

Resident Evil 2 FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Jun 7, 2006

This walkthrough was originally written for Resident Evil 2 (1998) on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the N64 version of the game.

Resident Evil 2

Leon - Cenário A

CAPÍTULO 1 - RUAS INFESTADAS:

Assim que começar corra desviando dos zumbis até chegar na loja de armas, entrando haverá uma breve conversa com o dono dela, em seguida pegue munição na prateleira e em cima da caixa no canto, os zumbis invadirão o lugar e devorarão o dono da loja, acabe com todos eles e pegue a shotgun no corpo do dono, siga pela próxima porta.

Siga em frente até chegar em uma ambulancia, pegue mais munição nela e acabe com os zumbis, entre pelo portão que eles abriram e siga em frente, suba as escadas e desça pelo outro lado, aperte o botão de ação (normalmente o X) para subir na lixeira, cuidado com os zumbis do outro lado, passe por eles e entre no próximo portão.

Aqui alguns zumbis estão fazendo um lanchinho, não os interrompa, siga direto para o ônibus, acabe com os zumbis lá dentro e saia pelo outro lado, aqui complica um pouco, pois os zumbis estão por toda a parte e é bem difícil desviar, tenha cuidado e siga para o próximo portão, siga pelo caminho de baixo e pegue uma green herb no canteiro, agora entre na grande porta para chegar ao RPD.

CAPÍTULO 2 - DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE RACON CITY:

Aqui só há uma porta aberta, entre por ela e você encontrará um policial ferido, depois da conversa ele vai te entregar o cartão azul, quando estiver do lado de fora siga para o computador no balcão circular e use o cartão nele para destrancar algumas portas vá pela porta dupla e você encontrará o primeiro baú do jogo, nele você pode guardar itens, guarde o que quiser e siga pela porta seguinte, equipe-se com a shotgun e siga em frente, agora você terá o prazer de conhecer o licker, ele pode te atacar com as garras ou com a língua, mas o ataque mais perigoso é quando ele salta sobre você e da uma rasgada mortal que tira muita energia, bom, espere ele cair no chão e atire uma vez, espere ele se levantar e atire de novo, dois tiros devem bastar.

Siga em frente até uma porta dupla vermelha (no caminho há uma green herb) entre por ela e siga até a porta ao fundo, examine o quadro e use o isqueiro na chaminé para pegar o rubi, agora saia e siga em frente, se quiser acabe com os zumbis aqui e entre na porta debaixo da escada (pegue

as 2 green herb ao lado dela), aqui tem outro baú, munição escondida nos armários e um ink ribbon perto da máquina de escrever, salve se quiser e saia, suba as escadas e siga até as estátuas, tem munição escondida atrás da estátua maior, empurre as estátuas menores até os quadrados no chão de modo que elas fiquem de costas para a parede para pegar o segundo rubi, agora siga para a porta seguinte, siga em frente e entre na porta no meio do caminho, (a do final está trancada) aqui pegue vários itens, tem munição na mesa do fundo, na mesa do meio tem o diário de Chris Redfield e embaixo dele o Unicorn Medal, quando você pegá-lo Claire aparecerá, depois da conversa pegue outra shotgun no armário (?) e um first aid spray em uma bolsa branca com uma cruz na parede, saia e volte para o hall principal.

CAPÍTULO 3 - O HELICÓPTERO EM CHAMAS:

Fique na frente da estátua da mulher segurando um vaso e use a unicorn medal para pegar a spade key, volte pela porta dupla, depois da sala do baú siga para a porta preta que agora pode ser aberta com a chave, lá dentro empurre a escadinha até o final, suba nela e pegue a crank (manivela), agora saia e siga até a porta depois da sala onde pegou a unicorn medal, equipe-se com a shotgun e entre, acabe com os zumbis e siga em frente, pra pegar mais munição no armário agora volte e vá pela esquerda, ao lado da porta há uma mesinha com um vaso em cima, lembre-se desse lugar, entre na porta e você estará na biblioteca, suba as escadas e siga até o final e você cairá, examine o quadro na parede, agora aperte o botão vermelho para abrir caminho, examine a última estante e escolha a opção "Right", agora examine a próxima estante e escolha "Right" também para abrir o quadro, pegue o primeiro plug e saia pela porta dupla e você estará no segundo andar do hall principal, siga até a porta do outro lado, há alguns zumbis no caminho, acabe com eles se quiser ou simplesmente desvie, no meio do caminho há uma escada eletrônica, ative-a, mas não desça agora, siga até a próxima porta e você estará em uma sala com um baú, no sofá há uma small key, perto da máquina de escrever tem um ink ribbon, pegue a small key e volte até aquela mesinha com o vaso em cima, lembra? Use a small key para abrir a gaveta e pegar o acessório para a handgun, combine os dois e volte para a sala do baú, guarde a crank e o plug, agora siga pela porta em frente a que você entrou e siga pela próxima porta e entre na porta em frente só para pegar algumas green herbs, volte e siga correndo pela esquerda e então: AAAAAHHHHHHH!!!! Corvos assassinos rompem os vidros das janelas e partem pra cima de você, se você não teve um infarto com esse susto, corra dos corvos até a próxima porta e se eles te pegarem você terá sérios problemas.

Saindo você verá um helicóptero em chamas, desça as escadas no final e desvie dos zumbis até chegar a próxima sala, pegue a valve handle, um ink ribbon e munição agora volte para o helicóptero e entre no espaço ao lado da porta e siga até o final, use a valve handle aqui para apagar o fogo do helicóptero, agora volte para a sala do baú e pegue os dois rubis, saia e siga pela esquerda, entre na porta atrás dos destroços, pegue a diamond key, em cima de uma caixa e use os rubis nos bustos, pegue o segundo plug na estátua e guarde-o no baú.

CAPÍTULO 4 - UM SUSTO ATRÁS DO OUTRO

Agora volte ao hall principal e desça pela escada que você ativou anteriormente para o primeiro andar, siga para a porta a esquerda da porta de entrada, cuidado com o grupo de zumbis, acabe com eles com a shotgun, entre na grande porta azul para mais zumbis, depois de matar os mortos-vivos (?), entre no escritório e examine o cofre, entre com a combinação 2236 para pegar munição de shotgun e um mapa agora volte e siga até a porta no final do corredor, entrando mais um corredor com três

portas, a primeira pode ser aberta com a diamond key, mas não vá agora, entre na Segunda porta e pegue outra small key, agora sim vá para a primeira e pegue os itens F. Aid Spray, cord e o terceiro plug, siga para a porta e: AAAAAAHHHHHH!!!!!! Um licker salta do espelho e se desta vez você não enfartou, saia imediatamente daí pois não vale a pena gastar munição com esse bicho, pois você não voltará aqui mesmo, a porta verde no fundo está trancada, você voltará aqui mais tarde, agora vá para o hall principal e siga pela porta dupla (não a da saída, dãã!) e use a small key na gaveta ao fundo para pegar mais um F. Aid Spray, guarde o terceiro plug no baú e siga até as escadas, abra a porta branca ao lado com a diamond key, e você estará na sala de arquivos, há muitos zumbis aqui e o espaço é bem pequeno, tenha cuidado.

Entrando na próxima porta siga até o pequeno escritório, lá está aquele policial que lhe deu o cartão azul, mas quando você tenta falar com ele toca aquela musiquinha de arrepiar até os ossos, o cara vai empalidecendo e se torna mais um zumbi, bem amigo, aí é você ou ele, eu costumo explodir a cabeça dele com a shotgun, mas se você prefere um método menos drástico, você é que sabe! Bem depois disso pegue a heart key na mesa e saia, siga para a sala onde abriu o cofre e entre na porta ao fundo, examine o corpo a direita para pegar munição, depois abra a porta da esquerda com a heart key.

CAPÍTULO 5 - ADA

Siga até o final mas não desça a escada ainda, verifique atrás da escada, em uma pequena prateleira tem munição de shotgun a porta em frente está trancada, agora sim desça as escadas e siga em frente, mas não vá correndo, ande devagar até ver os cachorros, atire quando eles partirem pra cima de você, depois de acabar com eles, siga pela direita e entre na primeira porta, procure por um painel com cinco interruptores, escolha as opções na seguinte ordem: up, up, down, down, up, pegue também o mapa e uma green herb agora saia e continue pela direita até a última porta, entre e siga em frente e você conhecerá Ada, depois da conversa, ajude-a a empurrar o traller para revelar uma porta escondida, entre por ela e siga até o final, ignore a porta no meio do caminho por enquanto, entre na porta do final e você conhecerá Ben, depois da loooonga conversa, pegue o pé de cabra ao lado e saia, siga para a porta no meio do caminho e siga em frente até encontrar um bueiro, use o pé de cabra para abrí-lo e desça, cuidado com as aranhas pois elas podem te envenenar, se isso acontecer, use uma blue herb, siga até as escadas do outro lado e suba, entre na primeira porta e pegue os três plugs no baú, salve e saia, siga para a segunda porta e examine o dispositivo ao lado da porta seguinte, use os três plugs nele, mas ainda falta um, então saia e Ada aparecerá ela pede pra Leon ajudá-la a passar por uma abertura no alto da parede para o outro lado, agora você passa a controlar Ada, siga pela próxima porta, se quiser e eu aconselho a fazê-lo, mate os cachorros, entre na sala em frente e desça pelo elevador para pegar munição para shotgun, agora volte e siga pela porta da direita, desça para a parte mais baixa e empurre as caixas para a parede deixando-as uma ao lado da outra, suba e ative o dispositivo para liberar a água, passe pelas caixas que formaram uma ponte e pegue a club key no final, agora volte até o começo e Ada entregará a chave e a munição para Leon e irá embora volte pela garagem até o corredor, tem alguns lickers aqui então tome cuidado, use a club key para abrir a única porta da direita e entre no necrotério, aqui você tem que ser muito rápido, corra até o final, pegue o cartão vermelho e saia o mais rápido que você puder, antes que muitos zumbis se levantem, agora siga até a porta com o painel luminoso do lado e use o

cartão vermelho nele para abri-la aqui você pode pegar bastante munição para handgun e shotgun, e pode pegar também a sub machine gun e um item que aumenta a capacidade do seu inventário, MAS ATENÇÃO, se você quiser pode deixar esses itens aqui para que Claire, pegue no cenário B, eu o aconselho a fazer isso pois você ainda pegará armas bem mais poderosas que essa mais pra frente, e a versão B de Claire é bem mais difícil que a versão A de Leon e ela poderá precisar dessa arma mais do que você, bem, você decide, depois de ter feito tudo, saia e volte pelas escadas.

CAPÍTULO 6 - O ÚLTIMO PLUG

Use a club key para abrir a porta atrás da escada lá dentro, examine os armários para pegar munição e pegue também a melhor arma do jogo, a magnum, agora volte até aquele corredor com as três portas e use a club key para abrir a porta verde no final, lá dentro procure por uma espécie de estátua, com um pequeno buraco na parede, use o isqueiro para acendê-lo, agora acenda as tochas na seguinte ordem: acenda primeiro a do meio, em seguida a da direita e por último a da esquerda, você verá um objeto cair de um quadro, vá até lá e pegue a engrenagem, agora vá até um baú e pegue a crank, siga para a biblioteca e suba as escadas, saia pela porta seguinte e siga até a próxima, lá dentro use a crank no buraco da parede para baixar uma escada, suba e examine o dispositivo com um monte de engrenagens, use a engrenagem que você pegou e ative a máquina para abrir o duto de ventilação, pegue o último plug e desça por ele, você irá parar na cadeia, chegando lá embaixo Leon ouvirá um grito e você verá Ben sendo atacado por uma estranha criatura, siga para onde ele está e você verá uma cena nada agradável onde um monstro sai do corpo de Ben dilacerando-o, siga para o lugar onde colocou os três primeiros plugs, mas não entre lá agora, vá pra sala do baú antes e pegue algumas herbs e pelo menos um F. Aid Spray, equipe-se com a shotgun e tenha também a magnum por precaução, salve seu progresso e então siga para a próxima sala.

Lá dentro você irá enfrentar o primeiro inimigo mais poderoso, mais ele não é grande coisa, é muito lerdo e morre com uns seis ou sete tiros de shotgun, o único problema são os insetos que ele cospe que chateiam bastante, depois que acabar com ele siga até a próxima porta e use o último plug para abri-la.

CAPÍTULO 7 - NOS ESGOTOS:

Aqui você encontrará Ada e ela se juntará a Leon, siga pelos esgotos fugindo das aranhas até chegar em uma sala com vários itens como munição de handgun, ink ribbon e alguns papeis, empurre o armário cinza para abrir uma passagem secreta desça pelas escadas e use o isqueiro para acender os lampiões, pegue alguma munição e volte, salve seu progresso e desça pelo elevador, lá embaixo Leon e Ada verão uma mulher correndo, eles vão atrás dela mas Leon acaba levando um tiro e desmaia, novamente você irá controlar Ada, siga atrás da mulher e você verá ela subindo em uma escada, vá também, cuidado com as baratas, siga rapidamente para outro lado, descendo Ada acabará sendo rendida pela mulher, o nome dela é Annette e ela revela a Ada como tudo aconteceu, em uma super cena de CG, onde você fica conhecendo o cientista Willian Byrkin, marido de Annette, ele estava pesquisando o G-Vírus, quando seu laboratório foi invadido por mercenários atrás do vírus, Willian tentou resistir, mas acabou gravemente ferido, os mercenários levaram uma maleta contendo vários frascos do vírus e deixaram Willian agonizando, sua mulher, Annette foi tentar buscar ajuda e então Willian pegou um frasco de vírus que estava em sua mão e injetou em si próprio, transformando-se numa besta incontrolável, ele foi atrás dos mercenários e acabou com todos eles, nisso ele acabou destruindo os frascos de vírus, espalhando-o pelos esgotos através dos ratos, iniciando assim todo esse caos em Raccoon City.

Depois da estória Annette decide matar Ada, que reage e consegue derrubá-la em um poço, siga pelo corredor da esquerda e desça as escadas, de repente alguma coisa começa a se mexer no meio do lixo, a tela escurece e um grito apavorante é ouvido.

CAPÍTULO 8 - O CROCODILO GIGANTE

Você volta a controlar Leon, siga por onde Ada foi, mas você não poderá subir nas escadas siga em frente e suba no espaço repleto de corpos de mercenários pegue a Wolf Medal e munição, agora siga pela direita e entre na porta seguinte siga em frente sempre fugindo das aranhas, quando chegar em uma parte com uma cachoeira procure por um dispositivo na parede e use a Wolf Medal nele, agora suba no corredor da esquerda e entre na próxima porta, use a valve handle no buraco para baixar a ponte, do outro lado use-a novamente para subí-la, pegue as green herbs e salve seu progresso, entre na próxima porta para um longo corredor, no meio dele repare em um cilindro na parede com uma luz vermelha em cima, bem, siga em frente e no final você verá Ada atirando em alguma coisa e então um crocodilo gigante salta do meio do lixo e tenta devorar Leon que escapa por pouco, não perca tempo, corra do bicho até o cilindro na parede, repare que agora a luz está verde, mexa nele para derrubá-lo no chão, siga um pouco mais em frente e fique esperando o crocodilo aparecer com o cilindro na boca, então atire nele até explodí-lo, siga para a porta onde ele saiu e ative o dispositivo com a luz vermelha para abrí-la, siga até onde Ada está e ela fará um curativo em Leon, agora suba a escada e siga em frente e depois a esquerda, pegue a Eagle Medal no corpo e volte até o dispositivo onde usou a Wolf Medal e use a Eagle Medal nele para desativar a cachoeira e revelar uma nova porta.

CAPÍTULO 9 - O BONDE DO TERROR

Siga direto até outra porta, aqui você encontrará um bondinho mexa no dispositivo a direita dele para ativá-lo e entre, durante o trajeto uma garra sangrenta irá romper o teto, dê alguns tiros de handgun até o bicho ir embora. Quando chegar do outro lado repare em uma especie de canhão no canto, use o isqueiro nele, procure por uma chave perto do canhão e siga para a próxima porta, há alguns zumbis no caminho, acabe com todos se quiser, ou desvie, siga pela esquerda e no final examine o corpo para pegar o acessório para a shotgun, combine os dois e siga pelo outro caminho para chegar em mais um corredor com mais alguns zumbis pra encher o saco, detone-os e siga pela direita para pegar algumas herbs em seguida vá pelo outro caminho até uma escada, agora você está em uma sala de controle, pegue a munição e salve seu progresso, agora saia e entre na locomotiva que apareceu, pegue a chave no final e use-a no dispositivo do lado de fora do trem e uma especie de elevador começará a descer.

Lembra daquela mão que te atacou no bondinho, pois é, ela atravessa a parede da locomotiva e atinge Ada, deixando-a gravemente ferida, agora equipe-se com a shotgun e saia do trem, do lado de fora ande um pouco e uma barra de ferro é jogada de cima do trem e quando Leon olha pra cima eis que surge William Birkin, completamente deformado e fora de si, fique o mais longe que puder dele e descarregue a shotgun sem piedade, se ele te atingir use herbs ou F. Aid Sprays e continue atirando até ele cair e em seguida volte para dentro do trem, Leon irá carregar Ada nos braços até um quarto repare que no caminho William não está mais lá, ou seja, você irá encontrá-lo novamente.

CAPÍTULO 10 - LABORATÓRIO DA UMBRELLA

Depois da conversa com Ada pegue os itens do quarto e saia, siga pelo corredor a direita até uma porta, agora você terá dois caminhos, há um dispositivo no meio, lembre-se dele, vá pelo que tem uma luz azul em cima até a próxima porta, entrando você terá mais três portas, sendo que duas estão trancadas, siga para a porta no final para entrar em um freezer gigante, aqui você irá pegar o fuse case na pequena prateleira e usá-lo no dispositivo com um braço mecânico para obter o main fuse, pegue também um F. Aid Spray e volte para aquele dispositivo que eu disse pra você lembrar, use o main fuse nele e siga pelo caminho com a luz vermelha em cima até a próxima porta, siga até o final do corredor e entre, examine o dispositivo no canto direito para ativar o gás e pegue o lança-chamas no armário, use-o para queimar as plantas que bloqueiam a passagem de ar, agora equipe-se com a shotgun e desça pela passagem de ar para chegar em outra sala, aqui você encontrará uma versão mais forte dos lickers, então tome cuidado, pegue munição no armário e saia, siga até o dispositivo com uma luz verde e examine-o para abrir uma porta, acabe com as plantas usando o lança-chamas e siga para próxima porta, acabe com mais uma planta e não deixe de pegar as green herbs, desça as escadas e entre na porta ao lado, cuidado com os lickers e pegue mais herbs aqui, siga para próxima porta (isso já tá ficando repetitivo não?), aqui tem uma sala cheia de monitores, tem também um baú e uma máquina de escrever, salve se quiser e entre na porta ao lado, vá pelo caminho da esquerda e entre na próxima porta, lembra da chave que pegou perto do canhão depois do bondinho, use-a nos armários para pegar o acessório para a magnum, combine os dois e siga para a próxima porta, alguns zumbis vão te chatear, nada de preocupante, procure o Umbrella card em uma das mesas do laboratório e saia.

CAPÍTULO 11 - A MORTE DE ADA

Siga para a porta cheia de bichos estranhos e use o umbrella card para abri-la use a shotgun para detonar a mariposa gigante, tem uns vermezinhas no computador use a handgun para acabar com eles (interessante como o computador não é danificado com esses tiros hein?!) examine o computador e entre com a senha GUEST em seguida saia e siga para aquele corredor com as três portas em que duas estavam trancadas, a porta da direita você não poderá abrir agora, mas examine o painel ao lado dela e registre sua impressão digital, agora entre na porta do meio usando o umbrella card, lá dentro tem munição de magnum, um F. Aid Spray e o MO DISK, e mais alguns zumbis para você brincar, pegue tudo e saia, Annette irá aparecer e tentará matar Leon, mas um tremor ocorre e um cano de ferro vai rachar a cabeça da coitada, Leon irá pegar o G-Virus dela agora siga para o dispositivo do Main fuse e vá pela passagem com a luz vermelha, Ada irá aparecer ameaçando Leon e mandando ele entregar o vírus (bem, eu acho né!), mas ela acaba levando um tiro de Annette e cai no poço, Leon tenta segurá-la, mas não consegue salvar sua amada, arrasado, ele joga fora o frasco com o vírus.

CAPÍTULO 12 - UM TREM PARA A LIBERDADE

Siga em frente, vá para a tela antes da sala dos monitores examine o painel ao lado de uma porta de ferro e use o MO DISK nele para abri-la, mas não entre agora vá para a sala dos monitores e pegue no baú a magnum e toda munição que tiver, é bom levar também a shotgun, o resto dos espaços coloque herbs combinadas e F. Aid Sprays, salve seu jogo e agora sim siga por aquela porta ATENÇÃO, ao entrar aqui não há mais retorno, então tenha certeza de estar pronto antes de fazê-lo, siga até o elevador e ative-o, então um novo tremor é sentido por Leon e uma parte do teto começa a ceder e então surge Willian Birkin outra vez, mais deformado e mais violento ainda, mantenha uma boa distancia e atire com a shotgun, depois de uns tres ou quatro tiros ele irá se transformar e ficar mais rápido, equipe-se com a

magnum e atire sempre que tiver uma chance, se ele te agarrar não hesite em usar herbs ou sprays para manter sua energia cheia, mas pra um chefe final ele não dá muito trabalho, depois de uns cinco ou seis tiros de magnum ele deverá cair e nessa hora o elevador chega, pegue-o e siga em frente para encontrar Claire e uma menina num trem, agora é só curtir o final, mas o verdadeiro final ainda não será revelado.

Depois dos créditos, salve seu jogo para ter acesso ao Cenário B com Claire, coloque o CD de Claire e carregue esse salvamento.

Claire - Cenário B

CAPÍTULO 1 - O OUTRO LADO DA HISTÓRIA

Assim que começar corra desviando dos zumbis até a porta no final, entre e siga pela direita até chegar em uma pequena sala, tem mais zumbis no caminho, pegue a Cabin Key e volte até a porta preta use a chave para abri-la, pegue munição e um Ink Ribbon na mesinha, salve se quiser e vá para a próxima porta, desvie dos zumbis e suba as escadas no final, você verá como o helicóptero caiu em uma super cena em CG, siga pela porta seguinte e saia correndo até a porta do final do corredor, tenha cuidado com os corvos, aqui tem um licker, passe direto por ele e entre na próxima porta, guarde o que quiser no baú e pegue mais um Ink Ribbon perto da máquina de escrever, entre na porta seguinte.

Siga até o final e acabe com os zumbis, pegue a Unicorn Medal na parede e vá até a escada eletrônica, ative-a e desça, pegue a Grenade Launcher no Balcão e mais um Ink Ribbon, vá para a frente da estátua da mulher segurando um vaso e use o Unicorn Medal para pegar a Spade Key, agora volte até a sala do baú, guarde a Spade Key e vá para a porta seguinte, novamente ignore o licker e siga para a próxima porta, siga em frente até a porta preta e entre, pegue algumas Green Herbs, desça as escadas e entre na porta seguinte, siga para o pequeno escritório e entre com o código 2236 para abrir o cofre e pegar Acid Rounds e um mapa, pegue também a Valve Handle e volte para o corredor com os corvos, vá pela direita até a próxima porta, entrando vá para o espaço a esquerda e siga até o final, use a Valve Handle para apagar o fogo do helicóptero e volte, você verá uma cena onde um outro helicóptero joga um container em cima da delegacia e dentro dele sai um cara estranho, será mais um inimigo?

CAPÍTULO 2 - O GIGANTE

Equipe-se com a Grenade Launcher e entre, uma parte do teto irá desabar bloqueando a porta, então o gigante que foi jogado do helicóptero irá aparecer pra tentar te matar, alguns o chamam de Mr. X e é assim que eu irei chamá-lo também, mande tiros de acid rounds nele, uns três devem derrubá-lo examine o corpo dele para pegar munição e vá para a sala do baú guarde a valve handle e salve se quiser, agora volte e siga pela esquerda, repare que o licker não está mais aqui, entre na porta perto dos destroços, siga até o final e pegue o Blue Card Key nas caixas, quando você tenta sair um licker salta do teto, acabe com ele se quiser ou saia correndo, mas você voltará aqui mais tarde, bem, de qualquer forma siga para o salão principal e use o blue card key no computador para abrir várias portas vá pela porta dupla no andar térreo e pegue a spade key no baú, pegue também um F. Aid

Spray, na gaveta, siga para a porta seguinte e vá até a primeira porta preta que pode ser aberta com a spade key, empurre a escadinha até o final e suba para pegar o isqueiro.

Saindo pegue a green herb no caminho, siga até a porta dupla vermelha e entre, vá até a sala no final e examine o quadro na parede, use o isqueiro para queimá-lo e pegar o primeiro rubi, saia e vá para a porta seguinte, acabe com os zumbis e entre na porta embaixo das escadas, tem duas green herbs ao lado dela, lá dentro guarde o isqueiro e o rubi no baú pegue o ink ribbon e salve se quiser, saia e suba as escadas siga até as estátuas e faça o mesmo esquema do cenário A para pegar o segundo rubi, entre na próxima porta e siga até a porta do meio, lá dentro você encontrará Leon, ele lhe dará o diário de Chris Redfield, pegue também a Diamond Key em cima da mesa do meio, munição em outra mesa e a besta no armário saia e siga para a porta no final.

CAPÍTULO 3 - A BUSCA PELAS PEDRAS

Siga pela direita e pegue munição na mesinha com o jarro, entre na porta ao lado e suba as escadas, siga até o final ignorando a porta no meio do caminho, Claire irá cair, examine o quadro na parede, volte e aperte o botão vermelho para abrir caminho, siga para a última prateleira e aperte o botão vermelho, escolha a opção "Right", faça o mesmo com a prateleira antes desta e o quadro se abrirá vá até lá e pegue a pedra vermelha, saia pela porta dupla, ao lado dela tem uma Red Herb, siga até a escada eletrônica e desça, vá para a porta perto da porta principal da delegacia, tem muitos zumbis aqui, então tome cuidado, depois de acabar com eles siga até o final do corredor e entre na porta seguinte, siga para a porta branca, que pode ser aberta com a diamond key, pegue o F. Aid Spray e, Aaaaaahhhhhhhhhhh!!!!!!!, um licker salta do espelho te dando o maior susto, acabe com ele e pegue a pedra amarela, saia daí e volte para o salão principal, suba a escada eletrônica e siga para a sala do baú.

Guarde as duas pedras e pegue os dois rubis, siga para a sala onde pegou a Blue Cardkey e use os rubis nos bustos, pegue o pedaço da pedra azul no peito da estátua que se abriu, volte para a sala do baú e guarde a pedra, agora siga para o andar de baixo e entre na outra sala do baú, siga até o local onde tem três portas e uma escada, abra a porta branca com a diamond key, examine as gavetas para encontrar o explosivo e algumas flechas, entre na porta seguinte e vá para o pequeno escritório pegar o detonador, combine-o com o explosivo e siga para os destroços do helicóptero, use o explosivo para abrir uma nova passagem.

CAPÍTULO 4 - SHERRY

Siga até a porta no final e entre, examine o corpo da mulher em cima da mesa e você conhecerá o chefe de polícia Brian, a mulher é a filha do prefeito que foi morta pelos zumbis, depois da conversa, entre na porta da esquerda e siga para a porta no final, entre e vá para a pequena sala da esquerda, acenda a luz e uma menina irá aparecer, ela tentará fugir mas Claire consegue pegá-la, seu nome é Sherry, depois da conversa ela irá embora, volte para a sala de Brian e ele não estará mais lá, pegue a Heart Key em cima da mesa e siga para a sala onde pegou a valve handle vá para a porta em frente a que tem um corpo no chão e abra-a com a heart key, pegue uma green herb e siga em frente, antes de descer as escadas, pegue acid rounds na prateleira atrás delas, desça as escadas e siga pela direita, entre na porta dupla vermelha e siga até um dispositivo com alguns botões, aperte-os na seguinte ordem: Up, Down, UP, Down, Up, em seguida pegue Flame

Rounds, um mapa, uma green herb e saia daí, vá pela esquerda até a porta do final, pegue a red herb e siga até o final, acabe com os cachorros e desça pelo bueiro.

Lá embaixo, entre na única porta que há, guarde o que quiser e salve seu jogo, saia e Sherry aparecerá ela irá passar por um buraco na parede onde Claire não pode ir, agora você passa a controlar Sherry, suba o elevador e siga para a porta em frente, os zumbis não serão problema aqui, pegue o Explosive Rounds e saia, siga para a direita da sala do elevador lá dentro desça até a parte mais baixa e empurre as caixas até a parede de modo que elas fiquem alinhadas uma ao lado da outra, suba e ative o mecanismo para subir a água, se você empurrou as caixas corretamente elas formarão uma ponte, atravesse e pegue a Club Key, volte para o elevador e desça, Sherry entregará a chave e a munição para Claire, mas não poderá voltar e tentará achar outro caminho, nessa hora Leon irá chamar Claire pelo rádio e dirá para ela ir a um ponto que será indicado no mapa.

CAPÍTULO 5 - A ÚLTIMA PEDRA

Saia do bueiro e siga para a porta seguinte, use a club key para abrir a primeira porta e entre no necrotério, tem dois lickers aqui, acabe com eles e pegue o Red Card Key no armário no final, saia e siga para a porta com uma luz do lado, use o red card key na luz para abrir a porta, lá dentro você poderá pegar bastante munição, e no armário tem a sub machine gun e um item que aumenta seu inventário em dois itens (isso se você não os tiver pego com Leon no cenário A), depois que pegar tudo saia e siga para a última porta, atravesse o estacionamento e entre na porta ao lado do trailler, siga até a próxima porta e entre, pegue a Crank perto do bueiro e volte, siga até o final e entre, você verá o corpo de Ben e na prateleira ao fundo tem munição para a besta, agora volte todo o caminho até as escadas.

Subindo, use a club key para abrir a porta ao lado e lá dentro pegue acid rounds perto da cama, saia e siga para o corredor com três portas onde você pegou a pedra amarela, (passe num baú e pegue o isqueiro antes) e use a club key para abrir a porta verde, examine o quadro na parede atrás da mesa agora use o isqueiro na estátua com um buraco quadrado, em seguida acenda as tochas na seguinte ordem, primeiro a do meio, depois a da direita e por último a da esquerda, algo irá cair do quadro, vá lá pegar e... Mr. X arrebenta a parede e parte pra cima de você, acerte-o com a Grenade Launcher equipada com acid rounds até ele cair, pegue munição no corpo dele e pegue a engrenagem que caiu do quadro saia e siga em frente e então... Mr. X arrebenta novamente a parede (cara insistente), repita o mesmo esquema e pegue mais munição no corpo dele, siga para a biblioteca.

Suba as escadas e entre na porta seguinte, siga para a porta no final e lá dentro use a crank no fundo para baixar uma escada, suba e use a engrenagem na máquina para abrir uma porta pegue o outro pedaço da pedra azul e combine os dois, saia daí e vá para próxima porta e advinhe quem aparece? Ele mesmo, Mr. X, eu nem preciso dizer o que tem que fazer não é? Bem, siga para a sala de Brian e encontre Sherry.

CAPÍTULO 6 - NOS ESGOTOS

Depois da conversa com Sherry, examine o quadro atrás da mesa de Brian para revelar um painel com tres buracos quadrados, use as três pedras nele para abrir uma passagem secreta, desça pelo elevador e siga para a porta no final, você encontrará Brian, depois da longa conversa alguma coisa irá

puxar Brian por um alçapão, pegue a acid rounds e examine o alçapão, Brian irá voltar, só que num estado não muito bom, bem, equipe-se com a Grenade Launcher com acid rounds e desça pelo alçapão, lá embaixo você irá encontrar um monstro com roupa de cientista, fique longe dele e mande granadas até ele se jogar da ponte, agora volte até a sala de Brian para pegar Sherry, siga até onde enfrentou o monstro e ative uma escada eletrônica desça por ela para chegar aos esgotos.

Siga em frente e Mr X irá aparecer, mas ele não verá Claire e Sherry que irão entrar na porta seguinte, lá dentro Sherry irá cair em um buraco, mas desta vez você não a controla, siga em frente e suba na parte mais alta para chegar na porta seguinte, lá dentro tem vários itens e alguns papeis, pegue tudo e abra uma porta cinza, desça as escadas e procure por explosive rounds nas prateleiras, tem um zumbi aqui, volte e pegue a valve handle no baú, desça pelo elevador e você encontrará Leon caído, siga pelo corredor a esquerda até a próxima porta, vá para a esquerda e pegue a Wolf Medal e munição nos corpos dos soldados, volte pela direita e entre na porta seguinte, tenha cuidado com as aranhas, se elas te envenenarem use uma blue herb, siga em frente e procure por um painel perto da cachoeira, use a Wolf Medal nele, agora siga para a porta em frente e lá dentro você encontrará Annette Birkin, ela contará como tudo aconteceu (veja cenário A), depois da conversa use a valve handle no local com a luz vermelha para baixar a ponte, no outro lado use-a de novo para subir a ponte, pegue algumas green herbs e flame rounds, entre na porta seguinte.

Siga até o final e abra a grande porta (desta vez não tem crocodilo gigante), siga até a escada e suba, atravesse a ponte e suba a rampa a esquerda, pegue a Eagle Medal no corpo do soldado e volte até o dispositivo onde usou a Wolf Medal, use a Eagle Medal para desativar a cachoeira e revelar uma nova porta.

CAPÍTULO 7 - O TREM DO TERROR

Siga em frente até a próxima porta, entrando mexa no dispositivo do canto direito para chamar o bonde, Sherry irá aparecer, entre com ela no bonde, do outro lado use o isqueiro no canhão para ver uma chave no canto, pegue-a e entre na próxima porta, acabe com todos os zumbis, siga pela esquerda e pegue a Spark Shooter no corpo, volte pela direita até uma porta, mais um corredor com dois caminhos e mais zumbis, no caminho da direita tem algumas green herbs, se estiver precisando... no da esquerda tem uma escada que te leva a sala de controle, este lugar está repleto de ótimos itens tem acid e flame rounds, um ink ribbon e um F. Aid Spray, pegue tudo e guarde o que quiser no baú, salve e saia, Sherry irá ficar.

Siga até um pequeno elevador no canto direito e desça por ele, entre na porta seguinte e siga até o final para pegar uma chave, examine o monitor e olha só quem aparece... Não, não, não! Sim, Mr. X, e parece que ele não gosta das cameras, use o esquema de sempre e volte para a sala de controle, use a chave no painel do canto esquerdo, agora saia e vá para a locomotiva que apareceu, antes de entrar examine o painel do lado de fora, a chave já está lá, então é só ativar, lá dentro um tremor será sentido, equipe-se com a Grenade Launcher com munição Flame Rounds e saia, siga até a traseira do trem até encontrar Willian, e ele não está nada feliz, pois já levou uma surra de Leon, fique o mais longe que puder dele e mande granadas sem piedade, se seu life ficar baixo, não pense nem meia vez e use uma combinação de herbs ou um spray, continue o ataque até ele fugir.

Volte para dentro da locomotiva e depois da conversa o elevador irá parar, saia da locomotiva (sem Sherry) e procure por uma passagem mais alta, no final dela tem um duto de ventilação, desça por ele e o elevador continuará

descendo, à direita tem um elevador mas ele está sem força, siga pela esquerda e entre na porta seguinte, guarde ou pegue o que quiser no baú e empurre a caixa cinza para o elevador, desça e empurre a caixa para o pequeno corredor da esquerda até o final, não suba nela agora, siga até o elevador no final e suba, lá em cima tenha muito cuidado com os lickers, eles agora estão mais fortes, depois de acabar com eles ative o dispositivo no final para dar força ao elevador, siga para lá e você chegará ao...

CAPÍTULO 8 - LABORATÓRIO DA UMBRELLA

Entre na sala à esquerda para pegar vários itens, guarde o que quiser no baú e saia, vá para a porta no final do corredor a esquerda, siga pelo caminho com a luz azul e entre na próxima porta, aqui há três portas, sendo que duas estão trancadas, siga para a porta no final do corredor para entrar em um freezer gigante, pegue o fuse case na mesinha e use no computador para obter o main fuse, volte para o local com três caminhos e use o main fuse no dispositivo do meio, siga pelo caminho com a luz vermelha e entre, agora siga pela direita e entre na última porta ative o dispositivo do gás no canto direito da sala e pegue o Umbrella Card Key no sofá, use o isqueiro ou flame rounds para acabar com as plantas que bloqueiam o duto de ventilação, desça por ele e lá embaixo acabe com os lickers, pegue explosive rounds no armário e saia, siga pela direita e aperte o botão ao lado da porta para abri-la, tenha cuidado com as plantas, use flame rounds para acabar com elas, entre na porta seguinte e acabe com mais uma planta, pegue as green herbs e desça as escadas.

Entre na porta e siga em frente, cuidado com o licker que cai do teto, acabe com ele e com todos os outros, tem mais green herbs no caminho siga até a porta no final do corredor, agora você está numa sala cheia de monitores, no final tem um baú e uma máquina de escrever, guarde o que quiser no baú e salve, entre na porta ao lado e vá pela direita na porta cheia de coisas esquisitas, use o umbrella card key para abri-la, use a grenade launcher para acabar com a mariposa gigante, em seguida use a handgun para acabar com os vermezinhas em cima do computador (eu não me conformo com o fato de que o computador não é afetado pelos tiros), acesse o computador e entre com a senha GUEST, registre sua impressão digital e saia, siga para a sala da esquerda e use no armário a chave que pegou ao sair do bonde, lembra? Lá dentro tem explosive rounds, vá para a porta seguinte e acabe com os zumbis que ficarem no seu caminho procure por uma chave em uma das mesas, ao pegá-la volte para a sala dos monitores e encontre Annette, ela e Claire verão Sherry sendo atacada por Mr. X, volte até o local com três caminhos siga para a porta do caminho azul e em seguida vá para a porta da esquerda, se você tiver usado a impressão digital com Leon no cenário A, Claire poderá abri-la, lá dentro tem três lickers, acabe com todos eles e pegue munição para a Sub Machine Gun no corpo, bem, agora é hora de salvar Sherry.

CAPÍTULO 9 - O FIM DE Mr. X

Siga para o elevador e suba vá para onde empurrou a caixa preta e suba por ela para chegar na parte mais alta, agora use a chave que pegou no laboratório para abrir a porta, siga em frente para encontrar Mr. X e Sherry, Claire irá mandar Sherry jogar para ela o seu pingente que contém um frasco do G - Virus, que é o que Mr. X quer, depois de jogá-lo para Claire, Sherry irá fugir pelo duto de ventilação, Claire irá jogar o pingente no tanque cheio de aço derretido fazendo com Mr. X caia junto, parece que finalmente ela se livrou desse mala, saia daí e volte para o laboratório e vá para o local com três caminhos para encontrar Sherry e

Annette que acaba morrendo, pegue a chave ao lado do corpo dela e volte para o elevador, use a chave no painel do fundo do elevador para chegar a uma outra área, siga até o trem, entrando vá pela porta a direita e siga até o final onde tem um baú e uma máquina de escrever, pegue mais uma chave no chão e salve seu jogo, pegue bastante herbs no baú e saia do trem.

Use a chave que pegou para abrir o portão de ferro, a partir daí você terá cinco minutos antes que o laboratório vá pelos ares, atravesse a passarela por cima do trem e pegue as bobinas de energia embaixo das escadas, entre na próxima porta e siga em frente até um painel, deixe o tempo passar e quando faltarem três minutos, use as bobinas no painel e então... Sim, ele voltou, Mr. X que na verdade é um novo Tyrant e está mais poderoso do que nunca, não importa o que você faça nenhuma arma que você tenha pode matá-lo, apenas fique correndo e desviando de seus ataques, até alguém (e não me perguntem quem) jogue uma Rocket Launcher pra Claire, não perca tempo, pegue-a, equipe-a, mire e dê um fim definitivo nesse miserável que te atormentou por todo o jogo.

CAPÍTULO 10 - O VERDADEIRO FINAL

Volte para o trem, tem alguns zumbis perto, tire-os do caminho, antes de entrar mexa no mecanismo do fundo para abrir o portão, agora sim entre no trem e vá para a cabine de comando, puxe a alavanca para ativá-lo, agora você verá a mesma animação do final do Cenário A, mas quando tudo parecia estar bem, um tremor é ouvido, Claire resolve ir ver o que está acontecendo e quando sai a porta do vagão é trancada e auto destruição do trem é ativada, você agora só tem dois minutos, siga em frente até que apareçam tentáculos pra te atacar e então você verá o seu último desafio: Willian Birkin, gigantesco e totalmente deformado, espere ele abrir a boca e mande bala sem piedade com a grenade launcher, ele não é tão difícil assim.

Bem, agora é só curtir o final sensacional deste jogo igualmente sencacional, valeu e até a próxima!

Claire - Cenário A

CAPÍTULO 1 - RUAS INFESTADAS:

Assim que começar corra desviando dos zumbis até chegar na loja de armas, entrando haverá uma breve conversa com o dono dela, em seguida pegue munição na prateleira e em cima da caixa no canto, os zumbis invadirão o lugar e devorarão o dono da loja, acabe com todos eles e pegue a Besta no corpo do dono, siga pela próxima porta.

Siga em frente até chegar em uma ambulancia, pegue mais munição nela e acabe com os zumbis, entre pelo portão que eles abriram e siga em frente, suba as escadas e desça pelo outro lado, aperte o botão de ação (normalmente o X) para subir na lixeira, cuidado com os zumbis do outro lado, passe por eles e entre no próximo portão.

Aqui alguns zumbis estão fazendo um lanchinho, não os interrompa, siga direto para o ônibus, acabe com os zumbis lá dentro e saia pelo outro lado, aqui complica um pouco, pois os zumbis estão por toda a parte e é bem difícil desviar, tenha cuidado e siga para o próximo portão, siga pelo caminho de baixo e pegue uma green herb no canteiro, agora entre na grande porta para chegar ao RPD.

CAPÍTULO 2 - DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE RACOON CITY:

Aqui só há uma porta aberta, entre por ela e você encontrará um policial ferido, depois da conversa ele vai te entregar o cartão azul, quando estiver do lado de fora siga para o computador no balcão circular e use o cartão nele para destrancar algumas portas, vá pela porta dupla e você encontrará o primeiro baú do jogo, nele você pode guardar itens, guarde o que quiser e siga pela porta seguinte, equipe-se com a Besta e siga em frente, agora você terá o prazer de conhecer o licker, ele pode te atacar com as garras ou com a língua, mas o ataque mais perigoso é quando ele salta sobre você e dá uma rasgada mortal que tira muita energia, bom, espere ele cair no chão e atire uma vez, espere ele se levantar e atire de novo, dois tiros devem bastar.

Siga em frente (no caminho há uma green herb) e entre na porta seguinte, vá até o final, ignore a porta vermelha por enquanto e siga para a última, se quiser acabe com os zumbis aqui e entre na porta debaixo da escada (pegue as 2 green herb ao lado dela), aqui tem outro baú, munição escondida nos armários e um ink ribbon perto da máquina de escrever, salve se quiser e saia, suba as escadas e siga até as estátuas, tem munição escondida atrás da estátua maior, empurre as estátuas menores até os quadrados no chão de modo que elas fiquem de costas para a parede para pegar o rubi, agora siga para a porta seguinte, siga em frente e entre na porta no meio do caminho, (a do final está trancada) aqui pegue vários itens, tem munição na mesa do fundo, na mesa do meio tem o diário de Chris Redfield e embaixo dele o Unicorn Medal, quando você pegá-lo Leon aparecerá, depois da conversa pegue a Grenade Launcher no armário e um first aid spray em uma bolsa branca com uma cruz na parede, saia e volte para o hall principal.

CAPÍTULO 3 - O HELICÓPTERO EM CHAMAS:

Fique na frente da estátua da mulher segurando um vaso e use a unicorn medal para pegar a spade key, volte pela porta dupla, depois da sala do baú siga para a porta preta que agora pode ser aberta com a chave, lá dentro empurre a escadinha até o final, suba nela e pegue a crank (manivela), agora saia e siga até a porta depois da sala onde pegou a unicorn medal e entre, siga em frente, pra pegar mais munição no armário agora volte e vá pela esquerda, ao lado da porta há uma mesinha com um vaso em cima, use o Lockip para abri-lo e pegue alguns Flame Rounds, entre na porta e você estará na biblioteca, suba as escadas e siga até o final e você cairá, examine o quadro na parede, agora aperte o botão vermelho para abrir caminho, examine a última estante e escolha a opção "Right", agora examine a próxima estante e escolha "Right" também para abrir o quadro, pegue a pedra vermelha e saia pela porta dupla e você estará no segundo andar do hall principal siga até a porta do outro lado, há alguns zumbis no caminho, acabe com eles se quiser ou simplesmente desvie, no meio do caminho há uma escada eletrônica, ative-a, mas não desça agora, siga até a próxima porta e você estará em uma sala com um baú, no sofá há um isqueiro, perto da máquina de escrever tem um ink ribbon, pegue o isqueiro e vá para aquela porta vermelha que eu disse pra você ignorar, siga pela porta ao fundo e examine o quadro, use o isqueiro na chaminé para pegar mais um rubi, agora volte para a sala do baú no segundo andar e saia pela porta em frente a que você entrou e siga pela próxima porta, entre na porta em frente só para pegar algumas green herbs, volte e siga correndo pela esquerda e então: AAAAAHHHHHHH!!!! Corvos assassinos rompem os vidros das janelas e partem

pra cima de você, se você não teve um infarto com esse susto, corra dos corvos até a próxima porta e se eles te pegarem você terá sérios problemas.

Saindo você verá um helicóptero em chamas, desça as escadas no final e desvie dos zumbis até chegar a próxima sala, pegue a valve handle, um ink ribbon e mais uma Besta (?) agora volte para o helicóptero e entre no espaço ao lado da porta e siga até o final, use a valve handle aqui para apagar o fogo do helicóptero, agora volte para a sala do baú e pegue os dois rubis, saia e siga pela esquerda, entre na porta atrás dos destroços, pegue a diamond key em cima de uma caixa e use os rubis nos bustos, pegue a pedra azul na estátua e guarde-o no baú.

CAPÍTULO 4 - UM SUSTO ATRÁS DO OUTRO

Agora volte ao hall principal e desça pela escada que você ativou anteriormente para o primeiro andar siga para a porta a esquerda da porta de entrada, cuidado com o grupo de zumbis, acabe com eles com a besta, entre na grande porta azul para mais zumbis, depois de matar os mortos-vivos (?), entre no escritório e examine o cofre, entre com a combinação 2236 para pegar munição acid rounds e um mapa, agora volte e siga até a porta no final do corredor, entrando mais um corredor com três portas, a primeira pode ser aberta com a diamond key, mas não vá agora, entre na segunda porta e pegue munição de handgun, agora sim vá para a primeira e pegue os itens F. Aid Spray, cord e a pedra amarela, siga para a porta e: AAAAAAHHHHHH!!!!!! Um licker salta do espelho e se desta vez você não enfartou, saia imediatamente daí pois não vale a pena gastar munição com esse bicho, já que você não voltará aqui mesmo, a porta verde no fundo está trancada, você voltará aqui mais tarde, agora vá para o hall principal e siga pela porta dupla (não a da saída, dããã!) e use o lockip na gaveta ao fundo para pegar mais um F. Aid Spray, guarde o terceiro plug no baú e siga até as escadas, abra a porta branca ao lado com a diamond key, e você estará na sala de arquivos, pegue algumas flechas nas gavetas e use o lockip para uma gaveta que contém o explosivo plástico.

Entrando na próxima porta siga até o pequeno escritório, lá está aquele policial que lhe deu o cartão azul, mas quando você tenta falar com ele toca aquela musiquinha de arrepiar até os ossos, o cara vai empalidecendo e se torna mais um zumbi, bem amigo, aí é você ou ele, eu costumo explodir a cabeça dele com a grenade launcher, mas se você prefere um método menos drástico, você é que sabe! Bem depois disso pegue o detonador na mesa, combine com o explosivo e saia, siga para os destroços do helicóptero e use o explosivo para abrir uma passagem.

CAPÍTULO 5 - SHERRY

Siga até a porta no final e entre, examine o corpo em cima da mesa e você conhecerá o chefe de polícia Brian, depois da conversa, vá para a porta do lado e siga até a porta seguinte, entrando procure por um quarto e acenda as luzes e você verá uma menina tentar fugir mas Claire consegue segurá-la, você ficará conhecendo Sherry, depois da conversa ela irá embora, volte até a sala de Brian e ele não estará mais lá, pegue a Heart Key em cima da mesa e siga para o escritório onde abriu o cofre, examine o corpo perto da porta para pegar munição de Handun e abra a porta seguinte com a Heart Key.

Siga até o final mas não desça a escada ainda, verifique atrás da escada, em uma pequena prateleira tem Acid Rounds, a porta em frente está trancada,

agora sim desça as escadas e siga em frente, mas não vá correndo, ande devagar até ver os cachorros, atire quando eles partirem pra cima de você, depois de acabar com eles siga pela direita e entre na primeira porta, procure por um painel com cinco interruptores, escolha as opções na seguinte ordem: up, up, down, down, up, pegue também o mapa, Flame Rounds e uma green herb agora saia e vá pela esquerda até a última porta, entre e siga em frente até um bueiro, mate os cachorros antes de descer, lá em baixo entre na única sala aqui e guarde ou pegue o que quiser no baú, salve e saia, Sherry aparecerá e irá por uma passagem onde Claire não pode ir, agora você passa a controlar Sherry, siga pelo elevador e corra dos cachorros, entre na sala em frente e para pegar Explosive Rounds, agora volte e siga pela porta da direita, desça para a parte mais baixa e empurre as caixas para a parede deixando-as uma ao lado da outra, suba e ative o dispositivo para liberar a água, passe pelas caixas que formaram uma ponte e pegue a club key no final, agora volte até o começo e Sherry entregará a chave e a munição para Claire e irá embora volte até o corredor, tem alguns lickers aqui, então tome cuidado, use a club key para abrir a única porta da direita e entre no necrotério, aqui você tem que ser muito rápido, corra até o final, pegue o cartão vermelho e saia o mais rápido que você puder, antes que muitos zumbis se levantem, agora siga até a porta com o painel luminoso do lado e use o cartão vermelho nele para abri-la aqui você pode pegar bastante munição para handgun e a besta, e pode pegar também a sub machine gun e um item que aumenta a capacidade do seu inventário, MAS ATENÇÃO, se você quiser pode deixar esses itens aqui para que Leon pegue no cenário B, eu o aconselho a pegar apenas a sub machine gun e deixar o outro item para Leon pois a versão B de Leon é bem mais difícil que a versão A de Claire e ele poderá precisar desse item mais do que você, bem você decide, depois de ter feito tudo, saia e volte pelas escadas.

CAPÍTULO 6 - A ÚLTIMA PEDRA

Use a club key para abrir a porta atrás da escada lá dentro, não há nada nos armários, pegue Acid Rounds na cômoda ao lado da cama agora volte até aquele corredor com as três portas e use a club key para abrir a porta verde no final, lá dentro procure por uma estátua com um pequeno buraco na parede, use o isqueiro para acendê-lo, agora acenda as tochas na seguinte ordem: acenda primeiro a do meio, em seguida a da direita e por último a da esquerda, você verá um objeto cair de um quadro vá até lá e pegue a engrenagem, agora vá até um baú e pegue a crank, siga para a biblioteca e suba as escadas, saia pela porta seguinte e siga até a próxima, lá dentro use a crank no buraco da parede para descer uma escada, suba e examine o dispositivo com um monte de engrenagens, use a engrenagem que você pegou e ative a máquina para abrir o duto de ventilação, pegue a outra parte da pedra azul e combine as duas, volte a sala de Brian e encontre Sherry, examine o quadro na parede para removê-lo, use as três pedras nos espaços para abrir uma passagem, equipe-se com a Grenade Launcher e tenha algumas herbs combinadas, siga pelo elevador, chegando lá embaixo Claire ouvirá um grito e você verá Brian sendo atacado por uma estranha criatura, siga para onde ele está e você verá uma cena nada agradável onde um monstro sai do corpo de Brian dilacerando-o, pegue o Acid Rounds e desça as escadas.

Você irá enfrentar o primeiro inimigo mais poderoso, mais ele não é grande coisa, é muito lerdo e morre com uns seis ou sete tiros de Acid Rounds, o único problema são os insetos que ele cospe que chateiam bastante, depois que acabar com ele volte até a sala de Brian para pegar Sherry, siga com ela para onde matou o monstro e ative a escada eletrônica no final.

CAPÍTULO 7 - NOS ESGOTOS:

Siga em frente e você verá uma estranha criatura, ele não vê as duas que entram na porta seguinte, em seguida um bueiro se abre e Sherry cai lá embaixo, novamente você controla Sherry, siga até o final e entre na porta fuja do zumbi e entre no duto de ventilação, siga rapidamente para o outro lado e tenha muito cuidado com as baratas, chegando ao outro lado pegue a Wof Medal e o chão irá se abrir novamente debaixo de Sherry e a coitadinha desta vez irá desmaiar, então aquele monstro com roupa de cientista aparece, a tela então escurece e um barulho assustador é ouvido, o comando volta para Claire siga em frente até chegar em uma sala com vários itens como munição de handgun, ink ribbon e alguns papeis, empurre o armário cinza para abrir uma passagem secreta desça pelas escadas, procure por alguns Explosive Rounds e volte, salve seu progresso e desça pelo elevador, lá embaixo você encontrará Leon caído siga pelo corredor da esquerda e entre na porta, novamente vá pela esquerda e pegue Flame Rounds nos corpos agora volte e vire a esquerda, cuidado com as aranhas, entre na próxima porta e siga até o final, onde tem uma cachoeira e suba no corredor a esquerda e entre na porta.

Você conhecerá Annette e ela revela a Claire como tudo aconteceu, em uma super cena de CG, onde você fica conhecendo o cientista Willian Byrkin, marido de Annette, ele estava pesquisando o G-Vírus, quando seu laboratório foi invadido por mercenários atrás do vírus, Willian tentou resistir, mas acabou gravemente ferido, os mercenários levaram uma maleta contendo vários frascos do vírus e deixaram Willian agonizando, sua mulher, Annette foi tentar buscar ajuda e então Willian pegou um frasco de vírus que estava em sua mão e injetou em si próprio, transformando-se numa besta incontrolável, ele foi atrás dos mercenários e acabou com todos eles, nisso ele acabou destruindo os frascos de vírus, espalhando-o pelos esgotos através dos ratos, iniciando assim todo esse caos em Racoon City. Depois da estória Annette vai embora.

CAPÍTULO 8 - O CROCODILO GIGANTE

Use a valve handle no buraco para baixar a ponte, do outro lado use-a novamente para subí-la, pegue as green herbs e salve seu progresso, entre na próxima porta para um longo corredor, no meio dele repare em um cilindro na parede com uma luz vermelha em cima, bem, siga em frente e no final você verá Sherry e então um crocodilo gigante salta do meio do lixo e tenta devorar Claire que escapa por pouco, não perca tempo, corra do bicho até o cilindro na parede, repare que agora a luz está verde, mexa nele para derrubá-lo no chão, siga um pouco mais em frente e fique esperando o crocodilo aparecer com o cilindro na boca, então atire nele até explodi-lo, siga para a porta onde ele saiu e ative o dispositivo com a luz vermelha para abrí-la, siga até onde Sherry está e pegue a Wolf Medal no meio do lixo, agora suba a escada e siga em frente e depois a esquerda, pegue a Eagle Medal no corpo e volte até o lugar com uma cachoeira e procure por um dispositivo na parede e use a Eagle Medal e a Wolf Medal nele para desativar a cachoeira e revelar uma nova porta.

Siga direto até outra porta, aqui você encontrará um bondinho mexa no dispositivo a direita dele para ativá-lo e entre, quando chegar do outro lado repare em uma especie de canhão no canto, use o isqueiro nele, procure por uma chave perto do canhão e siga para a próxima porta, há alguns zumbis no caminho, acabe com todos se quiser, ou desvie, siga pela esquerda e no final examine o corpo para pegar Spark Shooter siga pelo outro caminho para

chegar em outro corredor, mais alguns zumbis pra encher o saco, detone-os e siga até uma escada, agora você está em uma sala de controle, pegue a munição, um F. Aid Spray e um Ink Ribbon, Salve e saia, entre na locomotiva e pegue a chave no final, use-a no dispositivo do lado de fora do trem e uma especie de elevador começará a descer.

Dentro do trem Sherry começa a se sentir mal, deixando Claire preocupada, em seguida um tremor é ouvido, equipe-se com a Grenade Launcher com munição Flame Rounds e saia do trem, do lado de fora ande um pouco e uma barra de ferro é jogada de cima do trem e quando Claire olha pra cima eis que surge William Birkin, completamente deformado e fora de si, fique o mais longe que puder dele e mande bala sem piedade, se ele te atingir use herbs ou F. Aid Sprays e continue atirando até ele cair e em seguida volte para dentro do trem, Claire irá carregar Sherry nos braços até um quarto repare que no caminho William não está mais lá, ou seja, você irá encontrá-lo novamente.

CAPÍTULO 9 - LABORATÓRIO DA UMBRELLA

Depois da conversa com Sherry pegue os itens do quarto e saia, siga pelo corredor a direita até uma porta, agora você terá dois caminhos, há um dispositivo no meio, lembre-se dele, vá pelo que tem uma luz azul em cima até a próxima porta, entrando você terá mais três portas, sendo que duas estão trancadas, siga para a porta no final para entrar em um freezer gigante, aqui você irá pegar o fuse case na pequena prateleira e usá-lo no dispositivo com um braço mecânico para obter o main fuse, pegue também um F. Aid Spray e volte para aquele dispositivo que eu disse pra você lembrar, use o main fuse nele e siga pelo caminho com a luz vermelha em cima até a próxima porta.

Siga até o final do corredor e entre examine o dispositivo no canto direito para ativar o gás e use Flame Rounds para queimar as plantas que bloqueiam a passagem de ar, agora desça pela passagem de ar para chegar em outra sala, aqui você encontrará uma versão mais forte dos lickers, então tome cuidado, pegue munição no armário e saia, siga até o dispositivo com uma luz verde e examine-o para abrir uma porta, acabe com as plantas usando Grenade Launcher com Flame Rounds e siga para próxima porta, acabe com mais uma planta e não deixe de pegar as green herbs, desça as escadas e entre na porta ao lado, cuidado com os lickers e pegue mais herbs aqui, siga para próxima porta (isso já tá ficando repetitivo não?), aqui tem uma sala cheia de monitores, tem também um baú e uma máquina de escrever, salve se quiser e entre na porta ao lado, vá pelo caminho da esquerda e entre na próxima porta, lembra da chave que pegou perto do canhão depois do bondinho, use-a nos armários para pegar um monte de Explosive Rounds e siga para a próxima porta, alguns zumbis vão te chatear, nada de preocupante, procure o Umbrella card em uma das mesas do laboratório e saia.

CAPÍTULO 10 - A VACINA

Você encontrará Annete, Claire dirá que Sherry está mal e fala onde ela está, Annete tenta correr pra lá, mas Willian aparece e acaba com ela e depois foge, siga para onde ela está e antes de morrer ela lhe dará as instruções de como fazer a vacina, agora siga para a porta cheia de bichos estranhos e use o umbrella card para abrí-la use a Grenade Launcher para detonar a mariposa gigante, tem uns vermezinhas no computador use a handgun para acabar com eles (interessante como o computador não é danificado com

esses tiros hein?!) examine o computador e entre com a senha GUEST em seguida saia.

Siga para aquele corredor com as três portas em que duas estavam trancadas, a porta da direita você não poderá abrir agora, mas examine o painel ao lado dela e registre sua impressão digital agora entre na porta do meio usando o umbrella card, lá dentro tem um F. Aid Spray, o cartucho de vacina e o MO DISK, e mais alguns zumbis para você brincar, pegue tudo e use o cartucho no computador examine o dispositivo com botões coloridos ao lado da cama e ative-o, agora pegue a Base Vaccine no computador e saia, siga para o laboratório onde pegou o Umbrella Card e use a base vaccine em uma máquina no canto direito do laboratório e finalmente você obterá a Vacina.

CAPÍTULO 11 - UM TREM PARA A LIBERDADE

Volte para a sala dos monitores e Claire pedirá para Leon levar Sherry para o trem, agora vá até o baú e pegue a Sub Machine Gun, A grenade Launcher com Acid Rounds e Flame Rounds de Reserva, o resto encha de herbs e sprays, salve seu jogo e vá para a tela antes da sala dos monitores examine o painel ao lado de uma porta de ferro e use o MO DISK nele para abri-la, siga por ela, mas ATENÇÃO, ao entrar aqui não há mais retorno, então tenha certeza de estar pronto antes de fazê-lo, siga até o elevador e ative-o, então um novo tremor é sentido por Claire e uma parte do teto começa a ceder e então surge Willian Birkin outra vez, mais deformado e mais violento ainda, mantenha uma boa distancia e atire com a Grenade Launcher, depois de uns tres ou quatro tiros ele irá se transformar e ficar mais rápido, equipe-se com a sub machine gun atire sempre que tiver uma chance, se ele te agarrar não hesite em usar herbs ou sprays para manter sua energia cheia, mas pra um chefe final ele não dá muito trabalho, depois de algum tempo ele deverá cair e nessa hora o elevador chega, pege-o e siga em frente para encontrar Leon e Sherry num trem, agora é só curtir o final, mas o verdadeiro final ainda não será revelado.

Depois dos créditos, salve seu jogo para ter acesso ao cenário B de, coloque o CD de Leon e carregue esse salvamento.

Leon - Cenário B

CAPÍTULO 1 - O OUTRO LADO DA HISTÓRIA

Assim que começar corra desviando dos zumbis até a porta no final, entre e siga pela direita até chegar em uma pequena sala, tem mais zumbis no caminho pegue a Cabin Key e volte até a porta preta, use a chave para abri-la, pegue munição e um Ink Ribbon na mesinha, salve se quiser e vá para a próxima porta, desvie dos zumbis e suba as escadas no final, você verá como o helicóptero caiu em uma super cena em CG, siga pela porta seguinte e saia correndo até a porta do final do corredor, tenha cuidado com os corvos, aqui tem um licker, ignore-o e entre na próxima porta, guarde o que quiser no baú e pegue mais um Ink Ribbon perto da máquina de escrever e uma Small Key no sofá, entre na porta seguinte.

Siga até o final e acabe com os zumbis, pegue a Unicorn Medal na parede e vá até a escada eletrônica, ative-a e desça, pegue a Shotgun no Balcão e mais um Ink Ribbon, vá para a frente da estátua da mulher segurando um vaso e use o Unicorn Medal para pegar a Spade Key, agora volte até a sala do baú, guarde a Spade Key e vá para a porta seguinte, novamente ignore o licker e siga para a próxima porta, siga em frente até a porta preta e entre pegue algumas Green Herbs, desça as escadas e entre na porta seguinte, siga para o pequeno escritório e entre com o código 2236 para abrir o cofre e pegar shotgun shells e um mapa, pegue também a Valve Handle e volte para o corredor com os corvos, vá pela direita até a próxima porta, entrando vá para o espaço a esquerda e siga até o final, use a Valve Handle para apagar o fogo do helicóptero e volte, você verá uma cena onde um outro helicóptero joga um container em cima da delegacia e dentro dele sai um cara estranho, será mais um inimigo?

CAPÍTULO 2 - O GIGANTE

Equipe-se com a Shotgun e entre, uma parte do teto irá desabar bloqueando a porta, então o gigante que foi jogado do helicóptero irá aparecer pra tentar te matar, alguns o chamam de Mr. X e é assim que eu irei chamá-lo também, mande bala nele, uns cinco tiros devem derrubá-lo examine o corpo dele para pegar munição e vá para a sala do baú, guarde a valve handle e salve se quiser, agora volte e siga pela esquerda, repare que agora são dois lickers, acabe com eles e entre na porta perto dos destroços, siga até o final e pegue o Blue Card Key nas caixas, quando você tenta sair um licker salta do teto, acabe com ele se quiser ou saia correndo, mas você voltará aqui mais tarde, bem, de qualquer forma siga para o salão principal e use o blue card key no computador para abrir várias portas, vá pela porta dupla no andar térreo e pegue a spade key no baú, pegue também Shotgun Shells na gaveta usando a small key, siga para a porta seguinte e vá até a primeira porta preta que pode ser aberta com a spade key, empurre a escadinha até o final e suba para pegar um F. Aid Spray.

Saindo, pegue a green herb no caminho, siga até a porta dupla vermelha e entre, vá até a sala no final e examine o quadro na parede, use o isqueiro para queimá-lo e pegue o primeiro rubi, saia e vá para a porta seguinte, acabe com os zumbis e entre na porta embaixo das escadas, tem duas green herbs ao lado dela, lá dentro, guarde o rubi no baú, pegue o ink ribbon e salve se quiser, saia e suba as escadas siga até as estátuas e faça o mesmo esquema do cenário A para pegar o segundo rubi, entre na próxima porta e detone os zumbis, siga até a porta do meio, lá dentro pegue o diário de Chris Redfield em cima da mesa do meio, munição em outra mesa e a Magnum no armário, saia e siga para a porta no final.

CAPÍTULO 3 - A BUSCA PELOS PLUGS

Entrando você verá uma menina (Sherry) correndo, Leon tenta ir atrás dela mas ela foge, pegue a Diamond Key e a munição no armário e volte, Claire aparecerá, depois da conversa siga pela direita e volte tudo até as escadas, descendo, siga para a porta branca que pode ser aberta com a diamond key, pegue shells em uma gaveta e um filme em outra, siga para a porta seguinte e acabe com os zumbis, pegue a green herb e siga para o pequeno escritório e pegue a Heart Key, pegue também uma outra Small Key, agora volte até o local onde encontrou Claire e use a small key para abrir a mesinha com o jarro e pegar o acessório para a handgun, entre na porta ao lado e suba as escadas, siga até o final ignorando a porta no meio do caminho, Leon irá cair, examine o quadro na parede, volte e aperte o botão vermelho para abrir caminho, siga para a última prateleira e aperte o botão vermelho, escolha a opção "Right", faça o mesmo com a prateleira antes desta e o quadro se abrirá, vá até lá e pegue o primeiro plug, saia pela porta dupla, ao lado dela tem uma Red Herb, siga até a escada eletrônica e desça, vá para a porta perto da porta principal da delegacia, tem muitos zumbis aqui,

então tome cuidado, depois de acabar com eles siga até o final do corredor e entre na porta seguinte, siga para a porta branca, que pode ser aberta com a diamond key, pegue o F. Aid Spray e, Aaaaaahhhhhhhhh!!!!!!!, um licker salta do espelho te dando o maior susto, acabe com ele e pegue o segundo plug, saia daí e volte para o salão principal, suba a escada eletrônica e siga para a sala do baú.

Guarde os dois plugs e pegue os dois rubis, siga para a sala onde pegou a Blue Cardkey e use os rubis nos bustos, pegue o terceiro plug no peito da estátua que se abriu, volte para a sala do baú e guarde o plug, agora siga para o local onde pegou a valve handle e abra a porta vermelha com a Heart Key.

CAPÍTULO 4 - ADA

Pegue uma green herb e siga em frente, detonando os zumbis, desça as escadas e siga pela direita, tem mais zumbis aqui, entre na porta dupla vermelha e siga até um dispositivo com alguns botões, aperte-os na seguinte ordem: Up, Down, UP, Down, Up, em seguida pegue munição, um mapa, uma green herb e saia daí, vá pela esquerda até a porta do final, pegue a red herb e volte, vá pela direita e entre na porta do final, ande um pouco e alguém irá atirar em você, você conhecerá Ada, depois da conversa ajude-a a empurrar o trailler para revelar uma porta, entre e siga até o final, ignore a porta no meio do caminho por enquanto, entrando você conhecerá Ben, depois da longa conversa, pegue o pé de cabra na estante e saia, vá para a porta que eu disse para ignorar e entre, siga em frente e use o pé de cabra para abrir o bueiro.

Lá embaixo tenha cuidado com as aranhas, se elas te envenarem use uma blue herb, siga para o outro lado, entre na primeira porta e vá para o baú, guarde o que quiser e pegue os três plugs, saia e entre na porta seguinte, siga para a porta do outro lado e use os três plugs no painel ao lado dela, mas ainda falta um, volte e Ada aparecerá, Leon irá ajudá-la a passar para o outro lado, agora você controla Ada e logo de cara ela verá Sherry que deixa cair um colar que Ada irá pegar, saia pela porta e acabe com os zumbis, siga para a sala da direita e desça pelo elevador, pegue as Shotgun Shells e volte, siga para a direita da sala do elevador lá dentro desça até a parte mais baixa e empurre as caixas até a parede de modo que elas fiquem alinhadas uma ao lado da outra, suba e ative o mecanismo para subir a água, se você empurrou as caixas corretamente elas formarão uma ponte, atravesse e pegue a Club Key, volte para onde começou, Ada entregará a chave e a munição para Leon, mas não poderá voltar e tentará achar outro caminho, nessa hora Claire irá chamar Leon pelo rádio e dirá para ela ir a um ponto que será indicado no mapa.

CAPÍTULO 5 - O ÚLTIMO PLUG

Volte para o estacionamento e corra dos cachorros, chegando no corredor use a club key para abrir a porta dupla branca e entre no necrotério, tem dois lickers aqui, acabe com eles e pegue o Red Card Key no armário no final, saia e siga para a porta com uma luz do lado, use o red card key na luz para abrir a porta, lá dentro você poderá pegar bastante munição, e no armário tem a sub machine gun e um item que aumenta seu inventário em dois itens (isso se você não os tiver pego com Claire no cenário A), depois que pegar tudo saia e siga para as escadas.

Subindo, use a club key para abrir a porta ao lado e lá dentro pegue magnum bullets perto da cama e shotgun shells no armário, saia e siga para o local dos destroços do helicóptero que Claire explodiu, siga até a porta no final e entre, vá para a porta da esquerda e siga para a porta seguinte, siga até o quarto ao lado e pegue a Crank no pequeno baú, volte e vejam só quem aparece: sim, Mr X está de volta e bem zangado, mande tiros de shotgun ou

magnum até que ele caia e pegue munição no corpo dele, agora siga para o corredor com três portas onde você pegou o segundo plug e use a club key para abrir a porta verde, examine o quadro na parede atrás da mesa, agora use o isqueiro na estátua com um buraco quadrado, em seguida acenda as tochas na seguinte ordem, primeiro a do meio, depois a da direita e por último a da esquerda, algo irá cair do quadro, vá lá pegar e... Mr. X arrebenta a parede e parte pra cima de você, siga o mesmo esquema de antes e depois que ele cair, pegue a engrenagem que caiu do quadro, saia e siga em frente e então... Mr. X arrebenta novamente a parede (cara insistente), repita o mesmo esquema e pegue mais munição no corpo dele, siga para a biblioteca.

Suba as escadas e entre na porta seguinte, siga para a porta no final e lá dentro use a crank no fundo para baixar uma escada, suba e use a engrenagem na máquina para abrir uma porta pegue o último plug e desça pela ventilação e você irá parar na cadeia, lá embaixo você verá uma cena onde um monstro ataca Ben, siga para lá e depois da conversa, Ben acaba morrendo e Ada aparece, mas logo vai embora, siga para o local onde colocou os três plugs, mas antes é bom passar na sala do baú, pegar algumas herbs combinadas e salvar seu jogo, quando estiver pronto siga para lá

CAPÍTULO 6 - NOS ESGOTOS

Entrando você irá encontrar um monstro com roupa de cientista, fique longe dele e mande bala até ele se jogar da ponte, siga para a porta seguinte e use o último plug para abri-la, entrando, você encontrará Ada, depois da conversa, siga com ela para a grande porta em frente, siga em frente até chegar em uma porta com algumas blue herbs perto, pegue se precisar e entre, aqui você pode pegar alguma munição e salvar seu jogo, existe um armário prateado, empurre-o para revelar uma porta secreta, abra-a e desça as escadas, lá embaixo use o isqueiro para acender os lampiões e enxergar os itens (munição de magnum e shotgun), pegue tudo e volte, pegue a valve handle no baú e desça pelo elevador vermelho, lá embaixo uma mulher irá atirar nos dois e Ada vai atrás dela, na perseguição Leon acaba levando um tiro e desmaia.

Controlando Ada siga a mulher até a porta seguinte, você verá ela indo pela ventilação, vá atrás dela, mas seja rápido e não deixe as baratas te pegarem, desçendo, siga em frente e Ada acaba sendo desarmada com um tiro certeiro, a mulher então se apresenta, ela é Annette Birkin (mais detalhes veja Cenário A), depois da conversa ela tenta matar Ada que reage e acaba jogando Annette da ponte, em seguida ela examina o colar de Sherry e descobre que nele tinha uma amostra do G-Virus, bem, siga pela ponte e desça as escadas e o comando voltará para Leon.

Siga pelo corredor a esquerda até a próxima porta, vá para a esquerda e pegue a Wolf Medal e uma Small Key nos corpos dos soldados, (Eu não consegui descobrir onde se usa essa small key, se alguém souber me mande um E-Mail, por favor) volte pela direita e entre na porta seguinte, tenha cuidado com as aranhas, se elas te envenenarem use uma blue herb, siga em frente e procure por um painel perto da cachoeira, use a Wolf Medal nele, agora siga para a porta em frente, use a valve handle no local com a luz vermelha para baixar a ponte, no outro lado use-a de novo para subir a ponte, pegue algumas green herbs e shells, entre na porta seguinte.

Siga até o final e abra a grande porta (desta vez não tem crocodilo gigante) para encontrar Ada siga até a escada e ela fará um curativo em Leon, suba a escada e atravesse a ponte, suba a rampa a esquerda, pegue a Eagle Medal no corpo do soldado e volte até o dispositivo onde usou a Wolf Medal, use a Eagle Medal para desativar a cachoeira e revelar uma nova porta.

CAPÍTULO 7 - O BONDE DO TERROR

Siga em frente até a próxima porta, entrando mexa no dispositivo do canto direito para chamar o bonde, entre no bonde e uma mão monstruosa irá atacar, fique ligado quando a poeira descer e saia de perto e atire com a handgun mesmo, depois de algum tempo ele irá embora, do outro lado use o isqueiro no canhão para ver uma chave no canto, pegue-a e entre na próxima porta, acabe com todos os zumbis, siga pela esquerda e pegue o acessório para a shotgun no corpo, combine os dois e volte pela direita até uma porta, mais um corredor com dois caminhos e mais zumbis, no caminho da direita tem algumas green herbs, se estiver precisando... no da esquerda tem uma escada que te leva a sala de controle, este lugar está repleto de ótimos itens tem shotgun shells e magnum bullets, um ink ribbon e um F. Aid Spray, pegue tudo e guarde o que quiser no baú, salve e saia, Ada irá ficar.

Siga até um pequeno elevador no canto direito e desça por ele, entre na porta seguinte e siga até o final para pegar uma chave, examine o monitor e olha só quem aparece... Não, não, não! Sim, Mr. X, e parece que ele não gosta das cameras, use o esquema de sempre e volte para a sala de controle, use a chave no painel do canto esquerdo, agora saia e vá para a locomotiva que apareceu, antes de entrar examine o painel do lado de fora, a chave já está lá, então é só ativar, lá dentro um tremor será sentido e aquela mão monstruosa atravessa a parede e atinge Ada, ferindo-a gravemente, equipe-se com a Magnum e saia, siga até a traseira do trem até encontrar Willian, e ele não está não está nada feliz pois já levou uma surra de Claire, fique o mais longe que puder dele e mande bala sem piedade, se seu life ficar baixo, não pense nem meia vez e use uma combinação de herbs ou um spray, continue o ataque até ele fugir.

Volte para dentro da locomotiva e depois da conversa o elevador irá parar, saia da locomotiva (sem Ada) e procure por uma passagem mais alta, no final dela tem um duto de ventilação, desça por ele e o elevador continuará descendo, à direita tem um elevador mas ele está sem força, siga pela esquerda e entre na porta seguinte, guarde ou pegue o que quiser no baú e empurre a caixa cinza para o elevador, desça e empurre a caixa para o pequeno corredor da esquerda até o final, não suba nela agora siga até o elevador no final e suba, lá em cima tenha muito cuidado com os lickers, eles agora estão mais fortes, depois de acabar com eles ative o dispositivo no final para dar força ao elevador, siga para lá e você chegará ao...

CAPÍTULO 8 - LABORATÓRIO DA UMBRELLA

A sala á esquerda está trancada, então vá para a porta no final do corredor a esquerda, siga pelo caminho com a luz azul e entre na próxima porta, aqui há três portas, sendo que duas estão trancadas, siga para a porta no final do corredor para entrar em um freezer gigante, pegue o fuse case na mesinha e use no computador para obter o main fuse, volte para o local com três caminhos e use o main fuse no dispositivo do meio, siga pelo caminho com a luz vermelha e entre, agora siga pela direita e entre na última porta, pegue o Umbrella Card Key no sofá e o lança chamas no armário ao lado da porta, desça pelo duto de ventilação, e lá embaixo acabe com os lickers, pegue shotgun shells no armário e saia, siga pela direita e aperte o botão ao lado da porta para abrí-la, tenha cuidado com as plantas, use o lança chamas para acabar com elas, entre na porta seguinte e acabe com mais uma planta, pegue as green herbs e desça as escadas.

Entre na porta e siga em frente, cuidado com o licker que cai do teto, acabe com ele e com todos os outros, tem mais green herbs no caminho siga até a porta no final do corredor, agora você está numa sala cheia de monitores, no final tem um baú e uma máquina de escrever, guarde o que quiser no baú e salve, entre na porta ao lado e vá pela direita na porta cheia de coisas esquisitas, use o umbrella card key para abrí-la, use a

shotgun para acabar com a mariposa gigante, em seguida use a handgun para acabar com os vermezinhas em cima do computador (eu não me conformo com o fato de que o computador não é afetado pelos tiros), acesse o computador e entre com a senha GUEST, registre sua impressão digital e saia, siga para a sala da esquerda e use no armário a chave que pegou ao sair do bonde, lembra? Lá dentro tem o acessório para a magnum, combine os dois e vá para a porta seguinte e acabe com os zumbis que ficarem no seu caminho procure por uma chave em uma das mesas, ao pegá-la, volte até o local com três caminhos siga para a porta do caminho azul e em seguida vá para a porta da esquerda, se você tiver usado a impressão digital com Claire no cenário A, Leon poderá abri-la, lá dentro tem três lickers, acabe com todos eles e pegue munição para a Sub Machine Gun no corpo, na outra porta, que pode ser aberta com o guarda-chuva card key tem magnum bullets, pegue se estiver precisando e tenha cuidado com as plantas.

CAPÍTULO 9 - O FIM DE Mr. X

Siga para o elevador no começo do laboratório, siga em frente e Annette aparecerá, ela tentará matar Leon, mas Mr. X aparece e ela foge, use o mesmo esquema de sempre e pegue mais munição no corpo dele, em seguida vá para onde empurrou a caixa preta e suba por ela para chegar a parte mais alta, agora use a chave que pegou no laboratório para abrir a porta, siga em frente para encontrar Mr. X, que atacará novamente, mas Ada aparece e luta com ele empurrando-o em um tanque cheio de aço derretido, parece que finalmente ela se livrou desse mala, só que Ada, que já estava muito ferida, acaba morrendo nos braços de Leon depois de um romântico beijo (cara azarado, hein?), pegue a chave no chão e saia daí, Claire irá pedir para você ir a um ponto indicado no mapa, então volte para o laboratório e vá para a sala no começo que estava trancada e Leon irá levar Sherry para o elevador use a chave no painel do fundo do elevador para chegar a uma outra área, siga até o trem, entrando, vá pela porta a direita e siga até o final onde tem um baú e uma máquina de escrever, pegue mais uma chave no chão e salve seu jogo, pegue bastante herbs no baú e saia do trem.

Use a chave que pegou para abrir o portão de ferro, a partir daí você terá cinco minutos antes que o laboratório vá pelos ares, atravesse a passarela por cima do trem e pegue as bobinas de energia embaixo das escadas, entre na próxima porta e siga em frente até um painel, deixe o tempo passar e quando faltarem três minutos, use as bobinas no painel e então... Sim, ele voltou, Mr. X que na verdade é um novo Tyrant e está mais poderoso do que nunca, não importa o que você faça, nenhuma arma que você tenha pode matá-lo, apenas fique correndo e desviando de seus ataques, até alguém (será que... ,mas ela não tinha...Naaaaaaão!) jogue uma Rocket Launcher pra Leon, não perca tempo, pegue-a, equipe-a, mire e aí é GAME OVER pra esse miserável que te atormentou por todo o jogo.

CAPÍTULO 10 - O VERDADEIRO FINAL

Volte para o trem, tem alguns zumbis perto, tire-os do caminho, antes de entrar mexa no mecanismo do fundo para abrir o portão, agora sim entre no trem e vá para a cabine de comando, puxe a alavanca para ativá-lo, agora você verá a mesma animação do final do Cenário A, mas quando tudo parecia estar bem, um tremor é ouvido, Leon resolve ir ver o que está acontecendo e quando sai a porta do vagão é trancada e a auto destruição do trem é ativada, você agora só tem dois minutos, siga em frente até que apareçam tentáculos pra te atacar e então você verá o seu último desafio: Willian Birkin, gigantesco e totalmente deformado, espere ele abrir a boca e mande bala sem piedade com a magnum, ele não é tão difícil assim.

Bem, agora é só curtir o final sensacional deste jogo igualmente sensacional, valeu e até a próxima!

Armas de Leon

Arma - Onde Encontrá-la no Cenário A - Cenário B - Avaliação

Handgun - Já começa com ela - Já começa com ela - Arma básica, você irá usá-la praticamente todo o game pra acabar com os zumbis, mas não é aconselhável usá-la contra inimigos mais fortes, como os lickers;

Shotgun - No corpo do dono da loja de armas depois que ele for morto pelos zumbis, também tem uma em um armário na mesma sala onde você pega o Unicorn Medal. - No balcão que fica no salão principal da delegacia - Arma de curto alcance, mas bem poderosa, perfeita para grupos de zumbis e chefes mais fracos;

Magnum - Depois de pegar a club key use-a para abrir a sala ao lado das escadas no corredor amarelo, a arma está em uma mesinha ao lado da cama. - No armário onde você encontra a shotgun no Cenário A - Talvez a melhor arma do jogo, ideal para chefes mais poderosos, inclusive Willian;

Faca - Já começa com ela - Já começa com ela - Lixo inútil, guarde-a no primeiro baú que achar e esqueça-se dela;

Sub Machine Gun - Depois de pegar a club key, use-a para abrir o necrotério e pegar a red cardkey e use-a para abrir a sala com a luz azul ao lado da porta, a arma está no armário no fundo da sala - Idem (Só se você não a tiver pego com Claire no Cenário A) - A melhor arma depois da Magnum, então é melhor deixá-la para Claire no Cenário B.

Lança-chamas - No Laboratório da Umbrella, está em um armario, na sala onde plantas venenosas bloqueiam a passagem de ar - Idem - Útil contra as plantas venenosas, e só;

Handgun Parts - Numa gaveta ao lado da porta que dá acesso á biblioteca, use uma small key para abrí-la. - Idem - Faz com que a mesma dispare até 3 tiros de uma vez, tornando-a a melhor arma contra zumbis;

Shotgun Parts - Depois que sair do bondinho e entrar na porta seguinte, vá pela esquerda e examine o corpo para pegá-lo. - Idem - Aumenta a capacidade da mesma para 7 tiros e ainda deixa seus tiros mais poderosos, tornando-a quase uma magnum;

Magnum Parts - Depois que sair do bondinho use o isqueiro no canhão para ver uma chave, com ela você poderá abrir um armário perto do laboratório onde está o Umbrella Card Key, é lá que está o acessório. - Idem - A magnum que já era poderosa torna-se letal com esse acessório, e você poderá acabar com qualquer monstro facilmente;

Rocket launcher - Não pode ser pega no Cenário A - Quando você estiver enfrentando Mr. X pela última vez alguém (E não me perguntem quem!) vai jogá-la para você - Em apenas uma palavra: devastadora, pena que você só possa pega-la no final e que ela só tenha 2 tiros.

Armas de Claire

Arma - Onde encontrá-la no Cenário A - Cenário B - Avaliação

Handgun - Já começa com ela - Já começa com ela - A mesma de Leon só que com cinco tiros a menos, o que pode complicar um pouco sua vida;

Besta - No corpo do dono da loja de armas depois que ele for morto pelos zumbis, também tem uma no local onde você pega a valve handle. - No armário onde estaria a Grenade Launcher no Cenário A - Arma de curtíssimo alcance, mas até pegar a grenade launcher é a melhor que você terá;

Grenade launcher - No armário que fica na sala onde você pega a Unicorn Medal - No balcão que fica no salão principal da delegacia - A melhor de Claire, esta arma possui 3 tipos de munição: explosivo, ácido e fogo, você deverá usá-la contra todos os chefes e inimigos mais poderosos;

Faca - Já começa com ela - Já começa com ela - Repito, lixo inútil, livre-se dela o mais cedo possível;

Sub Machine Gun - Depois de pegar a club key, use-a para abrir o necrotério e pegar a red cardkey e use-a para abrir a sala com a luz azul ao lado da porta, a arma está no armário no fundo da sala - Idem (Só se você não a tiver pego com Leon no Cenário A) A melhor arma depois da Grenade Launcher, então não deixe de pegá-la .

Spark shooter - No mesmo local onde estaria o acessório para a shotgun de Leon. - Idem - Lança cargas elétricas no inimigo, poderia até ser útil se não fosse seu curto alcance;

Rocket launcher - Não pode ser pega no Cenário A - Quando você estiver enfrentando Mr. X pela última vez alguém (E não me perguntem quem!) vai jogá-la para você - Em apenas uma palavra: devastadora, pena que você só possa pega-la no final e que ela só tenha 2 tiros.

Herbs e suas combinações

Herb(combinação) - Efeito

Green - Restaura 25% do life

Red - Não pode ser usada sozinha

Blue - Retira o status poison

Green + Green - Restaura 50% do life

Green + Red - Restaura 75% do life

Green + Blue - Restaura 25% do life e retira poison

Green + Green + Green - Restaura 75% do life

Green + Green + Red - Restaura 100% do life

Green + Green + Blue - Restaura 50% do life e retira poison

Green + Red + Blue - Restaura 75% do life e retira poison

Green + Red + Blue + Green - Restaura 100% do life e retira poison

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:

Final Fantasy VI

Final Fantasy VIII

Goof Trop

Grandia

Megaman X2

Megaman X3

Megaman X4

Xenogears

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

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