

**SAVE** *Classics*

**Detonando do início ao fim!**

# Games



Ano 1 - Nº1  
R\$ 5,90  
€ 2,60

MINUANO

## RESIDENT EVIL

***Detonado completo  
do primeiro jogo da saga***

***Entenda a história!***

***Todas as soluções  
dos quebra-cabeças***





004958

R\$ 6,90



006501

R\$ 8,90



006752

R\$ 8,90

MINUANO

# RECEBA JÁ EM SUA CASA!

Preencha o cupom abaixo para fazer seu pedido.

Nome
Endereço
Telefone

004958	R\$ 6,90	<input type="checkbox"/>
006501	R\$ 6,90	<input type="checkbox"/>

Mande Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal para Editora Minuano Ltda.

Caixa Postal: 16.352 - CEP: 02515-970 - São Paulo - SP

Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

Importante: O Vale Postal é um pequeno formulário adquirido nos correios. Os leitores que fizerem esta opção, favor também preencher a última linha do mesmo com os códigos das revistas

VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER SEU PEDIDO PELA INTERNET: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)

## Save Games Classics

é uma publicação da Editora Minuano

# MINUANO

### EDITORA MINUANO

**RUA:** CEL. MÁRIO DE AZEVEDO, 239.

**BAIRRO:** LIMÃO / **CEP:** 02710-020 - SÃO PAULO / SP

**CX. POSTAL:** 16.352 - **CEP:** 02515-970

**SITE:** [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)

**E-MAIL:** [minuano@edminuano.com.br](mailto:minuano@edminuano.com.br)

Tel.: (0XX11) 3437-7676

**DIRETOR GERAL:** Nilson Luiz Festa  
[nilson@edminuano.com.br](mailto:nilson@edminuano.com.br)

**DIRETOR COMERCIAL:** Joel C. Junior  
[direcao@edminuano.com.br](mailto:direcao@edminuano.com.br)

**COORDENAÇÃO DE MARKETING:**  
Priscila Juliana Tordini  
[priscila@edminuano.com.br](mailto:priscila@edminuano.com.br)

**GERENTE ADMINISTRATIVO:**  
Luis Eduardo S. Marcelino  
[luis@edminuano.com.br](mailto:luis@edminuano.com.br)

Alexandra Testoni  
Liane Bezerra

**GERENTE DE CIRCULAÇÃO:** Marina Faragó  
[marina@edminuano.com.br](mailto:marina@edminuano.com.br)

### EDITORIAL:

Amanda S.Barros e Vera Lúcia P. Moraes

**PONTOS DE VENDAS:** Ismael Bernardino Seixas Jr, Joel Vicente Festa e Tatiane dos Santos Chaves.

**COORDENAÇÃO DE VENDAS:**  
Carlos Altieres Maciel Macêdo  
[vendas@edminuano.com.br](mailto:vendas@edminuano.com.br)  
Alexandra Eleutério  
Bruna Ap. Carnavaro

**APOIO:** Alexandre Baccharini, Daniela Lima Santos, José Moura, Manoel Rosa Pereira, Ricardo Ribeiro, Ronaldo Gomes da Silva e Sabino José dos Santos.

### DEPÓSITO E LOGÍSTICA:

Ednaldo Saturnino, Edmilson da Silva, Erison Antenor da Silva, José Mello, José Paulo da Silva e Magadiel Aranha Silva.

**ATENDIMENTO AO CLIENTE:** Andreza de Oliveira Pereira, Bruno Rocha e Rosangela Caprioli  
Tel: (0XX11) 3437-7676  
[atendimento@edminuano.com.br](mailto:atendimento@edminuano.com.br)

### Produção:

Studio Bird

### IMPRESSÃO E ACABAMENTO:

Gráfica PROL

### DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA BANCAS DE TODO BRASIL:

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.  
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.  
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.  
Tel.: (0xx11) 2195-3200  
(0xx21) 2195-3200

### OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

O estúdio (Bird) que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	4
PERSONAGENS DO RE 1 .....	6
ITENS RE 1 .....	8
DETONADO RE 1 - JILL .....	10
DETONADO RE 1 - CHRIS .....	20



# Resident Evil

*Tudo começou quando, alguns anos atrás, a Capcom decidiu tentar algo que poucas vezes se viu antes: um game de terror que era diretamente ligada com os filmes de terror linha "B",*

## Por onde Resident Evil passou?

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

Hoje em dia, muitos ainda não conseguiram esquecer as noites mal-dormidas por causa do jogo. Não que isso fosse algo ruim - na verdade, é o lado masoquista de todos os jogadores vindo à tona,

mesclado com a coragem e a curiosidade de ver o que lhes aguardava no final do game.

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

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

Resident Evil também ganhou

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

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

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



# ant Evil

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

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

## Onde isso tudo vai dar?

Mas o sucesso não se limita ao vídeo game. Há itens relacionados à marca Resident Evil à venda, principalmente em lojas virtuais na internet. Como bonecos dos personagens, pôsteres, bonés... Tudo para satisfazer a necessidade

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

E, mesmo com sete anos de estrada, Resident Evil não perdeu o fôlego. Novos projetos estão aparecendo, como a quarta versão do jogo, que está chegando para o Gamecube e, para o Playstation 2. A Capcom está preparando Resident Evil Outbreak, uma versão para internet, em que até quatro pessoas

poderão tentar sair vivos de Raccoon City dominada pelo T-virus. Quem pensa que o PS2 está fadado a ter somente jogos de tiro baseados na história de RE, está redondamente enganado.

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



# RE01 - PERSONAGENS



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

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



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

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

**Nome: Barry Burton**

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



**Nome: Rebecca Chambers**

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

**Nome: Albert Wesker**

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



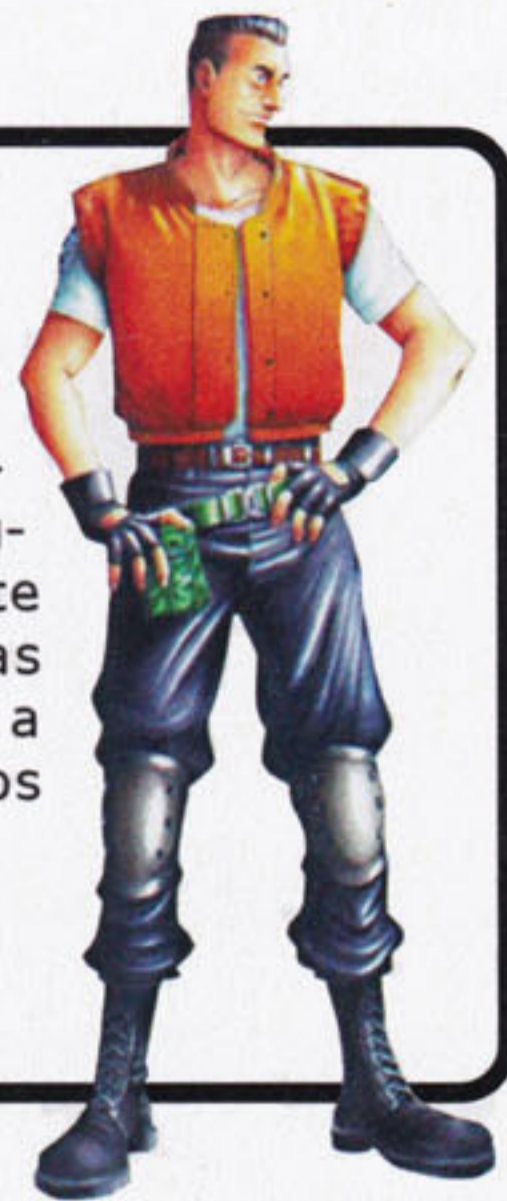


**Nome: Enrico Marini**

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

**Nome: Richard Aiken**

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



**Nome: Forest Speyer**

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



**Nome: Kenneth J. Sullivan**

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



**Nome: Joseph Frost**

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



**Nome: Brad Vickers**

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



# RE 01 - INTENS



## Itens comuns a todos os jogos:



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



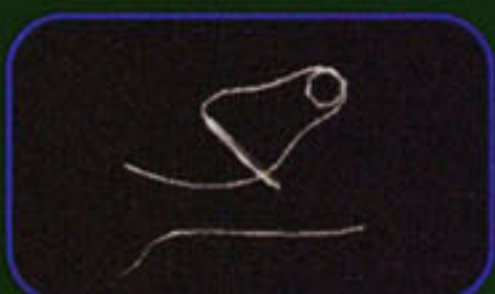
**Erva verde** – Recupera 25% da energia



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

## Armas do Resident Evil 1





## Itens do Resident Evil 1



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



## Cenário Jill

Por Rafael Silva

### A sala de jantar

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

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

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



Volte até o final do corredor e use o Lockpick para abrir a porta roxa à esquerda de Jill. Passe pelo piano e empurre a estante para a esquerda. Pegue a partitura musical e coloque no piano. Jill tocará uma música que fará com que uma passagem se abra. Não siga pela passagem (ainda).

Volte para o saguão principal e pegue o Ink Ribbon na mesinha próxima à escada. Aproveite para salvar o jogo. Entre na porta azul na parte direita do saguão.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Entre na porta cinza, ao lado da porta



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





o Chemical. Salve o jogo e suba as escadas fora da sala.

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

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



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

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

Avance pelo corredor estreito até



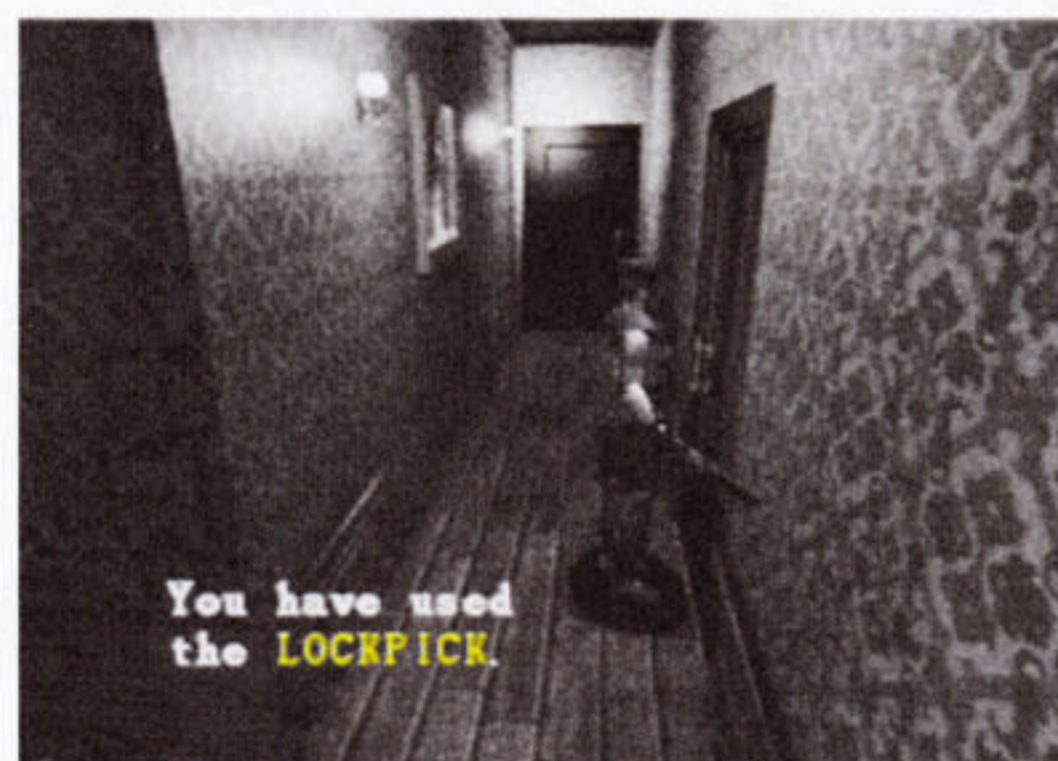
alcançar uma escada. Elimine os dois zumbis que estão ali. Desça e seja rápido para entrar na porta ao final da escada. Assim os zumbis que estão lá nem conseguirão chegar perto.

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

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

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

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



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

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

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

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

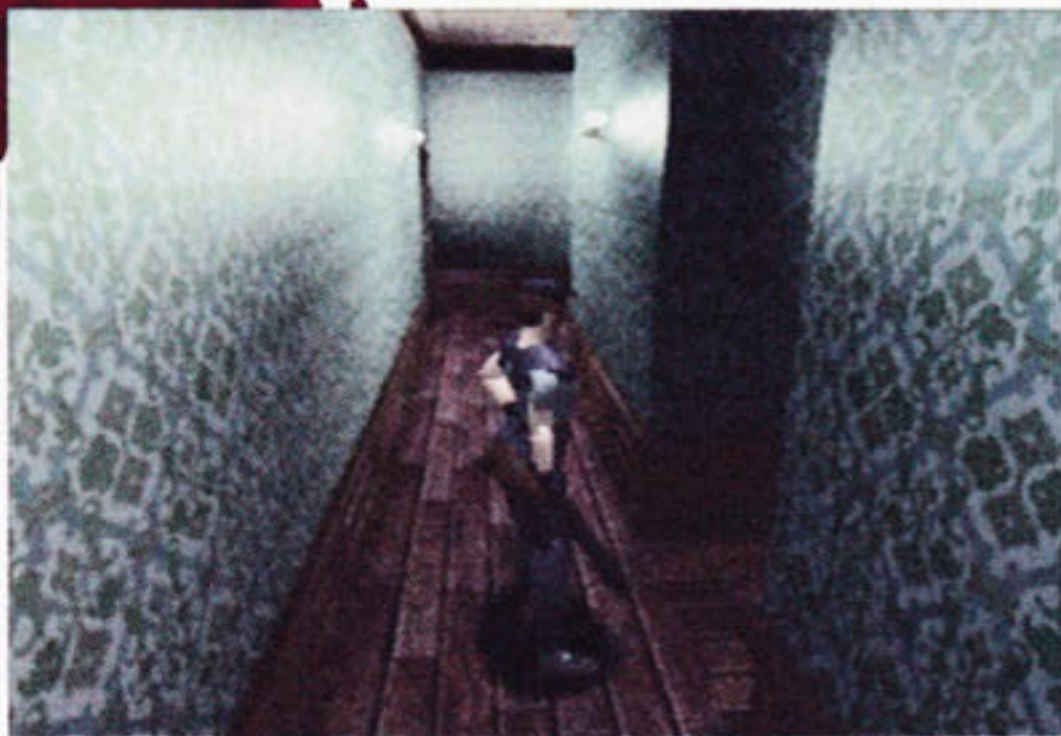
Ao invés de entrar na porta, siga em frente até o fim do corredor verde. Atravesse a porta e você sairá naquele corredor onde encontrou o corpo de Kenneth no início do game. Entre na porta que leva até a sala de jantar e pegue a Blue Jewel que está em meio aos cacos da estátua que você derrubou anteriormente.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

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

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



# RE 01 - DETONADO



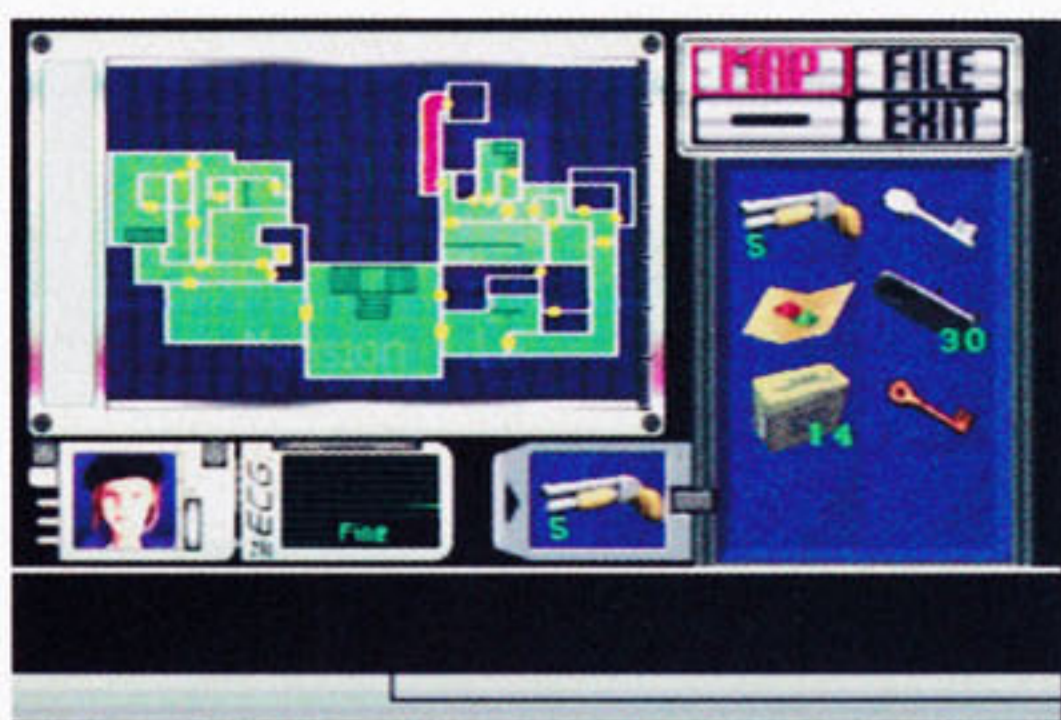
Volte para a sala de jantar e coloque o Gold Emblem sobre a lareira. O relógio finalmente irá parar com seu tic-tac irritante, revelando mais uma chave. Examine a chave e ela se tornará a Shield Key. Agora volte para o saguão principal, onde o game começou.

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

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

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

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



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

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

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

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

## CHEFE 01 COBRA GIGANTE

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

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

Após mais ou menos seis disparos a "cobrinha" desiste e foge pelo buraco de onde ela veio. Vá até lá e pegue a Moon



Crest, o emblema que faltava para resolver o quebra-cabeça do poema. Pegue também a munição para Shotgun que está em cima do barril e saia

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

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

## FORA DA MANSÃO

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

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



combinações cinza. Avance pelo corredor a esquerda de Jill.

No final do corredor há um elevador, mas você não poderá utilizá-lo ainda. Pegue o mapa do jardim que está na parede e volte. Saia agora pelo portão de ferro do jardim.

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



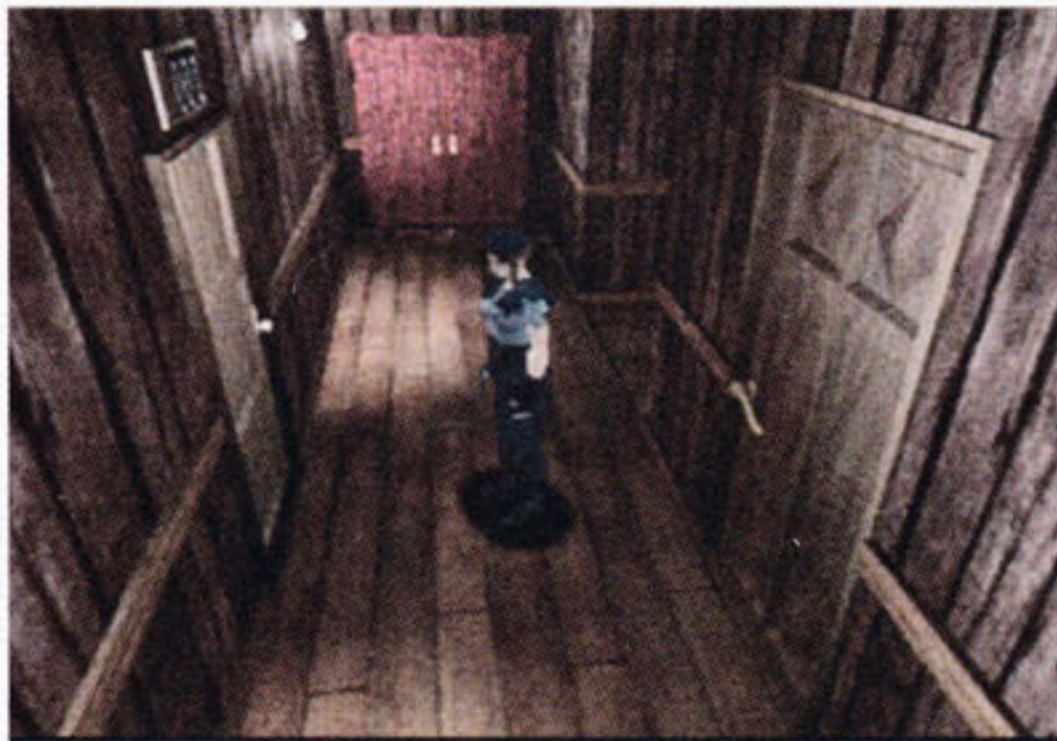
Atravesse a ponte que surgiu e suba pela escada no outro lado. Assim que subir comece a correr, pois pequenas cobras começarão a cair das árvores em volta. Corra até um elevador e desça.

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

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

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

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



para impedir que as raízes na parede ataquem Jill.

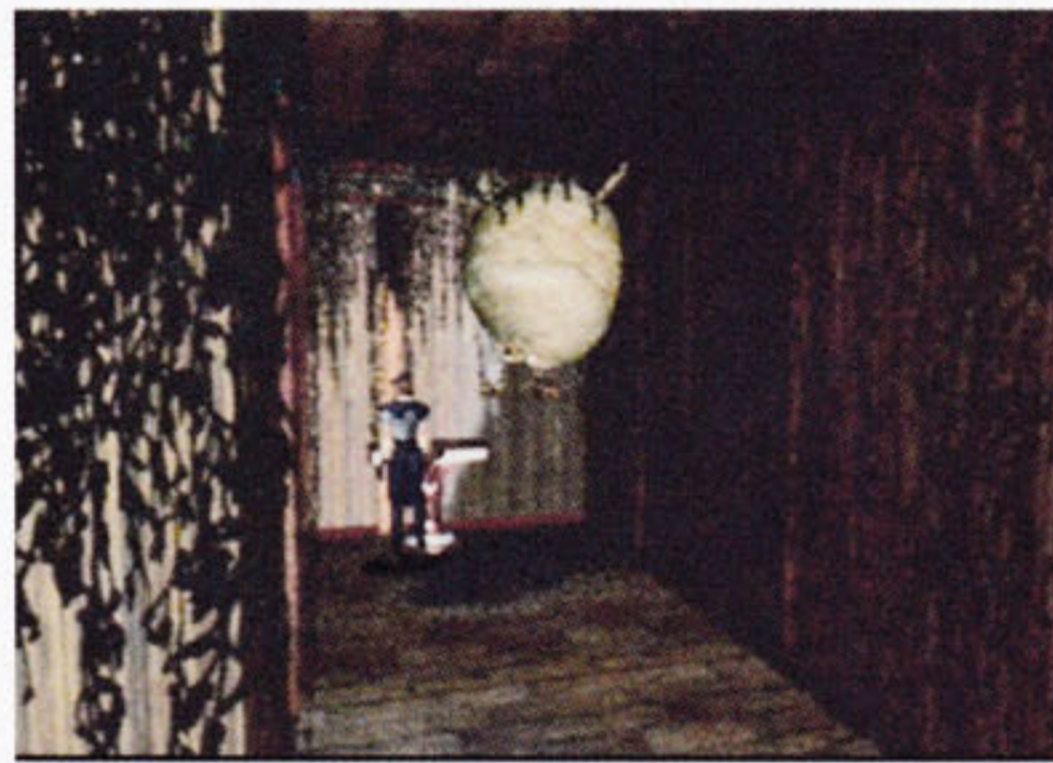
Volte e entre na porta que tem a marcação 001 sobre ela.

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

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

Entre na porta que fica logo em frente a porta com o número 001. Pegue o F. Aid Spray e os Explosive Rounds que estão na estante e organize seu inventário. Mantenha com você: Shotgun, Shotgun Shell, Bazooka, Explosive Rounds, C. Room Key e o Red Book. Salve seu progresso e saia.

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



Continue pelo corredor até chegar a porta com o número 002 sobre ela. Antes de entrar empurre a estátua a esquerda de Jill e pegue as ervas que estão no chão. Abra a porta usando a Dormitory Key e jogue-a fora. Dentro do aposento pegue o Dormitory Map na parede e abra a gaveta da mesinha ao lado para pegar munição para a Shotgun.

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

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

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

Empurre as caixas que estão no corredor até formar uma ponte

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

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

Puxe a alavanca ao lado da luz piscando para drenar a água da sala anterior, isso dá um jeito naqueles atuns superdesenvolvidos. Aperte o botão ao lado da porta para destravar a porta ao lado. Volte para a sala que estava inundada e entre na porta ao lado.



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

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

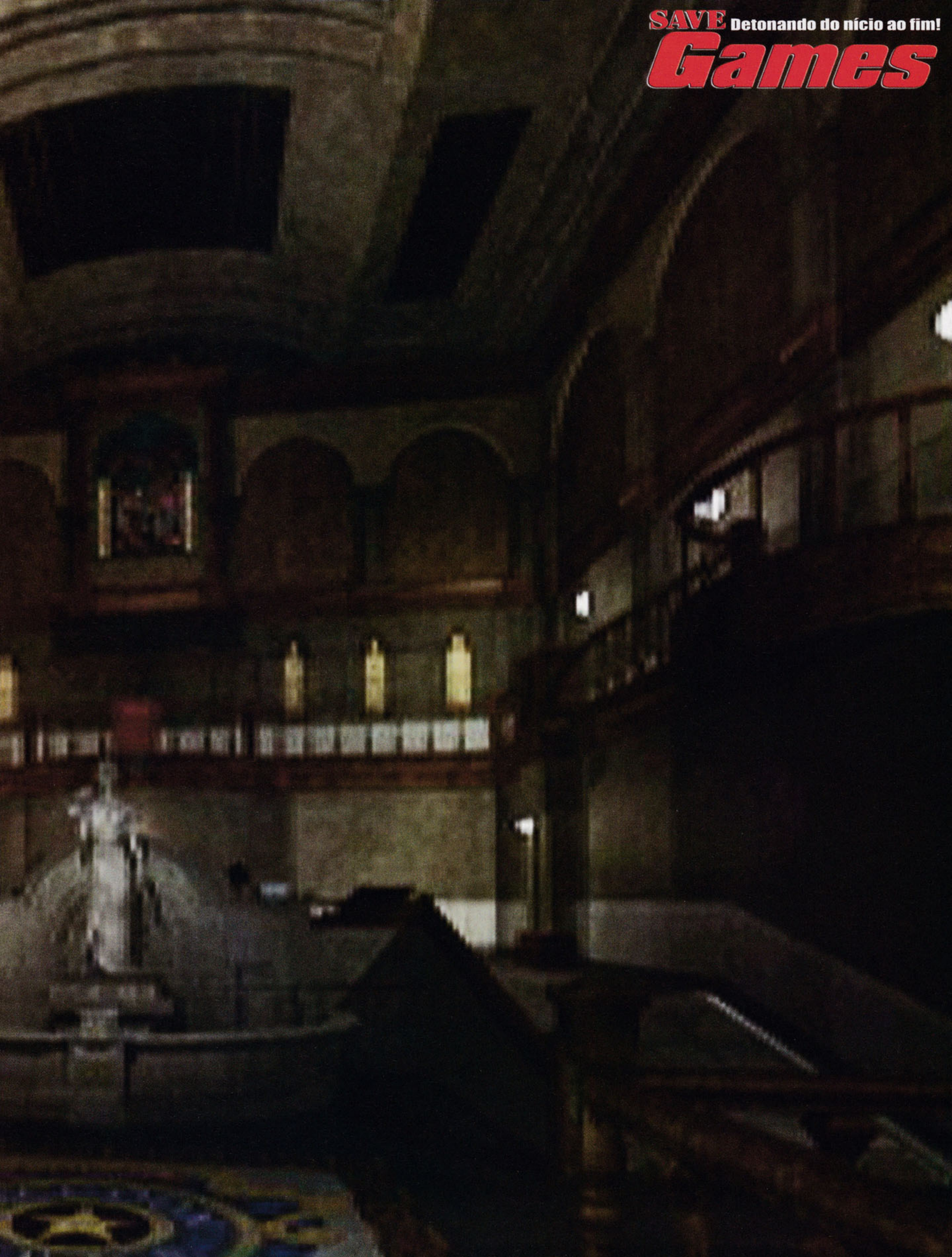
Continue dentro do quarto, abra a escrivaninha e pegue a Ink Ribbon. Note que na estante quase todos os livros são vermelhos com exceção de um, que é branco. Pegue o White Book, ele contém o V-Jolt Report. Este arquivo explica que um certo tipo de produto químico, chamado de UMB 16, pode destruir rapidamente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

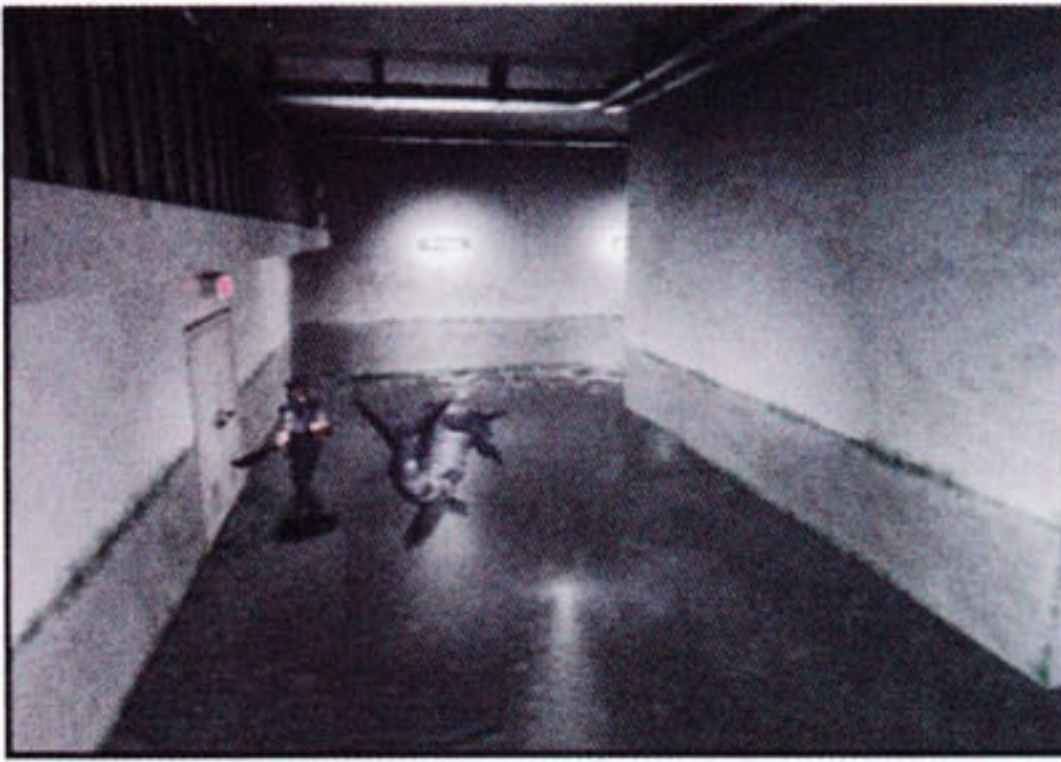
Agora há um livro faltando na estante, coloque o Red Book que está com você para abrir uma passagem secreta.

**SAVE** Detonando do início ao fim!  
**Games**



**SAVE** Detonando do início ao fim!  
**Games**





## CHEFE 02 PLANT 42

Hora da jardinagem!

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

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



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

Continue em frente e vá até o Save Room próximo a estátua que você

empurrou sobre o buraco no chão. Salve seu progresso e então arrume seu inventário de itens. Jill precisará de artilharia pesada agora, portanto mantenha com você: Bazooka, Acid Rounds, Helmet Key e um item de cura.

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

## DE VOLTA À MANSÃO

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



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

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

Hunter sem medo dele alcançá-lo. Quando acabar com ele suba e agora vá para a direita, ali há outro Hunter. Assim que ele avistá-lo corra de volta



para a escada e repita a operação.

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

Elimine os três zumbis que virão para cima de você e então pegue as seis ervas que eles estão guardando. Crie duas misturas cinza com as ervas e saia.

Volte para o Save Room perto das escadas e organize seu inventário da seguinte maneira: Shotgun, Shotgun Shells, Helmet Key e um ou dois itens de cura. Se achar necessário leve também a Bazooka para a batalha contra o próximo chefe.

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

## CHEFE 03 COBRA GIGANTE

Assim que você mexer no piano a Cobra Gigante aparecerá para um segundo round, e agora é hora de dar







cabo dela de uma vez por todas. Após sua primeira investida ataque-a com a Shotgun e então corra. O segredo está em sempre manter a distância para evitar que ela consiga picar Jill. Usar a Bazooka pode ser uma opção, mas é meio difícil acertar a cobra a distância.

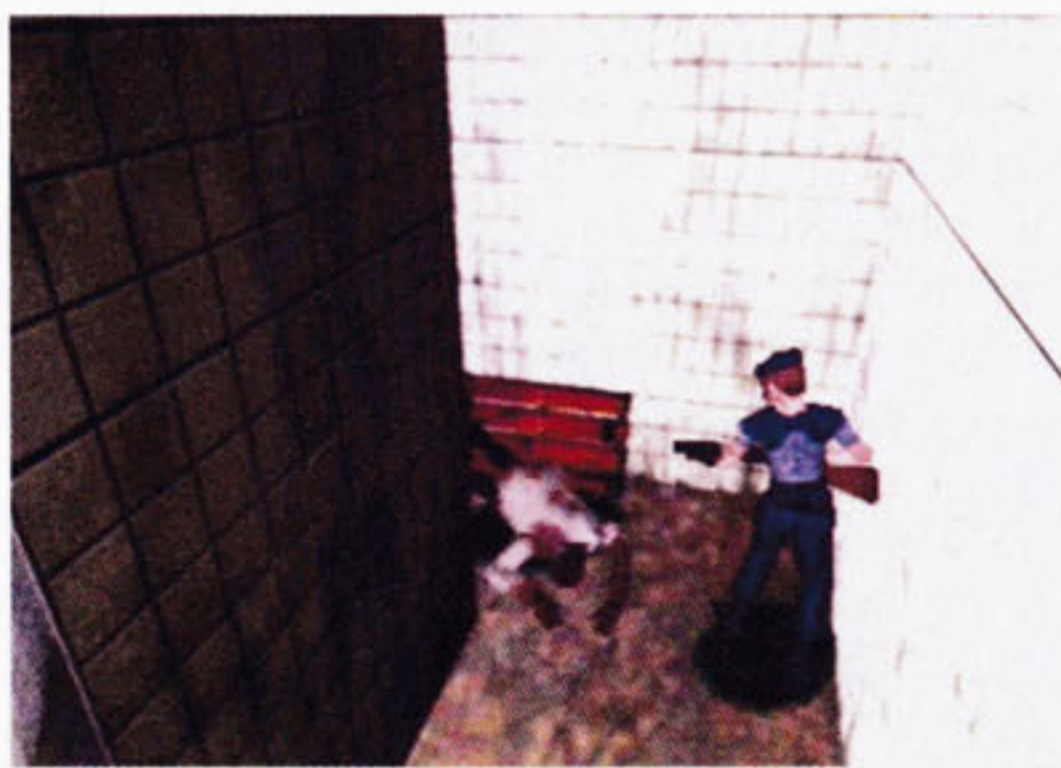
Ao vencê-la dê uma olhada no buraco para que Barry apareça.

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

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

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

Ao entrar na cozinha vire a direita e



elimine o zumbi que está no chão. Ao passar por ele você avistará um elevador. Desça.

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

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

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

Lá em cima vá até a parte onde usamos a Square Crank para abaixar o nível da água e então utilize-a novamente, só que desta vez para elevar o nível da água.

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

## AS CAVERNAS

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

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

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

Volte até o local onde você encontrou



Barry no início desta parte da aventura e saia pela porta. Tome cuidado, pois existem três Hunters no caminho.

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

Examine a grande rocha no fim do corredor, ao voltar, de alguma maneira inexplicável, a rocha se soltará e começará a rolar em direção a Jill. Corra em direção a porta por onde você entrou para não virar patê.

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

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

## CHEFE 04 ARANHA GIGANTE

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



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

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

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

# RE01 - DETONADO



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



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

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

## O LABORATÓRIO SECRETO

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

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

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

sala com a luz vermelha entre na porta a esquerda.

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

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

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



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

No topo das escadas vá pelo corredor



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

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

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

Seria coincidência? Ou Wesker realmente trabalha para a Umbrella?

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



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

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

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



minal. Acesse o terminal para restaurar a energia do elevador. Agora volte por todo o caminho até o corredor onde estava a inscrição "Power House" no chão. Entre na porta a direita de Jill para mais um Save Room, pegue o Flame Round na estante e a Green Herb próxima a cama. Agora é hora de usar a artilharia pesada, organize seu inventário assim: Bazooka, Explosive Rounds, Flame Rounds, Acid Rounds e três itens de cura. Salve e saia de volta até o corredor.

Continue em frente até encontrar o tal elevador, acione o botão e Barry aparecerá para descer junto com Jill. Ao chegar lá embaixo o traidor é revelado, e é Albert Wesker! E para piorar a situação Barry está do lado dele!

O safado do Wesker está chantageando o pobre Barry, mantendo sua família como refém em troca de ajuda. Quando Wesker manda Barry sair ele revela que toda a história de seqüestro é um engodo apenas para fazer Barry cooperar. Quando o vilão começa a escoltar Jill, Barry volta e dá uma coronhada, nocauteando Wesker. Os dois entram no laboratório e encontram Tyrant fluando em um tanque.

Barry tenta desligar a máquina que está ligada ao monstro, mas o espertalhão



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

### CHEFE 05 TYRANT



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

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

Após alguns disparos ele vai cair. Fácil demais para alguém chamado Tyrant não? Vá até Barry e ajude-o a se levantar, então saia do laboratório. Wesker sumiu e o alarme da instalação foi ativado, avisando que tudo irá pelos ares. Nossos heróis tomam novamente o elevador até o andar de cima. Saia pela porta que está no lado oposta ao último Save Room em que estivemos.

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

Lá em cima detone os três zumbis e então entre na porta a direita da escada. Guarde todas as suas armas no baú e fique com quantos itens de cura você puder carregar, de forma que sobre apenas um único espaço livre em seu inventário. Isso mesmo, não levaremos nenhuma arma para enfrentar o último chefe desta aventura!

Suba as escadas e entre na porta dupla. Avance com Barry pelo corredor até encontrar uma bateria jogada no chão, coloque a bateria no buraco da parede e suba pelo elevador. Uma contagem regressiva se iniciará avisando que fal-



tam apenas três minutos antes da explosão.

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

### CHEFE 06 TYRANT - A REVANCHE

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

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



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

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

**FIM**





## Cenário Chris

Por Rafael Silva

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

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

Aqui é onde a aventura começa.



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



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

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

Vá para a esquerda e passe pela porta dupla. Mate o zumbi que se aproxima pela direita de Chris usando a Beretta, em seguida equipe a faca e vá até a estátua. Espere até que o



zumbi fique enroscado na estátua e mate-o sem gastar uma bala.

Empurre a estátua pelo buraco no parapeito e saia pela porta no outro lado. Avance pelo corredor até encontrar



três zumbis perto da escada, acabe com eles e então desça.

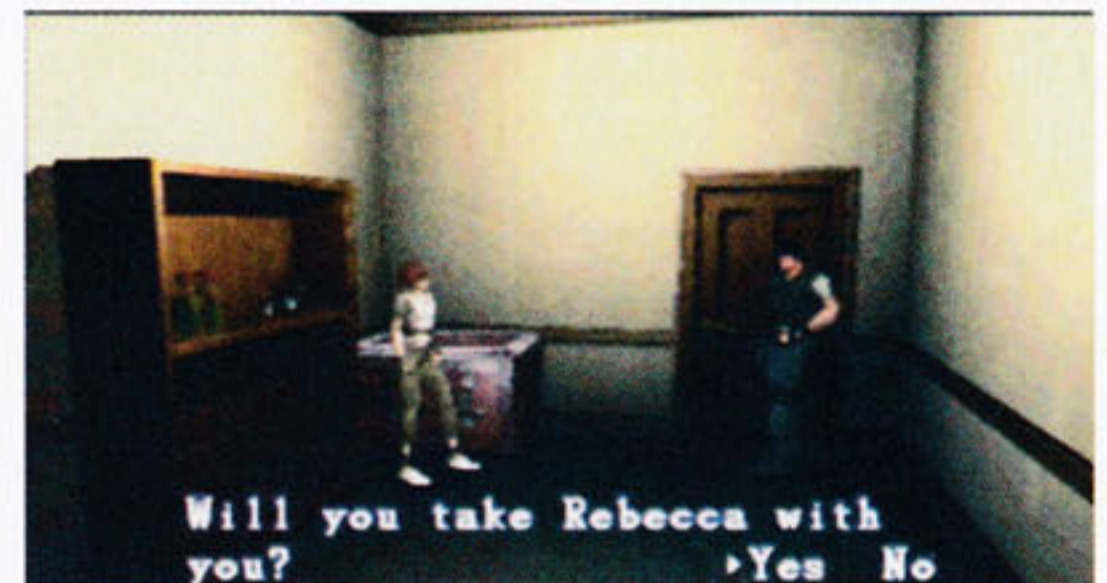
Lá embaixo entre rapidamente na porta ao lado da escada, se você for rá-



pido o bastante os zumbis que estão ali nem notarão sua presença.

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

Converse com ela e então pegue a Sword Key que está sobre a cama. Vá até o baú e organize seu inventário da



seguinte maneira: Beretta, Munição e Sword Key.

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

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

No corredor verde ignore o primeiro zumbi e corra para a direita, passe correndo pelo segundo zumbi e só en-



tão se vire para atirar, assim você não ficará preso entre os dois inimigos. Quando ele morrer use a Sword Key e entre na porta na lateral direita do corredor.

Pegue a munição que está em cima da cama e examine a escrivaninha. Um zumbi sairá do armário atrás de



você, corra para trás da cama e de lá acabe com ele. Você encontrará o diário do caseiro na escrivaninha. O diário conta histórias sobre um acidente que ocorreu em algum laboratório da mansão. Talvez seja este o motivo de existirem tantos monstros e zumbis neste casarão. Mas onde fica esse la-



boratório? O que terá acontecido com o caseiro? As respostas virão, examine o armário para pegar munição para a Shotgun e saia do quarto.

Vá pelo corredor a direita de Chris e entre na porta preta. Estamos novamente no corredor que encontramos o primeiro zumbi. Vá na direção oposta e use a Sword Key para entrar na porta vermelha logo ao lado das portas duplas no fim do corredor. Dê a volta pelo piano até encontrar uma estantes de livros, empurre o armário e pegue a partitura que está ali. Infelizmente Chris não sabe bulhufas de música, mas Rebecca sur-



ge para ajudar. Rebecca tenta tocar a Moonlight Sonata mas infelizmente ela não é tão boa pianista quanto pensava. Deixe-a treinando e saia.

Volte até a sala de jantar e pegue a Blue Jewel que está no meio dos cacos da estátua que derrubamos anteriormente. Volte para o corredor onde



encontramos o corpo de Kenneth e entre na primeira porta a esquerda de Chris. No corredor verde avance até encontrar uma bifurcação à direita, entre na porta que está ali.

Coloque a Blue Jewel na estátua do tigre e pegue a Wind Crest. Em seguida, volte para o saguão principal onde o jogo começou e passe pela porta dupla azul do outro lado.



Empurre a escada até a estátua e suba para pegar o mapa da mansão que está dentro do jarro. Agora abra a porta ao lado da cortina usando a Sword Key e então jogue-a fora.

Avance pelo corredor, uma pequena surpresa o aguarda, atravesse este corredor o mais depressa possível e entre na porta no final. Pegue a Green Herb que está no canto e ignore a porta de metal,



continue pelo corredor e entre na primeira porta que aparecer. Tire a rolha da banheira e pegue a Small Key quando ela se esva-ziar, agora saia do banheiro.





SAVE Detonando do início ao fim!

# Games

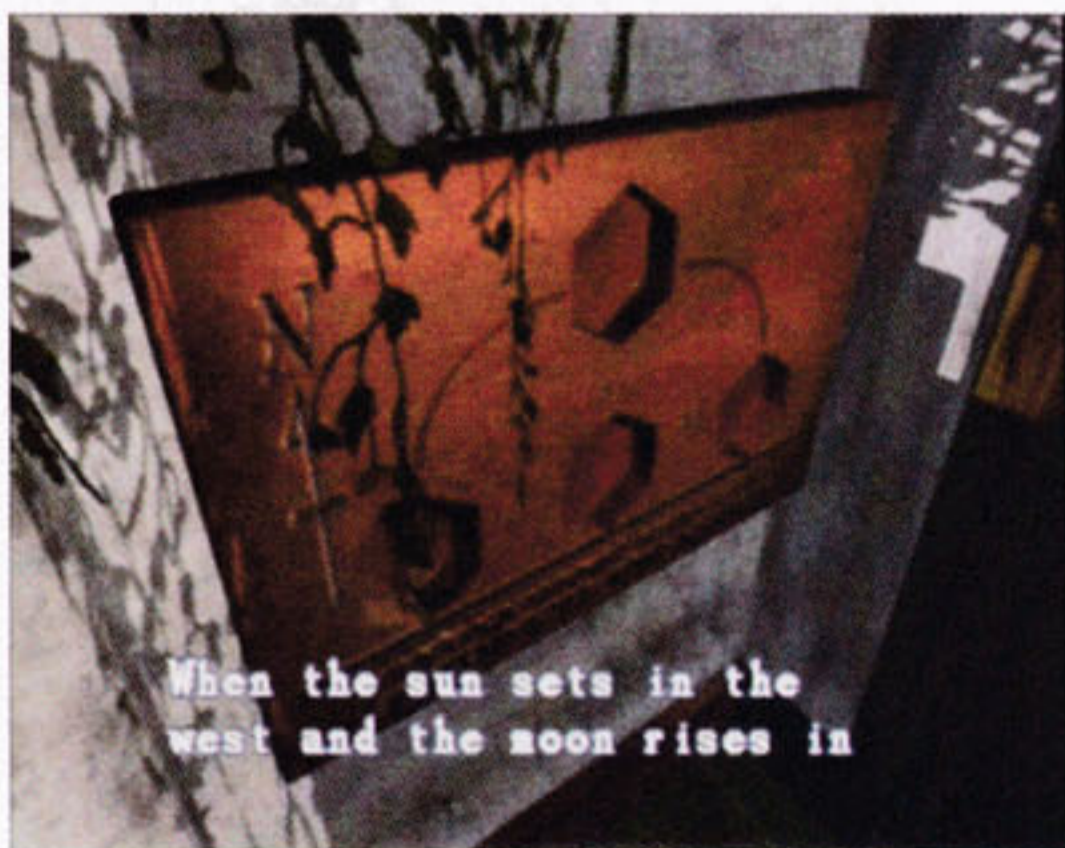


# RE01 - DETONADO

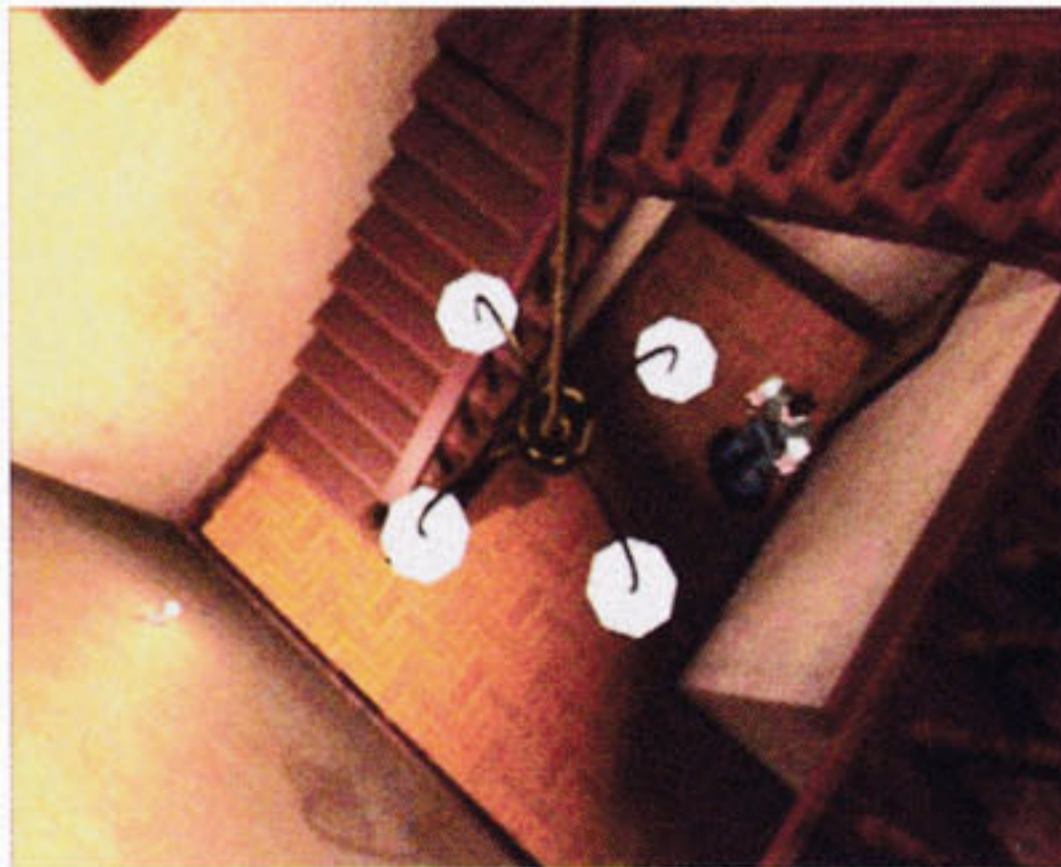


No corredor escuro abra a porta cinza que fica perto da porta dupla por onde você entrou. Acabe com o zumbi que está próximo a escada e pegue a Green Herb que está no chão. A porta leva a um Save Room, pegue o Chemical que está no chão e organize seus itens da seguinte forma: Beretta, munição, Emblem,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

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



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



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



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

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

Organize seu inventário no baú, fi-



que com: Handgun e sua munição. Volte para a sala da fonte d'água e pegue as Herbs que estão lá, crie duas misturas Vermelha+Verde e volte para guardá-las dentro do baú. Reorganize seus itens e fique com: Handgun, munição, Broken Shotgun, Armor Key. Saia e suba as escadas, dê a volta na escada e saia pela porta que leva até



a parte superior da sala de jantar, continue até a parte superior do saguão principal e entre na porta que fica a direita.

Pegue a Small Key que está na janela e saia pela porta no final do corredor. Ande pela varanda até encontrar um corpo no chão. Este é Forest Speyer, mais um membro do esquadrão Bravo que se deu mal. Pegue a munição que está com ele e então saia correndo, pois os corvos irão atacá-lo.

Volte e desça até o primeiro andar do saguão principal, use a Armor Key para abrir a porta do lado esquerdo da porta dupla azul. Passe pela escultura e pegue a munição na penteadeira, vá para trás da estante e mate o zumbi, em seguida avance até a mesinha e pegue a Shotgun Shells. Volte para o saguão principal e entre na porta dupla azul, atravesse o corredor dos cachorros e então entre no próximo aposento. Avance pelo corredor e



entre na porta a esquerda de Chris quando chegar ao final. Atravesse a sala vazia e pegue a Shotgun na parede da outra





sala, coloque a Broken Shotgun no lugar desta para desativar a armadilha.

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

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

No corredor vermelho vá para a esquerda de Chris e entre na porta du-



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

### CHEFE 01 COBRA GIGANTE



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

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

Ao sair, Chris desmaia devido ao veneno da cobra e Rebecca deve encontrar o antídoto (SERUM). Cheque o mapa para ver o ponto piscando, é pra lá que ela deve ir. Ao chegar no local indicado pegue o SERUM na estante e volte para entregar o antídoto a Chris.

Saia para o corredor vermelho e siga para a direita de Chris, passe pela porta azul dupla entre na primeira porta a direita de Chris. Desça as escada e entre no Save Room onde pegamos o Chemical anteriormente. Organize seu inventário da seguinte forma: Beretta, munição, Moon Crest e Sun Crest.

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



## FORA DA MANSÃO

### O jardim

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



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



# RE01 - DETONADO



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

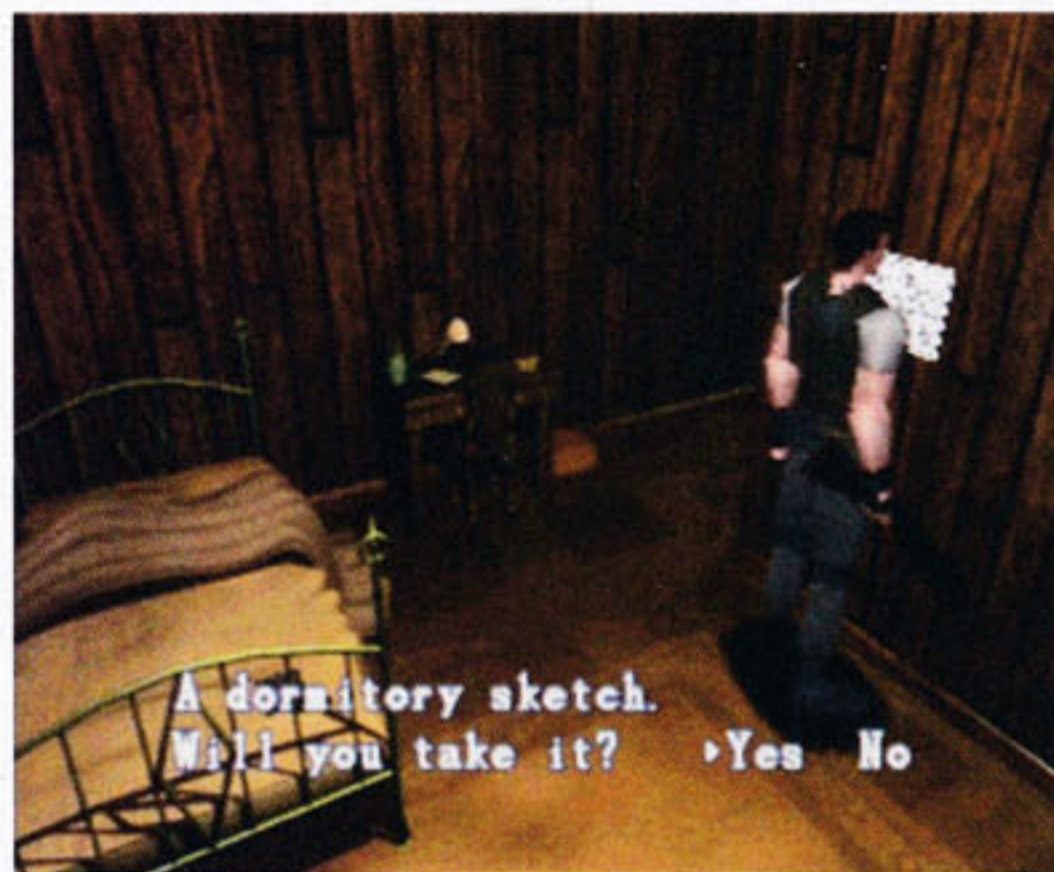


Passa porta ao lado da porta por onde você entrou. Tire a tampa da banheira e pegue a C. Room Key, volte para o corredor da estátua. Passe pela estátua e entre na porta no final do corredor. Continue avançando e entre na primeira porta que você encontrar. Avance para a diagonal esquerda em direção ao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

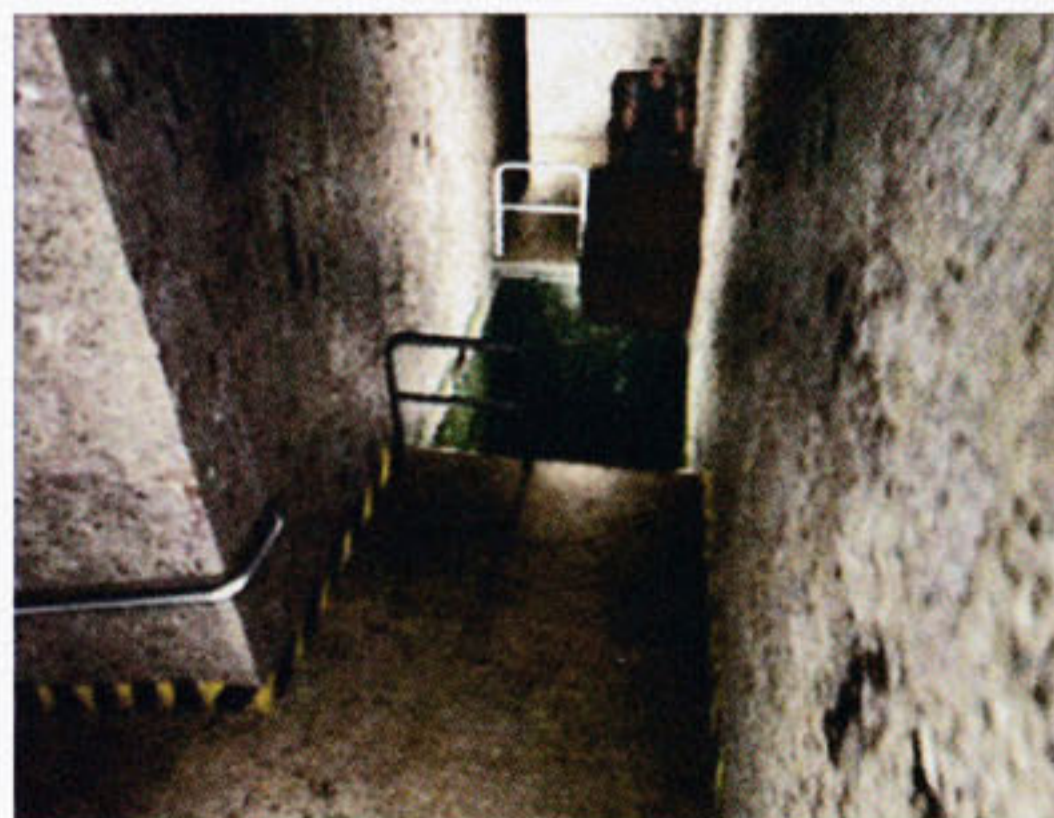


Continue pelo corredor até chegar a porta com o número 002 sobre ela. Antes de entrar empurre a estátua a esquerda de Jill, pegue as três ervas que estão no chão

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



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



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

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



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

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

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





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



Agora vamos criar o V-Jolt:

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

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



## CHEFE 02 PLANT 42

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

Este é um chefe fácil, basta de oito a dez disparos da Shotgun para acabar com a planta.



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

Com tudo pronto volte por todo o caminho feito até aqui de volta a mansão, as coisas vão começar a esquentar.

## DE VOLTA À MANSÃO

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

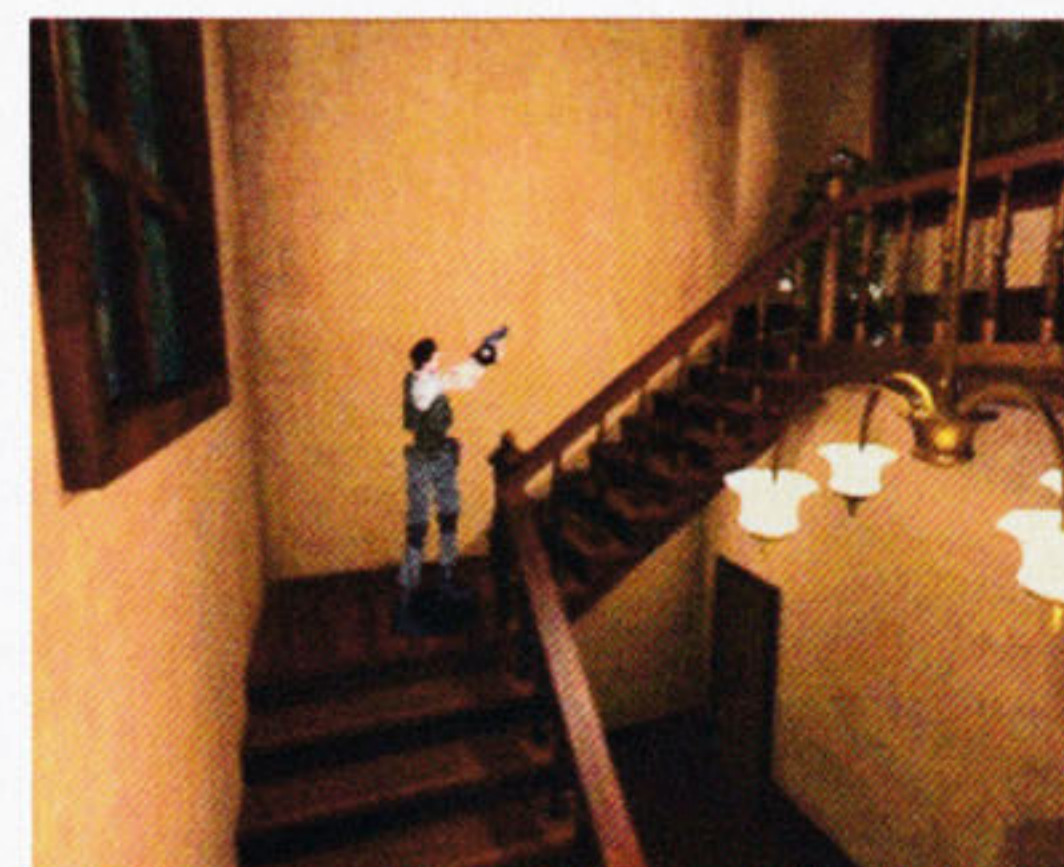
do que os zumbis. Acabe com este primeiro Hunter então use a Helmet Key para abrir a única porta nesta área que ainda está trancada.

Acenda o abajur sobre a mesa e apro-



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

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



**SAVE** Detonando do início ao fim!

# ***Games***



**SAVE** Detonando do início ao fim!

**Games**



# REO1 - DETONADO



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



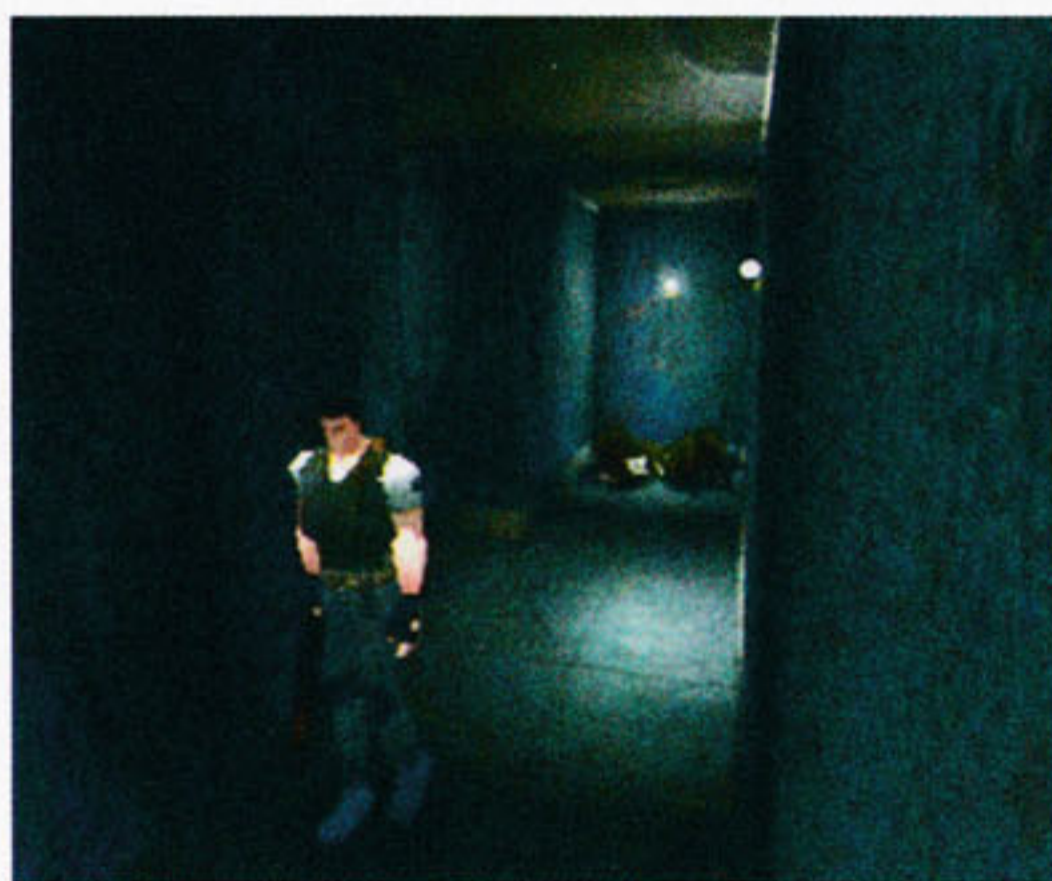
Organize seu inventário da seguinte forma: Shotgun, Shotgun Shells, Helmet Key e um ou dois itens de cura. Suba as escadas e vá para a esquerda pelo corredor até uma porta azul no final. Entre e use a Helmet Key para abrir a porta vermelha. Cheque o piano para iniciar a batalha com o chefe.

## CHEFE 03 COBRA GIGANTE

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



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



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

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

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

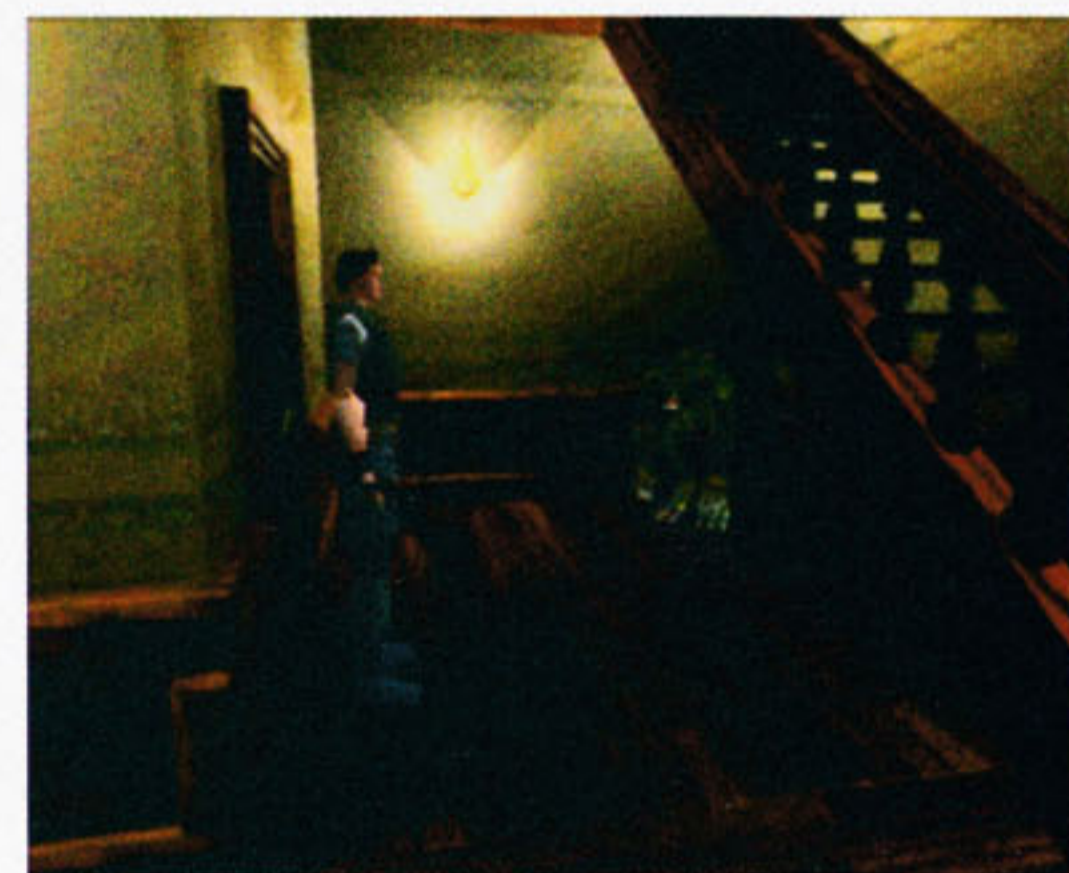
Suba e entre na porta dupla logo após



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

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

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



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

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

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

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



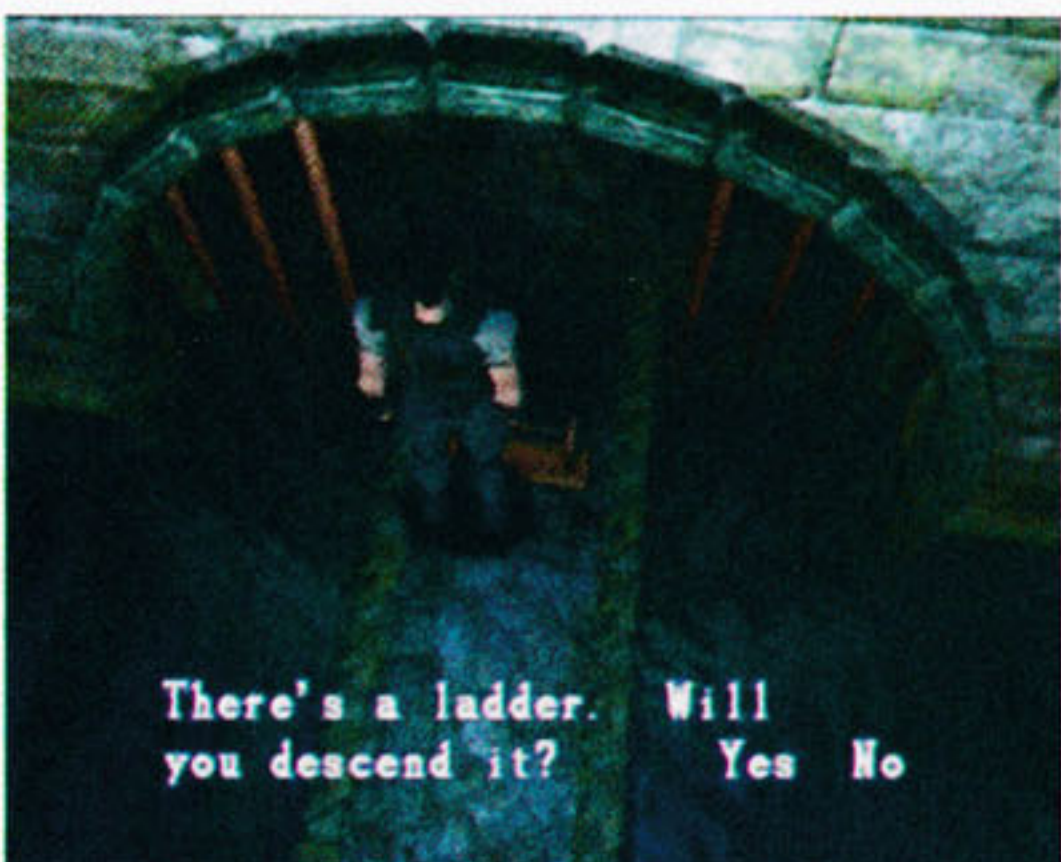
Desça as escadas, quando chegar lá embaixo desvie novamente dos Hunters e volte para o corredor ver-



de. Vá para à direita de Chris e vire na primeira bifurcação à esquerda.

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

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



## AS CAVERNAS

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

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

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

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



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

Volte para o local onde a pedra estava para pegar os Magnum Rounds que estão ali, mas cuidado porque um

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

## CHEFE 04 ARANHA GIGANTE

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

Use o Flamethrower para queimar a teia que está bloqueando a porta, mas,



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

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

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

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

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

# RE01 - DETONADO



Você pisa sobre o quadrado. Ora, a solução é simples, mova a estátua até que ela fique na mesma direção que o quadrado, use a Hex Crank no mecanismo da parede para que ela empurre a escultura. Use a Hex Crank novamente para retrair a parede, agora você pode empurrá-la até o quadrado mais claro. Pegue o Doom Book II no compartimento e saia. Volte pelo corredor e continue em frente quando passar pela porta vermelha. Pegue o elevador e suba.



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



vros vão se abrir revelando a Wolf Medal e a Eagle Medal. Coloque as medalhas nos orifícios correspondentes nas laterais da fonte. A água baixará revelando outra passagem, mas antes de entrar pegue todas as Green Herbs e Blue Herbs que puder carregar.

## O LABORATÓRIO SECRETO

Bom, parece que todos os perigos e enigmas que passamos até agora existiam com um único propósito: esconder este lugar. Afinal o que um complexo militar está fazendo no subsolo da mansão? É o que vamos descobrir. Após sair do elevador avance até encontrar uma escada. Desça e quando chegar lá embaixo use o baú para organizar seu inventário da seguinte maneira: Shotgun, Shotgun Shells e algum item de cura. Saia pela porta em frente. Elimine os dois zumbis que estão nesta sala e desça as escadas. Quando chegar no fim das escadas um zumbi virá em sua direção, apenas ignore-o e entre na porta logo a direita de Chris. Na sala com a luz vermelha entre na porta a esquerda.



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

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

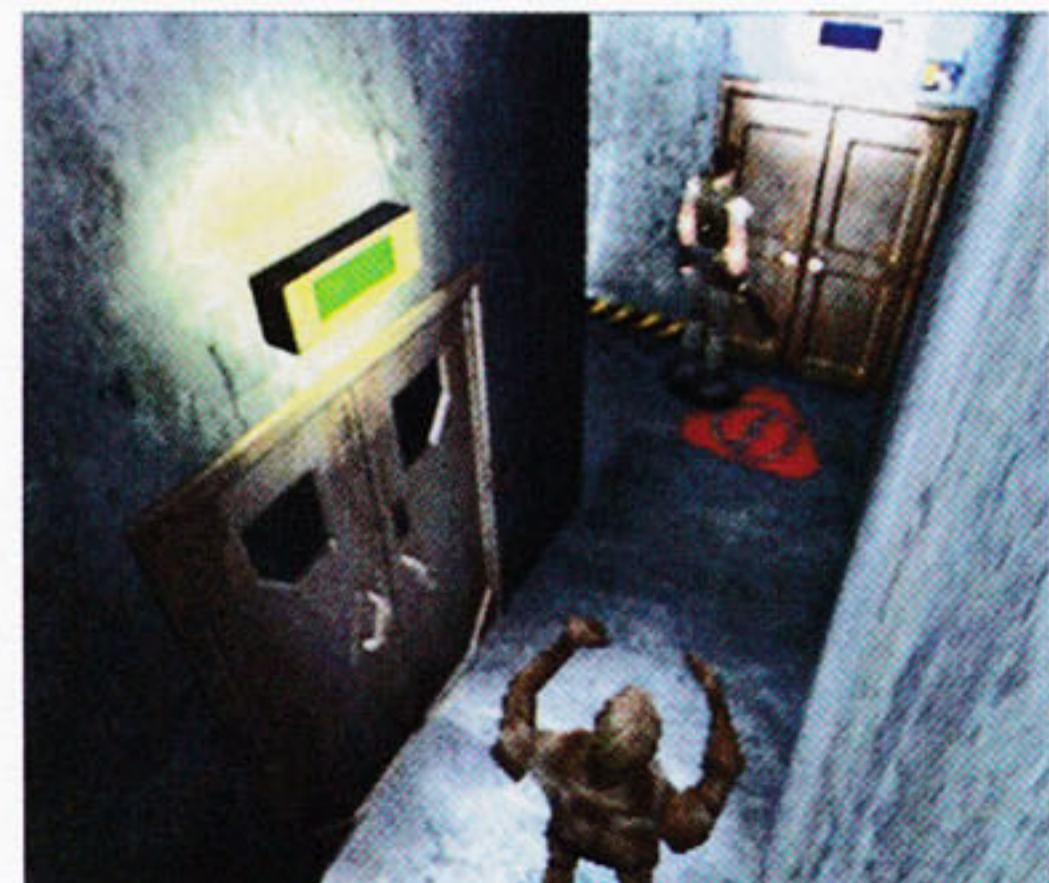
Saia pelas portas duplas por onde você entrou e avance pelo corredor passando a escada até encontrar outra porta dupla a esquerda de Chris.



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

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

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





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



Pegue os Magnum Rounds e o Ink Ribbon que estão na estante e a Green Herb que está no chão e então organize seu inventário no baú da seguinte forma: Colt Python, Magnum Rounds e três itens de cura. Salve e saia de volta até o corredor. Continue em frente até encontrar o tal elevador, acione o botão e Rebecca aparecerá para descer junto com Chris. Ao chegar lá embaixo o traidor é revelado, e é Albert Wesker! Ele revela que planeja trair não apenas o esquadrão S.T.A.R.S., mas também a Umbrella, a própria organização que o contratou. Após isso o maldito ganancioso ainda atira na pobre Rebecca, ele e Chris entram no laboratório e encontram Tyrant flutuando em um tanque. Wesker acaba acordando o monstro e encontra a morte de uma maneira grotesca. Agora cabe a Chris eliminar o monstro.

## CHEFE 05 TYRANT

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

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



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

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

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



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

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

## CHEFE 06 TYRANT - A REVANCHE

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

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



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

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

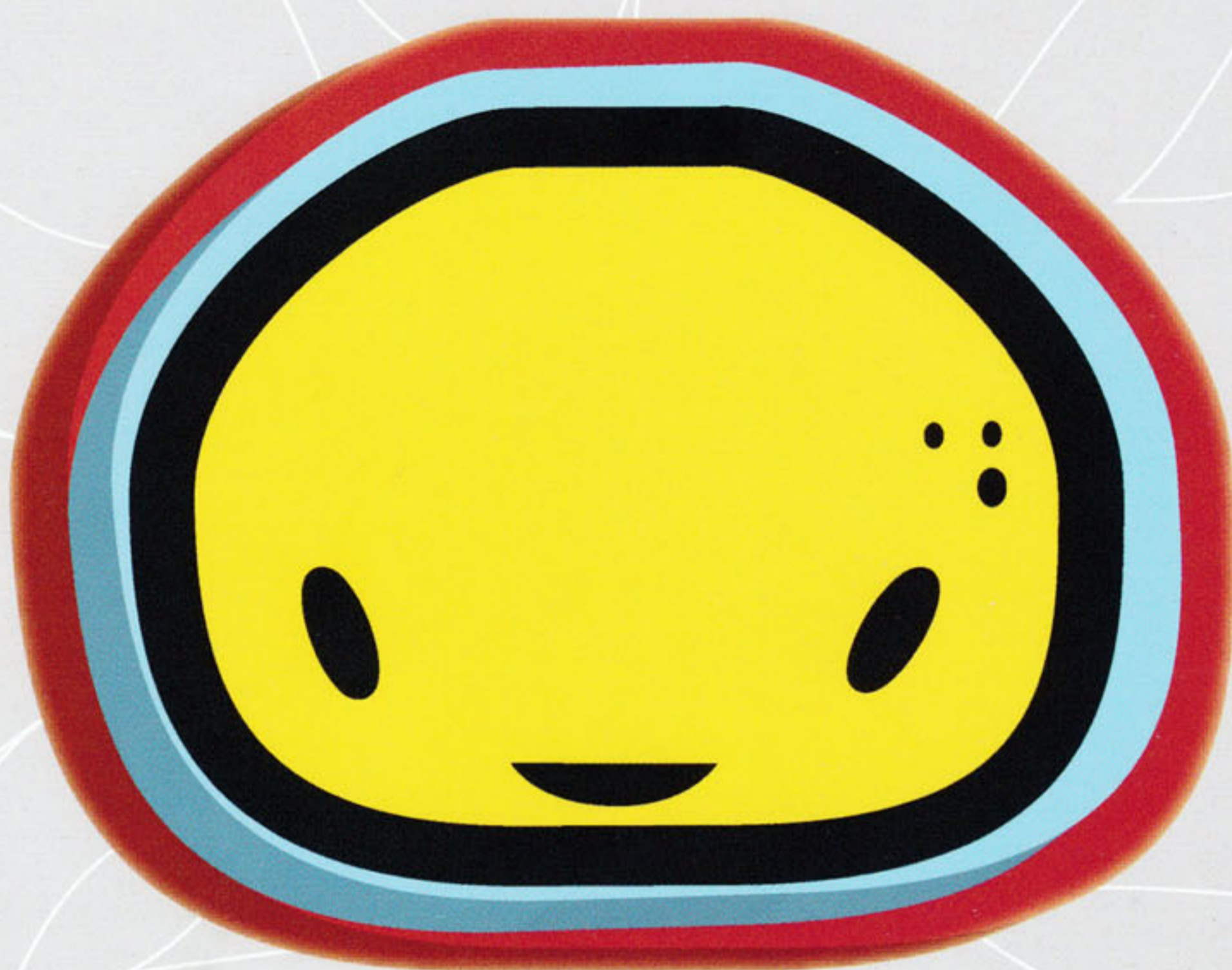
**FIM**

**SAVE** Detonando do início ao fim!  
**Games**



NOKIA MOTOROLA SONY ERICSSON SIEMENS SANSUMG BLACKBERRY CLARO TIM OI BRT TELEMIG

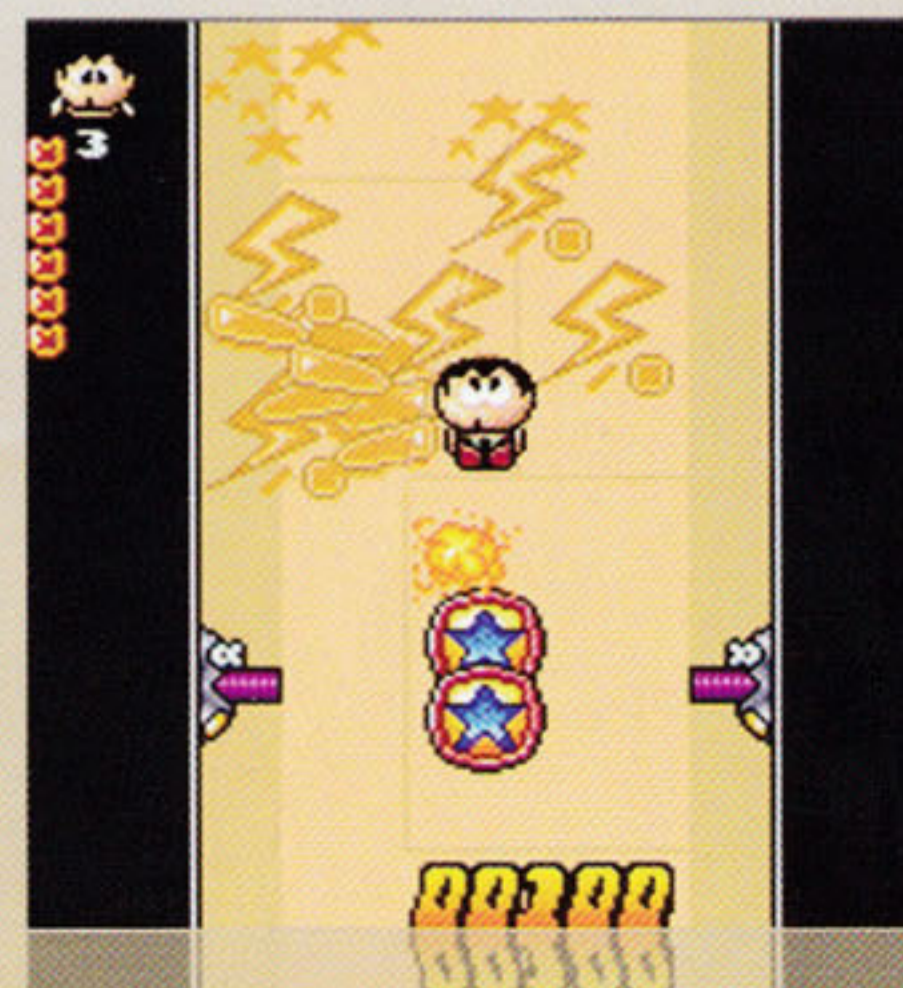
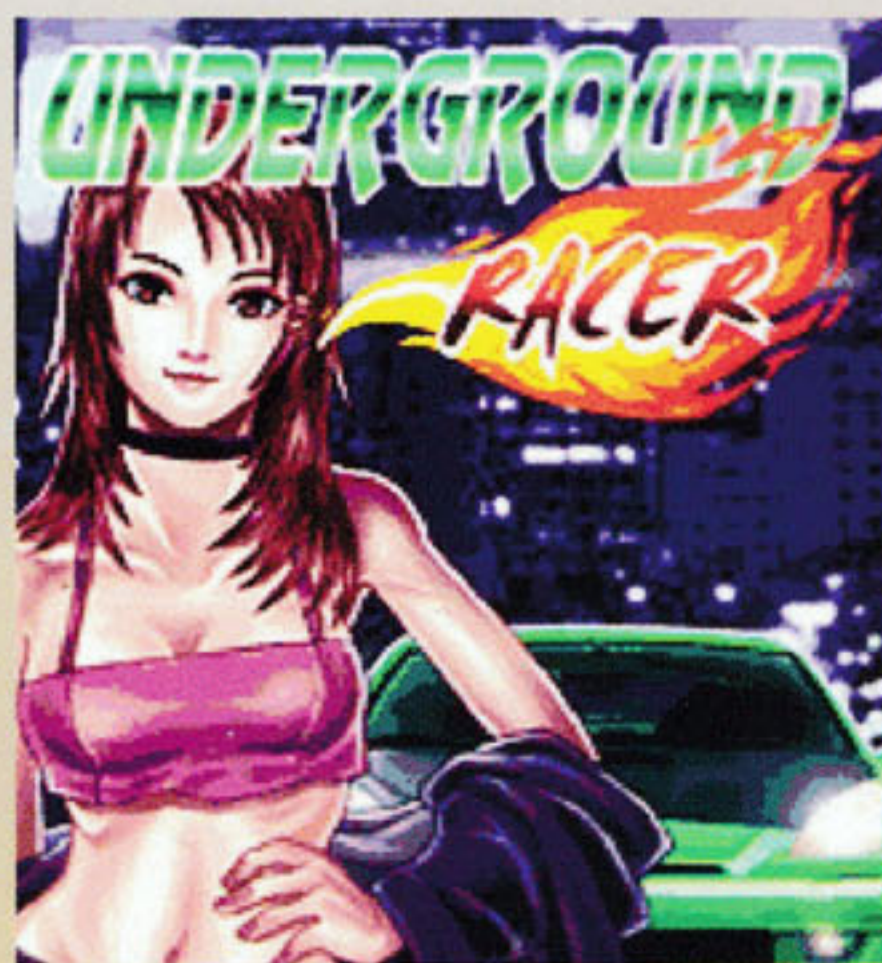
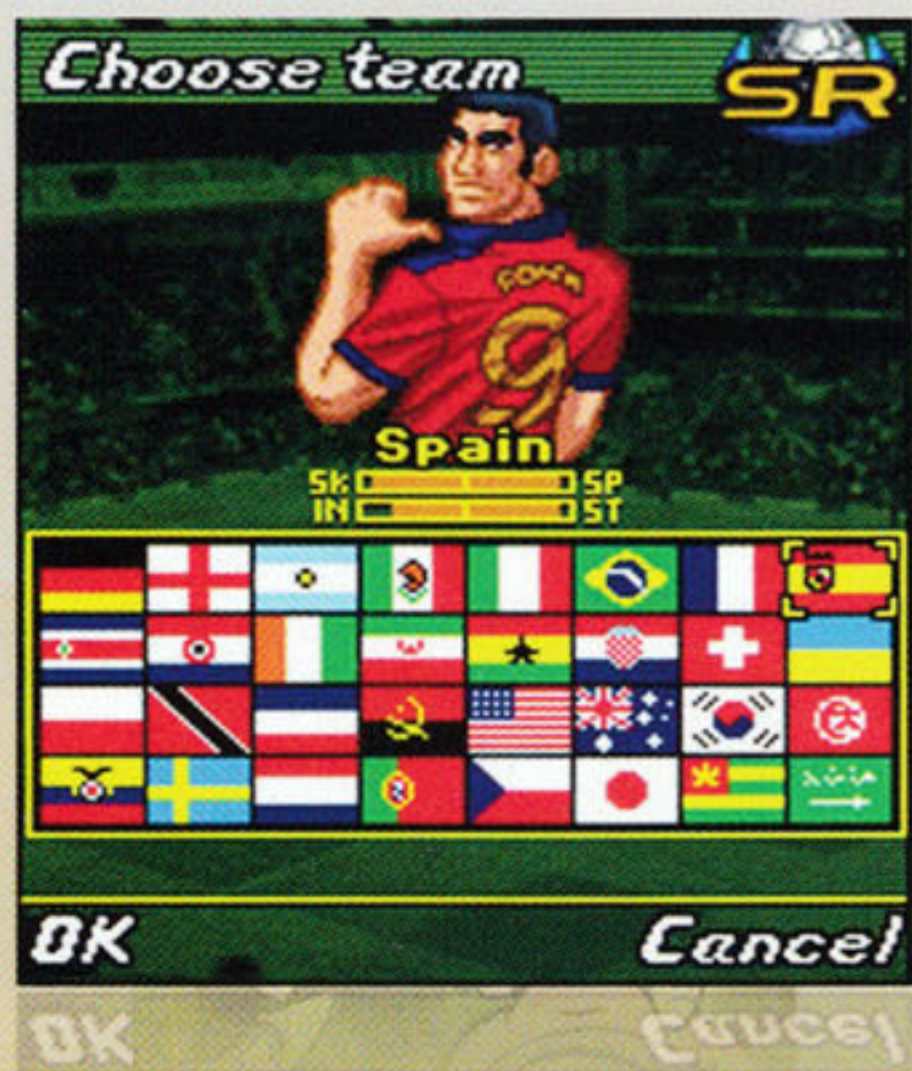
NOVO NOVO NOVO NOVO NOVO NOVO



# MOBIGAMES

[WWW.MOBIGAMES.COM.BR](http://WWW.MOBIGAMES.COM.BR)

JOGOS P/ CELULARES CENTENAS DE TITULOS JOGOS GRATIS EXCLUSIVOS R\$3.



FREE YOUR MIND

# PSX

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

XBOX 360

Wii™



## RETRO AVENGERS



Rua Comendador Afonso Kherlakian, 79 - Galeria Pagé - Térreo Lj 07  
Fone: 11 3313-8501



# RETRO AVENGERS VENCEB2 WELW0



## Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: evil\_arthas


Editado por: evil\_arthas

Revista: evil\_arthas

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

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

