

# Dino Crisis FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash\_Riot

Updated on Feb 14, 2008

This walkthrough was originally written for Dino Crisis on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

## DETONADO DINO CRISIS

AVISO: Este detonado foi feito jogando-se na dificuldade Normal, se você for jogar no Easy irá encontrar itens diferentes em alguns lugares.

### CONTROLES

Direcional para cima - Andar para frente

Direcional para baixo - Andar para trás

Direcional para a esquerda ou direita - Virar para uma dessas direções

X - Ação/Tiro (segurando o R1)

Quadrado - Correr (segurando)

Círculo - Abrir o menu

Triângulo - Cancelar ações

R1 - Mirar

R2 - Girar 180°

L1 - Mudar a mira para outro alvo

Start - Pausa

Select - Opções de jogo

### MENU DE OPÇÕES

ITEM - Serve para usar itens de cura ou itens chave, assim como organizá-los.

EQUIP - Serve para equipar armas e munições, aqui também você pode combinar as partes que melhoram as armas.

MAP - Serve para ver o mapa.

MIX - Aqui você pode misturar dois itens para formar um novo.

EXIT - Fecha o menu.

---

## DETONADO

### INTRODUÇÃO

Um grupo de agentes especiais é enviado a um laboratório localizado em uma remota ilha, sua missão é capturar o Dr. Edward Kirk que supostamente está conduzindo estranhos experimentos naquele local, ao chegar na ilha um dos agentes acaba se separando dos demais e vai parar no meio da floresta onde é devorado por um Tiranossauro, enquanto isso os outros chegam ao laboratório e encontram tudo muito calmo.

### CAPÍTULO 1 - BEM VINDO A ILHA DOS DINOSSAUROS

Ao tomar o controle de Regina, ande um pouco e fale com Gail, após a conversa siga até uma caixa e empurre-a para descobrir um Med Pak M, aqui tem uma porta trancada, voltaremos aqui depois, agora entre pela porta verde e pegue nesta sala um Ressucitation e a BG Area Key, saia e siga para a porta ao sul, após

a conversa, siga por ela e vá em frente até encontrar Gail examinando um corpo mutilado, examine o corpo para pegar um Med Pack M, continue em frente e fale com Gail, ele manda Regina entrar enquanto ele fica de guarda, entre na porta seguinte e siga em frente até ver quatro alavancas, examine o painel a frente para ver quatro bobinas, escolha as opções CENTER, RIGHT, CENTER E CANCEL, agora puxe as alavancas para ligar o gerador, volte e você ouvirá tiros, saia desta sala e Gail não estará mais lá, siga em frente e Regina será atacada por um velociraptor, mate-o se quiser ou corra dele (um aviso, munição não é algo muito abundante nesse jogo), de qualquer forma faça o caminho de volta e após a conversa com Rick, siga pela porta ao norte.

Siga em frente até que Regina suba para o duto de ventilação, siga até um buraco, tem outro mais a frente, mas não vá lá agora, desça e pegue munição a frente o painel verde na parede é um Emergency Box (vamos chamá-lo apenas de Box) nele você pode guardar itens de cura, mas está trancado e para abri-lo você precisa de um item chamado Plug, entre na porta lateral para encontrar Rick, esta é a Sala de Controle, após a conversa, saia e siga pela direita até uma porta, entre e pegue a Shotgun logo a frente, pegue também o DDK Input Disc H e um Plug em cima do armário, volte até o box e abra-o, guarde ou pegue o que quiser e volte até a sala onde pegou a shotgun, vá para a sala lateral e você encontrará um corpo pegue o Panel Key 2 perto dele, examine o botão ao lado da outra porta para ativar o computador, examine-o para obter algumas informações sobre o sistema de tranca DDK, saia pela outra porta (você pode salvar se quiser), Rick irá ativar o controle dos lasers, siga pela esquerda e entre na porta a seguir, (aconselho a matar o raptor que está aqui antes), pegue o DDK Code Disk H e um An Dart M, examine a pasta azul e volte até a sala do computador, examine o cofre e entre com a senha 0426 para abri-lo, pegue um Ressucitation e a Entrance Key, siga para o local dos lasers e desligue-o e siga para a porta a frente.

Esse é o salão principal, procure nessa área por um An Aid, siga para a porta menor e pegue um Med Pak M, volte e abra a porta dupla com a Entrance Key, siga até encontrar um corpo examine-o para pegar um An Aid, pegue também o DDK Code Disk N e munição de Shotgun, volte e suba a escada, pegue o Hemostat e empurre a caixa para achar outro An Aid, entre pela porta seguinte e siga direto para a porta no final do corredor, entre na porta a frente examine a pasta amarela para obter algumas informações, volte até o corredor e mate o raptor que está aqui, pegue munição para shotgun e entre na porta dupla, mate mais um raptor e pegue um ressucitation, siga até o final e examine o painel, entre com a senha 8159 para abrir o cofre e pegar a Handgun Slides, use-a na Handgun para melhorá-la, saia desta sala e examine o painel ao lado da porta em frente, entre com a senha HEAD para abrir a porta, entre e você encontrará um cientista ferido, ele te entrega o Panel Key 1 e morre, pegue munição de shotgun e o DDK Input Disk N, examine o local com duas medalhas e use nele os dois Panel Key, entre com a senha 705037 para abrir o cofre e pegar o Keycard L, tente sair e o Tiranossauro aparece e vai almoçar o cientista morto e se você não quiser fazer parte do cardápio, dê logo o fora daqui.

Volte para o salão principal e siga até a porta atrás da escada, examine o painel e entre com a senha NEWCOMER para abri-la, aqui é sala dos elevadores, pegue o plug a direita, aqui tem um box vermelho, nele você encontra munição, mas precisa de dois plugs para abri-lo, empurre a caixa para conseguir um Recover Aid, examine o painel no meio da sala para conseguir um mapa dessa área, siga pela porta menor, pegue o An Aid e siga em frente, desativando os lasers no caminho, ignore a porta perto deles por enquanto, continue em frente, dois raptors vão aparecer, fuja deles e entre na porta no final do corredor, pegue a BG Room B1 Key e um raptor vai te atacar, quando a palavra DANGER aparecer aperte todos os botões feito louco, logo Gail chega pra te salvar, após a conversa, saia e examine o corpo para conseguir mais um plug, volte até a sala do box vermelho e abra-o, pegue o que precisar e volte para

a sala de controle, após a conversa, siga para a área externa onde o jogo começou e abra a porta que estava trancada com a BG Room B1 Key.

Pegue o An Aid e desça a escada, passe direto pela porta e pegue a Startup Battery R logo depois dela, continue em frente até ver quatro alavancas, empurre a estante para achar um Plug, use a bateria no dispositivo a frente e examine-o de novo, escolha as opções LEFT, CENTER, RIGHT, LEFT, CENTER, LEFT, CANCEL, puxe as alavancas para ligar o gerador, Rick te chama para a sala de controle, siga para lá.

## CAPÍTULO 2 - DOIS CAMINHOS, UM DESTINO

Rick diz que encontrou o sinal do agente Tom que estava infiltrado neste e quer ir resgatá-lo, mas em outro lugar tem outra pessoa que pode ser o Dr. Kird e Gail quer ir até lá, agora você terá que escolher qual dos dois irá seguir:

### PRIMEIRA ESCOLHA - OPÇÃO 1 - IR COM GAIL ATRÁS DO DR. KIRK

Saia da sala e siga pela esquerda, desça a escada e entre na primeira porta que encontrar, lá dentro pegue o ID Card, um Med Pak M, na estante e um Recover Aid na sala ao lado, saia e continue em frente e entre na porta seguinte, você encontrará Gail, um homem foge e Gail vai atrás dele e logo depois o portão se fecha, impedindo Regina e seguí-los, siga até a porta seguinte, ande um pouco e um raptor te ataca, livre-se dele e entre na porta dupla, pegue An Dart M e siga até um corpo, examine-o para obter algumas informações, agora faça todo o caminho de volta até a sala de controle, mas não entre nela, daí siga para a próxima sala, saia pelo outro lado e siga pela esquerda até uma porta com um símbolo, você poderá abri-la com o ID Card, pegue um Plug, o F.C. Device e o DDK Code Disk E, aqui também tem um box amarelo, nele você pode encontrar tanto munição quanto itens de cura, pegue ou guarde o que quiser e siga para o local onde o jogo começou.

Rick irá lhe contactar, ele dirá que achou Tom, mas já era tarde demais, após a conversa, vá para a porta a esquerda, use um tranquilizante nos raptors e pegue munição de shotgun e um Ressucitation nessa área, entre na porta seguinte e você será atacado por um pterodáctilo, mais uma vez aperte todos os botões até ele te soltar, pegue a sua arma que caiu e siga para a porta branca a direita, pegue o DDK Input Disk L na mesa e o DDK Code Disk L no corpo de Tom, tente voltar e ao chegar na área com os dois raptors, o chão vai desabar, aperte rapidamente todos os botões para subir, volte para a sala onde está Tom e entre na porta seguinte, siga para a próxima, siga rapidamente para a próxima porta e desça a escada, pegue o B1 Crane Key no chão e empurre a estante para achar um An Aid, aqui há seis painéis que controlam a tubulação de gás, eles estão dispostos mais ou menos assim:

1 2

3 4

5 6

Você deve conectar os tubos da mesma cor então escolha as opções da seguinte forma, nessa ordem: 5=RED, 3=GREEN, 1=BLUE, 2=RED, 4=GREEN, 6=BLUE, isso irá ativar o grande elevador, na área anterior a sala onde está Tom, siga para lá, no caminho um pterodáctilo vai tentar te jogar no ventilador, acho que você já sabe o que fazer, bem, ao chegar no elevador, examine o painel duas vezes para descer, você chegará num local cheio de containers que bloqueiam seu caminho, suba a escada a direita e empurre a estante para achar um

Hemostat, siga até um painel e use nele o B1 Crane Key, as setas indicam quantas vezes o guindaste vai se mover, você pode movê-lo, duas vezes para a direita e uma para a esquerda, duas para cima e uma para baixo, HOOK serve para pegar um container e RELEASE serve para soltá-lo, escolha as direções em que vai mover o guindaste, escolha HOOK então clique em START, em seguida escolha a direção onde vai soltar o container, escolha RELEASE e clique em START, quando conseguir abrir caminho, clique em EXIT e siga para a porta dupla.

#### PRIMEIRA ESCOLHA - OPÇÃO 2 - IR COM RICK SALVAR TOM

Saia da sala e siga para o local onde o jogo começou, você verá Rick, siga atrás dele, pegue o Slag Bullets e um Ressucitation no caminho, você chegará no grande elevador e um pterodáctilo irá te agarrar, aperte todos os botões para se livrar, pegue a sua arma que caiu e siga para a porta branca a direita, você encontrará Rick e Tom que está gravemente ferido, ele te o DDK Code Disk L e desmaia, pegue o DDK Input Disk L em cima da mesa e entre na porta seguinte, siga para a próxima, siga rapidamente para a próxima porta e desça a escada, pegue o B1 Crane Key no chão e empurre a estante para achar um An Aid, aqui há seis painéis que controlam a tubulação de gás, eles estão dispostos mais ou menos assim:

1 2

3 4

5 6

Você deve conectar os tubos da mesma cor então escolha as opções da seguinte forma, nessa ordem: 5=RED, 3=GREEN, 1=BLUE, 2=RED, 4=GREEN, 6=BLUE, isso irá ativar o grande elevador, siga para lá e mexa no painel de controle, fale com Rick e ele ajudará Tom a ir até lá, ao chegar lá embaixo, o caminho estará bloqueado por containers, suba a escada e empurre a prateleira para pegar um An Aid, siga até um painel de controle e use nele o B1 Crane Key, as setas indicam quantas vezes o guindaste vai se mover, você pode movê-lo, duas vezes para a direita e uma para a esquerda, duas para cima e uma para baixo, HOOK serve para pegar um container e RELEASE serve para soltá-lo, escolha as direções em que vai mover o guindaste, escolha HOOK então clique em START, em seguida escolha a direção onde vai soltar o container, escolha RELEASE e clique em START, quando conseguir abrir caminho, clique em EXIT e siga para a porta dupla.

Você verá uma cena em Tom e Rick são atacados por um Raptor, siga em frente até chegar em um local onde alguns pequenos dinossauros estão devorando o corpo de um raptor, siga em frente e entre na primeira porta que ver, você encontrará Rick, Tom acabou sendo morto pelo raptor, após a conversa, pegue o ID Card em cima da mesa, um Plug na caixinha marrom e dois Med Pak M no armário, saia e siga em frente até uma escada, suba e você estará no corredor onde fica a sala de controle, siga para a próxima sala, saia pelo outro lado e siga pela esquerda até uma porta com um símbolo, você poderá abri-la com o ID Card, pegue um Plug, o F.C. Device e o DDK Code Disk E, aqui também tem um box amarelo, nele você pode encontrar tanto munição quanto itens de cura, pegue ou guarde o que quiser.

#### AQUI OS CAMINHOS SE UNEM

Siga para a sala dos elevadores, use o F.C. Device no corpo que está aqui, agora siga pela porta seguinte e entre na próxima para chegar ao Office, vá até o computador e use nele o ID Card, entre com a senha 58104 e escolha Yes,

agora volte até a sala do elevador e entre no que está com a luz verde acesa, você será atacado por um raptor, livre-se dele e siga para a porta em frente, examine o painel ao lado dela e entre com a senha LABORATORY para abri-la, entre e siga em frente até a primeira porta que encontrar, entre e procure pela Handgun Sights, use-a na Handgun para melhorá-la, siga para a porta seguinte, corra dos raptors e entre na primeira porta que encontrar, lá dentro pegue o DDK Input Disk E na mesa e um Plug na prateleira, a outra porta que há aqui está aqui está trancada, voltamos depois, saia desta sala e continue em frente até a porta seguinte, examine o computador que está ligado e entre com a senha 7248 para destrancar a porta da sala anterior, siga para lá e entre por ela.

Você verá um cientista que está preso numa sala com gás venenoso, examine o painel a frente e escolha as opções: BLUE, GREEN, GRENN, RED e BLUE, para neutralizar o gás, entre e fale com ele, antes de morrer ele te dá o B1 Key Chip, examine o corpo dele para pegar um Small Size Key, tente sair e um raptor te ataca, livre-se dele e se quiser, ligue o gás para matá-lo, siga para a sala onde pegou a Handgun Sights e examine a tela azul na parede, use nela o B1 Key Chip e entre com a senha 3695, agora você terá que arrumar os blocos de acordo com a figura que está abaixo, não é difícil, ao conseguir, siga para o local onde acendeu uma luz verde, use lá o B1 Key Chip para pegar o Keycard R, siga para o Computer Room e vá até a tela na parede, há dois slots para cartão de cada lado dela, use o Key Card L no slot esquerdo, mas é preciso que duas pessoas passem os dois cartões ao mesmo tempo, escolha Yes para chamar Gail, quando ele chegar, os dois irão abrir uma porta, só que há mais uma atrás dela, examine o painel do lado e entre com a senha ENERGY para abri-la.

Você verá uma espécie de simulador, após a cena, pegue o An Dart M e empurre a prateleira para achar o Shotgun Stock, use na Shotgun para melhorá-la, saia da sala e todas as portas serão seladas, prendendo Regina e Gail, após a conversa, examine a caixa de ferramentas vermelha para pegar um Screwdriver, use-o no dispositivo logo em frente a ela para abri-lo, examine-o e você terá que girar os três painéis para formar um caminho, da esquerda para a direita, não gire o primeiro painel, gire o segundo uma vez para a direita e o terceiro uma vez para a direita, aperte X duas vezes em cada um para colocá-los no painel de baixo, coloque nessa ordem, o terceiro, o primeiro e o segundo, isso deverá abrir as portas, Rick fará contato e dirá que eles podem escapar por uma passagem secreta na sala do simulador, mas Gail prefere voltar por onde viemos, agora você terá que decidir se segue o conselho de Rick ou vai atrás de Gail.

#### SEGUNDA ESCOLHA - OPÇÃO 1 - SEGUINDO GAIL

Faça todo o caminho de volta até a sala onde tem um elevador, vai ter uma porrada de raptors no caminho, o portão que se fechou antes agora está aberto, siga para o local dos containers e você encontrará Gail que conseguiu capturar o Dr. Kirk.

#### SEGUNDA ESCOLHA - OPÇÃO 2 - SEGUINDO A IDEIA DE RICK

Siga para a sala do simulador (aconselho a salvar antes) e vá até o painel de controle no final, você terá que fazer um jogo da memória, os dois primeiros não muito difíceis, já o terceiro exige uma excelente memória, se errar duas vezes, o sistema é desativado, se isso acontecer, resete e tente de novo, ao conseguir, um alçapão se abre, Regina vai parar no local dos Containers onde encontra Kirk e Gail.

#### CAPÍTULO 3 - MISSÃO CUMPRIDA, HORA DE DAR O FORA

Após a conversa, siga para a sala de controle, no caminho, entre na enfermaria

onde pegou o ID Card, na sala do lado tem duas caixas que podem ser abertas com a Small Size Key, você terá que escolher uma, a da esquerda tem um Ressucitation, a da direita tem um Multiplier, você decide, na sala de controle, pegue o elevador, lá em cima, pegue o Slag Bullets e a Antenna Key perto da outra porta, saia por ela, salve (isso não é uma sugestão, é uma ordem) e siga para a porta no final, use a Antenna Key no painel de controle para ativar a antena, saia e o Tiranossauro vai aparecer, após a cena, corra até o final, mas a porta está trancada, nessa hora você vai pensar: F!@#\$\$, mas tenha calma, fique se movendo de um lado pro outro e use um Med Pak sempre que necessário, logo Rick vai destrancar a porta.

Regina vai chamar um helicóptero para tirá-los dali, volte para a sala de controle e daí siga para o salão principal, saia pela porta da frente e siga até o portão de ferro perto do corpo, entre e siga por um longo corredor até uma porta preta, no caminho tem um Hemostat, entre e suba a escada a frente, siga até o final e pegue a Grenade Gun e alguma munição, volte e empurre as caixas para poder passar, se errar, é só sair da sala e entrar de novo, ao conseguir pegue mais Grenade Bullets no final e siga pela porta, finalmente o helicóptero chega e seremos resgatados... Fala sério, você não achou que ia acabar agora achou? O velho Tiranossauro aparece e estraga tudo, após a cena, fuja dele andando em círculos nessa área, até que Rick te chame, siga até o elevador para escapar.

#### CAPÍTULO 4 - ENCONTRANDO OUTRA SAÍDA

Após descer pelo elevador siga em frente até ver uma cena com pequenos dinossauros, corra deles até ver uma passagem a direita, siga por ela e entre na porta e siga até um corpo, examine-o para pegar um An Aid e pegue também o C.O. Pass Card perto dele, saia e siga para a porta seguinte, você vai parar no grande elevador, Regina e Rick descerão por ele até outra área, após conversa, procure nessa área por Grenade Bullets e Slag Bullets, siga para a porta a direita do grande elevador, vá até o final e empurre a prateleira para achar um Multiplier, procure por um daqueles dispositivos de bateria e examine-o para pegar uma, siga para onde está Rick e ele usará a bateria para restaurar a força no local, siga para onde ele foi e entre na porta com uma luz em cima.

Pegue nesta o B3 Crane Card 1 e B3 Crane Card 2, tem também Slag Bullets e empurrando a prateleira você encontra um Plug, fale com Rick e siga pela outra porta, ande um pouco e você verá um corpo com um item em cima, então um novo tipo de dinossauro vai te atacar, aperte todos os botões rapidamente para não ser esmagado pelo container, corra até o portão maior, aqui tem outro dinossauro preto, derrube-o com um tranquilizante e pegue o B3 Crane Card 3 e o C.O. Area Key, volte a sala anterior e suba a escada, siga até outra escada, suba e examine o painel, use nele um dos Crane Cards para operar o guindaste, tire os containers do caminho até poder chegar onde está o corpo, siga para lá e pegue o DDK Input Disk W, volte para a sala de controle e daí siga para o grande salão, vá para a porta dupla e entre usando o C.O. Area Key, siga por um longo corredor até a próxima porta, cuidado com os dinos, na sala seguinte, examine o corpo para pegar um Plug, entre pela dupla e siga até umas escadas, tem mais dois dinos aqui, suba e pegue o An Aid, passe pelo raptor e siga para a porta seguinte, entre na sala dos computadores e pegue o DDK Input Disk e o B2 Key Chip 1.

Volte para o corredor anterior e suba pela ventilação, desça pelo outro lado e siga em frente até encontrar um An Dart S, volte um pouco e vá pelo outro lado até ver um item, ao tentar pegá-lo você será atacado por um versão mais resistente dos raptors, o melhor a fazer é abatê-los com um tranquilizante, pegue o C Cardkey e siga para a sala perto dos boxes vermelho e verde, lá você encontrará Gail, após a conversa pegue nesta sala o Slag Bullets e um

plug na estante, saia e siga para a porta com um C na frente, lá dentro pegue o DDK Code Disk W, saia e volte pela ventilação, faça todo o caminho de volta até a sala com um corpo onde você pegou um Plug, siga para o painel azul ao lado de uma porta e entre com a senha WATERWAY para abri-la, entre e ande um pouco, Rick aparece, durante a conversa alguém chama por um rádio que está com o corpo, Rick diz que eles estão vindo pelo grande elevador, você deve seguir para lá, pegue nesta sala o B2 Key Chip 2 e um Plug no corpo, siga para o grande elevador.

Ao chegar lá Regina ouve gritos pelo rádio e quando o elevador chega, nosso amigo Tiranoussauro chega para o jantar, mas acaba levando o maior choque e desmaia, só que o local fica sem força, examine o dispositivo das baterias e pegue a bateria que Rick havia colocado lá, siga para o local onde a pegou e use-a no dispositivo, examine-o e escolha as opções A, C, D e Cancel para restaurar a energia, siga para o grande elevador e examine os corpos para pegar um Plug, o Port Card Key e o DDK Input Disk D, volte para a sala onde está Rick e Regina entrega a ele o Port Card Key, com ele Rick abrirá uma passagem nesta sala, mas ao entrar nela eles descobrem uma espécie de portal que deve ter sido um efeito colateral das experiências de Kirk, após a conversa, pegue o DDK Code Disk S e siga para o local onde pegou o primeiro B2 Key Chip, ponha os dois Key chips nos slots ao lado da tela na parede e examine-a, entre com a senha 0392 e movimente os blocos para formar as figuras embaixo deles, ao conseguir, saia e examine o painel ao lado da porta no final entre com a senha STABILIZER para abri-la, siga direto em frente até a próxima porta, agora vá pela esquerda até chegar nos lasers, desative-os e entre na porta seguinte, tem um Ressucitation antes dela.

Lá dentro pegue o DDK Code Disk D, saia daqui e volte para a sala anterior, siga até uma porta com um painel azul ao lado, examine-o e entre com a senha DOCTORKIRK para abrir a porta, siga em frente até uma luz verde antes da porta, use o nela o B2 Key Chip 2 para abri-la, use o B2 Key Chip 1 na outra luz verde para abrir a outra porta, siga em frente até chegar em uma sala com o que parece ser um grande gerador de energia, continue até a porta seguinte, procure nessa área por um Plug, desça a escada e empurre o armário para achar um Intensifier, procure também pelo Keycard Lv. B, volte e siga pela outra porta, você verá uma mulher ferida, examine o painel a esquerda dela para outro daqueles enigmas dos três painéis, gire o painel 1 para a esquerda uma vez, faça o mesmo com o painel 2, não gire o 3, agora coloque-os no espaço de baixo na ordem 2, 3 e 1, agora volte para a sala anterior e examine o painel logo a frente da porta, após a cena, um tiro é ouvido, volte a sala onde está a mulher ferida e você verá que alguém a matou, examine a parte ensanguentada a esquerda dela e use-a o F. C. Device, siga para a porta seguinte e Regina vai seguir um homem, logo ela acaba sendo rendida pelo Dr. Kirk, mas Gail chega para salvá-la.

## CAPÍTULO 5 - INICIALIZADORES E ESTABILIZADORES

Kirk revela que estava pesquisando uma nova forma de energia mas acabou criando um portal para a era pré-histórica que trouxe os dinossauros para a época atual, ele diz ainda que para sair daqui é preciso destruir o portal que está na sala de desembarque, para isso devemos ativar o grande gerador, mas precisamos de dois componentes, o Initializer e o Stabilizer, você receberá o Keycard Lv. A, Rick chega e após mais uma discussão, você terá que fazer mais uma escolha:

### TERCEIRA ESCOLHA - OPÇÃO 1 - SEGUINDO A ESTRATÉGIA DE GAIL

Você seguir até o local dos containers, saí entre pelo portão maior e siga

até a porta com um A na frente, siga em frente e entre na saleta no final, siga até um elevador e suba, no final você poderá pegar o Initializer e o Stabilizer, agora siga para a sala onde pegou o primeiro B2 Key Chip, no computador perto do corpo use o ID Card, entre com a senha 31415 e escolha Yes, agora siga para o grande gerador, daí siga para a sala Third Energy Control Room, examine o painel de controle onde tem uma pasta amarela, escolha Yes e volta para a sala anterior, desça pelo elevador a direita das duas portas, siga até ver uma luz verde, examine-a para abrir um compartimento, use nele o Initializer, um pouco mais a frente, examine o painel de controle e escolha Yes, volte pelo elevador e procure por outra luz verde, examine-a para ativar uma ponte, siga por ela até outra luz verde, examine-a para abrir outro compartimento, use nele o Stabilizer e mexa no painel a esquerda, agora você verá uma cena onde Regina faz o resto por conta própria, enquanto isso, na sala onde estão Gail e Kirk, o teto começa a desabar e Gail acaba ficando preso, Kirk foge, mas Gail põe um rastreador nele, siga para onde Gail está e Regina o leva para a sala de desembarque, Rick desativa o portal e diz que devem partir agora, mas Gail, mesmo gravemente ferido, está determinado a pegar Kirk de qualquer forma, agora você terá que fazer sua última escolha.

#### TERCEIRA ESCOLHA - OPÇÃO 2 - SEGUINDO A ESTRATÉGIA DE RICK

Rick lhe dará o Planning Disc, siga para o local onde pegou o último DDK (olhe no mapa, o local em vermelho), examine o armário no canto e entre com a senha 1281 para abri-lo e pegar a Shotgun Parts, use-a na Shotgun para melhorá-la, agora siga para a porta com a luz verde entre e procure por um trocinho azul se mexendo dentro de um dispositivo, use aí o Planning Disc para pegar uma das partes do Initializer, saia e siga para o local onde tem a porta que se abriu com a senha DOCTORKIRK, entre na sala com um A na porta e empurre o armário, pegue o Plug e examine o painel na parede, agora examine o painel de controle e entre com a senha 367204, pegue as Core Parts e também a GG Parts no corredor a esquerda, use-a na Grenade Gun para melhorá-la, saia desta sala e siga para o Experiment Room Hall, siga para a sala onde com um C na porta (sem ser a que você foi agora a pouco), no painel perto da pasta amarela use o Planning Disc e entre com a senha 0367 para pegar mais uma parte no Stabilizer, agora siga para o painel de controle com um círculo azul e use nele o Planning Disc, entre com a senha 0204 para pegar as duas partes que faltam, agora volte para a sala onde pegou a primeira parte.

Procure por um painel de controle com uma tela parecida com uma colméia, use aí umas das partes que você pegou, você terá que montá-las, é só manter a linha verde na direção das peças que vão chegando, nada complicado, ao conseguir, você receberá o Initializer e o Stabilizer, agora siga para a sala onde pegou o primeiro B2 Key Chip, no computador perto do corpo use o ID Card, entre com a senha 31415 e escolha Yes, agora siga para o grande gerador, daí siga para a sala Third Energy Control Room, examine o painel de controle onde tem uma pasta amarela, escolha Yes e volta para a sala anterior, desça pelo elevador a direita das duas portas, siga até ver uma luz verde, examine-a para abrir um compartimento, use nele o Initializer, um pouco mais a frente, examine o painel de controle e escolha Yes, volte pelo elevador e procure por outra luz verde, examine-a para ativar uma ponte, siga por ela até outra luz verde, examine-a para abrir outro compartimento, use nele o Stabilizer e mexa no painel a esquerda, agora você verá uma cena onde Regina faz o resto por conta própria, enquanto isso, na sala onde estão Gail e Kirk, o teto começa a desabar e Gail acaba ficando preso, Kirk foge, mas Gail põe um rastreador nele, siga para onde Gail está e Regina o leva para a sala de desembarque, Rick desativa o portal e diz que devem partir agora, mas Gail, mesmo gravemente ferido, está determinado a pegar Kirk de qualquer forma, agora você terá que fazer sua última escolha.



#### QUARTA ESCOLHA - OPÇÃO 1 - IR COM GAIL ATRÁS DE KIRK (FINAL 1)

Você deve seguir para a sala onde pegou o último DDK (olhe no mapa), chegando lá, você encontra Gail e Kirk e descobre que na verdade a sua missão era obter toda informação sobre a Third Energy, pois o governo pretendia usá-la como arma, Gail te entrega um disco com todas essas informações e então morre, Regina leva Kirk a sala de desembarque, após a conversa, siga para o corredor onde antes havia o portal, siga em frente até chegar numa grande sala, onde você verá o tiranossauro, aparentemente morto, bem, siga até uma porta preta, o grupo irá partir num hovercraft, mas o grandão não está morto coisa nenhuma e começa a perseguí-los, após a cena, pegue um plug e algumas granadas na mala e abra o box amarelo, pegue tudo o que precisar e suba a escadinha, agora você deve atirar na boca do bicho quando ele chegar perto, depois de uns quatro tiros, Rick cuidará do resto, agora é só curtir o final.

#### QUARTA ESCOLHA - OPÇÃO 2 - DEIXAR KIRK PRA LÁ E DAR O FORA (FINAL 2)

Regina vai nocautear Gail e Rick o levará para o Hovercraft, siga atrás deles e ao chegar lá, Rick diz que a bateria do Hovercraft está vazia e pede para você enchê-la, volte a sala anterior e procure por uns toneis vermelhos embaixo, use a bateria neles para enchê-la, volte até o Hovercraft e um tremor é sentido, não precisa ser um gênio pra saber que nosso amigo T-Rex está de volta, Rick pede para você mantê-lo afastado enquanto ele prepara o Hovercraft, pegue as granadas que Rick te dá e volte para a sala anterior e prepare-se para enfrentar o bichão, corra dele e atire sempre que aparecer a palavra FIRE na tela, depois de uns dois ou três tiros, é só curtir o final.

#### CONSEGUINDO O FINAL 3

Escolha a estratégia de Rick, mas ao invés de ir para onde está o Hovercraft, saia desta sala e siga pela porta dupla, siga o corredor até a porta seguinte e então vá pela porta com um A na frente, entre no transporte que tem uma luz verde, do outro lado, siga pela grande porta e entre em outro transporte, siga pela porta seguinte e você encontrará Kirk, aqui tem um helicóptero, após Regina dominar o doutor, Rick a chama e diz que o hovercraft foi destruído pelo T-Rex, ela fala sobre o helicóptero e Rick diz que está a caminho, pegue as granadas na mala e um Multiplier mais a frente, equipe o lança-granadas e volte para a sala anterior, Rick e Gail chegam, mas o grandão vem logo atrás, atire sempre que ele chegar perto e use um Med Pak se necessário, logo você chega no outro lado e aí é só curtir o final.

Após os créditos Regina dará o relatório da missão, em seguida, você poderá salvar e começar o jogo de novo para conseguir os outros dois finais, ao conseguir um final, você já começa com a Shotgun e ao conseguir dois, você já começa com a Grenade Gun, na segunda e terceira jogada você encontrará itens diferentes em alguns locais, você também poderá trocar a roupa da heroína e terá acesso a um mini-game chamado "Operation Wipe Out", onde terá que detonar todos os dinossauros que estiverem no caminho, é bem difícil, ao conseguir os três finais, você poderá jogar novamente com o Grenade Gun com munição infinita, só pra tentar zerar em tempo recorde e isso é tudo, valeu e até o próximo detonado.

---

#### ÍTENS

NOME	EFEITO
Hemostat	Para o sangramento mas não recupera energia
Med Pak S	Recupera pouca energia

Med Pak M	Recupera toda a energia
Med Pak L	Recupera toda a energia e para o sangramento
Resucitation	Revive automaticamente
An Aid	Aumenta a potência dos dardos anestésicos
Recovery Aid	Aumenta a potência dos itens de cura
Intensifier	Aumenta a potência de alguns itens
Multiplier	Aumenta a quantidade de alguns itens
An Dart S	Põe o alvo para dormir, mas é preciso mais de um para funcionar e o efeito não dura muito tempo.
An Dart M	Põe o alvo para dormir com um só tiro, mas o efeito não dura muito tempo.
An Dart L	Põe o alvo para dormir com um só tiro, o efeito dura bastante tempo.
Poison Dart	Mata o alvo com um simples tiro.

---

## ARMAS

HANDGUN - Arma de baixo calibre, só recomendo usá-la contra raptors e mesmo assim, seria bom estar protegido por uma grade laser.

SHOTGUN - Arma de grosso calibre, recomendada para quase todo o tipo de inimigo devido a grande variedade de munições.

GRENADE GUN - A arma mais forte do jogo, recomendada para enfrentar o T-Rex.

---

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash\_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Breath of Fire III  
Chrono Trigger  
Donkey Kong Country 2  
Donkey Kong Country 3  
Double Dragon (lista de golpes)  
Final Fantasy IV  
Final Fantasy V  
Final Fantasy VI  
Final Fantasy VIII  
Final Fantasy Tactics  
Goof Trop  
Grandia  
Legend of Legaia  
Lufia II - Rise of the Sinistrals  
Megaman X  
Megaman X2  
Megaman X3

Megaman X4  
Megaman X5  
Megaman X6  
Mortal Kombat (lista de golpes)  
Parasite Eve 2  
Resident Evil 2  
Resident Evil 3  
Sid Meyer's Civilization  
Silent Hill  
Super Street Fighter II (lista de golpes)  
Tales of Phantasia  
Terranigma  
The King of Fighters 95 (lista de golpes)  
The King of Fighters 97 (lista de golpes)  
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge  
World Heroes 2 (lista de golpes)  
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para [rcrdfrts@hotmail.com](mailto:rcrdfrts@hotmail.com),

This document is copyright Ash\_Riot and hosted by VGM with permission.