maior tempo que puder. Ele carrega também um ataque forte e rápido para te derrubar; fique preparado para evitar esse outro golpe correndo dele. Se precisar de munição durante o confronto, há uma caixa de balas para a handgun em um dos pequenos cantos desse local.
Para atacar, comece com a magnum e acerte-o à distância. Basicamente, atire nele até acabar sua munição. Então, troque para a shotgun e atire no monstro até que ele caia. Se a munição da shotgun também acabar, o jeito é recorrer à handgun.
Lembre-se: mantenha distância e tente sempre ficar de frente para ele, para que você saiba exatamente todos os movimentos desse monstro. Quando ele cair, assista ao belo CG.



Groundwater Ways

Groundwater Ways: Bruce

Você retoma o controle do game em uma área subterrânea. Atravesse a porta à frente e entre na passagem seguinte. Pegue o mapa na parede esquerda. Depois, siga para a porta à direita. Há uma erva verde aqui, além dos arquivos Operator's Notebook e Biological Report 1. Colete todas essas coisas, pegue a munição nas prateleiras e salve o jogo.
Volte para o corredor e siga-o até o final. Há uma Grenade Launcher próxima à porta cinza à direita. Entre na porta em frente a ela. Essa porta leva a um canal. Caia na água e siga pela esquerda nessa longa passagem.
Siga em frente no canal e pegue a curva para a direita (seguir em frente leva a um caminho sem saída). Continue ao final dessa passagem aquática e suba a escada para a esquerda do caminho sem saída. Entre na porta de aço na passagem em forma de L. Depois, entre na porta logo à frente.
Você estará em outro túnel aquático. Desça para a água e siga pela esquerda, evitando aquela monstruosidade (conhecida como Torpedo Kid Mother) no centro do canal. Suba a escada do lado direito do túnel e entre na porta.
Você irá para outra passagem. Siga o caminho para chegar a um grupo de zumbis. Mate-os e vá para a porta ao final do corredor.
Na margem do próximo canal há munição para o lançador de granadas. Pegue-a e volte para a água. Ande para o lado direito do canal e siga em direção à próxima margem, evitando o monstro na água. Suba a escada e use o elevador para subir um andar. Use o rádio na mesa para tentar contatar o HQ. Um CG começará a rodar. Ao final do CG, você retomará o controle de Fonglin.

Groundwater Ways: Fongling

No corredor que você está, pegue a erva verde e o mapa Groundwater Ways B2. Não é possível ir adiante nesse caminho, já que a estranha criatura ainda está à espreita na escuridão.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Entre na porta que leva ao Waterway. Pule na água e siga para a direita. Vire à esquerda no cruzamento, corra pelos zumbis e suba a escada do lado direito do caminho. Pegue a Sector Admin Key no cadáver do canto. Desça as escadas e vire para a direita. Siga o canal até a escada do lado direito do caminho e suba nela. Entre na porta preta para chegar à Control Room. Pegue a munição na caixa no canto da sala e use o painel de controle para ativar a fechadura eletrônica do setor.
Volte para a porta próxima ao cadáver do zumbi, onde você conseguiu a Admin Key (marcada em amarelo no mapa). Fuja dos ataques do zumbis e não os mate para economizar munição. Entre na porta que acabou de ser destrancada. Siga o caminho até a outra porta. Entre nela também para chegar a mais um canal. Pegue a munição que está perto da escada que vai para o canal e desça até a água.
Na água, desvie dos zumbis enquanto segue seu caminho até uma escada do lado direito do canal. Pegue o spray medicinal na margem do canal, volte para a água e siga até as grandes portas abertas no final do túnel. Entre no túnel seguinte e suba a escada para chegar ao elevador. Ative-o para ir para baixo. Em seguida, siga o caminho e saia pela porta que dá para o Heliport para passar de fase e rodar outro CG.

Freight Passage

Freight Passage: Bruce

Do seu ponto de partida, siga para a porta galvanizada à direita. Dentro, você encontrará um mapa, spray medicinal, munição e os arquivos Biological Report 2 e Experiment Log. Pegue todos os itens e salve o game.
Saia da sala e siga o corredor que leva para o lado direito. Siga-o até chegar à interseção em T e então pegue o caminho da esquerda. Entre na porta marcada como R03-06. Siga em frente, desviando dos zumbis. À medida que o caminho se ramifica para a esquerda, siga-o e saia pela porta marcada como R03-12. Cuidado com os monstros rápidos (chamados de Glimmers) no corredor seguinte. Use a shotgun para acabar com eles e vire a esquina para chegar a um elevador. Desça um andar. Na área abaixo há mais Glimmers, por isso mova-se para frente com rapidez, vire para a esquerda e entre na porta R04-05. O corredor seguinte está em chamas em seu final. Encontre o caminho da esquerda (cuidado com o zumbi flamejante) e pegue a erva verde no canto próximo à porta. Entre na porta R04-11.
O próximo corredor também está em chamas. Desvie dos zumbis enquanto segue pelo caminho, chegando até um elevador. Desça mais um andar.
Na sala abaixo, pegue a munição e o Elevator Keycard. Volte para o elevador e suba um andar. No andar de cima, siga o caminho da direita e entre na porta R04-25.
Na área seguinte, vire a esquina para a direita e pegue o caminho da esquerda na interseção em T, sempre desviando dos Glimmers saltitantes. Pegue o elevador no final do corredor e desça com ele. Siga para a porta R05-13.
Desvie do zumbi flamejante no corredor seguinte, pegando o caminho da esquerda e entrando na porta R05-19.
No hall, vire à direita na interseção e siga o caminho até a porta amarelada. Na próxima sala, pegue a munição, vá para a porta do elevador e use a Keycard nele. Veja o CG e se prepare para a próxima batalha.

Chefe: Pluto

Esse monstro corpulento é um enigma, pois consegue ser gordo e rápido ao mesmo tempo. Você não consegue correr mais do que ele e, por isso, fugir não é a melhor opção. Mas veja como é possível acabar com ele:
Se ele ficar à sua frente, irá te golpear com as duas mãos e ainda o acertará uma terceira vez quando se ajoelhar.
Se você for bastante azarado, ele ainda quebrará seu pescoço nessa sequência. Então, não deixe que ele fique bem à sua frente.
Os tiros na cabeça sempre são importantes nesse game e, contra Pluto, são ainda mais. Comece descarregando sete tiros de magnum em seu crânio. Se tiver mais munição, ótimo! De outra forma, troque para a Grenade Launcher e continue "trabalhando", sempre mirando em sua cabeça. Em determinado momento, as costuras da cabeça do monstro irão se soltar e seu cérebro irá pular.
Continue atirando com sua arma mais poderosa, mirando (como sempre) na cabeça. Logo, a batalha acabará, você verá outro CG e Fongling estará em cena novamente.

Benthic Laboratory

Benthic Laboratory: Fongling

No corredor fora do elevador, siga para a porta ondulada à direita. Você poderá salvar o game aqui. Pegue a munição e use a máquina de escrever. Ao sair da sala, siga o corredor em seu caminho sinuoso até outra porta de elevador. Entre nele se espremendo.
Siga o caminho pela direita e entre na porta à esquerda do final do corredor. Veja o painel de controle e restaure a energia no prédio. Ao fazer isso, um zumbi surgirá. Mate-o rapidamente e saia da sala. Vire à direita e siga o caminho até o elevador. Aperte o botão para subir, saia do elevador e siga em frente pra entrar na porta. Outro CG será rodado e Bruce voltará a ser comandado por você.

Benthic Laboratory: Bruce

Ao virar a esquina, um Hunter estará na espreita. É possível apenas fugir dele sem gastar munição. Siga em frente e corte o caminho pela esquerda no final do corredor. Pegue a erva verde no canto e entre na porta cinza ondulada. Dentro da Storage Room, mate os zumbis e pegue o Architect's Memo e o mapa. Também há munição e uma Pod Bay Keycard.
Ao sair, o Hunter ainda estará faminto e pronto para te atacar. Evite-o, vire a esquina e siga o caminho normalmente até encontrar uma porta dupla cinza. Na verdade, essa porta leva a um elevador. Use-o para chegar ao 3F. Ao sair do elevador, ande pela passagem da esquerda, evitando os zumbis pelo caminho. Use a Keycard no painel da porta para chegar ao Pod Landing Place.
Dentro do PLP, você encontrará duas ervas verdes e o Digital Recorder (o gravador digital). Saia da sala e volte para o elevador. Vá para o 2F agora. Pegue o caminho da esquerda e ande pelo corredor circular até alcançar um caminho ramificado. entre à esquerda. Desça o caminho curto e entre na porta 2D-01. Verifique o computador à direita da porta e você encontrará uma nova mensagem de Morpheus. Grave a mensagem de voz com o gravador e saia da sala antes que os zumbis tenham a chance de te atacar.
Saindo da sala, entre na porta diretamente do outro lado do hall: 2D-02. Pegue a munição e o Research Report #220120. Volte para o

elevador (desviando do Hunter) e vá até o 1F. Lembre-se: se você apenas desviou de um Hunter e não o matou, ao voltar no mesmo lugar ele ainda estará lá. Assim que o elevador chegar, siga direto para a porta com o painel brilhando. Acesse o painel e rode a voz de Morpheus para entrar na sala. Você estará na Clean Room.
Pegue o Assault Rifle (se estiver no modo de jogo Normal, pois no modo Easy essa arma aparece antes no game) no armário e siga para a outra porta da sala (um zumbi quebrará a parede, mas ignore-o). No hall seguinte, siga para a porta da esquerda. Outro zumbi cairá do teto. Chute-o para o chão e entre na porta oposta. Você estará em um grande corredor em forma de U lotado de vespas. Não gaste sua munição nelas. Apenas evite-as o máximo que puder e entre na porta dupla do lado esquerdo do corredor para chegar à Analyze Room.

Chefe: Wasp

Esse chefe tem como ataque principal o lançamento de vermes em você. Não se preocupe em tentar desviar deles. Apenas fique em um lugar e atire no chefe com toda a munição que você tiver. Se "toda a munição que você tiver" Grenade Launcher, Assault Rifle e Shotgun, melhor ainda. A batalha não demorará muito se você estiver com uma artilharia pesada. Quando o inseto gigante morrer, vá para a porta do sul e entre no Laboratory.
Lá dentro, siga para a área com grade para pegar um Charged Particle Rifle. Ao pegá-lo, os zumbis entrarão pela área envidraçada no lado mais distante da sala. Mate-os à medida que se aproximarem. Entre no local de onde eles saíram e pegue a Backyard Key. Pegue o arquivo Charged Particle Rifle User's Manual na mesa e saia para a sala anterior.
De volta à sala do chefe, entre na porta da esquerda e faça seu caminho de volta até a Clean Room. Voltando ao corredor, mate o Hunter de uma vez por todas e siga para a porta trancada logo depois do elevador. Siga o caminho para o outro elevador e pegue-o para subir. Siga o corredor iluminado e entre na porta prateada. Na sala circular, procure um diário na cadeira. Mova a cadeira para que um botão apareça e aperte-o para abrir um painel e rodar um CG. Quando a cena terminar, pegue o elevador e desça.

Missile Facility

A sala após descer o elevador é o último local para salvar o game antes do chefe final. Pegue munição para o Grenade Launcher, Assault Rifle, pegue ervas verdes e sprays, enfim, todas as armas, munições e itens de cura que puder carregar. Então, entre na porta cinza.

Chefe: Morpheus

A primeira encarnação de Morpheus é um pouco difícil de lidar. Na verdade, ela é mais difícil do que qualquer outra coisa que você tenha enfrentado no game até aqui. Quando a luta é iniciada, a chefe irá instantaneamente te atacar. Esteja preparado para se mover e mantenha alguma distância entre ela e você. Morpheus possui diversos ataques. Se ela saltar e começar a girar no ar, tome cuidado e esquive-se, já que Morpheus se joga em você como se fosse um torpedo. Se ela chegar muito perto, poderá te derrubar com seus longos dedos. Se ela parar a certa distância, é certo que irá preparar o ataque com ondas de choque. Caso isso aconteça, afaste-se. Certamente você não irá querer receber um golpe desses.
Quase todos os golpes de Morpheus podem ser evitados apertando-se o botão de escape no timing correto. Para derrubá-la, atire nela com as explosões do Particle Cannon quando ela tentar se aproximar. Às vezes, ela vai de um lado a outro desviando dos seus tiros, portanto espere até que ela pare para preparar algum ataque para atirar. Após vários ataques seus seguidos, essa moça mutante irá cair. Mas o game não acabou. Longe disso...
Após o CG, você terá 5 minutos para sair de Dodge. Siga em frente pela ponte e saia pelas portas de aço. Na porta seguinte, você verá outro CG mostrando a besta na qual Morpheus se tornou agora. Você ainda irá passar por outra porta. No hall seguinte, siga em frente e depois pegue o caminho da esquerda. Existem itens nesses hall e corredores; porém, se você ainda estiver com muitos itens, é melhor deixá-los para trás e correr. Siga as instruções de Fongling. Siga em frente e vire à direita na próxima interseção. Desvie dos zumbis e pegue o caminho da esquerda. Vire à esquerda no próximo corredor também, e depois à direita na interseção em T. Entre na porta dupla para chegar à outra ponte.



Atravesse a ponte. Chegando ao final dela, você verá que a fechadura está trancada. Obviamente, essa é a hora em que Morpheus escolhe para chegar até você novamente, e agora em sua forma "montanhosa". Assim que a cabeça dela sair do monte de massa que o corpo dela se transformou, mire e atire na cabeça. O Assault Rifle funciona bem nessa tarefa, assim como a Magnum. Continue atirando até que Fongling abrir a persiana; então, fuja por ela.
No próximo corredor siga em frente e vire à direita quando for instruído para isso. Desvie dos zumbis e continue seguindo as instruções para chegar à outra porta dupla. Siga em frente, atravesse a ponte e tente acessar a Control Room. Ela está trancada. Então, vire-se e encare Morpheus pela última vez. Use a Magnum ou o Assault Rifle para "finalizar" seu trabalho. A batalha é a mesma que na última vez; portanto, mire na cabeça e atire. A criatura morrerá, o mundo estará a salvo e mais um capítulo de Resident Evil chega ao final. Parabéns, atirador! Agora veja os créditos feliz!

Comandos Básicos

Analógico da esquerda - Mover personagem/mira
✖ e ● - Botões de ação (pegar itens, examinar locais, escapar)
R1 - Visão em primeira pessoa, atirar
Start - Tela de itens
Select - Mapa



RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERONICA

RESIDENT EVIL™ SURVIVOR 2 —CODE: Veronica—

CLAIRE E STEVE VÃO À LUTA CONTRA MILHARES DE ZUMBIS NUM ALUCINANTE GAME DE TIRO PARALELO A CODE VERONICA!

Após o sucesso de Code Veronica no Dreamcast e PlayStation 2, a Capcom se sentiu à vontade para desenvolver um spin off (versão que antecede a história original) do game. Mas, a princípio, Resident Evil Survivor 2: Code Veronica só apareceu nos Arcades.

O jogo é ótimo dentro de sua proposta inicial: um divertido e rápido game estilo shooter, ideal para arcades. Vendo o grande sucesso também dessa nova versão, eis que a Capcom decide portar a versão arcade para o PS2 japonês.

O game não chegou a ser lançado na versão americana do console da Sony, mas não se preocupem: estamos aqui para levá-lo por todas as fases desse interessante game de tiro, mesmo com tudo escrito em japonês.

Não há uma história detalhada envolvendo o game dessa vez, pois dentro do próprio jogo há poucos acontecimentos. Basicamente, RES 2: Code Veronica vive a primeira metade da história original de Code Veronica dentro do ponto de vista de Claire ou Steve. Portanto, se você jogou Code Veronica, estará mais bem situado na história.

Resumidamente, Claire Redfield continua a busca por seu irmão após o incidente em Raccoon City. Ela ficou sabendo de uma instalação da Umbrella Corporation em Paris e se infiltrou nessa instalação.

O problema é que Claire foi capturada e levada para a prisão da Umbrella na ilha de Rock Fort, onde muitos detentos são submetidos a horripilantes testes da corporação. Após alguns motins, Claire consegue escapar e se encontra com outro prisioneiro e sobrevivente chamado Steve Burnside. E é desse ponto que você assume o comando do game!



Missão 1: Prison Grounds

A ação começa quando você assume o comando do game em um cemitério e aprende a arte dos tiros rápidos. Atire nos zumbis que estão nesse local, atire nas caixas para conseguir alguns itens para usar posteriormente e saia pela única porta do local.

Agora, você estará em uma sala com uma persiana de metal e um cão zumbi (também conhecido como cerebrus) deve aparecer. Mate-o. Vire a esquina, matando o zumbi logo após a curva e siga o caminho até a porta. No meio do caminho, é possível que outro zumbi apareça e você poderá matá-lo ou apenas desviar dele, a decisão fica a seu critério.



Entrando na porta, você estará em uma viela. Antes de sair pela outra porta, procure nas caixas por alguns itens e leia também a mensagem escrita na parede. Quando tudo isso estiver feito, aí sim saia pela outra porta.

Você estará novamente em campos abertos. Siga para a porta na casa, atirando no meio do caminho nos zumbis que saem dos túmulos. Esses zumbis também podem ser ignorados, mas é você quem decide se eles devem ser mortos ou não.



Dentro da casa, você verá mais dois zumbis. Atire neles e pegue a chave dentro da sala. Saia pela outra porta que leva para a área de descanso.

Agora há bastante trabalho a ser feito nesse local: primeiro, mate todos os zumbis que estiverem à sua frente. Depois, siga para a área com chuva e, ao encontrar uma gema, pegue-a. Volte para a sala anterior e saia completamente dessa área no caminho inverso. Você encontrará um hunter no caminho e, se estiver com o lançador de granadas (item pego anteriormente), atire nele com essa arma. A área na qual você voltou possui duas saídas: uma de onde você veio e uma outra saída. Saia pelo caminho no qual você não veio.

Chefe: Aranha gigante

Esse é o primeiro chefe e também o mais fácil do game. A estratégia para matá-lo é extremamente simples e não exige o uso de suas armas mais pesadas (o que é ótima notícia); apenas a handgun será suficiente para fazer esse trabalho. No início da batalha, mantenha uma boa distância do monstro e atire de forma continuada. Quando o chefe começar a recuar, é sinal de que está carregando um ataque forte; nesse momento, corra para a outra parte da área e se coloque ao lado dele. Continue atirando sem parar até que finalmente o chefe morra.



RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERONICA



Nada complicado, certo?
Após finalizar o serviço com o chefe, a primeira missão terá terminado. Agora é hora de recarregar todas as energias e nos prepararmos para a próxima missão.

Missão 2: Ashford Mansion

Você irá começar essa missão do lado de fora da área da mansão; então, tudo o que você tem que fazer é atirar em qualquer coisa que se mover pela tela. Após praticar bastante sua mira, siga em frente e entre na porta.
Nesse momento, você estará em um hall, atire nas caixas e pegue os itens que estiverem nelas. Antes de sair, dê uma olhada na área da mesa e você encontrará outra gema: dessa vez a Blue Gem. Pegue o item e siga para a porta que fica ao norte desse local.
Você estará em um corredor totalmente reto. Nesse local, atire nas aranhas que houver pelo caminho e entre na porta que fica na outra ponta do corredor.
Após entrar na porta, você entrará em uma sala de observações e encontrará um aliado e alguns outros zumbis. Atire nos zumbis com a handgun normal, mas tente utilizar algo mais poderoso no aliado se estiver carregando armamentos mais pesados. Quando todos os inimigos morrerem, dê uma olhada na máquina de escrever e você irá encontrar sua segunda mensagem. Depois, volte para a porta de onde veio e entre na porta que fica do lado esquerdo do corredor.
Essa porta do lado esquerdo do corredor leva a uma biblioteca com mais alguns zumbis dentro. Mate os zumbis da maneira que achar melhor e olhe atrás das caixas para pegar mais alguns itens de ajuda. Após vistoriar a sala inteira, siga para a outra porta que há na biblioteca.
Você sairá em mais um corredor onde encontrará o nojento monstro Licker. Se você for bom o bastante, é possível matá-lo apenas com a handgun. Se estiver com maiores problemas, é melhor usar uma arma um pouco melhor. Após acabar com o Licker, ande até o outro lado do corredor e entre na porta do lado direito.
O local no qual você irá sair é uma espécie de galeria e há dois aliados esperando para matá-lo. Mate-os primeiro e o mais rapidamente possível, principalmente se estiver com pouca energia, pois esses inimigos causam danos grandes. Se você se ferir bastante na luta, há itens de cura nas caixas e também uma chave atrás das caixas. Após coletar todos os itens do local, saia pela mesma porta na qual entrou.
Dessa vez, continue seguindo o corredor até virar à direita e você encontrará a saída que estava procurando. Entre nessa porta e a luta com o segundo chefe do game estará a segundos de ser iniciada.





Chefe: Sweeper

Esse chefe se assemelha a um hunter, mas não é um hunter. É um inimigo conhecido como Sweeper. E, se você tem dúvidas sobre como se pode derrotar um sweeper, nós temos a resposta na ponta da língua: mate-o da mesma forma que se mata qualquer outra coisa nesse game, ou seja, com muitos tiros em todo seu corpo. É possível encontrar mais munição nas caixas que estão nos cantos da sala, assim como alguns itens de cura que ajudarão na luta contra esse temido chefe. O lançador de granadas pode ser mais do que eficiente aqui para acabar com ele.
A estratégia geral para derrubar Sweeper é correr por toda a área da sala e nunca deixar de atirar nele. Nunca fique muito tempo em um mesmo local e tome cuidado também para nunca ser acuado em um canto da sala pelo chefe; caso contrário, você vai virar patê de carne. Continue correndo em volta da sala e atirando até se tornar o vencedor dessa batalha que não deve durar muito tempo.
Fim da missão...

Missão 3: Military Facility

É hora de se preparar para a terceira missão do game. Como sempre, você iniciará a missão em um local aberto e fora do local principal aonde a fase irá se desenrolar. Alguns zumbis e um ou dois aliados também o esperam logo de cara. Mate todos eles e entre na porta logo à sua frente para chegar à área principal da missão.
Após entrar na porta, você verá vários inimigos, inclusive alguns cachorros, um hunter e um aliado mais à frente. Os cachorros precisam ser abatidos de qualquer forma. Mate-os e pegue

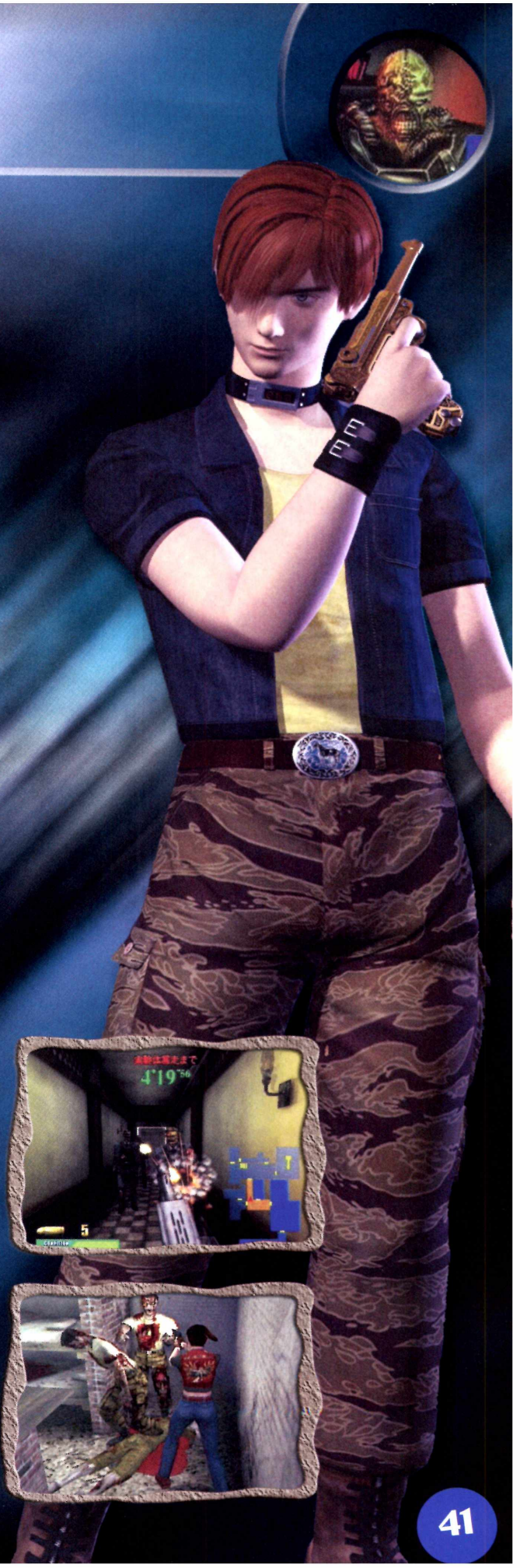
os itens do local. Como os outros dois inimigos (hunter e aliado) estão mais longe, você pode tentar apenas desviar deles enquanto segue seu caminho até a próxima porta.
Aqui, há um Licker logo à frente, mate-o e continue no corredor, vire no caminho à direita. No meio do caminho, mais zumbis estarão à espreita, e você terá que acabar com eles e sair pela porta no final do corredor.
Entrando na porta, simplesmente atire na aranha para matá-la e siga em frente, pegando posteriormente a porta do lado direito. Aqui, siga imediatamente para a porta do lado direito para chegar a uma sala com uma máquina de escrever. Mate todos os zumbis que estiverem nessa sala. Na máquina de escrever, você verá a terceira mensagem. Depois, volte para a sala anterior, mas dessa vez pegue a outra porta (a terceira porta). Nesse local, você verá ainda mais zumbis, mantenha distância e atire neles rapidamente. Há uma chave nessa sala, portanto, pegue-a após matar os zumbis e antes de sair da sala. Ao deixar a sala e voltar ao corredor, volte para a área onde há a escadaria. Dessa vez, siga para a outra única porta acessível (não é difícil de encontrá-la). Se você for atacado por alguns cães zumbis, acabe com eles o mais rapidamente possível para não sofrer maiores danos.
Agora, você estará em uma sala com computador cheia de zumbis. Mate todos eles e pegue a porta que fica do lado direito dessa sala. Entrando em um caminho único, mate os zumbis enquanto prossegue. Não se esqueça também de quebrar todas as caixas para conseguir mais itens. Quando todos os zumbis estiverem mortos e todas as caixas estiverem quebradas, entre na porta à direita bem no final do caminho.
Nessa área, você verá alguns zumbis e um raptor. Mate o raptor primeiro e depois cuide dos zumbis com os métodos de matança que você já está acostumado. Depois que todos estiverem mortos, pegue a porta que fica do lado esquerdo do local.
Logo que entrar na porta, já será possível ver um aliado que virá em sua direção; mate-o, obviamente. O aliado deixará cair uma chave quando for morto e você deverá pegá-la. Agora, volte todo o caminho de onde você veio até retornar à sala onde há a área do computador.
Na área do computador, procure por caixas. Quebre-as para encontrar a Green Gem e saia pela porta na qual você chegou a partir desse computador (a porta que vai para o corredor, não a porta que leva ao pátio). No corredor, vire para a esquerda e você verá logo o elevador. Entre no elevador e vá para baixo. Após descer, você estará na área do porão e encontrará uma arma (pode ser a shotgun ou a grenade launcher. Pegue a arma e saia para o caminho do lado direito. Esse caminho leva à batalha contra o próximo chefe. Esteja bem preparado para enfrentá-lo.

Chefe: Nosferatu

Bem, é possível que praticamente todo mundo se lembre dessa verdadeira besta no game Code Veronica: seu nome real era Alexander Ashford e ele era o pai de Alfred e Alexia. Esse é seu próximo desafio. A estratégia geral é quase a mesma que foi utilizada para derrotá-lo no Code Veronica real. Porém, como dessa vez você está sem a sniper rifle, o truque aqui é acertá-lo na região do coração, que é o seu ponto mais fraco. Também pode acontecer de aparecerem aliados nessa área; se isso acontecer, eles devem ser mortos antes de continuar os ataques ao chefe. Assim como no chefe anterior, não fique muito tempo parado no mesmo lugar e também nunca o deixe ficar às suas costas. Continue se movendo e atirando, não se esquecendo de mirar no coração do monstro. Como você deve ter pegado a shotgun ou a grenade launcher na área anterior, use-a nesse chefe para que a luta não demore tanto para acabar. Após algum tempo atirando em seu ponto fraco, finalmente o chefe acabará morrendo, para a sua alegria.
É o fim de mais uma missão...

Missão 4: Private Manor

Esta é a penúltima missão do game e, como já era de se esperar, as coisas começam a ficar mais "quentes" e ao mesmo tempo mais complicadas também. No início da missão, você estará em um túnel e Nemesis estará em cima de você assim como moscas sobrevoam latões de lixo (sim, essa comparação não foi das melhores). De qualquer forma, corra como louco pelo túnel atirando em qualquer coisa que estiver em seu caminho da forma mais





RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERONICA



rápida e ágil que conseguir.
Quando chegar à área da ponte, corra através dela e lance-se para a porta no final do caminho. Você será atacado por hunters antes de entrar na porta; por isso, use uma arma poderosa como a shotgun para acabar com eles.
Na área seguinte, mais hunters estarão à sua espera, por isso mate-os rapidamente e saia pela outra porta existente nesse local. Agora, você estará nas docas e haverá alguns aliados a serem abatidos. Acabe com a raça deles e suba as escadas para chegar à próxima área.
Agora, você chegará a uma pequena abertura. Existe uma escada bem de frente no caminho. Suba os degraus, mas fique ciente de que há hunters e aliados no topo dela e isso não é o que queremos agora. Suba a escada rapidamente e lance-se para a porta da mansão. Nemesis o seguirá!
Após entrar na porta, siga para as escadas e quebre as caixas que estão no meio do caminho para pegar alguns itens interessantes. Tome cuidado com o aliado que estará nesse local. Depois, suba as escadas e entre na porta que o levará para o próximo corredor.
No corredor dos quartos, elimine todos os zumbis que aparecerem e siga seu caminho pelo túnel. Ignore todas as outras portas por enquanto, pois antes de entrar nelas é melhor pegar uma arma mais poderosa porque você certamente irá precisar de uma.
Ainda na área do túnel, mate os zumbis que houver pelo caminho e saia do corredor pela porta ao final do túnel.
Prepare-se. Aqui, você terá uma batalha contra um subchefe. Está lembrado do primeiro chefe do game? Aquela aranha gigante? Pois bem, ela está de volta para apanhar novamente de você. Curiosamente, a aranha-monstro não mudou absolutamente nada. Na série Resident Evil, normalmente quando enfrentamos um chefe pela segunda vez ele sempre vem mais forte. Mas não é o que ocorre com essa aranha.
A estratégia para vencê-la é exatamente a mesma descrita no primeiro chefe deste detonado: no início da batalha, mantenha uma boa distância do monstro e atire de forma continuada. Quando o subchefe começar a recuar, é sinal de que está carregando um ataque forte. Nesse momento, corra para a outra parte da área e coloque-se ao lado dele. Continue atirando sem parar até que finalmente essa aranha esquisita morra de uma vez por todas.
Quando a aranha morrer, entre pela porta que está atrás dela para sair para a próxima área.
Nesse novo local, você verá algumas caixas e alguns zumbis também. Primeiro, liquide todos os zumbis e, depois, destrua todas as caixas. Numa das caixas estará o item que tanto procurávamos: a Purple Gem. Pegue-a e saia pela porta que fica do lado direito dessa área.
Agora, você estará em outro corredor. Antes de pegar a porta do lado esquerdo, mate todos os zumbis no caminho.
Você estará em uma sala com uma máquina de escrever e dois aliados. Mate os aliados de forma rápida e olhe na máquina de escrever para ler a próxima mensagem (a quarta já). Volte para o corredor anterior.
De volta ao corredor, vá até a última porta (porta da saída) e entre nela.
Você entrará em um quarto e ainda deverá encontrar uma grenade launcher. Mas, antes de pegar a poderosa arma, mate os zumbis que infestam o quarto.
Após dizimar os zumbis, entre na passagem que leva até a área seguinte.
Nessa nova sala, você encontrará uma chave. No momento que você pegar a chave, um hunter o atacará. Mate-o o mais rápido que puder e volte duas áreas de onde você está (ou seja, volte ao corredor onde você entrou na primeira parte do quarto).
Agora, siga para a porta de entrada, abrindo-a com a chave encontrada há pouco. Bem, antes de abrir a porta é melhor se preparar, pois ao atravessar a porta o novo chefe estará à sua espera. Vamos à batalha!





Chefe: Alexia Ashford

Adivinhe só qual é a estratégia para derrubar Alexia? Sim, a mesma de todos os outros chefes do game. Mantenha uma boa distância dela e ataque com as armas mais poderosas que você tiver. Alexia possui dois cães zumbis ao seu lado na luta; se você matá-los, conseguirá abrir um espaço maior para atacar Alexia. O problema é que um novo cachorro aparece algum tempo após o outro ser morto e, por isso, é preciso ser rápido nos ataques. Os ataques de curta distância de Alexia realmente podem causar danos terríveis, por isso a estratégia de manter distância aqui é essencial. Se você estiver com a grenade launcher, descarregue-a em cima dela. Caso não esteja com o lançador de granadas, selecione sempre sua arma mais poderosa nessa batalha para que, cedo ou tarde, finalmente Alexia seja vencida. Mais uma missão concluída!

Missão 5: Airport

Finalmente, chegamos à última e pequena missão desse game realmente pequeno. Do seu ponto de partida, destrua todas as caixas que encontrar pelo caminho até conseguir encontrar a última gema que falta, a Gold Gem. O que todas essas gemas têm de tão interessante? Você descobrirá daqui a pouco. Por enquanto, pegue o elevador e entre na porta final para ficar face a face com o chefe final de Resident Evil Survivor 2: Code Veronica!

Chefe: Tyrant

É isso aí: a última batalha contra chefe do jogo. Aqui, para variar, também se aplicam as mesmas regras dos outros chefes, com exceção a um pequeno (mas perturbador) detalhe: às vezes, se você ficar muito longe do chefe, ele começará a rodar a sua volta e te acertar enquanto corre, o que por experiência própria podemos adiantar que é realmente muito ruim. Dessa forma, quando ele começar a correr em volta de você feito um idiota, faça de tudo para não ser atingido pelo seu golpe. Além das mesmas regras de armas e tiros que se aplica aos outros chefes também, use seu arsenal mais forte nesse chefe, nunca se esquecendo de manter uma distância razoável dele. Faça o óbvio: evite ser atingido por ele, mas não deixe de atingi-lo por nenhum segundo. Assim que Tyrant finalmente cair, o game estará acabado!

Mas espere!

Nota: Se você, ao longo de todo o game, coletou todas as gemas que surgiam como explicamos durante o passo-a-passo, o game ainda não estará finalizado. Uma última e temida batalha ainda estará por vir, com ninguém menos do que Nemesis!

Chefe: Nemesis

Muito bem, o game ainda não terminou para quem coletou as gemas. Do ponto de partida de onde a luta contra o último chefe começa, mova-se pelo cenário imediatamente e o mais rápido que puder, pois ele possui próprio rocket launcher e um tiro de granada solto por ele significa morte instantânea para você, e morrer é algo que não queremos que aconteça a essa altura do game, certo? Assim, a melhor coisa a fazer é correr e atirar sem parar, sempre torcendo para não ser atingido por um tiro dele.

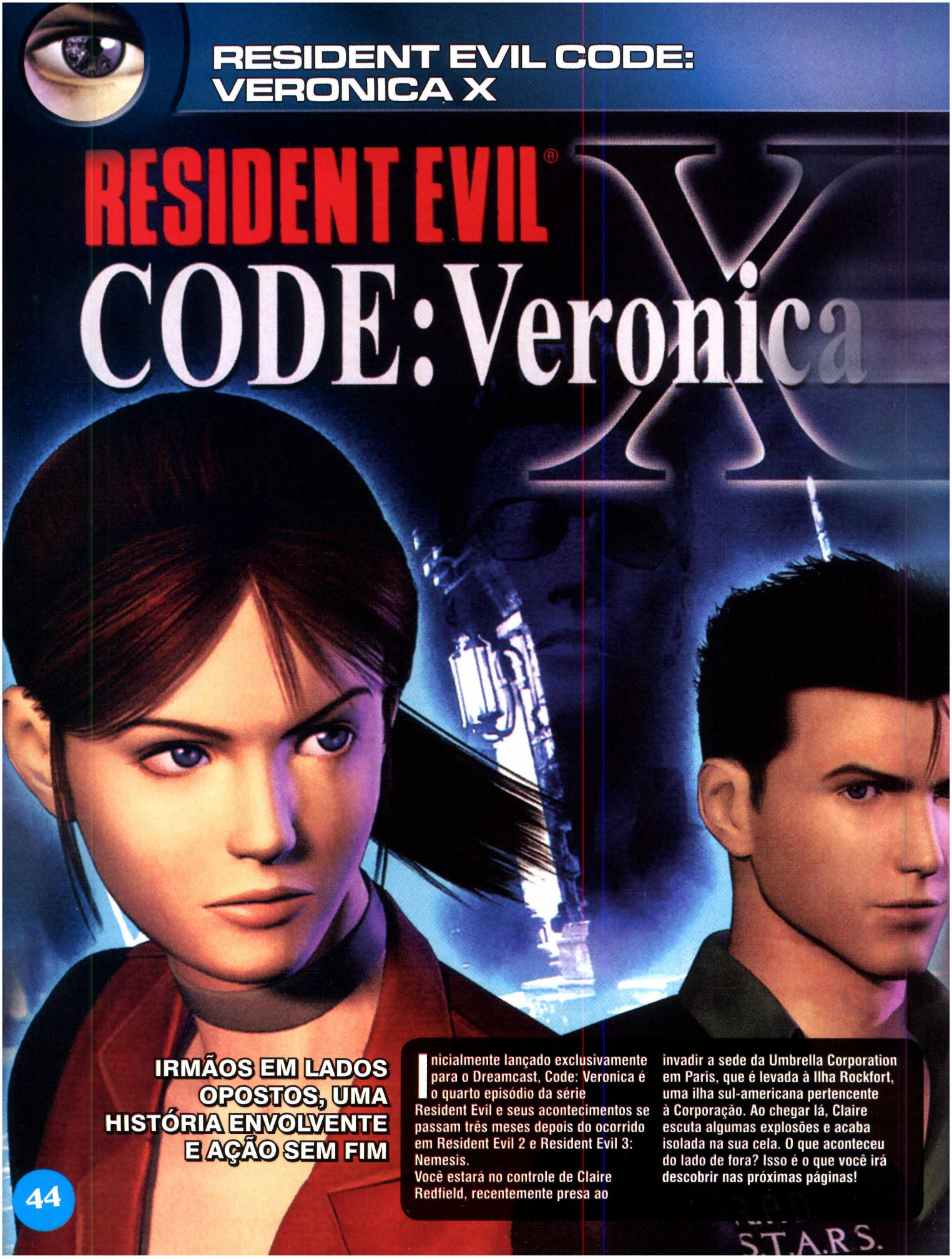
Essa é uma batalha que parece bastante difícil, mas para a nossa sorte ela pode ser finalizada com certa rapidez, desde que você consiga desviar de todos os tiros de Nemesis. Mas há uma coisa: você não poderá finalizar a batalha com Nemesis normalmente, quando o lançador linear explodir, mas antes disso.

Você sabe o que acontece a um Nemesis quando ele acerta um lançador linear explosivo? Pois ficará sabendo o estrago em questão de segundos. Finalize a batalha e o game estará (agora de verdade) terminado!

Comandos Básicos

- ✖ - Não usado
- ■ - Atirar
- ● - Ação
- ▲ - Não usado
- R1 - Virar à direita
- L1 - Virar à esquerda
- R2 - Não usado
- L2 - Não usado
- Analógico da esquerda - Mover personagem
- Analógico da direita - Não usado
- Start - Tela de itens
- Select - Não usado





IRMÃOS EM LADOS OPOSTOS, UMA HISTÓRIA ENVOLVENTE E AÇÃO SEM FIM

Inicialmente lançado exclusivamente para o Dreamcast, Code: Veronica é o quarto episódio da série Resident Evil e seus acontecimentos se passam três meses depois do ocorrido em Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis.

Você estará no controle de Claire Redfield, recentemente presa ao invadir a sede da Umbrella Corporation em Paris, que é levada à Ilha Rockfort, uma ilha sul-americana pertencente à Corporação. Ao chegar lá, Claire escuta algumas explosões e acaba isolada na sua cela. O que aconteceu do lado de fora? Isso é o que você irá descobrir nas próximas páginas!

Dicas Importantes!

Economizando munição:

Em Code: Veronica, existem armas espalhadas por todo o jogo, vasculhe cada canto para encontrá-las. Desperdiçar munição é algo que está fora de cogitação nesse game, sempre que tiver oportunidade, desvie de inimigos e não use armas muito fortes em inimigos fracos.

Salvando o jogo:

Para salvar o jogo é necessário possuir o Inc Ribbon (fita), use-a na máquina de escrever. Economize salvando o jogo apenas nos pontos críticos e tome cuidado para não ficar sem as fitas.

Mesclando itens:

Para solucionar vários quebra cabeças do game será necessário usar essa opção e combinar objetos. Para realizar essa tarefa, clique em cima do objeto desejado e escolha a terceira opção do menu.
Combinar ervas também é muito importante. Através dessa opção você obterá ervas mais eficazes e com diferentes poderes de cura.









Prisão

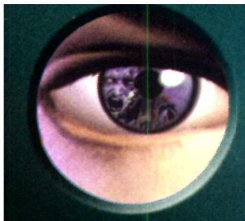
Após a sequência de abertura, você estará dentro de uma cela, ative o menu e use o isqueiro para que Rodrigo lhe liberte. Caso se lembre, ele é o mesmo cara que lhe capturou em Paris mas não revelará muita coisa por hora.
Pegue a erva de energia no canto da cela, a munição em cima da cadeira, a faca em cima da mesa e saia. Há mais uma caixa de munição no chão ao lado da cômoda e o primeiro Ribbon para salvar o jogo, siga pelo corredor e suba a escada. Ao chegar no cemitério, perceba que uma mala caiu no chão, marque esse local como sendo o "Ponto 1", assista à FMV e logo depois saia pelo portão a frente.

Encontrando Steve

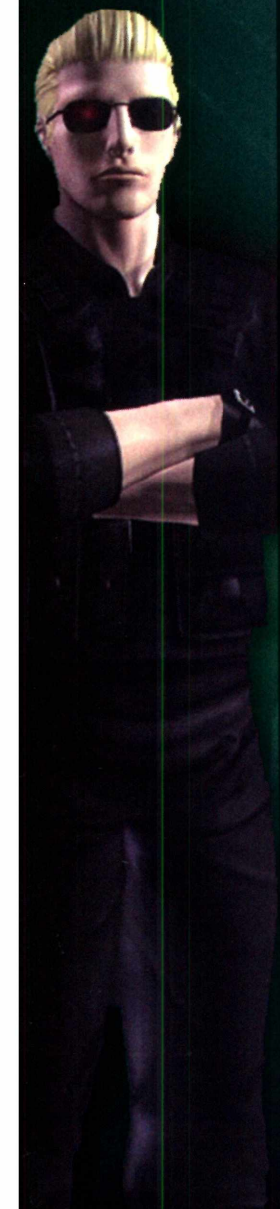
Ao entrar no portão, ocorrerá uma cena e você encontrará Steve Burnside. Equipe-se com a arma e entre na porta que se localiza a frente do caminhão tombado (a única aberta). Suba a escada, pegue a erva e entre na porta, mate os zumbis, pegue munição na estante, uma erva em cima da mesa na parte de cima da sala e o mapa na parede da cozinha. Entre na outra porta, pegue o documento sobre a cama, uma caixa de munição no corpo no banheiro e mais uma caixa na prateleira, detone os zumbis e pegue a submetralhadora no chão. Saia desse local, ao descer as escadinhas uma cena irá aparecer, dê a volta pela lateral da casa e entre na porta, repare na porta da garagem, entre no galpão pela porta e deixe todos seus itens que contenham qualquer parte de metal na caixa de segurança, não esqueça do isqueiro. Entre na próxima sala e novamente encontrará Steve, que estava levantando sua ficha no computador e acabou descobrindo que seu irmão Chris estava cadastrado como um dos membros da Umbrella, pegue o medalhão na gaveta do computador.

Área de Segurança

Use o interruptor ao lado da porta onde Steve estava mexendo para destrancar a porta da garagem. Saia dessa sala e coloque o medalhão na máquina de scanner.
Siga pelo corredor, pegue suas coisas na caixa de segurança (não precisa pegar tudo, pegue somente itens importantes como arma e energia, pois você retornará a este local em poucos minutos) e saia. Agora abra a garagem e atire de longe nos barris explosivos para matar os zumbis.
Pegue o extintor no chão e a pequena chave perto da guilhotina. Saia, dê a volta na casa, destranque o portão com a chave (coloque "Yes" para descartá-la) e retorne ao "Ponto 1".
Use o extintor para apagar o fogo e pegue a maleta, entre no menu, clique sobre a maleta e coloque na segunda opção (examinar), rode a maleta até a sua frente e aperte o botão de ação, a maleta se abrirá, pegue o material feito de fibra e coloque-o na máquina de criação de objetos em 3D ao lado da máquina de scanner, a máquina copiará o medalhão, pegue-o e siga para o local onde encontrou Steve pela primeira vez. Use o medalhão no portão e entre.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



Passarela

Na ponte, use a passarela, empurre a caixa até se encaixar com as outras, suba nelas evitando o fogo e depois siga pela escada. Lá em cima, marque o local como sendo o "Ponto 2", siga em frente, suba a escada e entre no portão. Ao chegar à parte da frente da mansão, pegue o primeiro medalhão (verde) no chão, próximo aos destroços.

A mansão

Entrando na casa, você notará que no andar térreo existem duas portas, uma azul (banheiro) e outra normal (ainda trancada). Entre no banheiro, use o isqueiro para não ser atacado por morcegos (faça isso sempre que precisar), pegue itens e saia. Suba as escadas e entre na porta do lado direito, a única aberta. Você encontrará uma sala de Save (salve o jogo usando a fita ou guarde o que quiser dentro do baú). Arraste o criadinho e pegue o cartão ID da Umbrella no chão.

Note que na parte traseira do cartão existe uma senha (mesmo procedimento da maleta), a senha é: NTC0394, use-a no computador do térreo para destrancar a outra porta, entre, siga o corredor e depois entre na primeira porta. Você encontrará a sala de guerra. Mexa no quadro da formiga que está piscando para assistir à uma cena com os irmãos Ashford. Logo após, uma passagem secreta se abrirá. Entre, pegue a roda no chão, depois tente pegar as Luger's douradas.

O sistema de defesa se ativará. Recoloque-as em seu devido lugar e saia da mansão. Ao se aproximar da porta central, escutará Steve gritando, volte para a sala de guerra. Ele também está atrás das Luger's. No painel, escolha as opções "C" e "E" (símbolos de armas) para libertá-lo.

Claire pedirá as armas, mas Steve se negará a entregá-las e sairá da sala. Retorne ao salão principal, Alfred Ashford tentará te matar.

Saia da mansão e siga para o lado contrário de onde veio, desça as escadas, pegue o mapa do local embaixo delas e logo em seguida coloque a roda na plataforma sobre a água. Um pequeno submarino aparecerá.

Não entre ainda. Retorne ao "Ponto 2" e entre na porta ao lado do grande portão, chegando aos fundos da mansão. Entre na porta principal e note que existem quatro portas (duas comuns e duas com portas levadiças, sendo que ambas são comandadas por cartões de segurança). Suba as escadas e entre na porta do final do corredor. Vasculhe a sala, pegue a Besta e saia. Agora entre na última porta. Siga o corredor passando por outra porta, pule na piscina, ative o interruptor ao lado da fonte e depois feche a válvula. Pegue a chave no fundo da piscina, volte e entre na porta normal restante do salão principal, acione a máquina para que ela libere o mapa do local, pegue-o e depois use a chave no armário nos fundos da sala para conseguir as flechas explosivas. Em seguida, saia da casa.

O submarino

Volte ao submarino e entre. Pegue uma mochila que lhe dará mais espaço em seu inventário, ative a alavanca do submarino e saia. Você chegará ao aeroporto. Entre na porta e siga pela direita, atravesse uma porta parecida com a de uma garagem. Cruze a ponte e entre na próxima porta. Use o elevador e no andar superior, mexa no painel.

Use a grande garra para retirar a caixa. Para isso você poderá executar apenas três movimentos. Um para cima, um para o lado e um para agarrar. Feito isso, desça, acione o painel e pegue mais um cartão sobre uma das caixas do elevador. Retorne aos fundos da mansão e você encontrará uma minhoca superdesenvolvida. Não é necessário enfrentá-la, economize munição. Sempre que passar por esse local, passe correndo. Depois de entrar, use o cartão que acabou de pegar e use-o na porta que estava fechada.

O ataque de Alfred

Uma cena mostrará Alfred tentando mais uma vez acabar com sua vida. Seja rápido, fuja da mira e suba a escada. Alfred irá fugir. No alto existirão duas portas e um pedestal de brasão no centro. Marque este local como sendo o "Ponto 3". Entre na porta da direita (a que fica longe da escada). Siga o corredor, e ao seu final, entre na porta cinza que levará para uma sala de Save, pegue o pote medicinal em cima do sofá, saia e entre na porta marrom.

Chefe: Bandersnatch

Pegue a Machine Gun dupla no canto esquerdo do local. Mate o monstro e desça as escadas, entre na porta e uma cena ocorrerá. Agora Claire trocará as Machine Guns pelas Lugers douradas de Steve e o elevador irá descer.

Jogando com Steve

Nesse momento, não se preocupe em economizar munição. Na primeira sala, existem duas portas. Mas repare que na parede também existe um local para se usar um cartão ID, por isso, não se esqueça desse local. Entre na sala da direita para seguir caminho, desça um lance de escada e atire nos barris explosivos. Esta é a sala do ventilador. Suba um lance de escada e entre na porta.

O pai de Steve

Voltando a jogar com Claire novamente, saia do elevador e siga Steve. Após a cena, entre na porta lateral, siga o corredor e depois entre na próxima porta, lá dentro, pegue o Brasão no criado ou na parede (isso depende muito da versão de Code Veronica que está jogando). Saia da sala e volte para o local onde está Steve.

Ao sair pela porta em frente, você encontrará um grande tanque de guerra, siga pela porta para retornar a parte traseira da mansão. Entre pela porta principal e siga para o "Ponto 3". Coloque o brasão no pedestal para conseguir o segundo cartão.

Agora, tenha certeza de que está com o isqueiro e com o pote medicinal em mãos e siga para o começo de jogo, onde Rodrigo lhe libertou da cela. Chegando lá, entregue à ele o pote medicinal para receber o "Lockpick", ele destranca algumas portas, pequenas gavetas e maletas.

Retorne à mansão, suba a escadaria e entre na porta do quarto de Save, coloque as Lugers na parede. A porta se abrirá. Aqui você deve desvendar o mistério da caixa de música, são quatro números a se descobrir e três opções para escolher: Mexa no computador para ativá-lo e depois faça a seguinte sequência na caixa de música:

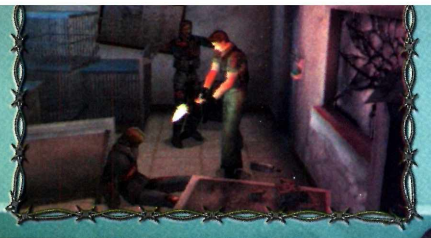
Primeiro número: escolha a opção da esquerda e depois a opção da direita. Anote o número.

Segundo número: escolha a opção da esquerda e anote o número.

Terceiro número: escolha a opção da direita e anote o número.

Quarto número: escolha a opção da direita três vezes e anote o número.





Após isso, coloque os números anotados no computador. Se não der certo, aqui vai a senha: 1971.
A porta irá se abrir, entre e siga pelo corredor, ele leva para a mansão destruída de Alexia. Lá dentro, entre na porta do térreo e pegue os itens da sala, saia, suba as escadas e entre na porta. Você verá Alexia conversando com seu irmão Alfred. Depois da cena, entre na porta que está ao seu lado. Dentro do quarto, mexa na caixa de música, a cama subirá. Pegue a chave e saia do local. Volte para o salão principal da mansão onde você usou o cartão no computador. Entre na porta próxima à azul, no corredor, use a chave para abrir a porta dupla. Entre. Vasculhe a sala por itens e documentos, logo depois pegue o brasão no chão, no centro da sala.
Lembra da guilhotina? Então volte pra lá e use o brasão que acabou de pegar na porta. Entre. Lá dentro existe uma porta e um portão de metal, entre no portão primeiro. Você verá um baú e uma porta, empurre as caixas e desbloqueie a porta. Entre e pegue os itens que você deixou para trás e guarde o que quiser no baú. Volte e entre na porta que restou. Lá dentro, vasculhe toda a sala e depois entre na única porta aberta, você verá o corpo se mexendo dentro do saco. Chegando à sala de tortura, pegue a maleta e abra-a para encontrar o upgrade da arma. Volte. Mate os zumbis e pegue o olho no corpo do doutor.
Use-o na estátua para destrancar a outra porta, desça a escada, siga o corredor e entre na porta. Mais uma sala de tortura, procure por itens e depois entre na outra porta. É hora de resolver mais um enigma.
Proceda da seguinte forma. Retire a espada da estátua central. Uma nuvem de gás tomará conta do local. Seja rápido e rode a estátua que levantou em sentido anti-horário. O gás irá parar, recoloque a espada na estátua para poder pegar uma nota musical.
Volte à mansão. Entre na porta do lado esquerdo do primeiro andar (aquela que estava trancada). Use a nota musical no piano. Isso fará com que uma pequena porta se abra em uma das máquinas. Pegue a formiga azul e guarde-a no baú.
Siga para os fundos da mansão onde Steve matou o zumbi. Entre na porta lateral, pegue o elevador e suba para o segundo andar (2F). Use o cartão na porta. Dentro da sala de controles, pegue o segundo medalhão sobre os computadores, logo depois, mexa no computador para usar a câmera de zoom, dê um zoom no quadro, e ele lhe revelará uma senha (1126). Na parte superior da sala, você pode olhar o computador para saber mais sobre um novo tipo de criatura, o Albinoid. Uma experiência envolvendo salamandras e o T-Virus. Destranque a porta da sala e entre se quiser. Assim você liberará passagem para o "Ponto 3".
Pegue novamente o elevador e desça ao subsolo (B1F). Siga o corredor e entre na porta, atravesse a sala do ventilador e entre na outra porta. Use o cartão para abrir a grade, pegue o lança-granadas.

Albinoids

Agora volte para a sala principal da parte traseira da mansão. Use o cartão para destravar a porta levadiça, suba a escada e entre na porta do final do corredor. Você chegará novamente à sala onde o cara morreu esmagado no vidro. Digite a senha (1126) no painel eletrônico da porta para abri-la e entre. Vasculhe a sala e pegue o quadro. Um Albinoid aparecerá, seja rápido e saia daí. Retorne à sala principal da parte traseira da mansão antes que o tempo acabe. Você terá 45 segundos.
Volte à sala onde você pegou o primeiro Brasão, coloque o quadro na parede, revelando uma passagem secreta. Pegue a chave dourada e memorize o número 128.

Galeria de Arte

Volte ao salão principal da mansão. Entre na porta marrom (ao lado da azul), siga o corredor e destranque a última porta. Entre. Lá dentro você encontrará uma sala de quadros. Seu objetivo é acertar a combinação correta dos quadros, para isso, ative-os nesta ordem:
1º A mulher
2º O homem que está segurando dois bebês
3º O homem que está segurando uma xícara
4º O homem de cabelo vermelho e que tem um prato de porcelana ao fundo
5º A velha senhora (quadro ao lado do homem com a xícara)
6º O homem com um candelabro ao fundo (ao lado do quadro da mulher)
E por último, ative o grande quadro na parte superior da sala. Se fez tudo

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X







corretamente, o quadro irá se virar e revelar um vaso. Pegue-o. Dentro de seu inventário, verifique o vaso para descobrir a formiga vermelha.
Pegue as duas formigas e siga para a mansão de Alexia. Entre no quarto da direita e use a formiga vermelha na caixa de música, pegue o disco musical e siga para o outro quarto, agora use a formiga azul para abrir a caixa de música e depois coloque o disco musical na caixa. A cama irá descer. Suba nela e use a escada. No andar de cima você encontrará uma réplica de um carrossel. Pegue a libélula sobre a cadeira, tire suas asas (verifique-a no inventário) para revelar uma chave. Use-a na boca da formiga (quadro) para que o carrossel funcione. Suba mais uma escada. Pegue tudo o que quiser, arraste a caixa para próximo da estante, suba nela e pegue o livro. Verifique o livro para revelar o último medalhão.
Volte para o quarto de Alexia e uma cena irá acontecer. No outro quarto, verifique a peruca sobre a caixa de música e mais uma cena ocorrerá. O sistema de segurança será ativado. É hora de correr.
Pegue os três medalhões e siga para o aeroporto (pelo submarino), Steve irá com você. Siga o corredor e entre na primeira porta; logo depois, entre na porta ao lado do grande aquário. Acione o computador e, em seguida, coloque os três medalhões no painel da plataforma para ativá-la.
Dentro do avião, pegue a alavanca no chão e saia. Na sala do aquário, entre na outra porta, atravesse a ponte e entre na próxima porta. Use o elevador e entre em outra porta. Agora use a alavanca no painel para erguer a ponte. Atravesse-a e entre na porta. Pegue uma chave próximo aos corpos dos zumbis e saia da sala. Volte, desça pelo elevador e use a chave no painel para abrir a grade e liberar passagem. Entre na porta.

O segredo de Alfred

Agora você está no elevador de cargas. Equipe-se bem, salve o jogo e, se ainda estiver andando com os cartões, deixe-os no baú. A melhor arma nesse momento é a besta juntamente com dardos explosivos. Empurre as duas caixas para dentro do elevador e depois entre. Um aviso de tempo para explosão irá surgir. Você terá cinco minutos para escapar. Mais uma cena aparecerá, mostrando Alfred soltando seu bichinho de estimação. Ao chegar, perceba que você está localizado no pátio, na parte de trás da mansão. Siga novamente para o aeroporto usando o submarino. Só que no caminho você terá que enfrentar a criação de Alfred. Seja rápido para matá-lo, use flechas explosivas de longe, assim que ele cair, espere que levante.
Após derrotá-lo, corra para o avião. Steve e Claire levantam vôo, Alfred segue logo atrás em seu Harrier. No meio da viagem, Steve e Claire escutam um barulho e logo depois a luz de aviso começa a tocar, indicando que o compartimento traseiro da aeronave está aberto. Salve o jogo e vá verificar.

Chefe: Tyrant

É o chefão novamente, e ele está muito zangado. Você precisará ser rápido. Fuja de seus ataques e descarregue tiros sobre ele, novamente, use dardos explosivos. Depois de um tempo ele começará a sangrar e ficará mais lento e fraco. Quando ele estiver bem vulnerável, ative o botão do painel ao lado da porta para que a caixa corra para cima dele. O chefe precisa estar bem fraco (sangrando e mancando) para que não consiga segurá-la.

Antártida

Após descer do avião, siga para a direita e desça a escada. Siga o corredor e desça mais outra escada. Cuidado com as borboletas gigantes, se elas te pegarem, colocarão casulos em suas costas, que o deixarão envenenado. Para curar-se, use as ervas azuis que estão em frente a porta deste local. Entre na porta da frente para encontrar um quarto de save. Você notará um barulho estranho, empurre o armário para revelar uma passagem secreta, depois abra o armário. Pegue o documento e saia da sala. Entre na porta que restou desta área.
Esta é a sala de máquinas. Aqui existem três portas, uma logo após uma escadinha, uma no final da sala (Weapon - Armas) e uma entre as duas (B.O.W.) Entre na porta do final da sala, a sala de armas. Pegue a chave e um pequeno explosivo no corpo do zumbi caído.
Coloque o explosivo no armário e saia daí. Agora entre na porta que fica entre as duas salas (B.O.W.) na sala de máquinas. Seja rápido, desvie das aranhas, pegue o código de barras e

saia. Use a chave para entrar na porta restante da sala de máquinas, esta é a sala do escavador de neve. Atravesse-a e entre na próxima porta, que o levará para a sala de energia. Ative o gerador em baixo da estrutura de metal e depois ligue a luz no computador. Volte à sala de máquinas, coloque o código de barras na caixa, ative o computador e depois faça a esteira funcionar. Entre na sala (B.O.W.) e pegue a máscara de oxigênio próximo à porta.
Siga para a sala de save e ative um botão dentro do armário na passagem secreta que você havia descoberto. Pegue o pequeno vaso e verifique-o para poder descobrir uma chave.
Saia da sala e suba a escada, entre na porta ao lado. Pegue o mapa do local e aproveite para encontrar munição e depois saia. Entre na porta dupla desse mesmo piso e depois siga para a direita, use a chave para destrancar a porta (tenha a máscara de gás em mãos). *Atravesse a sala* e entre na outra porta para encontrar a válvula de registro. Saia dessa sala e você encontrará Steve.
Vá para a sala do escavador de neve, suba alguns degraus e tente colocar a válvula de registro no cano próximo ao escavador. Agora volte ao corredor onde Claire e Steve ficaram logo após ele ter enchido a sala de gás e entre na porta restante. Coloque a válvula de registro na máquina para criar seus lados, salve o jogo e depois coloque-a no cano, próximo ao escavador para parar o gás. Alfred aparecerá e tentará lhe matar novamente. Após a cena, pegue o rifle no chão e depois entre no escavador.

Chefe: Nosferatu (pai de Alfred)

No teto do complexo, você encontrará o monstro que estava aprisionado. Para matá-lo, tome bastante distância e atire com o rifle no peito dele, se for certeiro ele morrerá rapidinho. Se ele permanecer vivo, atire com qualquer arma mais algumas vezes para ele morrer. Não pare de correr em círculos e desvie a todo custo de seu gás. Depois de matá-lo, Claire e Steve fogem.

Jogando com Chris

Chris aparece escalando a lateral da ilha, mas acaba perdendo sua mochila na subida. Você encontrará Rodrigo e perguntará sobre Claire, mas uma minhoca superdesenvolvida o engolirá sem dó. Ative o botão do quadro de pedra, salve ou use o baú e depois entre na porta. Não lhe restará escolha a não ser destruir a grande minhoca. Feito isso, ela cuspirá Rodrigo, que próximo de sua morte entregará o isqueiro de Claire para Chris.
Use-o no quadro de pedra para pegar a Machine Gun dupla. Depois volte e entre no elevador.
Este é o local onde Steve matou seu pai. Vá para o tanque e ative o botão em sua traseira para retirá-lo do caminho. Desça usando o elevador, pegue a bateria no chão e entre na primeira porta (a única aberta), tome cuidado com as aranhas.
Quarto de Save. Faça o necessário. Nesta sala existe um puzzle com quatro gavetas, para conseguir a Luger dourada abra as gavetas nesta ordem: 13231 e depois a 4.

Encontrando um velho amigo

Volte para a sala onde Steve matou seu pai e use a bateria no pequeno elevador para subir, pegue a chave e entre na porta. Uma cena com Wesker surgirá. Agora entre na porta dessa mesma sala para ver o brasão cair na água. Entre na porta à sua frente e pegue a mochila para obter mais dois espaços em seu inventário.
Volte ao elevador e desça até o BF1 e depois desça a escada. Se retirar a shotgun do lugar a escada subirá. Não pegue-a, entre na porta para chegar à sala de testes.
Suba a escada e depois entre na porta dupla. Pegue a maçaneta no chão. Os Hunters irão te encontrar por causa da câmera de segurança. Entre na outra porta dessa sala e vá seguindo pelas demais portas até chegar a uma sala. Destranque o freezer e digite a senha 128. O líquido do frasco se tornará azul.
Vá para a sala onde você pegou a mochila, entre na porta e use a maçaneta na porta bloqueada para abri-la. Pegue a miniatura do tanque e use-a na miniatura da mansão na sala do quadro, no andar 1F para conseguir uma chave. Volte à sala de testes e você encontrará Wesker. Depois de detonar um monstro, ative o botão do computador para descer um tubo criogênico.
Entre na porta dupla e ative o elevador. Atravesse por cima das caixas e você estará na sala principal da parte traseira da mansão. Saia pela porta principal para chegar ao pátio e depois use o elevador para chegar ao aeroporto. Lá dentro, use o pequeno elevador para subir e depois entre na porta, atravesse a ponte e entre na próxima porta. Ative o painel e faça a sequência: 3, 3, 5, 10, 3, 3, 5.
Acertando, os zumbis irão levantar, saia correndo da sala e ative o computador do outro lado da ponte para poder baixá-la. Agora vá para o local onde Claire colocou os três medalhões, desligue a energia no computador e depois pegue eles. Retorne à sala dos quadros onde há uma miniatura da mansão e use os três medalhões nos espaços para desligar os três feixes lasers. Uma passagem secreta irá se abrir. Desça. Agora basta seguir o caminho normalmente até encontrar um chefe Albinoid gigante. Entre na água, pegue o brasão e saia correndo.
Pegue os dois cartões que você deixou no baú e volte para a sala principal da parte traseira da mansão, entre na porta pequena e você verá que a parede está destruída; entre na porta e você chegará do outro lado do buraco, procure por uma escada e desça. Use a alavanca para ligar o ventilador e o cartão para abrir a grade. Você chegará ao local onde jogou com Steve, entre na porta de cima da tela, entre na porta de trás para chegar a um pequeno escritório. Pegue o frasco com o líquido verde e misture-o com o que você já tinha. Use-o no brasão para retirar a chave de metal. Volte ao local onde você encontrou a shotgun, pegue-a, desça na água e depois suba até o outro lado, isso abrirá o bueiro que leva até a sala de save. Use a chave de metal na porta.

Hora de ir para a Antártida também

Saia pela porta dupla, desça a escada e entre na porta próxima a ela. Perceba que o chão está congelado, devido a fuga de Claire e Steve, que agora você poderá andar sobre o gelo e que uma aranha gigantesca está presa debaixo dele. Entre na sala onde Steve acidentalmente liberou o gás, retire a válvula de engrenagem e depois saia daí.
Entre na porta do outro lado e uma cena com a câmera de vigilância aparecerá no corredor. Entre na porta dupla para encontrar a sala de mergulho. Ative o botão azul para levantar o barril. Ele serve para encher o extintor. Saia da sala e entre na porta do final

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

do corredor (elevador). Agora use o elevador ao lado para descer. Se seguir o corredor chegará à entrada de uma mansão, mas não vá por lá ainda, entre na porta para chegar ao corredor congelado. A porta ao lado leva para a sala de energia, entre e use a válvula na parte verde do computador para ativar o gerador, depois ligue a luz no painel. Essa também é uma sala de save. Pegue o extintor no baú e volte até a sala de mergulho para enchê-lo, desça usando o pequeno elevador ao seu lado. Use o extintor no fogo. Pegue a Colt 45 e, no final dessa sala, use o isqueiro no pequeno explosivo do armário para conseguir munição.
Saia, volte ao corredor congelado e entre na última porta. Empurre a estátua até o local onde o chão está rachado para conseguir o mapa do local. Siga o corredor para encontrar a estátua do tigre, retire a pedra vermelha para encontrar um encaixe de válvula e a pedra azul para encontrar munição. Junte a válvula com o encaixe. Entre na próxima porta e uma cena mostrará um casulo gigante, pegue uma asinha de libélula no chão. Volte à sala de Save do começo do jogo, aquela próxima as borboletas gigantes. Use a chave dourada em forma de machado na parede para abrir o armário.
Pegue o dado. Siga para o local do casulo gigante e entre na porta que estava faltando. No computador, faça a sequência: Ás, Rei, Copa, Paus. Uma gaveta se abrirá.
Coloque o dado na gaveta e o casulo criogênico onde estava Alfred se abrirá, pegue seu anel e verifique-o para encontrar a pedra azul.
Pegue mais duas asinhas de libélula na entrada da mansão. Volte à sala de mergulho, use o outro elevador para subir e use a válvula no encaixe para baixar a água do tanque. Desça e pegue uma chave. Agora vá para o local do chão congelado que tem uma gigantesca aranha. Use a chave na cabine para retirar o chefe do gelo.
Ao fazer isso você libertará a aranha, pegue o brinco do chefe no chão e verifique-o para encontrar a pedra verde. Você não precisa enfrentar a aranha gigante, apenas seja rápido. Siga para a entrada da mansão e entre. Use a pedra verde e a azul no quadro e depois pegue a faca no andar superior.
Liberte Claire que está presa atrás da escada. Basta usar a faca.

O encontro de Claire e Chris

Nesse local, duas cenas podem acontecer. Se a CG acontecer e você jogar com Claire, não se preocupe, apenas siga o detonado. Caso ela passe mal, você terá que voltar a sala de mergulho para pegar a bolsa de sangue e entregar a Claire. Ela está na estante da sala onde você pegou a Colt 45, no andar de baixo da sala de mergulho. Só assim ela se sentirá melhor e a CG aparecerá.

Jogando com Claire novamente

Você chegará à uma sala com um baú. Entre na próxima porta, e depois na outra do final do corredor. Mexa no canhão para encontrar uma bola de vidro com um cartão dentro. Coloque-a sob o bloco de pedra para esmagá-la e retirar o cartão, mas tome muito cuidado, pois é morte na certa.
Entre na porta próxima de onde você veio e use o cartão no painel. Siga o corredor e você encontrará Steve. Quando ele levantar, fuja rápido, senão será sua morte.

Chefe: Alexia

Você terá que enfrentar Alexia agora, ela é muito forte, por isso, não deixe ela chegar perto. Desvie de suas gotas de sangue que se transformam em fogo. Só atire de longe.
Após matá-la, pegue a pedra vermelha no chão, verifique-a e depois coloque no quadro. Uma passagem secreta se abrirá. Entre. Na primeira sala do corredor fica a sala de computadores. Entre, desça um elevador, ative o computador para abrir a cápsula e encontrar mais uma asinha. Suba o elevador e entre na outra porta. No corredor, entre na porta da sua direita para chegar a sala do baú. Empurre a estante, coloque a shotgun no suporte, pegue munição e em seguida pegue a shotgun novamente. Volte para o corredor e entre na outra porta para que uma cena aconteça. Claire lhe entregará uma pasta por baixo da porta. Verifique-a para encontrar o cartão.
Volte ao corredor da passagem secreta. Lá você encontrará uma réplica dos quartos de Alexia e de Alfred e mais uma porta. Entre na porta restante, que também é um quarto de save, e pegue uma chave na gaveta da escrivaninha. Com essa chave, destranque a porta dupla da sala principal da réplica da mansão. Vá para a sala de energia e desligue a luz. Dê a volta pela frente da mansão, entre pela porta que você destrancou e retire as duas pedras da estátua do tigre. Agora entre na réplica do quarto de Alfred, passe pela passagem secreta e mexa na caixa de música. Coloque a pedra vermelha, pegue o disco musical, volte ao quarto de Alfred, coloque a pedra azul na caixa de música e depois o disco musical.
A cama irá baixar, suba nela e depois a escada. Pegue a chave dentro de um pote em cima da mesa. Una-a com as quatro asinhas que você conseguiu para formar uma libélula. Equipe-se até os dentes com armas e energia. Volte ao local onde Claire está, suba a escada do final do corredor e depois use a libélula no encaixe. Siga o corredor e coloque o código no computador (VERONICA) para ativar o sistema de autodestruição.
Alexia aparecerá depois da cena, quando Claire for fugir, dê um tiro em Alexia para que Claire possa escapar.

Chefe Final: Alexia

É a batalha final, não economize tiro, tente acertar o mais próximo possível de seu corpo.
Ao derrotá-la, pegue a arma de dizimador de átomos e acerte-a. Basta um tiro para que ela seja destruída. Atire duas ou três vezes e depois corra para não ser pego por seus tiros.
Após a batalha, é só curtir os momentos finais do game!

Comandos Básicos

✖ - Não usado
■ - Atirar
● - Ação
▲ - Não usado
R1 - Virar à direita
L1 - Virar à esquerda
R2 - Não usado
L2 - Não usado
Analógico da esquerda - Mover personagem
Analógico da direita - Não usado
Start - Tela de itens
Select - Não usado



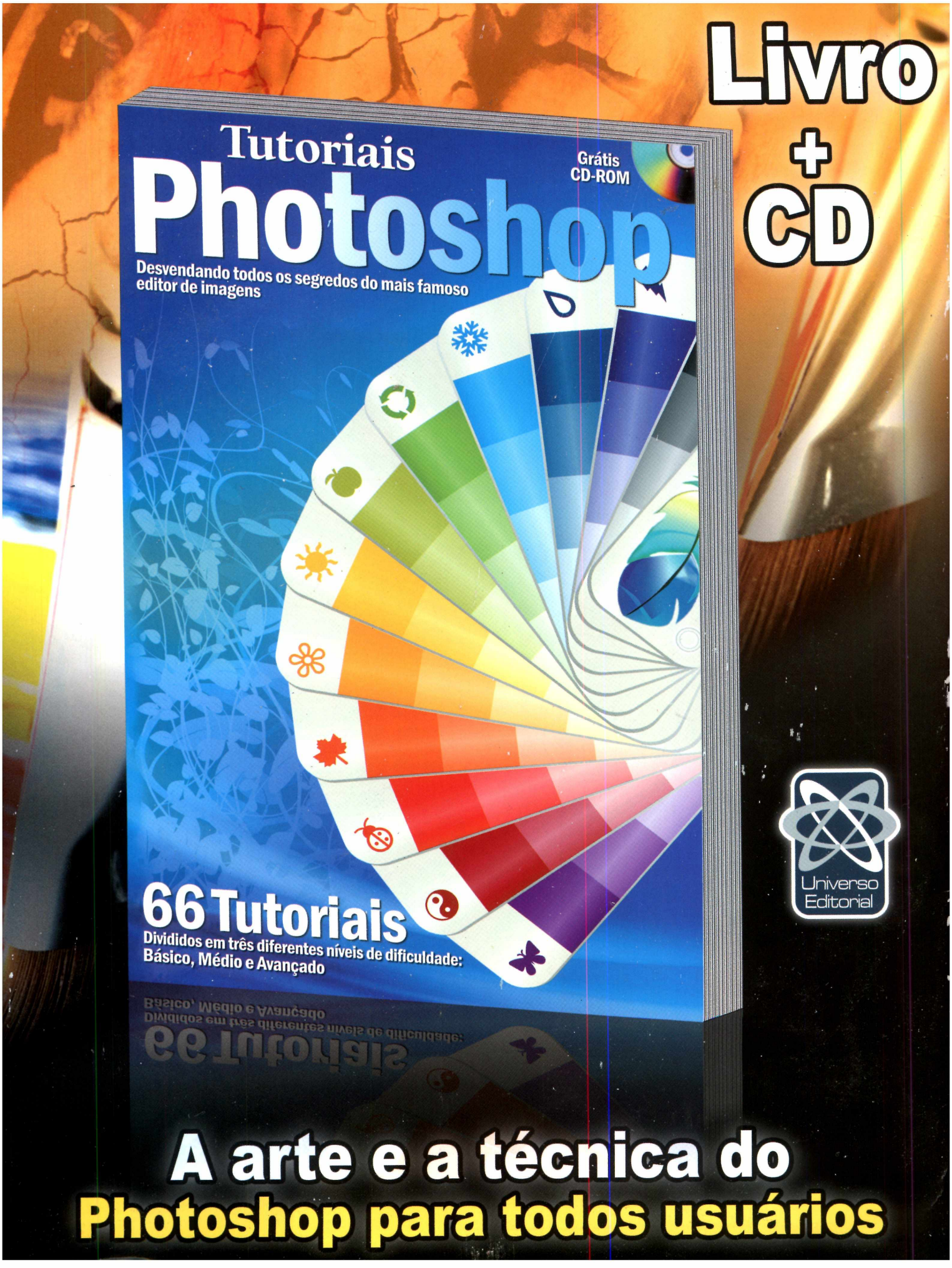
ANIQUILADORA!
Quem não conhece precisa conhecer



EDIÇÃO IMPERDÍVEL
CORRA ATÉ A BANCA E COMPRE JÁ A SUA!

www.universoeditorial.com.br

Universo Editorial


Livro
+
CD
Tutoriais
Photoshop
Grátis
CD-ROM
Desvendando todos os segredos do mais famoso editor de imagens
66 Tutoriais
Divididos em três diferentes níveis de dificuldade:
Básico, Médio e Avançado
Universo Editorial
A arte e a técnica do
Photoshop para todos usuários