

Parasite Eve II FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Jun 26, 2006

Parasite Eve 2

Comandos Básicos

Fora da Batalha

Quadrado - mira;

Triângulo - lista de PE, mas apenas healing pode ser usado;

X - confirma uma ação;

O - cancela uma ação;

START - abre o menu de opções (explicaremos isso mais adiante);

SELECT - mostra o mapa.

Em Batalha

Quadrado - mira;

Triângulo - lista de PE, selecione uma e aperte X para usá-la ou O para cancelar;

X - confirma uma ação;

O - cancela uma ação;

START - usa itens colocados em seu colete;

R1 - tiro 1;

R2 - tiro 2.

Menu de Opções

Ao apertar start fora da batalha você terá as seguintes opções:

USE - usa itens mas apenas os de cura podem ser usados. Aqui você também pode colocar itens nos "attachments" de seu colete, esses itens poderão ser usados na batalha, por isso é sempre bom colocar itens de cura e armas de reserva;

KEY ÍTEM - exibe uma lista de itens que tem diversas funções como abrir portas, ativar dispositivos diversos, etc.

P. ENERGY - exibe as magias de Aya, no começo apenas pyrokinesis está disponível mas conforme você vai matando monstros você ganha experiencia e essa experiencia serve para ativar as outras magias ou evoluí-las para um nível maior, para fazer isso você deve selecionar a magia desejada e então aparecerão duas opções:

Revive - destrava a magia desejada por uma certa quantidade de experiencia;

Cancel - cancela essa ação.

Quando a magia já está ativada a opção que aparece no lugar de revive é strength e então você pode evoluí-la por uma certa quantidade de experiência, portanto eu aconselho a não deixar nenhum monstro para trás pois as melhores magias exigem uma quantidade muito alta de experiência para serem adquiridas.

MAP - mostra o mapa, inútil, basta apertar SELECT;

OPTIONS - altera as configurações do jogo;

Magias

Elemento - Nome - Descrição

- Fire - Pyrokinesis - Aya lança uma bola de fogo no inimigo causando um baixo dano no começo, mas quando evoluída no Lv3, são tres bolas de fogo causando um alto dano, sem dúvida uma das melhores magias do jogo.
- Combustion - A mão de Aya se inflama e então uma espécie de chicote de fogo atinge os inimigos causando alto dano, bom para usar em grupos de inimigos lentos.
- Inferno - Aya concentra todo o seu poder e então todo o cenário se transforma em uma verdadeira fornalha causando um dano absurdo em todos os inimigos, é a segunda melhor magia do jogo perdendo apenas para life drain. Para ter essa magia você precisa ter Pyrokinesis e Combustion em Lv 3.
- Water - Metabolism - Retira status negativos de Aya (blind, poison, confuse, paralysis, berserk), com um custo bem baixo de MP realmente muito útil.
- Healing - Recupera o HP de Aya, no começo é preferível usar itens, pois a magia é muito cara em MP, mas com o avanço do jogo ela se torna indispensavel.
- Life Drain - A melhor magia do jogo, Aya drena o HP de todos os inimigos que estiverem ao redor e o usa para recuperar o próprio HP. Para ter essa magia você precisa ter Metabolism e Healing em Lv 3.
- Wind - Necrosis - A pior magia do jogo, Aya lança uma descarga elétrica que causa dano muito baixo em um inimigo e pode deixá-lo com o status poison, mais o efeito dura pouco tempo e mesmo em Lv3 o dano causado é muito baixo. Deixe para evoluí-la por último.
- Plasma - Aya cria uma explosão de vento que causa baixo dano em todos os inimigos que estiverem em volta, excelente contra inimigos voadores como os morcegos e mariposas.
- Apobiosis - Aya concentra seu poder e varios raios tomam conta do cenário causando dano razoável em todos os inimigos além de causar o status paralysis. Sem dúvida a mais útil das magias de vento. Para ter essa magia você precisa ter Necrosis e Plasma em Lv 3.
- Earth - Antibody - Aumenta temporariamente a defesa de Aya contra ataques físicos, quanto maior o Lv, mais tempo dura o efeito da magia.
- Energy Shot - Aumenta o poder dos tiros, mas eu nunca vi nenhuma alteração significativa, então eu nunca a usei.

Energy Ball - A terceira melhor magia de Aya, uma bola de energia fica orbitando ao redor dela causando alto dano em qualquer inimigo que chegar perto e quanto maior o Lv mais bolas de energia aparecem. Para ter essa magia você deve ter Antibody e Energy Shot em Lv 3.

Detonado

Sede do M.I.S.T.

Você começa na sala de treinamento, se quiser pode treinar um pouco e dependendo do seu desempenho, pode ganhar alguns itens e dinheiro, quando não quiser mais escolha a opção "that's enough" e saia da sala.

Fale com Pierce e siga para a loja, fale com Jodie e se tiver algum dinheiro compre alguns itens de cura saia e examine umas caixas com uma cruz azul no fundo da garagem para pegar um recover 3. Perto do portão tem um telefone, nele você pode salvar seu progresso. Salve e fale com Pierce para seguir para AKRÓPOLIS TOWER.

Akrópolis Tower

Fale com o guarda na entrada para ter acesso ao prédio, lá dentro siga para a porta seguinte e você estará no salão principal, há muitos corpos aqui, examine todos para pegar alguns itens, pegue também o mapa do prédio, atrás do balcão há uma caixa contendo munição infinita para a pistola e você pode pegar sempre que precisar.

Vá para a porta ao lado do telefone, siga até encontrar um soldado escondido, ele lhe dará a chave da cafeteria, agora volte para o salão principal e desça a escada da direita, você verá um guarda ser atacado por um monstro, acabe com ele e fale com o guarda, ele vai acabar morrendo.

Entre na cafeteria e você verá uma mulher sentada, fale com ela e veja uma cena em CG onde ela se transforma num monstro nojento, fique longe dele e mande bala, se precisar use Pyrokinesis. Quando o monstro cair examine a mesa para pegar uma revista, em seguida examine o corpo do monstro para pegar um dispositivo estranho, o monstro irá se levantar e atacar Aya mas Rupert aparece e a salva, depois da conversa siga para o salão principal e fale com Baldwin no telefone, salve se quiser e siga para a escada da esquerda lá embaixo abra o portão de ferro, seguindo alguns passos observe uma mancha de sangue no chão, há uma passagem aqui, aperte X para subir um pequeno degrau siga em frente até uma caixa onde tem uma capsule, volte e siga para a porta azul examine a caixa amarela na parede para pegar a blue key entre na porta em frente e examine a máquina com luzes coloridas e você verá duas fechaduras A e B, use a blue key na fechadura A para ativar a escada rolante, examine o monitor e aperte todos os botões para ver algumas cenas, siga para escada rolante, ao chegar lá em cima, cuidado com os morcegos que irão te atacar, use plasma contra eles, examine o corpo do soldado no banco para pegar um colete, equipe-o e desça a próxima escada.

Acabe com os monstros e examine o corpo de outro soldado no fundo para pegar mais uma arma, não equipe ela agora, entre na capela e você verá Rupert ser atacado por um homem estranho, o homem fugirá, depois da

conversa pegue a red key no chão, entre na porta ao lado e Aya verá uma bomba armada, mas ela não sabe desarmar, tente entrar na porta adiante mas ela estará trancada, examine a porta mais uma vez para pegar um cartão preto, esse cartão será muito importante mais pra frente, siga para a sala onde usou a blue key e use a red key na fechadura B para desativar a fonte, vá até lá e examine a mancha de sangue, você verá mais um soldado morto e poderá pegar o lança - granadas e alguma munição, agora siga para o portão em frente à capela, examine o painel ao lado e entre com o código 561 para ativar a ponte, siga até a próxima porta até chegar ao telefone equipe-se com o lança granadas carregado e coloque em seus attachments a arma que pegou no corpo do soldado perto da capela também carregada e o resto dos espaços coloque itens de encher HP, é bom também ter a magia metabolism ativada, quando estiver pronto salve e siga para proxima porta.

Examine as caixas de energia na parede, são três no total sendo que na última ainda há um cano de vapor perto, pois bem, tente voltar e aquele homem estranho aparecerá, é hora de enfrentá-lo:

CHEFE: N° 9

Cuidado com a bomba de gas que ele solta, ela é fácil de desviar mas se te atingir use metabolism imediatamente pois o gas causa paralisia. Quando a batalha começar dê um tiro de lança granada nele e corra até a primeira curva, recarregue o lança granada e troque para a outra arma, siga para primeira caixa de força e mire nela, espere ele chegar perto e então atire na caixa de força para eletrocutá-lo e logo em seguida descarregue o resto da munição nele e quando acabar ainda pode usar pyrosinesis para aumentar o dano siga para a próxima curva, recarregue a arma e troque para o lança granadas, dê mais um tiro nele e corra para a próxima caixa de força e repita o mesmo processo da anterior, em seguida corra para a última caixa de força e mande as duas ultimas granadas nele em seguida troque para a outra arma e repita novamente o processo das caixas de força só que depois de atirar na caixa, atire também no cano de vapor, isso deve acabar com ele.

Siga para o elevador e o N° 9 fugirá, o que se segue então é uma cena espetacular em CG em que todo o prédio explode devido as bombas.

Sede do M.I.S.T.

Você agora irá conversar com Baldwin e Rupert, escolha todas as opções e depois da conversa vá até a loja e compre o fuzil e alguma munição para ele e se sobrar alguma grana compre itens de cura. Se quiser você ainda pode treinar mais um pouco a sua pontaria, essa é sua ultima chance de fazer isso pois você não voltará mais aqui. Quando estiver pronto fale com Pierce para seguir para o DRYFIELD.

Dryfield

Dentro da mala do seu carro há varios itens inclusive alguns que você pegou em AKRÓPOLIS TOWER, você pode pegá-los quando quiser ou guardar outros itens que não precisar, há também uma caixa de munição infinita para pistola e mais adiante há um telefone, a porta ao lado dele está trancada,

salve se quiser e siga para o portão de entrada.

Entrando você encontrará um novo inimigo, é uma espécie de cavalo, bem rápido e forte, mas um pouco burro (pra não dizer muito), para acabar com ele fique perto de uma parede e quando ele correr pra te atacar saia da frente e ele vai bater de cabeça na parede e cair, quando ele estiver no chão mande bala sem piedade, depois de derrotá-lo examine os quartos 1 e 2, não há nada aqui, apenas alguns monstros para ganhar experiência, os quartos 3 e 4 estão trancados, siga para a porta ao lado da máquina de gelo.

Siga até o final e examine os engradados para encontrar um recover 1, não mexa no poço agora ou terá uma surpresa bem desagradável entre na porta perto do poço, do outro lado há uma porta eletrônica, mas um carro está bloqueando o caminho, siga até o fundo e mexa nas alavancas para ativar o painel em frente a porta que você entrou, mexa no painel e aperte os botões na ordem: "up", "turn", "down", para abrir o caminho examine o painel com uma luz vermelha atrás da porta para destrancá-la e destranque também a porta de metal ao lado, entre pela porta mecânica e você verá uma pick-up, examine-a e você conhecerá Gary Douglas, o dono do hotel, depois da conversa ele lhe dará a chave do quarto 6 no segundo andar siga para lá.

No quarto você irá encontrar um pequeno armário onde poderá guardar seus itens, há também um telefone, equipe-se com o fuzil e salve, vá até a varanda e você verá um homem em cima da caixa d'água, desça as escadas e siga pela esquerda, você verá dois cavalos cavando um buraco (?) passe direto por eles e siga até o final acione o dispositivo para abrir a porta, mas seja rápido e chegue até lá antes que ela se feche, uma vez lá dentro você terá que enfrentar uns oito ou dez cavalos em um espaço bem pequeno e o que é pior: eles vem de dois em dois, use e abuse da magia antibody e use também healing se precisar, evite as magias de ataque e use o mesmo esquema do primeiro cavalo.

Depois da batalha duríssima o homem estranho vai descer uma escada, suba por ela e você conhecerá Kyle Madigan, um detetive particular que está investigando os estranhos fenômenos no DRYFIELD, depois da conversa vá até o topo da caixa d'água e examine o corpo para pegar uma chave e um recover desça e ative uma alavanca que abre o portão definitivamente saia e siga para a porta cinza, aqui é um pequeno depósito examine os armários para pegar mais um recover 1 e examine o fundo para pegar um imã, entre pela porta ao lado chegue ao bar, ao lado da porta de entrada há uma geladeira onde você pode pegar uma coca - cola que restaura HP e MP (é mole?) agora volte até onde enfrentou os cavalos e siga até a porta de metal, no final há outra porta, mas está trancada, há uma chame na entrada de ar ao lado, use o imã para pegá-la, entre e siga até a pequena porta ao lado da pick-up lá um cachorro te espera, siga-o até o trailer e entre.

Fale com Douglas e ele te dará algumas informações e venderá alguns itens, se ainda não tiver compre o lança-granadas e alguma munição para ele, se precisar compre também alguns itens de cura, agora saia e siga Flint (o cachorro) até uma corda, pegue-a e use-a para descer o poço, a porta ao lado está trancada e não poderá ser aberta tão cedo, siga até o final e saia, NÃO vá para a direita agora, siga pela esquerda e ative o interruptor agora volte pela porta e procure por um buraco na parede examine-o para pegar uma capsule, agora equipe o lança-granadas e saia pela porta, siga pela direita para encontrar uma mistura de aranha com camaleão, pois ele anda no teto e pode ficar invisível, seus ataques tiram muita energia, portanto é bom ter antibody em Lv 2 pelo menos, bom, assim que a batalha começar use antibody e passe direto por ele até chegar em outra porta, aqui é bem estreito e ele não pode te pegar quando ele aparecer saia, atire uma vez e volte para o beco, recarregue, saia e atire de novo, repita esse

procedimento até acabar com ele. Entre na porta e acabe com os ratos e morcegos, há um item em uma caixa atrás dos barris, saia e suba as escadas mais adiante você está na loja de conveniências, examine as prateleiras para varios itens destranque a porta de entrada e salve seu progresso, volte e entre pela porta ao fundo, tenha muito cuidado com os cavalos pois aqui é bem estreito, se ainda tiver munição de lança granada use-a pois enfrentá-los aqui com uma arma menos potente é praticamente suicídio.

Entre na primeira porta e examine a caixa registradora (\$), mas não há dinheiro aqui e sim um item que acrescenta um attachment no seu colete, mas não use-o agora, saia e siga para a ultima porta, ela está trancada e Aya ouvirá um grito lá de dentro, examine os barris para pegar munição de shotgun, siga para a Segunda porta, examine o armario e em seguida volte para o trailler e fale com Douglas, ele lhe dará permissão para pegar uma ferramenta dele na garagem, vá até lá e pegue a chave inglesa na prateleira siga até o quarto onde está o armário, mas antes dê uma passada no telefone para salvar, use a chave inglesa para remover os parafusos e abrir uma passagem, equipe-se com o fuzil com e tenha a lança granada de reserva, o resto dos espaços você já sabe, tenha também a pyrokinesis em Lv 2, quando estiver pronto entre pela passagem. Siga em frente e você verá uma mulher pedindo ajuda, mas o N° 9 aparece e a mata, é hora de enfrentá-lo de novo:

CHEFE: N° 9

Patético, aqui você terá bem mais espaço do que em akropolis tower e o N° 9 é beeeeeem lerdo, mas é bastante resistente, fique bem longe dele atirando sempre que der e na hora que ele te atacar use pyrokinesis para causar um alto dano repita esse esquema até acabar com ele, se você for bom (como eu) talvez acabe com ele sem ser atingido uma única vez.

Depois da batalha Aya irá desmaiar e só acordará de noite.

Dryfield - Noite

Depois da conversa com Madigan siga com ele até o seu carro e ele estará completamente destruído pelos monstrinhos puladores, depois que acabar com eles pegue o que precisar na mala do carro e vá falar com Douglas, ele lhe dará a chave do Lobby, ele fica em frente ao banheiro, siga para lá.

Uma vez lá dentro aperte o interruptor para acender as luzes , em seguida examine a caixa registradora (\$) e entre com o código #3033 TOTAL para abri-la só que de novo não tem dinheiro (Ohhhhhh!!!!), mas sim a chave mestra do hotel, com ela você poderá abrir todas as portas que estavam trancadas, se quiser vá até os quartos 3 e 4 no primeiro andar e no quarto 5 no segundo, não há nada além de monstros nesses quartos, vá apenas para ganhar experiencia, em seguida, siga para a última porta do segundo andar vá até o fundo da sala e pegue o galão de gasolina, mas ele está vazio, aqui também há um cofre, entre com o código 4487 para abri-lo e pegar a Holy Water, NÃO USE ESSE ÍTEM AGORA, guarde-o no armário do quarto 6, não se preocupe pois você voltará aqui mais tarde. Siga para onde está seu carro e use o galão na bomba de gasolina para enchê-lo, agora vá falar com Douglas e ele dirá que você deve descansar um pouco, você já deve Ter grana suficiente, então compre o colete "PASSGT Vest" e equipe-o, em seguida use a "belt pouch" nele para aumentar seus attachments, compre também pelo menos 20 granadas e munição para o fuzil, se sobrar alguma grana compre recovers e MP boost, siga para o quarto 6.

Equipe-se com o lança granadas e coloque o fuzil carregado de reserva, tenha pelo menos dois MP boost 2 no seu colete e no resto coloque recovers, se puder tenha também a magia pyrokinesis em Lv 3, salve seu jogo e examine a cama, escolha a segunda opção para assistir a uma cena sensacional de Aya tomando banho (OOOBA!!!!!!), mas infelizmente você não verá muita coisa e mesmo assim um pequeno intruso (!), vai atrapalhar o descanso da coitada:

CHEFE: Gigante Cospe-Fogo

Essa batalha pode ser bem fácil se você tiver pyrokinesis em Lv 3, caso contrário, você terá grandes dificuldades, bem seja como for, tome cuidado com seus ataques, ele tem um soco de cima para baixo que te esmaga e tira bastante do seu HP, mas é fácil de escapar, ele também tenta te agarrar e para escapar dessa, você deve entrar rapidamente no beco que dá acesso as escadas, (mas nem perca seu tempo tentando fugir) mas o ataque mais chato é o seu lança chamas que te persegue por quase toda a varanda. Bem, quando começar a batalha atire uma vez com o lança granadas e use pyrokinesis, em seguida corra até a porta dupla no final, recarregue e repita o mesmo procedimento, siga esse esquema e quando o MP acabar não tenha pena de usar MP boost pois esse bicho tem muito HP.

Depois que o bicho derreter desça até o primeiro andar e fale com douglas, ele lhe dará a chave da Pick-up, siga para o seu carro e pegue todos os itens da mala, se faltar espaço, volte depois para pegar o resto, coloque tudo na carroceria da pick-up, em seguida vá até o trallier e Douglas lhe dará uma nova arma, pegue-a na caixa marrom, se quiser compre mais itens e munição, quando estiver pronto fale com Madigan para sair do Dryfield, fim do primeiro CD.

Minas Abandonadas

Logo ao chegar você já vai ter que enfrentar uma parada dura equipe-se com o fuzil e tenha a lança granadas de reserva. tenha itens de cura e pelo menos um MP boost prepare-se pois você irá enfrentar um verdadeiro exército de cavalos (pelo menos uns 10 ou 12), você pode acabar com eles na bala usando o mesmo esquema de sempre ou você pode ficar perto do abismo e esperar que te ataquem então sair da frente e deixar que o idiota se estabaque lá embaixo, mas esse esquema é muito arriscado pois se te atingir você também cai no abismo e aí é GAME OVER.

Depois que acabar com eles pegue o que quiser na mala da caminhonete e entre na mina, siga em frente até chegar em uma ponte quebrada, volte até o primeiro corredor da mina e entre na porta da direita examine o carrinho para tirá-lo do caminho, siga até o final e pegue a tábua, volte até a ponte e use a tábua para passar, use plasma contras os morcegos que irão te atacar, adiante há duas portas, a maior está trancada, entre na menor, aqui há munição P.B. infinita e um telefone, examine o dispositivo no fundo da sala e retire o plug, agora coloque o plug no terceiro orifício e ative a alavanca para abrir a porta maior, agora equipe-se com o lança granada e tenha as magias antibody em Lv 3 e combustion em Lv 2 pelo menos, salve e vá para a próxima porta e prepare-se para enfrentar:

CHEFE: Cavalo Líder

Essa batalha não é tão difícil, ele fica a maior parte do tempo correndo em volta das prateleiras, e as vezes ele sobe nelas e salta sobre você, para evitar maiores danos use antibody assim que a batalha começar, e corra para o lado oposto que ele for, quando encontrar com ele atire e se estiver perto quando atingí-lo use imediatamente combustion para aumentar o dano, repita esse esquema até ele cair.

Examine o corpo do bicho para pegar uma arma e mais um plug só que ele ainda não está derrotado:

CHEFE: Cavalo Líder 2 - A Missão

Agora ele está mais forte e tem mais HP e também tem um ataque em que ele te agarra com os dentes e fica te sacudindo e tirando bastante energia e ainda te deixando com o status poison, mas se tiver o colete PASSGT vest não terá problemas com isso, repita o esquema anterior só que agora vai demorar mais um pouco.

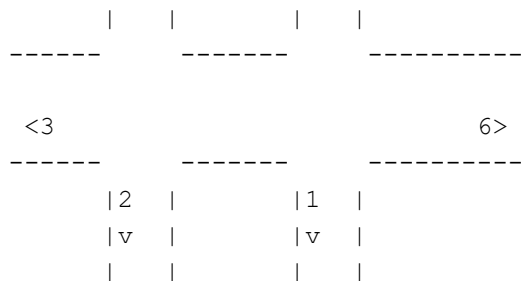
Depois que o bicho for para o outro mundo, siga até a moto no final e examine-a, mas não acontecerá nada, então volte para a sala do dispositivo e desative-o retire o plug que está nele e depois coloque os dois plugs, um no primeiro e outro no último orifício e então ative a alavanca, siga até a moto e examine-a de novo, você irá abrir uma porta que te levará ao SHELTER.

Shelter

Logo que entrar você irá encontrar um velho conhecido, lembra daquela aranha-camaleão que você enfrentou no DRYFIELD? Pois é, aqui ela está mais forte e mais rápida e o que é pior, seus ataques ainda causam paralysis, você pode acabar com ele usando o lança granada, mas aí é bom você ter antibody e metabolism em Lv 3 e ter recovers em todos os seus attachments, pois o tiro do lança granada apesar de ser poderoso é muito lento e pra recarregar então iiiiih!!! Mas há um jeito mais fácil, só que um pouco mais demorado, equipe-se com a arma que pegou no corpo do cavalo líder e atire no R2 para cegá-lo com o flash por alguns segundos aí atire no R1 e quando ele se recuperar, flash nele de novo. Esse esquema é demorado porque cada tiro dessa arma tira de 10 a 15 HP do bicho aí já viu né, mas fazendo isso você não será atingido nenhuma vez e poupará itens.

Depois de acabar com ele siga em frente e desça o elevador no final, no meio do corredor há uma porta trancada pelo outro lado, mais adiante há um elevador que não poderá ser usado agora então vá para a porta ao lado, siga em frente até chegar em um armazém examine as prateleiras para achar uma Ringer Solution (guarde-a no primeiro baú que achar), aqui também tem munição infinita P.B., a porta perto dessa munição também está trancada então siga para a outra porta até chegar ao dormitório, cuidado com as gosminhas verdes, se elas te tocarem você ficará com o status silence, use combustion para acabar com elas, não há nada importante aqui, siga para a porta seguinte e você chegará a um corredor com várias portas (veja mapa)

| ^ | | ^ |
| 4 | | 5 |



- 1 - DORMITÓRIO
- 2 - ARMORY
- 3 - SALA DO ELEVADOR
- 4 - SALA DE CONTROLE
- 5 - GARAGEM
- 6 - SALA DE DESINFECÇÃO

Siga para o armory, aqui há uma máquina onde você pode comprar itens, armas, munição e coletes, compre apenas munição para lança-granada e fuzil e se quiser compre alguma munição firefly para shotgun, examine o painel com luz vermelha ao lado de uma porta, lembra daquele cartão preto que você pegou em akrópolis tower? Pois é, use-o no painel para abrir a porta e você estará no paraíso da polvora aqui há munição infinita P.B. , hydra para a pistola e buckshot para a shotgun e no final você pode pegar a shotgun de graça depois que fizer tudo o que tiver de fazer, saia e siga para a sala de desinfecção e entre pela porta com o selo amarelo, do outro lado há um telefone e um baú, guarde o que quiser e salve se quiser, siga em frente até um elevador, desça por ele e siga até o próximo corredor, aqui você encontrará uma espécie de cavalo marinho gigante, use magias de fogo ou a shotgun com munição firefly que ele morre rápido, siga em frente e você chegará a outro corredor com várias portas, o mapa anterior também serve aqui, só muda a legenda:

- 1 - ELEVADOR 1
- 2 - ELEVADOR 2
- 3 - CORREDOR POR ONDE VOCÊ VEIO
- 4 - DEPÓSITO DE COBAIAS
- 5 - LABORATÓRIO
- 6 - SALA DO ELEVADOR

Siga para o depósito de cobaias e se precisar pegue munição infinita aqui, siga até a próxima porta e você estará em um corredor, no final há uma porta trancada que precisa de um cartão para abrir volte até a sala de desinfecção, salve antes e entre na porta com selo amarelo. lá dentro algo estranho acontece e começa a sair gás venenoso e as duas portas estão trancadas, a única saída é uma entrada de ar ao lado da porta que você veio, desça por ela.

Depósito de Lixo

Antes de seguir para a próxima tela há duas caixas de munição infinita, uma em cada canto bem escondidas, pegue se precisar, equipe-se com o lança granada e deixe a shotgun de reserva tenha bastante recovers e apenas um MP boost só por precaução siga para a próxima tela e do meio do lixo surge:

CHEFE: Devorador de Sucata

Esse bicho tem um verdadeiro arsenal de ataques, ele lança uma gosma

amarela que não causa dano mas te deixa grudado no chão te deixando vulnerável á outros ataques, ele também lança umas descargas elétricas para o alto que caem em cima de você, preste atenção nas sombras e esquive-se, tem também o gas venenoso que se pegar em cheio causa um dano altíssimo, portanto healing em Lv 3 será fundamental aqui, se já tiver life drain, melhor ainda, agora o ataque mais perigoso é quando ele abre o bocado e começa a sugar tudo que estiver na frente, inclusive Aya, então fique esperto pois se ele te engolir mesmo com o HP cheio é GAME OVER pra você. Bem, vamos à estratégia: ele só recebe dano quando abre a boca pra sugar, enquanto ele não fizer isso apenas desvie de seus outros ataques e quando a tela mudar é porque ele vai te sugar, então corra até uma distancia segura então vire e atire, em seguida continue correndo até ele parar de sugar, repita esse esquema e depois de uns quatro ou cinco tiros ele vai dar um passo a frente, aí complica um pouco pois seu espaço irá diminuir, mas continue com o mesmo esquema e quando ele der o próximo passo vai complicar mais ainda pois ele começará a atacar com a língua e esse ataque é muito rápido e poderoso, tente desviar e então atire até acabar com ele.

Depois que ele cair siga pela porta adiante e o bicho vai te perseguir novamente:

CHEFE: Devorador de Sucata - O Retorno

Você pode enfrentá-lo na bala mas há um modo mais fácil, corra até uma abertura na parede com um botão no chão, pise no botão para ativar o elevador, vai demorar um pouco até ele subir novamente então quando o monstro encostar em você apenas corra e NÃO ATIRE NELE EM HIPÓTESE NEHUMA, ou será devorado, quando elevador chegar passe para o outro lado e quando o bicho te sugar atire até ele andar para o elevador nesse momento ele vai baixar deixando o bicho preso, existe outra abertura com um botão no chão, pise nele para ativar o compactador de lixo e transformar o desgraçado em hamburguer (He! He! He!).

Finalmente você se livrou do devorador mas seus problemas ainda não acabaram, o incinerador foi ativado e você tem apenas cinco minutos para sair deste lugar, mas antes volte até o depósito onde enfrentou o devorador pela primeira vez e você achará uma caixa com o item wolf medalion, só use-o quando tiver a magia apobiosis em Lv 2 para evolui-la para o Lv 3 sem precisar de experiência, agora saia daí e siga até o final mas... essa não, a porta está trancada e o tempo está se esgotando Aaaaahhhhh! Nada de pânico, insista na porta e Kyle vai abri-la pra você, depois da conversa siga com Kyle pelos esgotos.

De Volta ao Dryfield

Siga sempre em frente até chegar em uma sala de controle, procure por um painel e entre com o código 18 para baixar a água na parte de baixo, agora desça e siga até chegar a outra sala de controle e procure por outro painel e entre com o código 15 para destrancar uma porta mais adiante, agora siga em frente até chegar a um caminho com duas portas, vá para a porta com escadas e você estará no poço do DRYFIELD, suba pela corda e lá em cima Flint estará te esperando, siga-o até a caixa d'água e você verá Pierce sendo atacado por uns mosquitos gigantes, acabe com eles e fale com Pierce,

em seguida vá até a máquina de gelo, pegue um pouco e leve para ele, faça isso umas tres vezes para ganhar itens entre eles, o item "ofuda" ,só use-o quando tiver a magia Energy ball em Lv 2, siga para o trailler, mas antes você pode passar no quarto 6 para pegar no armario a holy water, se já tiver life drain em Lv 2 use-o, caso contrario, nem pensar.

No trailler fale com Douglas e se tiver dinheiro suficiente não deixe de comprar a arma AS-12, que na minha opinião é a segunda melhor arma do jogo (Como a melhor não estará disponível até você terminar o jogo, então pode-se dizer que essa é a melhor), se não tiver grana volte mais tarde e compre, mas não seja louco de enfrentar o chefe final sem ela. Depois que fizer tudo no trailler, mate alguns monstros no DRYFIELD para ganhar mais experiencia, aí então volte para o poço e entre no portão em frente ao que você veio, siga até o elevador, desça até o próximo andar e siga até o ponto vermelho indicado no mapa, chegando lá Aya será atacada por um monstro, mas ele vai embora e deixa um cartão no chão, pegue-o, vá para aquela porta trancada depois do depósito de cobaias (veja mapa) e use o cartão para abrir a porta, caso ela não abra, siga para a sala do elevador e use-a no painel azul para abrir a porta ao lado, agora entre na sala á esquerda e siga até um corredor com uma porta passando por ela, você estará no laboratório, aqui há um baú e um telefone examine um computador em cima da mesa e entre com o código "A3EILM2S2Y LOGIN", em seguida escolha todas as opções e em uma delas o computador vai te fazer algumas perguntas e se você for bom em inglês e tiver prestado atenção nos diálogos do jogo vai passar fácil por essa, caso contrario huuummm!!!! Bem, depois de ver tudo no computador atenda ao telefone e Pierce dirá que está no Shelter e que descobriu algo incrível, salve e olhe o mapa, siga para o local com um ponto vermelho e você encontrará Pierce, fale com ele em seguida examine um monitor com vários botões examine todos até aparecer o elevador em frente ao depósito de cobaias agora você pode ativá-lo, faça isso e siga para lá mas antes de descer, salve seu jogo pois, na próxima área você não poderá fazer isso.

Floresta Artificial

Siga pelo corredor até chegar em uma espécie de estufa gigante, vá pela porta da direita, acabe com os inimigos e siga em frente até chegar em uma tumba egípcia, a porta adiante está trancada e para abrí-la você deve achar um quebra-cabeça na parede, repare nos cabos coloridos que passam por trás dele você deve alinhar os blocos vermelhos de acordo com o cabo vermelho para abrir a porta, se quiser pode alinhar os blocos azuis para pegar um item, depois de abrir a porta equipe-se com a shotgun e entre:

CHEFE (mais ou menos): Monstro Gerador 1

Primeiramente destrua os lasers que causam diversos status negativos, depois destrua o computador no fundo, pois ele recupera a energia do monstro, agora acabe com o bicho sem piedade e não se preocupe, pois ele não te ataca.

Agora volte até a estufa e siga pela porta da esquerda aqui você encontrará um novo inimigo, ele é meio lerdo mas tem um ataque poderoso, aconselho a usar o lança-granada se não quiser ter muitos problemas, siga em frente e passe pelo túnel embaixo d'água agora examine os blocos coloridos ao lado, volte e entre na porta a esquerda e siga em frente até chegar em um templo

(maia, inca, asteca, sei lá!) suba as escadas e você verá uns blocos coloridos no chão, pise nos blocos na seguinte ordem: : 6x AZUL, 2x BRANCO, 3x VERMELHO E 5x AMARELO e ative a alavanca na estátua, agora volte pelo túnel e entre pela porta a esquerda, siga até uma pequena ilha e procure no fundo por um Lipstick, agora equipe-se com a shotgun com munição firefly e desça pelo alcapão:

CHEFE: Cavalo Marinho Líder:

Seu único ataque perigoso é uma super descarga elétrica que causa bastante dano e te persegue por quase toda a tela, no mais ele não é um grande problema, ele fraco contra fogo então use e abuse de pyrokinesis, se já tiver inferno não use nele, pois seria desperdício de MP e você ainda tem firefly, ao derrotá-lo ele deixará o item "skull cristal", se já tiver inferno em Lv 2, use-o, senão, guarde-o para mais tarde.

Agora volte até o templo e mexa novamente na alavanca da estátua para mover a ponte agora pise nos blocos na seguinte ordem:VERMELHO, AMARELO, AZUL, BRANCO, AZUL, BRANCO, VERMELHO, AMARELO, BRANCO, AZUL, AMARELO, VERMELHO. Agora volte pelo túnel e entre na porta do fundo, siga em frente até chegar em um local com uma porta á esquerda e um elevador ao fundo siga pela porta:

CHEFE: Monstro Gerador 2

Siga o mesmo esquema do primeiro monstro e é só.

Agora volte para o shelter e vá até o armory compre granadas, até não poder mais, se precisar compre alguns itens de cura e munição firefly para a shotgun siga até o laboratório e salve seu jogo agora vá para o elevador nº 1 e desça, equipe-se com o lança-granada e tenha a shotgun de reserva, siga para o próximo elevador para uma longa descida e ao sair você verá uma criança com uma máscara de ferro correndo, siga atrás dela:

CHEFE: Gigante Braço-Longo:

Esse cara tem um HP absurdo, eu já o enfrentei com 100 granadas e quando acabei com ele só me restavam umas 25, se bem que com esse HP todo ele não é grande coisa mas tem muitos ataques, o primeiro deles é uma explosão que tira bastante energia, use healing ou itens para resolver isso, mas esse ataque pode ser cancelado se você disparar uma granada bem na hora em que ele estiver carregando, os outros ataques são laser que causam diversos status negativos, o laser único pode ser evitado apenas correndo dele, o laser triplo é o mais fácil só bastando ficar entre dois para não ser atingido, o laser duplo é o mais difícil (pra não dizer quase impossível) de desviar, então metabolism Lv 3 será essencial aqui, ele também recupera HP de vez enquanto tornando seu trabalho ainda mais demorado, se tiver granadas suficientes (umas 80 pelo menos) ataque sem dó e talvez não seja atingido nenhuma vez, já que as granadas cancelam a maioria de suas ações.

Depois da batalha Aya irá tirá a máscara da menina e se verá frente a frente com um clone seu.

A Invasão dos Soldados Mutantes

Depois da conhecer Eve pegue um item no berço, em seguida fale no telefone

para salvar, agora fale com Madigan e vários homens iguais ao N° 9 irão te atacar, mas Madigan consegue afastá-los, agora você deve chegar ao elevador com Eve, mas ande devagar para Eve poder acompanhá-la e cuidado pois se o HP de Eve chegar a zero é GAME OVER.

Ao sair do elevador Eve irá correr, vá atrás dela e quando chegar ao túnel você encontrará um velho amigo (!), sim, ele mesmo, N° 9 está de volta, ele captura Eve e foge. Siga para a sala onde estava Pierce, o seu caminho estará infestado de soldados mutantes, existem os verdes que são os menos perigosos, os vermelhos que usam bombas de gas e um flash que te deixa com silence e os roxos que são os mais perigosos, pois seus ataques tiram muita energia e causam paralisia e eles ainda podem ficar invisíveis, bom, chegando lá, leia o bilhete que Pierce deixou, em seguida verifique o monitor que você usou para ativar o elevador n° 2 e aperte todos os botões até aparecer a porta 5 (Garagem) e destranque-a, continue apertando os botoes até achar um dispositivo, desative-o também. Agora siga para a porta 5 (veja mapa), aqui é uma especie de garagem onde tem um carro azul estacionado, há também um dispositivo ao lado, examine os botões coloridos, você pode acendê-los ou apaga-los, ao fazer isso você move a luz dos botoes brancos, tente uma combinação e depois aperte CALL, agora verifique se o carro estacionado é vermelho, se não for tente outra combinação até que ele apareça, em seguida ative outro dispositivo perto do grande portão, use o cartão branco para isso (o que o monstro deixou antes de ir embora), pegue também a chave do carro, em seguida examine o carro para seguir para o grande túnel, entre na porta ao fundo e siga pelo corredor até chegar á outro espaço grande, entre na porta pequena em frente até chegar ao dispositivo que você viu no monitor examine-o para destrancar uma porta, agora volte e siga pela grande porta ao fundo para chegar a mais um espaço enorme, acabe com os mutantes e examine o dispositivo para abrir a próxima porta, siga por ela e veja mais uma CG sensacional onde soldados do governo invadem o lugar e acabam com os mutantes.

A Batalha Final

Depois da conversa com o comandante, explore o interior da barraca para encontrar diversos itens, saia e fale com Jodie e você poderá pegar itens guardados na mala do carro amarelo e da pick-up e também no armário do quarto 6 no dryfield, fale com o soldado perto das caixas para pegar munição infinita para pistola, shotgun, fuzil e até lança-granada, pegue o que quiser e em seguida fale com o soldado atrás do caminhão para comprar itens, se não comprou antes, compre agora a shotgun AS-12 e munição firefly e R. Slug, compre também o melhor colete do jogo que te deixa com mais de 200 HP, se sobrar grana compre MP boost 2 e recover 3, agora é hora de usar os itens holy water, ofuda, wolf medalion e skull cristal para levar as suas magias mais poderosas ao nível máximo, quando estiver pronto, salve na barraca e volte para o shelter, vá até o freezer onde os mutantes estavam antes de acordar e fale com Pierce duas vezes, em seguida siga para a sala onde você desativou os dispositivos no monitor. ATENÇÃO: SE ENTRAR AQUI NÃO HÁ MAIS VOLTA, só vá se realmente achar que está pronto.

Ao entrar você verá o N° 9 forçando Eve a despertar um poderoso monstro e Kyle o está ajudando, ao tentar impedi-lo Aya acaba levando um tiro de Kyle, mas este logo depois se arrepende e acaba de vez com o N° 9, mas é tarde demais. Depois da cena com a grande explosão e da conversa com Kyle, Aya estará do lado de fora, recupere seu HP e equipe-se com a shotgun AS-12, com munição firefly e deixe a munição R. Slug de reserva, coloque nos attachments MP boost 2 (uns 3 no mínimo) e Recovers 3, quando estiver pronto desça pelo elevador e entre na porta seguinte, chegou a hora da

batalha final:

CHEFE: Bebê Gigante

Prepare-se para testar sua paciência pois esse cara realmente é chato, cada parte de seu corpo possui um ataque diferente, vamos á eles:

CABEÇA: um raio de energia vermelha que causa bastante dano e é quase impossível escapar;

BARRIGA: uma descarga elétrica que causa paralisia, mas esse é o menor de seus problemas;

BRAÇOS: gás venenoso, igual ao do devorador de sucata;

CAUDA: o mesmo ataque da barriga, repito, esse é o menor dos seus problemas;

PESCOÇO: um flash que causa blind;

PEITO: o pior de todos, uma super explosão de energia que pode levar todo o seu HP;

Bem vamos á estratégia: seu primeiro alvo deve ser a cabeça atire sem piedade e quando receber muito dano use life drain, depois que destruir a cabeça ele começará a usar o ataque do pescoço, para escapar fique na parte mais baixa, concentre-se agora nos braços e quando acabar com um deles o peito deverá se abrir e aí a coisa complica pois você terá de correr o máximo que puder para escapar da grande explosão, se for atingido e sobreviver use life drain na hora, use antibody para reduzir o dano causado e quando o MP acabar recupere-o imediatamente com itens, depois que destruir os braços concentre-se no peito, (esqueça as outras partes) tenha paciência que um dia o grandão vai cair.

Depois da vitória coloque munição R. Slug na AS-12, se você comprou 200 deve ser suficiente, mas deixe o lança granada de reserva por precaução, coloque todas as ringer solution que você tiver e o espaço que sobrar coloque recovers e MP boost, agora procure um painel luminoso e use o cartão branco nele para ativar uma ponte, Aya tenta salvar Eve mas o monstro ainda não morreu, ele se funde com eve e usa seus poderes para se tornar em uma nova forma, prepare-se pois vem aí o verdadeiro vilão:

CHEFE FINAL: Eve

Se você achou o bebê gigante difícil, então meu amigo você terá pesadelos com esse aqui, todos os ataques de Eve são poderosos e muito difíceis de escapar, mas não impossíveis, bom, no começo ela fica desaparecendo e aparecendo do nada, então o melhor a fazer é ficar correndo e quando ela aparecer no meio da ponte atire sem piedade, ATENÇÃO, quando ela fizer a tela ondular note que seu MP está sendo recuperado aos poucos mas não se engane, ela está carregando um ataque devastador que pode te matar mesmo com o HP cheio e se por milagre, você sobreviver estará sem MP nenhum, então o que fazer? Simples, quando a tela começar a ondular use imediatamente inferno ou life drain e o ataque será cancelado, ela também lança bolas de energia que te perseguem e causam diversos status negativos, então prepare-se para usar muito metabolism aqui, quando ela estiver quase morrendo, fará um clone transparente de si mesma, use energy ball para se proteger do clone e continue atirando na Eve verdadeira, boa sorte e não

perca ou terá que enfrentar o bebê giagante de novo (he! he! he!).

Bem depois de uma batalha duríssima como essa, agora é hora de curtir o merecido final, depois dos créditos salve seu jogo para ter acesso ao Replay Mode e ao Bounty Mode onde você joga a mesma história mas com inimigos muito mais poderosos, e se detonar o Bounty Mode terá acesso ao Scavenger Mode, onde a dificuldade é maior ainda, detonando esse modo você poderá acessar o Nightmare Mode que como o próprio nome já diz é um verdadeiro pesadelo, se você tiver matado todos os inimigos do jogo você também poderá ter a melhor arma do jogo; a HYPER VELOCITY, eu nem vou dizer o que ela faz pra não estragar a surpresa, Obrigado e até a próxima.

Esse detonado foi feito por 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:

Chrono Trigger
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Resident Evil 2
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

This document is copyright Ash_Riot and hosted by VGM with permission.