

Resident Evil Zero FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Marcelo Redfield

Updated to v1.31 on Feb 28, 2006

```
#####  
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##  
#####  
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
```

```
##### ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
##### ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
##### ## ## ## ## ##
```

```
#####  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
## ## ## ## ## ##  
##### ## ## ## ## ##
```

Guia em Português (Brasil)

Feito por:

Marcelo Redfield

Versão: 1.31

```
#####  
#####
```

Índice

1 - Histórico de versões.

2 - Sobre este guia.

3 - Controles.

4 - Antes de você começar a jogar...

5 - Guia do jogo.

A - Ecliptic Express

B - Umbrella Training Facility

C - Laboratory

D - Factory - Treatment Plant

6 - Contato.

7 - Agradecimentos.

8 - Copyright.

#####

Seção 1: Histórico de versões.

1.31

28/02/2006 - Só atualizei meus dados para contato! =)

1.3

15/04/2005 - Mais pequenas correções e mudanças aleatórias. Fazia um bom tempo que não atualizava isso aqui. Pretendo adicionar em breve umas coisas complementares bem interessantes! Aguardem!

1.2

29/12/2004 - Pequenas correções e mudanças aleatórias.

1.1

07/05/2004 - Adicionei um art do nome do jogo no início do FAQ, mudei uma coisinha ou outra e adicionei mais um site onde esse FAQ pode ser encontrado. Provavelmente irei coloca-lo em outros lugares depois e então devem haver atualizações em breve.

1.01

09/04/2004 - Mudanças mínimas e algumas correções.

1.0

12/03/2004 - Guia completo até o final.

0.666

12/03/2004 - Mais correções e cobertura do guia até depois da troca de discos.

0.3

11/03/2004 - Avancei no guia e diversas correções.

0.2

11/03/2004 - Continuação do guia cobrindo o início da Umbrella Training Facility.

0.1

11/03/2004 - Início do trabalho no guia. Montagem do layout inicial e primeira seções. Guia até o final do Ecliptic Express.

#####

Seção 2: Sobre este guia.

Olá. Seja bem-vindo ao guia do Resident Evil 0 em português (Brasil). Este é meu primeiro trabalho em um guia (walkthru), portanto, se você achar ele chato, sem graça, sem aquele monte de desenhos que fazem com o nome do jogo e tudo mais, sinto muito. Não é meu intuito fazer isso. Talvez para um próximo guia, talvez. Nesse primeiro, irei focar em ajudar como terminar o jogo. Quem sabe em versões futuras, coloque truques e outras dicas adicionais. Este trabalho é 100% meu e sem cópias de nenhum outro lugar. Agora, caso o guia seja ruim, não te ajude no jogo e coisas do tipo, ficaria grato se me contatasse pois assim poderia ver aonde estão as falhas deste guia e assim poderia melhorá-lo. Esse guia também supõe que você conheça um mínimo do jogo. Mais para frente irei adicionar dicas para iniciantes.

#####

Seção 3: Controles.

Direcional analógico: Movimenta o personagem, gira o personagem enquanto mira.

Direcional digital: Movimenta o personagem, gira o personagem enquanto mira.

Direcional analógico C: Movimenta o parceiro.

Botão L: Muda o alvo enquanto mira.

Botão R: Segure para mirar.

Botão Z: Mostra o mapa.

Botão Y: Vai para o menu.

Botão X: Troca de personagem.

Botão B: Cancela. Segure-o para correr.

Botão A: Confirma. Atira enquanto mira. Verifica lugares.

Botão Start: Separa/Junta os dois personagens.

#####

Seção 4: Antes de você começar a jogar...

Tenha em mente as seguintes coisas:

-Você pode morrer muito mais rápido do que imagina. Seu parceiro também.
Lembre de entrar com frequência no menu e verificar sua saúde.

-Não jogue munição fora. Você vai encontrar menos do que irá precisar. Tenha mais cuidado ainda com munição de armas poderosas. Nunca atire sem ter certeza de que irá acertar o alvo.

-Salve com bastante frequência. A não ser que você esteja jogando para conseguir um bom ranking (se for esse o caso, você provavelmente não estaria precisando de um guia).

-Cabe a você organizar os itens. Pegue o que quiser, deixe para trás o que quiser, e tente não se esquecer de nada.

#####

Seção 5: Guia do jogo.

Antes de iniciar um novo jogo, você terá a opção de escolher entre três níveis de dificuldade. Easy (fácil), Normal (normal) e Hard (difícil). Escolha o que achar mais adequado para você. Este guia irá cobrir o modo normal de jogo. No modo easy você encontrará mais itens de saúde, ink ribbons e munição. Assim como no modo difícil você encontrará menos itens. O número de monstros que você irá encontrar também muda em cada nível de dificuldade assim como a quantidade de energia deles.

////////////////////////////////////
//Seção 5-A: Ecliptic Express//
////////////////////////////////////

"The door to safety is shut.

There is no turning back..."

Após assistir ao vídeo de abertura, você irá controlar Rebecca Chambers. Você ira ter uma handgun e munição para ela. Você irá ter também um kit para misturar ervas. Siga para a esquerda dela e entre no próximo vagão. Você irá ver uma cutscene e logo depois terá sua primeira batalha com zumbis. Sem medo, mire e atire em todos os maus elementos. Não é necessário soltar o botão R para mirar nos inimigos que estiverem atrás. Simplesmente aperte o botão L para mudar sua mira. Após matar os inimigos você verá mais uma cutscene. Siga para o próximo vagão.

Ande um pouco para frente e entre na primeira porta. Você irá encontrar um documento, um spray de primeiros-socorros e munição para handgun. Pegue o que achar necessário e saia do quarto. Entre na próxima porta. Este é o primeiro Save Room. Pegue todos os itens que julgar necessário e mais o documento em cima da cama. Saia do quarto. Siga pelo corredor até o final do vagão, ignorando a porta trancada. À frente, você irá encontrar o corpo de um funcionário do trem. Pegue o item que está na mão dele. Esta é a Train Key. Depois disso você irá assistir uma cutscene. Mate o cachorro que pulou pela janela, ande um pouco mais para frente, em direção ao Save Room e mate o outro cachorro que irá pular pela janela. Volte agora para o vagão anterior. Mate todos os zumbis. Siga para o próximo e você ira ver mais uma cutscene. Mate novamente os zumbis presentes e siga para a porta trancada. Use a Train Key e siga em frente.

Mais uma cutscene. Depois dela, pegue o documento na mesinha ao lado da porta e suba as escadas. Há munição no balcão. Siga para o final do vagão e assista a mais uma cutscene. Você pode ser idiota e tentar matar o zumbi. Eu recomendo que você volte correndo para as escadas. Mais uma cutscene irá acontecer e agora você terá um parceiro. Se ainda não sabe, o nome dele é Billy Coen. E agora o trem está em movimento. Você precisa dar um jeito de para-lo.

Se separe de seu parceiro (eu recomendo ir com a Rebecca). Volte para o lugar onde o zumbi estava, no final do vagão, olhe pela janela e suba a escada que leva para o teto do trem. Vá para o próximo vagão, de a volta pelo lado do buraco e verifique as faíscas. Reconecte o fio e mais uma cutscene irá acontecer. Agora você está separado de seu parceiro e terá que sair dessa sala que você se encontra. Há alguns itens de menor importância espalhados, mas se preocupe em pegar a Train Key que se encontra ao lado da porta. Depois, vá para o elevadorzinho e mande a chave para o outro andar. Troque de personagem agora.

Desça a escada, e entre na porta automática. Dê a volta e pegue a chave que está no elevador. Volte agora para o primeiro vagão. Aquele que você pegou a chave da mão do funcionário do trem. Como sempre, mate os zumbis que encontrar pelo caminho, se julgar necessário. Entre na porta próxima do funcionário morto usando a Train Key. Pegue o mapa do trem que se encontra afixado na parede. Aperte o botão próximo à porta para revelar uma escada. Abra o armário para achar a Briefcase. Há também um documento no chão, próximo à escrivaninha e algumas ervas na janela. Suba agora a escada.

Siga em frente dando a volta no bar e assista à cutscene. Continue até o final e entre no próximo vagão. Pegue o picador de gelo que se encontra no carrinho em frente à porta. Se quiser, entre na porta que se encontra no corredor para achar itens de saúde, munição e a Hunting Gun. Volte agora para a sala onde você pegou o picador de gelo e depois volte para o vagão anterior. Ande um pouco para a frente e assista mais uma cutscene.

Não se assuste com o tamanho dele, pois é a única coisa que ele tem de bom mesmo. Você tem que chegar perto dele e atirar, mirando para baixo, sempre que ele não estiver se protegendo. Fuja de seus ataques e em pouco tempo ele deve estar morto.

Depois disso, siga em frente, pegue o Panel Opener e desça a escada. Volte para a sala do elevadorzinho. Mande o picador de gelo para seu parceiro. Troque de personagem. Pegue o picador de gelo, use-o na porta e saia. Desça a escada e junte-se ao seu parceiro. Use o Panel Opener na porta que se encontra no chão, no lado oposto de onde se encontra o elevador. Entre no buraco. Mate os cachorros. Pegue o Gas Tank que se encontra no chão e o Gold Ring que se encontra perto da grade, também no chão. Combine o Gold Ring com a Briefcase. Saia pela porta próxima ao local de onde você pegou o Gold Ring. Agora, separe seus personagens. Mande um para perto do botão que se encontra na grade. Deixe o outro próximo ao Hookshot, que se encontra ao lado da porta. Acione o botão com um personagem e pegue o Hookshot com outro. Junte os dois personagens e volte até o vagão seguinte que você começou o jogo. É um outro que tem escadas que você ainda não subiu. Tome cuidado com zumbis que podem aparecer de surpresa.

Bem ao lado da porta há uma janela. Vá com o personagem que possui o Hookshot e use-o na janela para subir a escada quebrada. Em cima do trem, pule no primeiro buraco. Mate o zumbi e pegue a Jewelry Box, que se encontra no chão, próxima ao armário. Examine-a. Abra-a e pegue o Silver Ring. Combine o Silver Ring com a Briefcase. Examine-a. Abra-a e pegue o Blue Keycard. Tente sair do quarto e você irá ver uma cutscene. Saia agora do quarto, desça as escadas e se junte com seu parceiro. Vá para o vagão onde tem o funcionário morto e use o Blue Keycard no leitor de cartões ao lado da porta para destrava-la.

Tente abrir a porta para assistir a uma linda cutscene. Entre na porta e corra para a locomotiva. Assista a mais uma cutscene. Agora, escolha um personagem que irá ficar na locomotiva. Agora você tem três minutos e meio para parar o trem. Tempo suficiente, acredite em mim. Pegue o Keycard no painel de controle. Volte matando todos os zumbis. No vagão onde você começou o jogo irá ocorrer uma cutscene. Edward se transformou num zumbi. Ele é um pouco mais forte que os outros. Continue indo até o último vagão. Use o Keycard no leitor ao lado da porta. Você irá ter que resolver o primeiro puzzle do jogo. Irá aparecer um número no painel e você terá que somar dez números para que o total seja igual ao que apareceu no painel. Existem 3 números que podem aparecer. A solução se encontra abaixo.

- 36: 4-4-4-4-4-2-2-2-2-8
- 67: 7-7-7-5-5-5-5-8-9-9
- 81: 9-9-9-9-9-9-9-9-5-4

O personagem que se encontra no vagão terá que resolver o mesmo puzzle. Só que com um pouco mais de dificuldade pois não será possível ver quanto deu a soma até o presente momento. Após resolver os dois puzzles antes do tempo terminar, uma cutscene irá aparecer.

////////////////////////////////////
//Seção 5-B: Umbrella Training Facility//
////////////////////////////////////

"There is still evil in this place..."

Depois da cutscene, mate todos os zumbis ao redor. Todos os itens que voce pegou e deixou para trás irão aparecer espalhados no chão. Pegue os itens que você julgar necessário e siga pela única porta desta sala. Desça na água, siga pelo único caminho possível através do esgoto e suba a escada. Mais uma cutscene irá aparecer e depois você estará no Hall principal do Umbrella Training Facility.

Suba a escada do lado esquerdo da tela, vire para a esquerda e entre na porta. Explore a sala para pegar munição, um documento e o Crank Handle, que está num móvel, próximo à janela. Logo após, alguns corvos irão entrar pelas janelas. Mate-os ou simplesmente saia da sala se não houver nada mais que te interesse.

Vá para a parte atrás da estátua e entre na porta dupla. Tem um documento em cima de uma mesa. Num canto da sala há munição, Ink Ribbons e uma máquina de escrever. Entre na única porta que não está trancada. Mate os zumbis amigos e entre na porta dupla. Logo na sua frente, você irá encontrar o mapa do Training Facility. Num canto da sala, próximo a um quadro, você encontra o Microfilm A. Próximo ao computador você pode encontrar Ink Ribbons. Dê o Crank Handle para o Billy. Separe os dois personagens. Mande a Rebecca ficar em cima do elevador e com o Billy, use o Crank Handle no painel ao lado do elevador e use a alavanca. Logo que subir uma barata vai cair do teto e tentar te matar. Mate-a primeiro. Ande um pouco mais e outra irá cair. Mate-a também. Vários itens estão espalhados pelo chão, mas nenhum é essencial. Pegue o que achar necessário. Saia pela porta.

Nessa sacada, existem diversos corvos. Mate-os se julgar necessário. Eu acho desnecessário. Há também algumas ervas. Siga pela outra porta. Você irá entrar em uma sala gigantesca. Rebecca não consegue mover as alavancas, então ignore essa sala, desça pela escada e destranque a porta que se encontra no final do corredor. Entre nela. Você vai voltar para o Hall principal. Troque para o Billy e volte com ele para junto da Rebecca. Volte pela porta que acabou de destrancar. Separe os dois. Desça a escada pequena com a Rebecca enquanto o Billy vai usar a alavanca. Pegue a Facility Key com a Rebecca. Logo que você pegar a chave você vai enfrentar o...

Chefe # 002 - Lacreia

Rebecca será capturada por esse asqueroso inimigo. Mas não se preocupe. Billy poderá salva-la. Não tem muito segredo também. Atire sem piedade com a handgun ou com a Hunting Gun. Só mantenha distância da lacraia para não perder energia e tente não enrolar muito para que a Rebecca não morra.

Examine a Facility Key. Ela irá se tornar a Fire Key. Desça a escada e entre na primeira porta à esquerda. Mate as duas baratas. Tem vários itens nessa sala. Pegue tudo que achar necessário (não se esqueça da Grenade Launcher!) e pegue também a White Statue. Volte para o Hall principal. Vá para a estátua e coloque a White Statue nela. Entre no Conference Room, a porta que fica atrás da estátua. Entre na porta que você esteve anteriormente, vá até o final do corredor, use a chave e entre na porta. Passe por cima da mesa. Acione o interruptor. Mova a mesinha para que você possa pegar o item que está na cabeça do alce. Você irá pegar o Iron Needle. Pegue o documento e mais a munição que achar necessário. Agora de toda a volta para a sala onde você matou as baratas pela primeira vez.

Use a Iron Needle no relógio. Agora, você tem um puzzle. Você tem que colocar uma hora que é dita em um dos documentos que você pegou. Ajuste a hora para 8:15. Algumas portas irão ser destrancadas. Volte para o Hall principal. Entre na porta que foi destravada que se localiza ao lado da porta que leva à sala onde você lutou contra a lacraia. Mate os zumbis. Pegue os itens que desejar sem se esquecer do Microfilm B. Volte para o Hall principal, desça a escada e entre na porta simples, do lado esquerdo da tela. Siga até o final do corredor e entre na porta. Mate os zumbis presentes e use o Microfilm A e o Microfilm B no projetor. Ele irá projetar uma planta da Conference Room junto com uma sequência de numeros em hexadecimal. Você irá receber um MO Disk (para quem não sabe, MO significa Magnetic Optical). Tente memorizar aonde os números ficaram na planta da sala e volte para ela.

Na Conference Room, use o MO Disk no computadorzinho do palanque. Ele irá te pedir para colocar um código composto por 2 números, letras ou um número e letra. Lembra daquele diagrama que você viu na sala do projetor? Então, mande o Billy para o computador correspondente a um número, e a Rebecca para outro. Acione um botão, e logo em seguida outro e se você fez tudo certo, várias portas que estavam trancadas irão ser destrancadas! Volte agora para o Hall principal, desça a escada e entre na porta dupla próxima à máquina de escrever.

Mate todos os zumbis dessa sala e entre na porta trancada usando a Fire Key pela última vez. Pegue o Lighter Fluid e combine com o isqueiro do Billy. Caso você não saiba, a Empty Bottle que você encontra nessa sala pode ser combinada como o Gas Tank para você ter o Molotov Cocktail, uma arma muito poderosa. Volte agora para aquela sala aonde você pegou o mapa do Training Facility e o Microfilm A. Em um canto dessa sala há uma porta trancada e junto a ela tem uma vela. Use o isqueiro do Billy para acende-la e assim destravar a porta. Entre na porta. Mate os zumbis dessa sala. Suba no degrau, vá até o final do corredorzinho, empurre a estante e pegue o Book Of Good. Examine o Book of Good e pegue as Angel Wings. Não se esqueça de pegar as granadas caso ache necessário. Volte agora para a sala onde você usou a Fire Key pela última vez. Aproveite o caminho e coloque a Angel Wings na White Statue que você deixou na estátua no Hall principal. Isso te economizará um slot.

Entre na porta que você ainda não entrou e depois entre na porta à sua direita. Mate os zumbis. Agora tem bastante coisa divertida aqui. O essencial é a Black Statue. É interessante também você pegar a Shotgun, assim você pode aposentar a Hunting Gun, pois ela pode carregar 7 cartuchos sem precisar recarregar ao invés de dois da Hunting Gun. Suba agora a escada desta sala. Mate os zumbis dessa sacada, pegue as ervas se precisar. Destranque a porta e entre. Você irá voltar para a Conference Room. Entre na porta dupla ao lado. Mate os zumbis e entre na porta dupla logo à frente.

Você irá entrar em uma sala curiosa, o assoalho dela é um tabuleiro de xadrez. Advinhou. Tem um puzzle aqui. Vá até a escrivania e examine o jogo de xadrez. Você irá reparar que o jogo lá terminou em cheque-mate. Parece que você terá que fazer o mesmo com as peças gigantes que estão no tabuleiro no chão da sala. Basta colocar as peças para ficar igual ao modelo. NÃO mova nenhuma outra peça a não ser o rei branco (a peça branca com uma cruz em cima), caso contrário, um gás venenoso irá ser liberado. A solução é simples. Empurre o rei branco um pouco mais longe da mesa. Empurre ele para o canto do tabuleiro (o canto oposto do rei preto), e empurre-o de volta para junto da torre branca. O tabuleiro pequeno irá se mover e revelar um esconderijo. Pegue o Book of Evil. Pegue o Marcu's Diary também. Examine o Book of Evil e você irá encontrar a Black Wing. Combine-a com a Black Statue para formar a Statue of Evil. Volte para o Hall principal.

Use a Statue of Evil na estátua grande para abrir uma passagem secreta. Entre nela. Mate as aranhas (recomendo o uso da Shotgun). Entre na porta no final do corredor. Mais um Save Room. Esse é o Observation Room. Pegue tudo que desejar e siga pela outra porta. Vá para o canto da sala e repare que tem um duto de ventilação. Dê um apoio para a Rebecca para que ela possa atravessá-lo e ir para a próxima sala. Você irá ver uma pequena cutscene. Em um canto da sala você encontra um documento. No outro, um painel com um puzzle. Se você ler o documento você irá entender como resolver o puzzle sem grande sacrifício. De qualquer forma, a solução para ele é CIMA, CIMA, BAIXO, CIMA, CIMA. Você irá assistir à uma cutscene.

Rebecca precisa de sua ajuda agora. Volte para o corredor passando pela Observation Room, depois, volte para o Hall principal. Ignore os macacos que encontrar. Agora, vá para as portas duplas que se encontram no andar de baixo, depois, entre na porta à sua esquerda, e siga novamente à esquerda. Desça um lance de escadas. Desça outro. Saia pela porta, atravesse a sala e entre na porta no final do corredor. Você verá mais uma cutscene e voltará a controlar os dois personagens novamente. Saia da sala. Vá para o centro da sala e você terá que resolver mais um puzzle. Se você perder um minuto de sua vida, você irá se tocar do que você tem que fazer. Se perder mais uns dez irá descobrir a solução. Caso tenha pressa, acenda as tochas dos animais com o isqueiro na seguinte ordem: VEADO, LOBO, CAVALO, TIGRE, COBRA e ÁGUIA. A grade irá se abrir. Entre no novo corredor e em seguida, na primeira porta à sua direita.

Verifique a lareira duas vezes para pegar o Unity Tablet. Saia da sala. Caso queira, na porta no final do corredor tem alguns itens e um documento. Volte agora para a sala onde você acendeu as estátuas e entre na porta antes da sala onde você salvou a Rebecca. Desça a escada e mate as aranhas no corredor. Entre na primeira porta à sua direita. Mate as baratas e pegue o Locker Key. Volte para o corredor anterior e entre na porta que se encontra no final dele. Suba as escadas e use o Locker Key no armário para adquirir a Duralumin Case. Examine a Duralumin Case para obter um número. Examine a parte da fechadura e coloque o número que você obteve. Você irá adquirir as Handgun Parts. Combine-as com a Handgun que você preferir. Vá para perto da escada e deixe a Rebecca operando os botões enquanto Billy desce. Aperte o botão Left (L), o botão Center, ande com o Billy até depois dos Grenade Rounds. Aperte novamente o botão Center e com o Billy, pressione o botão na parede. Mate os Hunters que irão te atacar e pegue a Facility Key que se encontra logo à sua frente. Examine-a e ela se tornará a Water Key. Junte-se com a Rebecca e volte para o Hall principal.

Agora, vá para onde você pegou a Grenade Launcher. Essa sala fica próxima do lugar onde você matou o segundo chefe. Use a Water Key na porta trancada e entre nela. Você encontrará um daqueles zumbis malvados aqui. Mate-o. Agora entre na porta ao lado de onde você veio. Mais um zumbi malvado te espera nessa sala. Mate-o e pegue o Vise Handle. Saia da sala e entre na próxima porta no corredor. Mande o Billy tocar o piano. Entre com a Rebecca na sala que abriu, pegue a Battery. Mande Billy tocar o piano novamente. Junte os dois e entre na última sala do corredor anterior. Entre agora na porta à sua direita. Mate os zumbis, vá para o canto da sala e use o Vise Handle no apertador (Vise). Pegue o Obedience Tablet. Vá agora para a sala onde você matou a lacraia e entre na porta que estava trancada pelas espadas. Esse é o Telescope Room. Desça a escada e coloque o Unity Tablet e o Obedience Tablet nos slots. Ainda falta um, mas fazendo isso pelo menos te libera dois slots de itens. Volte agora para o Hall principal.

Entre agora na última porta que você não entrou. Ela é a saída desse Hall para fora. Era uma das portas que estavam trancadas pelas espadas. Vá para o lado, use a Battery no slot ao lado do elevador. Chame o elevador. Empurre a caixa para fora dele e leve-a para junto do pilar onde tem um item brilhando. Suba

na caixa e pegue o Discipline Tablet. Pegue o Hookshot e volte para o Telescope Room. Use o último tablet no slot e assista à cutscene.

Fim do disco 1!

#####

Início do disco 2!

////////////////////
//Seção 5-C: Laboratory//
////////////////////

"You are entering an insane world..."

Entre na porta que acabou de ser destrancada. Atravesse a passarela e vá para a pequena casa ao lado da Igreja. Repare que um dos azulejos destrava a porta da Igreja quando um dos personagens fica em cima. Separe os personagens. Deixe um em cima do azulejo e mande o outro entrar na Igreja. Atravesse a Igreja e entre no Save Room à direita. Faça tudo que achar necessário e saia da sala. Você irá ver uma cutscene e irá enfrentar o...

Chefe # 003 - Morcego

Não é difícil. Pegue sua arma mais poderosa (recomendo a Shotgun) e atire sem dó. É um pouco difícil acertar ele, mas tenho certeza que você irá conseguir. Troque para o personagem que ficou fora da Igreja e mande-o entrar. Vá para perto da porta e você irá ver um buraco onde pode usar o Hookshot. Suba com um dos personagens pelo buraco. Desça pela escada, acione a alavanca, destrave o portão e saia por ele. Com o outro personagem, saia da Igreja, junte os dois e desça pelo elevador. Atravesse o corredor e entre na única porta. Dê o Hookshot para a Rebecca e suba no buraco com ela. Pegue o documento junto ao computador e mate o zumbi macabro que você irá encontrar. Mexa na máquina que está num canto da sala, acione o botão e pegue a Leech Capsule. Pegue o mapa junto à porta e saia por ela. Ande um pouco pelo corredor e entre na segunda porta destrancada, no final do corredor. Pegue o documento em cima da mesa. Você vai precisar dele para resolver um puzzle mais para frente. Volte para o corredor anterior. Volte para o começo dele e acione um botão na parede. Mude para o Billy.

Volte para o corredor anterior e mate o zumbi satânico. Mude para a Rebecca, volte para a sala onde você pegou aquele documento importante e entre na porta dupla. Vá até o cilindro verde, use-o e pegue o Green Chemical. Não se preocupe, ele foi parar no seu Mixing Set. Volte para a sala anterior. Procure o cilindro vermelho. Use-o para pegar o Red Chemical, misture-lo no seu Mixing Set e formar o Stripping Agent. Combine agora o Stripping Agent com a Leech Capsule para adquirir o Bl. Leech Charm. Volte para a sala anterior, e próximo à porta tem um elevador de serviço, igual àquele do trem. Mande o Bl. Leech Charm para o Billy. Com ele, volte para a sala onde você usou o Hookshot com a Rebecca e pegue no elevador o Bl. Leech Charm. Volte para onde você matou

aquele zumbi satânico e use o Bl. Leech Charm para destravar a porta no final do corredor. Entre nela. Pegue na estante o Input Reg. Coil, junto com ela, pegue uma foto e assista à cutscene. Vá para a próxima porta. Mate os zumbis, pegue o Gr. Leech Charm e volte para a sala do elevador de serviço. Mande o Gr. Leech Charm para a Rebecca. Pegue o Gr. Leech Charm com a Rebecca e use para destravar uma porta na sala onde você se encontra.

Entre na porta, mate os zumbis e pegue o Sterilizing Agent. Volte para a sala onde você pegou o Red Chemical e use o Sterilizing Agent no painel ao lado do cilindro. Entre na porta, mate o zumbi e pegue o Breeding Rm. Key. Volte para o corredor onde você acionou o botão para soltar aquele zumbi mau e entre na porta trancada usando a Breeding Rm. Key. Corra para o final da sala, pegue o Dial e volte. Não é necessário desperdiçar munição matando os dois Hunters que se encontram nessa sala. Volte para o elevador de serviço e mande o Dial para o Billy. Mude para Billy, pegue o Dial, volte para o corredor anterior e use-o na porta que precisa de um Dial. Tente abrir a porta e coloque a combinação "4863". Entre na porta.

Assista à cutscene e logo em seguida acione a alavanca que se encontra na parede. Mude para Rebecca, volte para o corredorzinho do botão e entre na única porta que você ainda não entrou. Desça a escada que Billy acabou de acionar. Junte-se à ele. Pegue a Output Reg. Coil próximo ao trem. Suba com o personagem que tem as duas Coils e com o outro que tem o Hookshot, ande para a parte debaixo da cabine e use o Hookshot para pelo buraco. Destranque a porta, junte-se com seu companheiro, use as duas Coils no painel de controle e desça para entrar no trem. Assista à cutscene e mate esse zumbi super malvado. Volte para a cabine de controle. Pegue o Output Reg. Coil que está caído no chão e coloque-o de volta no painel. Desça a escada e entre no trem. Pegue a Magnum da mão do cara morto e ligue o Cable Car. Assista à cutscene e saia do trem.

```
////////////////////////////////////  
//Seção 5-D: Factory - Treatment Plant//  
////////////////////////////////////
```

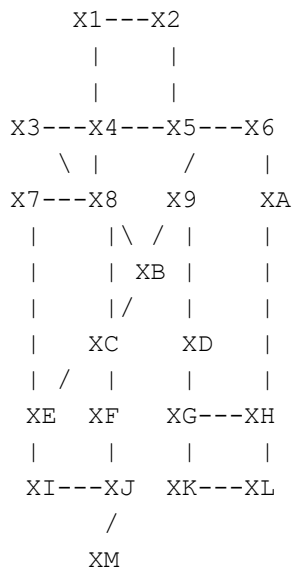
"You must survive in order to expose this nightmare..."

Suba dois lances de escadas e entre na porta. Entre na próxima porta. Pegue todos os itens que precisar e saia dessa sala. Siga até um elevadorzinho. Desça nele, siga pela plataforma e entre na porta. Siga até o final do corredor e pegue o Factory Key. Volte para o Save Room que você esteve agora pouco. Mate os Hunters se achar necessário. Use a Factory Key no painel de controle. Saia da sala. Vá para a plataforma que subiu e acione o painel. Depois da cutscene corra para a parte nova em direção ao objeto no chão. Assista a mais uma cutscene e pegue agora a Elevator Key. Vá para o lado oposto e use a Elevator Key no painel. Assista à cutscene.

Chefe # 004 - Tyrant

Use a Magnum. Mantenha sempre muita distância dele e não desperdice tiros. Em pouco tempo ele deve morrer.

Entre no elevador. Acione o painel e vá para o quarto andar. Saia do elevador e assista à cutscene. Atravesse a passarela e entre na porta. Vá em frente, entre na sala e olhe o painel de controle. Você verá algo parecido com isso:



Acione os seguintes botões: X4, XF e por último, XG. Saia da sala e desça pelo elevador. Pegue tudo que quiser, mate os zumbis e siga pela porta. Mate o zumbi malvado que irá aparecer. Siga em frente e entre na porta no final do corredor. Mate os zumbis. Pegue o mapa na parede e desça a escada. Siga pela próxima porta. Mais uma vez, siga para a próxima porta. Desça a escada e entre na próxima porta. Assista à cutscene e você voltará a controlar os dois personagens. Volte agora duas salas. Agora você terá que resolver um dos puzzles mais chatos do jogo. Separe os dois personagens. Deixe a Rebecca em cima e mande o Billy descer. Com ele, suba na caixa cinza, pule entre as três caixas e empurre a cinza para a parede. Volte para perto da escada, mude para Rebecca e faça ela acionar o painel de controle. Mova para a direita (Rot. R). Mude para o Billy e empurre a caixa cinza para a parede junto à escada. Agora empurre a caixa mais próxima à escada para a parede do lado oposto. Volte com o Billy para junto da escada e mude para Rebecca. Rode novamente as barras para a direita (Rot. R). Com Billy, empurre a caixa de madeira para o lado das barras e depois para a parede do lado oposto da escada. Volte para perto da escada, mude para Rebecca e mais uma vez, gire as barras para a direita. Mude para Billy e empurre a caixa de madeira para junto das outras duas, formando uma ponte. Suba a escada com o Billy e faça a rebecca apertar o botão Fill/Drain. Atravesse a ponte que você construiu e pegue o Handle. Volte agora para a sala onde você matou aquele último zumbi malvado.

Mate os zumbis que estão no corredor e coloque o Handle na porta. Entre nela. Mate todos os zumbis dessa sala e suba a escada. Pegue o documento. Use o cilindro para pegar um pouco mais de Red Chemical. Desça a escada. Dê a volta na sala e entre na porta. Cuidado com os Hunters que irão te recepcionar. Vá até o final e entre na porta. Mais um Save Room. Faça tudo que achar necessário e siga pela próxima porta. Desça as escadas e entre na porta no final do corredor. Atravesse a passarela e entre na próxima porta. Mate os zumbis e desça no elevador. De a volta na plataforma até uma cutscene acontecer.

Chefe # 005 - Tyrant 2

Mais uma vez, o mesmo chefe. Não se preocupe. Agora com dois personagens vai ser duas vezes mais fácil mata-lo. Lembre-se de nunca se aproximar muito dele.

Com o monstro morto, vá até o final do corredor, pressione o botão na parede e suba e escada. No chão, pegue a Motherboard. Desça a escada e suba o elevador que você acabou de descer. Use a Motherboard no painel de controle da gondola. Faça a Rebecca entrar na caixa que chegou. Com a Rebecca, vire a alavanca que está no painel de controle. Vá para a próxima sala. Mate a barata e use o cilindro para pegar o Blue Chemical, misturar com o Red Chemical e formar o Sulfuric Acid. Na mesa ao lado tem um pote com Industrial Water. Combine com o Sulfuric Acid para formar o Battery Fluid. Destranque a porta ao lado. Não entre. Desça a escada. Mude para o Billy.

Desça novamente o elevador e entre na primeira porta à sua direita. Atravesse as duas passarelas ignorando os sapos. Suba a escada e entre na porta. Mate os zumbis, siga em frente e entre na porta. Você vai chegar no lugar onde a Rebecca está. Vá para a estante onde tem um item brilhando e de um apoio para a Rebecca pegar a Empty Battery. Veja a cutscene e mate as baratas. Combine o Battery Fluid com a Empty Battery para formar a Hi-Power Battery. Suba a escada. Entre agora na porta que você destrancou. Volte agora para a sala onde tinha uma empilhadeira. Use a Hi-Power Battery na empilhadeira. Suba com um personagem na caixa e faça o outro acionar a empilhadeira. Você irá pegar o Keycard. Volte para a sala onde você pegou a Empty Battery e saia pela porta que o Billy veio. Use o Keycard na painel próximo à porta e entre nela. Siga o corredor até o final e entre na porta. Assista à cutscene.

Chefe # 006 - Dr. Marcus

Novamente, sem stress. Atire nele sem parar que uma hora ele caia. Tente se manter o mais longe possível dele. Logo que você mata-lo uma cutscene irá acontecer. Pegue os dois itens no chão. São duas Shaft Key. Dê uma chave para cada personagem e use ao mesmo tempo nos dois painéis ao lado da porta. Se a chave não servir, troque de lado. Você irá aparecer no último Save Room do jogo. Se apronte, salve o jogo se achar necessário e quando estiver pronto, suba na plataforma e acione o painel de controle.

Chefe # 007 - Dr. Marcus 2

Descarregue quase tudo que você tiver no Dr. Marcus. Principalmente tudo que a Rebecca tem pois daqui a pouco você não vai poder usa-la. Depois de um certo tempo mais uma cutscene irá aparecer e você irá receber um documento. Agora com Billy, descarregue tudo que você tiver no chefe enquanto a Rebecca gira as alavancas. Vai levar um certo tempo, então tente se manter vivo e não deixe que a Rebecca se machuque. Quando ela terminar de abrir as quatro alavancas, você terminou o jogo.

#####

Seção 6: Contato.

Caso tenha alguma dúvida sobre o jogo, Resident Evil em geral ou se for uma garota e quiser sair comigo, não hesite em me contatar.

Contatar o Marcelo Redfield é fácil! Você tem as seguintes formas de contato:

1- E-Mail:

shadowth ARROBA gmail PONTO com

Obviamente, substitua ARROBA e PONTO por @ e . respectivamente.

2- Instant Messenger:

MSN : tomatoconveniencestore@gmail.com

#####

Seção 7: Agradecimentos.

1- Pedro Funck. Sem o GameCube dele não poderia jogar o Resident Evil Ø e conseqüentemente seria complicado fazer um guia do jogo.

2- Boca (aka Tidus). Sem o seu jogo, por mais GameCube que eu tivesse, ficaria complicado fazer o guia do jogo.

3- GameFaqs.com. Provavelmente sem ele e sem seu mantenedor eu não teria vontade de fazer um FAQ. Se esse der certo, farei outros.

4- Você, leitor! Sem sua sede por conhecimento, não haveria motivo para eu perder meu tempo escrevendo esse guia! ^_^

#####

Seção 8: Copyright.

Querendo ou não, todos os direitos desse guia são meus e de mais ninguém. O que isso significa afinal?

Você pode copiar pro seu HD, imprimir, ler à vontade, apagar do seu computador e coisas do tipo.

Você não pode copia-lo para outro site. Linka-lo diretamente, copiar parcial ou integralmente esse guia, altera-lo em qualquer forma ou aspecto. Caso queira fazer alguma das coisas que você não pode fazer, me contate primeiro. Eu irei pensar com muito amor e carinho (huumm, na verdade não) e quem sabe eu permita você fazer alguma dessas coisas que você quer tanto fazer e não pode. Agora caso você faça alguma coisa dessas sem minha autorização e eu descubra, não pense que eu irei ficar de braços cruzados não. Como dizem, "Try Me!".

Sites aonde este guia pode estar:

- <http://www.gamefaqs.com>
- <https://www.neoseeker.com>

#####

Fim do guia.

This document is copyright Marcelo Redfield and hosted by VGM with permission.