

Resident Evil: Directors Cut FAQ (Portuguese)

by antedomenico

Updated to v1.00 on Dec 9, 2014

Resident Evil Director's Cut

Autor: Antedomenico
Versão 1.00
Copyright 2010 Antedomenico.
Contato: vantedome@gmail.com
Twitch: <http://www.twitch.tv/antedomenico>

Aviso

É proibida a publicação deste documento em qualquer meio de comunicação sem a permissão e ou conhecimento do autor.
Resident Evil e todas os nomes relacionados são de propriedade da Capcom.

Atualizações

29/01/2010: A primeira versão do faq é publicada no www.gamefaqs.com
Contém detonado, estratégias, itens, segredos e tudo o que é preciso para terminar o jogo. Também possui tradução dos files e curiosidades entre versões.

01/02/2010: Corrigido o ano no começo do faq, mudado de 2008 para 2010.
Adicionei uma nova seção, falando um pouco sobre os S.T.A.R.S. e mudei o código de seções do faq. Ao invés de adotar o formato de resumir o nome da seção e em seguida colocar um número, agora elas são numeras, seguindo o padrão para tópicos principais [t00.00], [t01.00], [t02.00] e o padrão para sub-tópicos [t13.01], [t13.02], [t13.03], etc...

SOBRE O FAQ

Bem vindo ao meu faq sobre Resident Evil Director's Cut. Ele cobrirá como terminar o jogo salvando todos os companheiros para ambos os personagens e para os modos de jogo Original e Arrange. Se você estiver jogando a versão original de Resident Evil, você pode seguir o detonado para o Original Mode.

O faq também contém segredos e tradução dos files encontrados no jogo, para ajudar as pessoas que não dominam o inglês.

Eu faço um pequeno comentário sobre as diferentes versões do jogo lançadas ao longo dos anos. Espero que este documento te ajude.

Para consultar os diferentes tópicos neste faq, aperte ctrl+f e depois digite o código referente ao tópico para ir direto nele.

Por exemplo, caso queira ver o detonado de Jill o Arrange Mode, aperte ctrl+f e digite [T10.02] e depois enter.

Comandos Básicos.....	[t00.00]
Modos de Jogo.....	[t01.00]
Diferenças entre versões.....	[t02.00]
Itens.....	[t03.00]
Itens de Recuperação.....	[t03.01]
Munição.....	[t03.02]

Itens Importantes.....	[t03.03]
Inventário.....	[t04.00]
Armas.....	[t05.00]
Salvando o jogo.....	[t06.00]
Estratégia de Combate.....	[t07.00]
Diferença entre personagens.....	[t08.00]
S.T.A.R.S.....	[t09.00]
Detonado.....	[t10.00]
Jill Original Mode.....	[t10.01]
Jill Arrange Mode.....	[t10.02]
Chris Original Mode.....	[t10.03]
Chris Arrange Mode.....	[t10.04]
Inimigos.....	[t11.00]
Normais.....	[t11.01]
Chefes.....	[t11.02]
V-Jolt.....	[t12.00]
Files.....	[t13.00]
Barry's Picture.....	[t13.01]
Botany Book.....	[t13.02]
Fax.....	[t13.03]
Keeper's Diary.....	[t13.04]
Orders.....	[t13.05]
Pass Code No.1.....	[t13.06]
Pass Code No.2.....	[t13.07]
Pass Code No.3.....	[t13.08]
Pass Number.....	[t13.09]
Plant 42 Report.....	[t13.10]
Researcher's Letter.....	[t13.11]
Researcher's will.....	[t13.12]
Scrapbook.....	[t13.13]
Security System Manual.....	[t13.14]
Slides.....	[t13.15]
"V-JOLT" Report.....	[t13.16]
Trevor's Diary.....	[t13.17]
Os diferentes finais.....	[t14.00]
Segredos.....	[t15.00]
Considerações finais.....	[t16.00]

Comandos Básicos [t00.00]

X - Abre portas, aciona interruptores, verifica objetos, pega itens e atira.
 [] - Mantenha segurado para correr.
 /\ - Cancela escolhas.
 R1 - Mira com a arma equipada.
 L1 - Muda a mira para outro inimigo.
 Star - Abre o menu.
 Direcional - Movimenta o personagem. Note que segurando o direcional para cima, o personagem anda na direção em que estiver olhando. Colocando para a esquerda, ele vira para a esquerda do personagem, e assim por diante.

Empurrar objetos: Fique de frete para o objeto que deseja empurrar, com o seu personagem olhando para a direção em que você quer empurrar o objeto e segure o direcional para cima.

Obs: Os outros botões não são utilizados neste jogo.

Modos de Jogo [t01.00]

Beginner Mode

Este modo de jogo, é para iniciantes. Ele tem poucos inimigos e muita munição e Ink Ribbons. Você dificilmente vai ficar sem munição aqui.

Original Mode

É a versão original de Resident Evil lançada em 1996 sendo a única alteração algumas músicas em certas partes do jogo. Esse modo tem uma dificuldade padrão. Pessoas que nunca jogaram Resident Evil devem começar por este modo.

Arrange Mode

Modo exclusivo da versão Director's Cut. As diferenças em relação ao original mode são:

Novo ângulos de camera.

Mais inimigos.

Inimigos em lugares diferentes.

Itens em lugares diferentes.

Dois novos itens. Duas metades do Moon Crest que devem ser combinadas.

Os inimigos causam mais dano.

Inimigos mais fortes.

A Beretta tem uma pequena chance de estourar a cabeça de um Zumbi.

Aparentemente Chris tem uma chance maior de conseguir tal feito do que Jill.

Diferenças entre versões

[t02.00]

Ao longo dos anos, a Capcom lançou várias versões de Resident Evil para vários consoles. Abaixo uma breve explicação das versões. Não vou falar de todas as versões, apenas as principais e relataria apenas versões do primeiro jogo.

Resident Evil Playstation 1 - 1996

A primeira versão do jogo, lançada pela Capcom.

Resident Evil Sega Saturn - 1997

Lançado 1 ano depois do original para Playstation, é o mesmo jogo, com roupas exclusivas, um modo de jogo exclusivo: Battle Mode. Neste modo, você anda por vários lugares do jogo, derrotando os inimigos que aparecem.

Luta exclusiva contra Tyrant com Chris: Ao jogar com Chris e salvar seus companheiros, no laboratório onde você enfrenta Tyrant pela primeira vez, ao derrota-lo, um segundo Tyrant aparece para enfrenta-lo.

Resident Evil Director's Cut Playstation 1 - 1997

A Capcom relança o jogo para o Playstation 1, adicionando um novo modo de jogo e mudando algumas musicas.

Novos ângulos de camera, mais inimigos e itens em lugares diferentes também fazem parte do pacote. O jogo original também está presente aqui.

Mais tarde, a Capcom relançou esse mesmo jogo, chamado de Resident Evil

Director's Cur Dual Shock. Título que faz referencia ao então novo controle da Sony, que possuía o sistema de tremer na mão do jogador em determinados momentos

Resident Evil PC - 1997

É o mesmo jogo da versão PS1, com a diferença que, ao terminar o jogo em menos de três horas, você adquire a MAC11 com Chris ou INGRAM com Jill. Essas armas são exclusivas da versão PC.

Para liberar a Rocket Launcher, você tem que terminar o jogo sem salvar o jogo.

Resident Evil Deadly Silence Nintendo DS - 2006

Adicionado um novo modo de jogo exclusivo - Rebirth
Além da tela sensível ao toque que pode ser utilizada para mexer no inventário, novos puzzles foram adicionados usando a caneta. Em certos momentos, a visão fica em primeira pessoa e você deve matar os inimigos com a faca.

Possui modo Multiplayer e Master of Knifing.

Resident Evil Game Cube - 2002

Considero esta a versão definitiva do jogo. Totalmente refeito do zero, temos novos itens, novos modos de jogo, como Invisible Enemy, Real Survivor e One Dangerous Zombie. Além e novos áreas na mansão, um personagem adicionado na trama e um método único de matar Zumbis. Se você puder, jogue. É como um jogo totalmente novo.

Itens [t03.00]

Descreverei aqui todos os itens encontrados no jogo e a utilização de cada um. Nem todos os itens aqui são utilizados no detonado. Descreverei apenas para ser uma fonte de informação o mais completa possível.

Todo item pode ser examinado. Dependendo da posição em que ele é examinado, ele pode mudar de nome ou até mesmo encontrar itens escondidos dentro de outro. Por exemplo: ao verificar a parte de trás de uma Mansion Key, seu nome mudará para Sword Key, Armor Key, Helmet Key ou Shield Key. Verificando o Doom Book, ele abrirá e será encontrado em seu interior a Eagle Medal ou Wolf Medal.

Itens de Recuperação [t03.01]

Erva verde

Recupera a energia. Pode ser combinada com outras ervas. A seguir, uma lista com as possíveis combinações e seus efeitos:

- 2 ervas verdes - Recupera uma quantidade média de energia.
- 3 ervas verdes - Recupera totalmente a energia.
- 1 erva verde + 1 erva vermelha - Recupera totalmente a energia.
- 1 erva verde + 1 erva vermelha

Erva vermelha

Sozinha não faz nada, mas combinada com a verde, recupera toda a energia.

Erva Azul

Cura envenenamento. Pode ser combinada com ervas verde e vermelha para recuperar a energia. Ervas azuis são a única maneira de curar envenenamento.

Firs Aid Spray

Recupera totalmente a energia.

Munição [t03.02]

Clip - Munição para a Beretta. Cada clip contém 15 balas.

Shells - Munição para a Shotgun. Cada caixa contém 7 balas.

Magnum Rounds - Munição para a Colt Pyton. Cada tambor contém 6 balas.

Explosive Round - Munição para a Bazooka. Cada cartucho contém 6 tiros.

Acid Round - Munição para a Bazooka. Cada cartucho contém 6 tiros.

Flame Round - Munição para a Bazooka. Cada cartucho contém 6 tiros.

Itens Importantes [t03.03]

Esses itens são utilizados para resolver puzzles e avançar pela mansão. São indispensáveis para o progresso do jogo.

Music Notes - Utilizadas no piano.

002 Key - Usada para abrir uma porta na casa de guarda.

003 Key - Usada para abrir uma porta na casa de guarda.

Armor Key - Abre algumas portas na mansão.

Battery - Usada para ativar elevadores.

Blue Jewel - Usada na estátua de Tigre para adquirir o Wind Crest.

Broken Shotgun - Utilizada para pegar a Shotgun sem o teto esmagar seu personagem.

Chemical - Serve para matar a planta.

C.room Key - Abre uma porta na casa de guarda.

Crank - Utilizado para acionar dispositivos mecânicos.

Crest - Servem para abrir a porta que dá acesso ao lado de fora da mansão. Existem quatro deles: Star, Wind, Sun e Moon.

Doom Book 1 - Contém a Eagle Medal

Doom Book 2 - Contém a Wolf Medal

Eagle Medal - Utilizada em conjunto com a Wolf Medal para abrir a entrada do laboratório.

Emblem - Utilizado para conseguir a chave que dá acesso a sala onde está a cobra Yawn. Existe o de madeira (Wood) e o de ouro (Gold).

Empty Bottle - Usado para fazer a fórmula V-Jolt

Flare - Usado para chamar o helicóptero

Helmet Key - Abre algumas portas na mansão

Ink Ribbon - Utilizado para salvar o jogo nas máquinas de escrever. O número de Ink Ribbon que o personagem carrega, corresponde ao número de vezes que o jogo pode ser salvo.

Lab Key - Abre portas no laboratório.

Lighter - Acende velas para iluminar uma sala perto de Yawn e lareiras para adquirir o mapa do segundo andar da mansão.

Lock Pick - Abre algumas portas na mansão e todas as escrivatinhas. Substitui a Small Key. OBS: Diferente dos outros itens, o Lock Pick não ocupa espaço no seu inventário.

MO Disc - Utilizado para adquirir os códigos para abrir a cela onde seu parceiro está preso.

Music Notes - Utilizadas no piano para abrir a passagem secreta.

Radio - Utilizado para conversar com Brad. Ele não ocupa espaço no inventário e não serve para resolver nenhum puzzle.

Red Book - Abre a porta para enfrentar Plant 42. Não é possível ler este livro.

Red Jewel - Utilizada na estátua do tigre para conseguir a Colt Python.

Serum - Utilizado para salvar Richard.

Shield Key - Abre algumas portas da mansão.

Slides - Utilizados no laboratório, mostra detalhes sobre os experimentos da umbrellia.

Small Key - Aparecem apenas quando jogar com Chris. Abrem as escrivatinhas na mansão e casa de guarda.

Special Key - Utilizada para abrir a sala em que é possível trocar a roupa do personagem.

Sword Key - Aparece apenas com Chris, abre algumas portas da mansão.

V-Jolt - Utilizado para matar a Plant 42.

Wolf Medal - Utilizada em conjunto com a Eagle Medal para abrir a entrada do laboratório.

Existem dois tipos de inventário onde é possível armazenar seus itens. O inventário próprio do personagem e o baú.

Inventário Personagem - Permite combinar e usar itens, equipar armas, verificar e recarregar armas. A quantidade de itens que é possível carregar é limitada.

Sempre deixe itens combinados para economizar espaço. Ao pegar 3 Clips, junte os três para que eles juntos, ocupem apenas um espaço.

Comandos:

Use - Usa o item.

Equip - Equipa ou desequipa armas.

Comb - Combina um item com outro. Selecione o item a combinar com X, escolha a opção combine e em seguida escolha o segundo item para combinar.

Check - Verifica o item. Utilize o direcional para girar o item e aperte X para examinar. Dependendo da posição em que o item está, você tem uma reação diferente.

Baú - Permite guardar qualquer item sem limite de espaço. Ao colocar um item no baú, ele estará disponível em qualquer baú do jogo. Por exemplo, guardando uma chave no baú na mansão, é possível acessá-la na casa de guarda e no laboratório.

Comandos:

Apertando X em um item do seu inventário: Selecionando um item do baú, eles são trocados. Selecionando um espaço vazio, ele é armazenado e espaço no seu inventário é liberado.

Apertando X em um espaço vazio do seu inventário. Permite pegar um item do baú, adicionando ocupando um espaço no seu inventário.

/\ - Cancela qualquer seleção.

Descreverei todas as armas do jogo e as características de cada uma.

Knife

É a arma mais primitiva do jogo. Na teoria, não serve para nada e deve ser colocada no baú o mais cedo possível. Sua única utilidade é tirar as teias de aranha da porta, na sala com a aranha gigante. Na prática, esta arma é utilizada por jogadores veteranos para eliminar alguns inimigos e economizar balas. É possível até mesmo derrotar Tyrant com ela se você souber o que fazer. Para uma pequena introdução de como utilizá-la no combate contra inimigos, veja a seção Estratégia de Combate.

Beretta

Arma básica do jogo. Encontra-se munição facilmente pelo jogo, mas demora para derrubar os inimigos. Ao atacar um inimigo com ela, ataque de longe. Ela

torna-se um tanto quanto inútil a partir da metade do jogo.

Shotgun

É possível acabar com um único zumbi, destruindo suas cabeças. Basta mirar para cima e atirar. Quebra o galho contra chefes e seu poder de fogo consegue afastar alguns inimigos ao serem atingidos.

Bazooka

Arma exclusiva de Jill. Chris não pode utilizar essa arma.

Permite atirar com três tipos de munição, sendo cada uma efetiva para cada situação. Destrói a maioria dos inimigos comuns com um único tiro e é perfeita contra chefes. A seguir uma descrição de cada munição.

Munição Explosiva - Explode ao atingir os inimigos, causando um pequeno dano por fogo. Perfeita contra qualquer tipo de inimigo.

Munição Inflamável - Queima o inimigo ao atingir o alvo. É recomendada contra a planta e a aranha gigante. Nos outros inimigos seu efeito é pequeno.

Munição Ácida - Com exceção da Plant 42, é perfeita contra os inimigos, principalmente contra Yawn e Tyrant.

Flame Thrower

Arma exclusiva de Chris. Jill não pode utilizar essa arma.

Essa arma consegue ser pior do que a faca. Sua munição acaba rápido e não é possível recarregar. Tem curto alcance e para ser sincero, com exceção da Plant 42, não sei de nenhum outro inimigo em que essa arma é eficaz. Como Chris não pode utilizá-la contra a planta (somente Barry usa quando você joga com Jill) essa arma torna-se apenas uma chave para abrir portas nas cavernas.

Colt Python

Uma das melhores armas do jogo. Mata inimigos comuns com um único tiro, incluindo os Hunters. Como existem poucas balas no jogo, é melhor reservá-la para a parte final e chefes.

Rocket Launcher

Simplesmente a melhor arma do jogo. Destrói qualquer coisa com um único tiro. Isso inclui chefes. Você a encontra pela primeira vez na batalha final contra Tyrant no heliporto. Terminando o jogo em menos de três horas, você pode utilizá-la desde o começo do jogo e com munição infinita.

Salvando o jogo

[t06.00]

Para salvar o jogo, é necessário ter em seu inventário pessoal o Ink Ribbon e encontrar uma máquina de escrever. Aperte X na máquina e o jogo perguntará se você deseja salvar. Responda yes, escolha o Memory Card e um dos 5 slots disponíveis. Lembre-se: Ink Ribbons são limitados e você deve salvar apenas quando for extremamente necessário.

Descreverei aqui algumas estratégias para sobreviver ao jogo.

Fugindo dos inimigos

As vezes, você pode se ver em uma situação sem munição ou com uma arma fraca. A melhor opção é fugir. Os inimigos não podem atravessar portas. Utilize esse artifício para fugir e voltar depois quando estiver com vantagem.

Resetando os inimigos da sala

Quando você entra em uma sala, os inimigos começarão a te atacar assim que te avistarem. Se você sair da sala e entrar novamente, os inimigos vão estar em suas posições originais. Por exemplo: Se um zumbi estava do outro lado da sala quando você entrou, ao sair e entrar novamente, ele volta para o outro lado da sala. Você pode utilizar essa tática para matar um inimigo por vez. OBS: Ao utilizar esse artifício, os inimigos sobreviventes vão recuperar a energia. Portanto, se você decidir matar um inimigo, mate-o. Dar alguns tiros e voltar para a sala depois é gastar munição à toa.

Entrar e sair da sala, também resulta em retornar todos os objetos em sua posição original, caso erre um puzzle, basta sair e entrar de novo. Caso você tenha acertado o puzzle, os objetos permanecerão na nova posição.

Desviando dos inimigos

Existem várias situações no jogo, em que você pode desviar dos inimigos sem precisar mata-los. Apesar de existirem métodos avançados para evitar inimigos, irei descrever o básico para você utilizar enquanto lê o detonado.

Desviando de zumbis

Zumbis são lentos, portanto, tire proveito disso quando encontrar um. Em salas com muito espaço, você pode evita-los facilmente. Em corredores estreitos você vai precisar de um pouco de cuidado.

Como desviar de zumbis nos corredores

Pegue por exemplo o desenho a seguir:

Z = Zumbi

P = Seu personagem

Essa é a situação inicial ao encontrar um zumbi. Normalmente você vai estar no meio do corredor e o inimigo vai estar em algum ponto.

Z

P

Fique encostado em uma das paredes para atrair o inimigo para perto dela.

Quando o inimigo se aproximar, corra encostado na outra parede.

Z

<- P

Na maioria das vezes você consegue escapar. Aproveite o momento que eles ficam de costas para a parede de fuga e passe por eles.

Cerberus

Cachorros começarão a correr em sua direção assim que avistar seu personagem. Corra sempre. Se o cachorro estiver atrás de você, dificilmente ele vai pegá-lo. Caso ele esteja na sua frente, lembre-se de desviar um pouco antes dele dar o bote.

Aranhas

Corra. Desde que você não fique diretamente em frente delas, elas não conseguirão alcançá-lo.

Hunters

Sempre que tentar passar por um Hunter, passe pelo seu lado direito. Eles sempre atacam com a mão esquerda quando seu personagem está perto.

Chimera

Assim como os Hunters, passe do lado direito deles. Quando estiverem no teto, evite passar por baixo. É possível terminar o jogo sem matar um único Chimera.

Combate com a faca

Vou descrever como matar zumbis com a faca. Cachorros, Hunters e todo o resto devem ser derrubados com outras armas. Zumbis são lentos e por isso, é possível acabar com eles, economizando munição. Lembre-se de enfrentar um zumbi por vez. Se por acaso mais de um começar a chegar perto, fuja.

A primeira coisa que você deve fazer, é aprender o alcance do golpe. Ataques uma vez o ar, e veja o alcance da faca. Acostume-se com esse alcance.

A segunda coisa a aprender, é afastar-se. Segure o direcional para baixo e depois comece a fazer uma curva com o seu personagem para esquerda ou direita enquanto anda de costas. Isso permite escapar rapidamente do alcance do zumbi.

Enfrentando um zumbi

Certifique-se de que você tem espaço para fugir. Fique com a faca pronta esperando o inimigo chegar perto. Assim que ele estiver no alcance do golpe, ataque uma vez e comece a andar para trás. Use o método de andar de costas fazendo curvas, vire-se rapidamente e corra para longe. Fique com a faca pronta novamente e repita. Quando o zumbi cair no chão, corra para trás dele, ataque uma única vez enquanto ele está no chão e afaste-se. O zumbi vai virar na direção do ser personagem assim que ele levantar. Repita a operação até mata-lo

Se você quiser, pode matar todos os zumbis do jogo assim. Mas seguindo o detonado, obrigatoriamente só é necessário matar dois. O primeiro que você encontra é opcional.

Diferença entre personagens

[t08.00]

Jill Valentine

Jogar com Jill é mais fácil, ela pode carregar oito itens no inventário, não precisa pegar Small Key para abrir gavetas e possui uma das melhores armas do jogo: a Bazooka. Ela também encontra Barry em determinadas partes do jogo que lhe dá munição extra. Jogando com ela, a quantidade de inimigos no jogo será menor.

O único porém, é que sua energia dura menos quando atacada pelo inimigos. Mas isso é compensado por suas vantagens.

Chris Redfield

Jogar com Chris é mais difícil. Ele carrega apenas 6 itens no inventário e precisa pegar Small Key para abrir gavetas. Ele não recebe munição de Rebecca e sua arma exclusiva, o lança-chamas, é tão inútil, que podemos afirmar que ele tem uma arma a menos se comparado a Jill.

Sua única vantagem é poder aguentar mais dano que Jill. Mas levando em conta suas desvantagens, isso não ajuda muito.

Outra observação é que haverá mais inimigos ao jogar com ele, obrigando você a desviar mais dos inimigos para economizar munição.

S.T.A.R.S.

[t09.00]

Quem são os S.T.A.R.S. mencionados no jogo?

Os S.T.A.R.S. são uma divisão especial da polícia de Raccoon. Eles foram divididos em dois grupos: O BRAVO TEAM e o ALPHA TEAM.

Pode-se dizer que o ALPHA TEAM é a unidade primária e o BRAVO TEAM a unidade secundária do grupo. O grupo ALPHA contém apenas os melhores profissionais e o grupo BRAVO é a entrada de novatos.

Cada grupo contém 6 membros, sendo um piloto de helicóptero, dando apoio aéreo e 5 agentes de campo. Conheça agora os membros de cada grupo

BRAVO TEAM

Membros:

Enrico Marine
Kenneth J. Sullivan
Richard Aiken
Forest Speyer
Edward Dewey
Rebecca Chambers

Estranhos assassinatos andam ocorrendo nas montanhas Arklay. As vítimas aparentam ter sido comidas por alguma coisa.

Em Julho de 1998, o BRAVO TEAM foi mandado para investigar o caso e descobrir o que estava acontecendo. Após algumas horas, o contato foi perdido e o ALPHA TEAM foi acionado para investigar o desaparecimento dos companheiros.

OBS: Edward Dewey é o piloto do helicóptero do BRAVO TEAM. Ele não aparece em Resident Evil 1, mas é citado no manual.

Se você quer saber mais sobre o que aconteceu com este grupo, jogue Resident Evil Zero. Este jogo acontece antes de Resident Evil 1 e começa no momento que o BRAVO TEAM chega nas montanhas para investigar os assassinatos.

ALPHA TEAM

Membros:

Albert Wesker
Chris Redfield
Barry Burton
Joseph Forest
Jill Valentine
Brad Vickers

Depois do BRAVO TEAM ter desaparecido, o grupo ALPHA partiu para procurar seus compnheiros. Os acontecimentos do jogo relata o que aconteceu quando chegaram lá.

Detonado

[t10.00]

Os detonados a seguir foram separados por personagem e por tipo de jogo que você escolher. Podendo ser Orinal Mode ou Arrange Mode.

Eu não vou cobrir todas as salas do jogo, muito menos pegar todos os itens. Serão mencionados somente os caminhos e itens para terminar o jogo com o melhor final de cada personagem (Jill salvando Chris e Barry, Chris salvando Jill e Rebecca) e de quebra terminar em menos de três horas. Lembre-se que isso vai depender se você passar pelas salas rapidamente e não demorar para matar os inimigos.

Antes de se aventurar, leia a seção de estratégia de combate para saber como desviar dos inimigos. Saber como mata-los com a faca é opcional portanto, a escolha é sua.

Se você é um jogador novato em Resident Evil, recomendo jogar primeiro com Jill, pois o jogo é mais fácil com ela. Jogar com Chris é um pouco mais difícil e recomendo apenas para quem já terminou o jogo uma vez.

Sobre os mapas: Durante o jogo, você vai encontrar mapas que podem ser pegos e armazenados como arquivos. Já que no detonado mostrarei o caminho a seguir, não vou falar para você pegá-los. A escolha é sua.

Algumas observações:

Sempre descarte as chaves após usa-las, respondendo yes.

Só leve as ervas que eu disser para levar. As outras, lembre-se de onde elas estão para usa-las quando precisar.

Jill Original Mode

[t10.01]

Após a introdução, Wesker, Jill e Barry estarão no hall principal da mansão. O grupo escuta um tiro e Jill e Barry seguem para a sala de jantar. Vá até a lareira e pegue o Emblem. Siga pela porta ao lado.

Após encontrar seu primeiro Zumbi, volte para a sala de jantar, e Barry vai acabar com o inimigo. Volte para o hall principal. Passe por baixo da escada e volte para onde Barry está. Depois da conversa, ele te da o Lock Pick e deixa Jill por conta própria. Pegue o Ink Ribbon ao lado da máquina de escrever.

Volte ao corredor onde você encontrou o Zumbi e verifique o corpo de Kenneth. Verifique duas vezes para pegar dois Clips. Vá para o final do corredor e entre na porta à esquerda. Empurre a estante e pegue as Music Notes na prateleira.

Use as Music Notes no piano, entre na passagem, pegue o Emblem de ouro e coloque o de madeira no lugar. Volte para a sala de jantar, coloque o Emblem dourado na lareira e pegue a Mansion Key na abertura que apareceu.

Volte para o hall principal e entre na porta azul. Destranque a porta com o Lock Pick e entre. Saia correndo neste corredor até encontrar uma porta. Entre. Prossiga por este corredor até o final. Entre na porta da direita. Entre na próxima porta e pegue a Shotgun na parede. Saia desta sala e o teto começará a descer, verifique a porta de saída para descobrir que esta trancada. Espere Barry aparecer e te salvar. Entre na porta da esquerda.

Mate o Zumbi com a Beretta e entre na primeira porta da esquerda.

Neste corredor com os quadros, acione os interruptores, respondendo yes na seguinte ordem:

- 1- a new born baby
- 2- the infant
- 3- the lively boy
- 4- young man
- 5- middle age'd man
- 6- old man

Depois de acionar os quadros nesta ordem, acione o quadro no final do corredor e pegue o Star Crest. Saia desta sala. Entre na porta ao lado da porta dupla.

Mate o Zumbi, pegue a erva e entre na sala de baixo da escada. Pegue os itens, incluindo o Chemical e leve com você a Beretta, Clips e o Chemical. Salve o jogo e saia da sala.

Suba as escadas e mate o Zumbi de frente com a porta a direita de Jill. Entre pela porta atrás dele. Desvie dos inimigos ou mate-os e prossiga até o fim do corredor. Você encontrará Barry, ele te dá Acid Rounds para a Bazooka e vai embora. Entre na porta ao lado. Entre na porta no final do corredor.

Verifique a Bazooka para pegá-la e não verifique o corpo de Forest. Se o fizer, corvos vão chegar ao local. Volte para o hall principal.

Entre na porta do lado oposto para chegar na parte de cima da sala de jantar. Mate os Zumbis e empurre a estátua para o andar de baixo. Siga pela outra porta.

Neste corredor, apenas desvie dos Zumbis. Apesar do caminho ser estreito, esses inimigos atacam com vômito, tornando fácil desviar deles. Desça as escadas.

Ignore o Zumbi e entre na sala debaixo da escada. Esta é a sala de medicamentos, lembre-se dela. Pegue o Ink Ribbon em cima da cama e leve somente a Beretta, Clips, a chave que você pegou na sala de jantar e o Chemical. Saia da sala.

Siga pelo corredor, encostado com a parede da porta e desvie do Zumbi atrás do pilar. Depois, fique encostado com a parede ao lado da janela e desvie de outro. Entre pela porta. Mate todos o Zumbi e siga reto para o fundo do corredor, entre na sala da planta.

Use o Chemical na bomba e pegue a chave no escudo. Caso precise recuperar a energia, use algumas ervas, mas não leve nenhuma com você.

Saia da sala e siga pelo outro corredor ao lado da porta. Mate o Zumbi e entre na próxima sala a direita de Jill. Pegue o Clip na cama e verifique a mesa, mate o Zumbi e pegue Shells dentro do armário. Saia da sala e entre na porta a direita de Jill. Volte para a sala de jantar, pegue a Blue Jewel na estátua quebrada e entre no corredor de frente com a sala de onde o zumbi saiu do armário. Entre na porta e use a Blue Jewel no olho esquerdo do tigre. Pegue o Wind Crest. Volte para o corredor que leva para a segunda sala com o baú que você encontrou e destranque a porta que falta. Pegue Shells na gaveta da mesa e o Clip na estante. Ignore a Broken Shotgun.

Volte para a sala de jantar e depois para o hall principal. Suba as escadas e entre no corredor em formar de U. Entre na primeira porta a direita. Jill encontra Richard. Ele foi mordido por alguma coisa grande e precisa do antídoto.

Volte para a sala de medicamento seguindo por cima, pegue o Serum na estante e volte para onde Richard está. Apesar de seu esforço, ele acaba morrendo.

Recomendo ir até a sala com a baú mais próxima e salvar o jogo. Lembre-se de levar consigo a chave que pegou na sala de jantar. De volta ao local onde Richard morreu, siga pela próxima porta, suba a pequena escada para escapar do Zumbi e destranque a porta. Responda yes para descartar a chave.

Yawn: Primeiro Encontro

Quando você atravessar a metade da sala, a cobra vai aparecer. Tentar mata-la agora é desperdício de munição. Corra para perto da porta, e quando ela chegar perto, corra até o lugar de onde ela veio e pegue o Moon Crest. Corra para a porta e saia desta sala.

Estratégia para escapar sem ser mordido:

Antes de tudo, preste muita atenção no que vou descrever aqui. Esse método garante que na maioria das vezes, você escape sem Yawn te morder, porém, ele deve ser feito corretamente.

- 1 - Avance na sala até a cobra aparecer.
- 2 - Assim que tomar controle do personagem, vire para a esquerda DO PERSONAGEM.
- 3 - Corra até a parede e em seguida corra para o lugar de onde ela veio.
- 4 - Pegue o Moon Crest e imediatamente corra, mantendo junto a parede direita da tela, para a porta.

Se tudo der certo, Yawn não conseguirá te atacar.

Algumas observações: É possível passar por ela sem sofrer dano nenhum. Caso você tente mata-la, ela vai fugir depois de um tempo e você terá que enfrentar ela novamente mais tarde. Se você conseguir passar sem ser mordido, o jogo continua normalmente. Caso seja mordido, Jill será levada até a sala de medicamento.

Volte para o corredor em forma de U e abra a porta dupla. Empurre as estátuas para cima dos ralos e tendo certeza de que estão tampados, acione o botão apertando X e respondendo yes. Pegue o Sun Crest.

Volte para a primeira sala com baú que você encontrou no jogo. Leve Clips, Beretta, e os quatro Crests. Siga pelo pequeno corredor de frente com a sala dos quadros e saia pela porta. Se você não matou o Zumbi, você pode desviar dele. Ignore do cachorro, e coloque os quatro Crests no painel. Entre pela porta.

Empurre a escada duas vezes para frente e depois em direção a prateleira. Pegue a Crank (manivela) e saia pela porta dupla.

Quintal

Caso precise recuperar a energia, pegue uma erva verde e uma vermelha ao lado direito de Jill. Volte para a sala onde pegou a manivela, combine as ervas e use-as para recuperar a energia. Volte para o quintal. Vire para a esquerda de Jill e corra em direção do portão do outro lado, ignore os cachorros mais uma vez.

Nesta área, use a Crank para esvaziar a piscina, desça a escada, suba pela outra e siga até o elevador.

Fique no elevador e mate os cachorros usando a Beretta. Siga pela direita de Jill (note a cachoeira) e saia pelo portão. Continue pelo corredor até entrar por uma porta.

Casa de Guarda

Dentro da casa de Guarda, empurre a estátua duas vezes para a frente, e depois empurre para a esquerda, até chegar em uma bifurcação com um corredor. Empurre a estátua em cima do buraco e entre na porta vermelha. Ao entrar, vire para a direita de Jill, pegue a Ink Ribbon em cima da mesa branca e saia da sala. Entre na porta ao lado do buraco com o qual você cobriu a estátua.

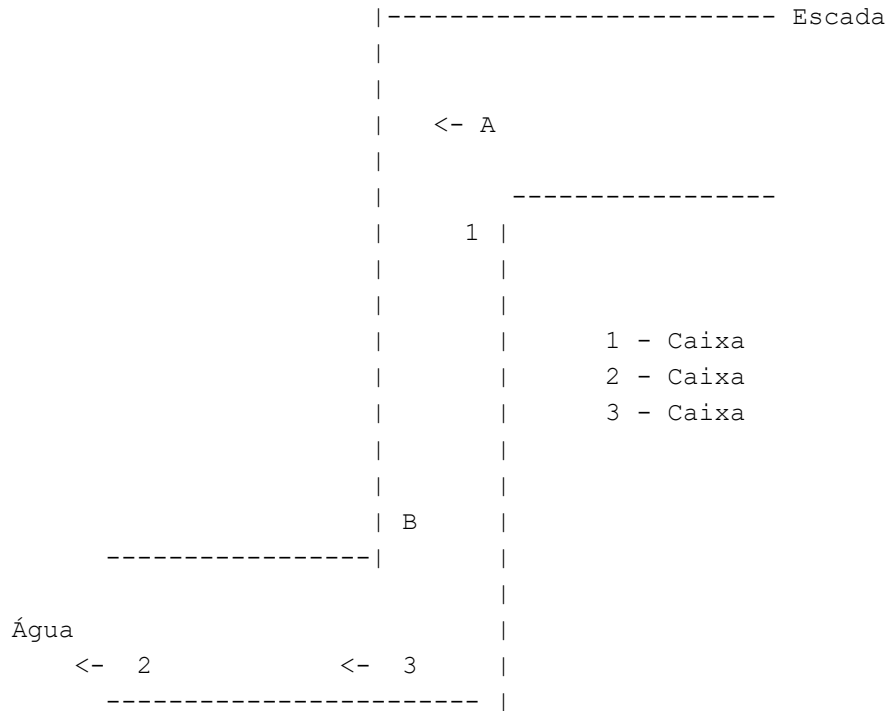
Pegue Explosive Rounds e o First Aid Spray na prateleira. Leve com você apenas a Beretta e Clips. Salve o jogo e entre na porta em frente da sala com baú.

Mate os Zumbis neste quarto, e pegue o Red Book em cima da cama. Verifique a escrivaninha para pegar munição para a Shotgun. Entre na porta ao lado da qual onde você entrou no quarto. Esvazie a banheira e pegue a chave.

Volte para a sala do baú, e leve consigo a chave que acabou de pegar, Bazooka, Explosive Rounds e o Red Book. Passe pela estátua e entre pela porta que falta.

Siga por este corredor até avistar uma porta, entre por ela. Corra para o fundo da sala, e pegue uma chave na mesa, em baixo da colméia. Saia da sala por onde você entrou (ignore as abelhas). Prossiga para o fim do corredor, e use a chave, descartando-a. Siga para o fundo do quarto, e abra a gaveta da mesa, pegue a caixa de Shells e empurre a prateleira da esquerda em direção a parede e a da direita para a direita. Desça a escada.

Siga pelo corredor até avistar uma caixa. Precisamos formar uma ponte para prosseguir. Para melhor demonstrar, segue um pequeno desenho:



Empurre a caixa 1 para o ponto A e depois na direção da seta, até encostar com a parede. Empurre a caixa até o ponto B, cuidado para não empurrar muito e prender a caixa 3.

Empurre a caixa 2 na água, a caixa 3 na água e por fim, empurre a caixa 1 até a parede onde a caixa 3 estava e por fim na água.

Passe a ponte e entre na porta no final. Vire para a direita de Jill, e corra, dando a volta pela estrutura central e ignorando a porta a direita. Prossiga, desviando dos tubarões até encontrar duas portas, entre na porta da esquerda usando a chave. Acione a alavanca para esvaziar a água e depois o botão na parede. Entre na sala ao lado. Pegue a chave, as duas caixas de Shells e ignore os dois Clips. Volte para o corredor com as caixas pegue as ervas e

suba a escada.

Volte para a sala com a colméia, e use a chave na porta com o número em cima. Ignore o banheiro, e verifique a estante no quarto. Pegue o arquivo explicando sobre a fórmula V-Jolt e coloque o livro vermelho no lugar. Pegue o Ink Ribbon na gaveta ao lado da cama e entre pela porta que apareceu.

Plant 42

Fique encostado com a parede, mire para cima e atire uma vez. Corra encostado da parede para evitar o ácido que cai do teto e atire novamente. Repita até a criatura morrer. Quando terminar, Barry vai aparecer e exterminar a planta com um lança chamas.

Pegue a chave na lareira e saia pela porta dupla. Siga em direção da sala com o baú.

Jill encontrará Wesker. Ele dirá que foi atacado por criaturas estranhas, por isso ele sumiu. Saia da casa de guarda.

O corredor do lado de fora da casa de guarda não tem mais cachorros. Pegue as ervas ao lado do portão e siga de volta para a mansão, sempre desviando dos inimigos.

De volta a Mansão

Ao entrar na mansão, vai ocorrer uma cena e você será apresentado a novos inimigos: os Hunters. Mate-o e corra para a única porta que restou entrar neste corredor, você tem a chave para abri-la agora.

Dentro desta sala, acenda o abajur e pegue o Doom Book I. Ignore o Magum Rounds e saia da sala. Entre na próxima porta, que leva para debaixo das escadas.

Mate o Hunter e entre na sala do baú. O bilhete do lado de fora é de Barry. Ele deixou alguns itens para você dentro da sala. Pegue os itens, salve o jogo e leve a chave que você pegou na sala da planta, a Bazooka, Explosive Rounds, Acid Rounds e algum item de cura.

Suba as escadas, vire para a esquerda de Jill e siga até o final, passe correndo pelo lado esquerdo do Hunter e entre na ultima porta deste corredor. Pegue a erva e entre na porta.

Yawn: Segundo Encontro

Verifique o piano e a cobra vai aparecer. Hora de mata-la. Ela não pode mais te envenenar neste encontro, portanto, os itens de cura serão suficientes.

Assim que tomar controle sobre Jill, atire uma vez e corra para longe. Atire novamente e quando ela chegar perto, corra para o outro canto e atire de novo.

Caso ela consiga te prender no canto, atire sem parar, sempre prestando atenção em sua energia. A melhor munição para a Bazooka, são os Acid Rounds.

Após o confronto, verifique o buraco e Barry vai aparecer. Desça pelo buraco e a corda vai arrebentar. Espere Barry voltar e fale com ele. Desça, verifique o túmulo, selecione yes e desça pela escada.

Vire na primeira bifurcação e mate o Zumbi com a Bazooka. Pegue a caixa de Shells, desvie do segundo Zumbi e siga para a porta no final do corredor.

Siga por este corredor, ignore os Zumbis e vá para o lado oposto. Entre na porta chegando na cozinha.

Se sua energia estiver ótima, deixe o Zumbi ao lado do elevador agarrar Jill para mata-lo sem gastar munição. Caso contrário, use a Bazooka. Suba pelo elevador.

Mate o Zumbi e siga pelo corredor de onde ele veio, entrando na porta. Pegue a Battery, e as caixas de Explosive Round.

Saia desta sala, volte para o elevador. Ao lado dele, há uma erva verde. Use-a caso precise de energia, caso contrário, ignore-a. Ignore o Zumbi e entre

na porta dupla.

Ignore o Zumbi que aparece e siga pela esquerda de Jill. Entre na porta no final. OBS: Ignore a parte central da sala com as estantes. Tudo que tem lá é um Zumbi e um arquivo.

Nesta sala, siga pela abertura em frente de Jill, empurre a estátua duas vezes para a direita, e depois empurre em direção da tela até encostar com a estante de livros. Acione o botão no peito da estátua e um ponto iluminado na sala vai aparecer. Empurre a estátua ali e pegue o MO DISK na sala que apareceu.

Saia da sala e volte para o elevador. Desça pelo elevador e vá para a porta que faltou entrar na cozinha. Uma animação vai acontecer e um Zumbi vai aparecer. De a volta pela mesa central para desviar dele e entrar pela porta. Suba as escadas e abra a porta. Ignore o Hunter e vá para a sala de jantar.

Entre na porta azul no hall principal. Empurre a mesa e entre neste pequeno corredor, ao final dele, pegue o Ink Ribbon.

Siga pelo corredor por onde os cachorros pularam pela janela, desta vez, temos aranhas. Corra e entre na porta no final.

Agora, comece a correr por este corredor. Um Hunter vai aparecer, mas não pare, continue correndo, passe por ele, e siga para a sala do baú.

Salve o jogo. Leve a Battery, a Crank a Bazooka e Granade Rounds. Volte para a sala onde você viu o primeiro Hunter e saia da mansão. No corredor, ignore o Hunter e siga para o quintal.

De Volta ao Quintal

Vá para a piscina que você esvaziou antes, siga pelo elevador e assim que descer, vá para o fundo da área, vai haver outro elevador e um encaixe na parede. Use a Battery no encaixe e suba pelo elevador recém ativado. Lembre-se de sempre desviar dos cachorros, não gaste suas balas de Bazooka.

Volte para a piscina e use a Crank para enche-la novamente. Desça pelo elevador recém ativado, e a cachoeira terá desaparecido. Desça a escada.

Cavernas

Entre na porta ao lado da escada. Jill encontra Barry. Responda yes para a primeira pergunta e yes para a segunda. Depois que ele sair, siga para a esquerda de Jill e entre pela porta. Barry vai matar um Hunter. Pegue o Spray em cima da estrutura e a caixa de Shells. Entre na próxima porta. Siga por este corredor para encontrar Enrico. Depois da cena, siga em direção a porta, pegue a Crank no caminho e verifique a ponta dela para mudar o nome para Hex. Crank.

Volte para a sala com a escada, sempre desviando dos Hunters. Prossiga por este corredor até encontrar um buraco. Use a nova Crank no mecanismo da parede, até a abertura ficar para cima. Siga pela porta. Chegue perto da pedra, e corra de volta para a porta. Siga pela parede que a pedra destruiu, desvie do Hunter e entre pela porta.

Aranha Gigante

Existem dois métodos para passar deste inimigo:

Método 1: Atire nela com a Bazooka até mata-la.

A melhor maneira de fazer isso, é atirar, correr em volta dela para evitar o ácido e atirar novamente. Repita.

Após mata-la, saia e entre na sala novamente para evitar as aranhas menores e use a Bazooka ou pegue a faca em cima do barril desta sala para cortar as teias da porta.

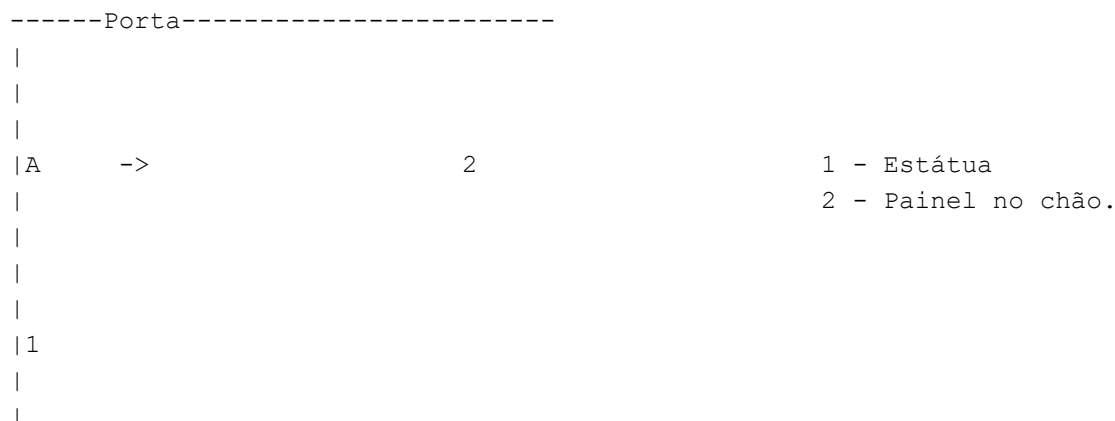
Método 2: Fique de frente para a porta com as teias, e assim que a aranha for soltar o ácido, saia da frente, o ácido vai atingir a porta e eliminar algumas teias. Repita até as teias sumirem e saia desta sala.

Vire para a esquerda de Jill e entre na porta ao final do corredor. Use a erva azul se precisar, pegue os itens e leve a Shotgun, Shells, Doom Book I e a Hex. Crank. Saia da sala.

Siga pela porta. Vire a direita de Jill para encontrar outra pedra e mais um mecanismo para vira-lo.

Use a Crank até o buraco estar a esquerda. Tire a pedra do lugar novamente e verifique a abertura ao lado de onde a pedra estava. Pegue o segundo MO DISK. Entre na porta descoberta com a abertura na parede.

Nesta sala, precisamos empurrar a estátua até o painel no chão. O problema é que a estátua esta encostada na parede. Segue um desenho com a resolução.



Empurre a estátua até o ponto A, tendo certeza de que ela esta na mesma direção do painel no chão. Use a Hex. Crank no Mecanismo duas vezes, e depois empurre a estátura na direção da seta até o painel.

Pegue o Doom Book II no painel da parede e saia desta sala. Suba o elevador no final desta área.

Jill chega a uma área do quintal com uma fonte. Verifique os dois livros, colocando a abertura de frente com a tela e apertando o botão para revelar duas medalhas: Eagle e Wolf.

Coloque-as no painel da fonte, para revelar uma escada com um elevador no final. Desça as escadas e depois o elevador.

Laboratório

Desça as escadas. Leve apenas a Shotgun, Shells e os dois MO DISK. Saia pela porta. Mate os Zumbis com tiros na cabeça e vire a esquerda, ignorando a escada. Pegue o ultimo MO DISK. Desça as escadas e siga pela direita, entrando na porta dupla.

Verifique o computador e coloque a senha: john e pressione enter. ada e pressione enter. Escolha o andar B2 e digite a senha mole. Selecione o andar B3 e depois desligue o computador. Volte para a escada e entre na porta a esquerda.

Siga pelo corredor e entre na primeira porta a direita de Jill. Vários zumbis nesta sala. Mate todos com a Shotgun e use um MO DISK no aparelho com luz verde e volte para a escada, retornando ao andar de cima. Entre na porta do lado da mesa onde você pegou o ultimo MO DISK.

Verifique o painel ao lado do projetor e selecione Yes. Pegue a chave na abertura que apareceu e desça as escadas novamente. Siga pela direita, ignore a sala com o computador, e entre na porta com o símbolo no chão. Descarte a chave. Mate qualquer Zumbi que aparecer na frente. Entre na porta a esquerda de Jill.

Pegue Shells em cima da mesa de operação e a erva vermelha na estante. Vamos para mais um puzzle.

Como fizemos na mansão, precisamos tapar os dois ralos para evitar que gás entre na sala. O objetivo é colocar a escada em cima do botão, para entrar na

elevador, no final do corredor. Chegando no heliporto, pegue o Flare ao lado do elevador, e use-o imediatamente.

Tyrant: Segundo encontro

Esta batalha é mais complicada que a primeira. Tyrant vai correr em sua direção e atacar com a sua garra. Mantenha distância e quando o inimigo chegar perto, desvie pelo lado direito dele (o braço sem a garra).

Fique fazendo isso até que Brad jogue a Rocket Launcher para você. Equipe a arma e atire em Tyrant. Basta um único tiro para acabar com ele. Fim de jogo.

Jill Arrange Mode

[t10.02]

O jogo começa com Jill, Barry e Wesker no hall principal da mansão. Eles questionam o desaparecimento de Chris e escutam um tiro. Jill e Barry vão investigar.

Após tomar o controle, siga para a lareira e Barry vai notar uma poça de sangue no chão. Entre na porta ao lado e veja a cena. Volte para a sala de jantar. Depois que Barry matar o Zumbi, volte para o hall principal.

Wesker sumiu, vá para baixo da escada e volte para junto de Barry. Ele te dará o Lock Pick e te deixará por conta própria.

Suba as escadas e siga pela direita. Entre na porta da direita. Passe pelo corredor pequeno e entre na próxima porta. Você encontrará o corpo de Forest. Pegue a Bazooka e verifique a chave. Forest vai levantar (ele tornou-se um Zumbi). Mate-o, pegue a chave e sai dessa área. Jill encontra Barry, ele te dará Acid Rounds e irá embora. Desça as escadas.

Volte para o corredor onde você encontrou o corpo de Kenneth e pegue dois Clips junto ao corpo. Volte para o hall principal, destrave a porta ao lado da porta azul (mas não entre). Depois de fazer isso, entre na porta azul e depois na próxima porta, destravando-a com o Lock Pick. Neste corredor, prossiga e entre na porta no final, desviando dos cachorros.

Entre na porta a esquerda. Corra ao final desta área, pegue o Chemical e saia.

Evite os cachorros (eles podem dar um pouco de trabalho ao tentar pegar o item, afaste-se um pouco para atraí-los caso não te dêem trégua). Siga pelo corredor e entre na porta dupla no final. Mate os Zumbis aqui e entre na porta ao lado da porta dupla.

Dois Zumbis estão aqui. Corra para a sala debaixo da escada (você pode simplesmente desviar deles).

Nesta sala, pegue a Broken Shotgun e leve com você a Beretta, Clips e a Broken Shotgun. Volte pela porta por onde você veio e entre na porta dupla, passando pela pequena sala e entre na outra porta. Mate os Zumbis nesta sala. (Você só precisa matar dois, o terceiro pode ser facilmente evitado com a ajuda da mesa no centro). Pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar. Saia desta sala e entre na porta dupla e depois na primeira porta a esquerda.

Na sala com os quadros, pressione os quadros na ordem, respondendo yes para confirmar:

- 1- a new born baby
- 2- the infant
- 3- the lively boy
- 4- young man
- 5- middle age'd man
- 6- old man

Depois de acionar os quadros nesta ordem, acione o quadro no final do corredor e pegue o Wind Crest.

Volte para a sala com o baú. Leve a chave, a Beretta e Clips. Saia da sala e suba as escadas.

Ao chegar ao andar superior, passe por trás do Zumbi ao fundo e destranque a porta, entre por ela. Siga pela esquerda da tela, e um Zumbi vai entrar no local. Ignore-o e entre pela porta. Pegue o isqueiro em cima da cômoda, uma erva vermelha ao lado da cama e um Clip atrás da outra cama.

Saia da sala e mantenha o direcional para cima e o botão [] pressionados para escapar dos dois Zumbis. Entre na porta do lado oposto.

Pressione o botão no painel com insetos respondendo yes e empurre o aquário em direção da escrivaninha. Empurre a estante em direção do aquário e pegue o Moon Crest no compartimento da parede. Pegue o Ink Ribbon no jaleco pendurado e saia desta área.

Desça as escadas (desviando de todos os Zumbis) e entre na sala com o baú. Leve a Beretta, Clip e a chave. Salve o jogo. Suba novamente, e desta vez vá para o lado oposto, passando por trás do Zumbi. Entre na porta no final do corredor.

Mate o Zumbi perto da tela e entre na porta dupla. Empurre as estátuas em cima dos ralos e acione o botão, pressionando X em cima dele e respondendo yes. Pegue o Emblem e saia da sala. Continue neste corredor em forma de U, desviando do Zumbi e destranque a porta no caminho (mas não entre) e saia pela porta no final.

Jill esta de volta ao andar superior do hall principal. Entre na porta do lado oposto. Mate o Zumbi na direita e depois o que aparece na esquerda. Saia da sala e volte novamente para colocar o terceiro Zumbi na posição original. Empurre a estátua para o andar inferior e entre na porta do outro lado.

Mate o primeiro Zumbi e deixe os outros vivos. Volte para o corredor em forma de U e entre na porta que você destrancou. Pegue as duas ervas atrás do pilar.

Jill encontra Richard e precisa buscar o antídoto para ele. Volte para o andar superior do hall principal, entre na porta do lado oposto, e depois na outra. Desvie dos Zumbis (eles apenas vomitam quando você passa por eles) e desça as escadas. Ignore o cachorro que pula pela janela e entre na sala debaixo da escada. Pegue o Serum na prateleira e o Ink Ribbon na cama leve com você a Shotgun, Serum, a chave e isqueiro. Volte para onde Richard está.

Pegue um Clip no corpo dele e entre pela porta. Mate os dois zumbis com um único tiro de Shotgun, mirando para cima e entre na porta no final do corredor. Acenda a vela na mesa usando o isqueiro e pegue um Clip na estante. Empurre a outra estante e pegue Acid Round e o Ink Robbon na mesa. Saia deste local e volte para a sala onde você pegou o Serum.

Leve a Beretta, Clips, Emblem, Chemical e a chave. Saia da sala e continue pelo corredor, desviando dos cachorros.

Destranque a porta da direita e entre por ela. Pegue a Colt Pyton e Clip na estante e Shells na mesa, usando o Lock Pick. Saia da sala e entre na próxima porta.

Siga em linha reta, desviando dos dois Zumbis, ao chegar no final do corredor fique encostado com a parede da esquerda e desvie do terceiro, entre na sala. Use o Chemical e pegue o Sun Crest. Use as ervas caso precise (mas não leve nenhuma com você) e saia. Ainda mantendo-se encostado com a parede da esquerda, desvie do Zumbi e siga pelo corredor, desvie dos dois, ignore a porta por onde você entrou nesta área e entre na próxima que você avistar. Pegue o Clip em cima da cama, e equipe a Colt Pyton.

Verifique a mesa e mate o Zumbi que aparece com um único tiro. Pegue a caixa de Shells no armário.

Saia deste quarto e entre na porta a direita de Jill, voltando ao corredor onde encontramos o primeiro Zumbi. Vá para o fundo e entre na porta vermelha. Na sala com o piano, empurre a estante e pegue as Music Notes na prateleira. Use-as no piano, entre na passagem que abrirá, e pegue o Emblem.

Coloque o Emblema de madeira no lugar e volte para a sala de jantar. Coloque o emblema dourado em cima da lareira e pegue a Blue Jewel no compartimento que aparece atrás do relógio e o Star Crest na estátua quebrada. Volte para o

corredor que leva na sala com a planta, e entre no corredor de frente com a sala em que o Zumbi saiu do armário. Siga pela porta. Use a Blue Jewel na estátua do tigre e pegue a chave. Volte para a sala de jantar e depois para o hall principal.

Pegue o Ink Ribbon na máquina de escrever, suba as escadas e prossiga pelo corredor em forma de U. Desça as escadas no outro lado e entre na sala com o baú. Salve o jogo. Leve os quatro Crests e a chave que você pegou no Tigre. Volte para onde o corpo de Richard está e entre pela porta, e em seguida suba a pequena escada e entre pela porta, descartando a chave.

Yawn: Primeiro Encontro

Quando você atravessar a metade da sala, a cobra vai aparecer. Tentar mata-la agora é desperdício de munição. Corra para perto da porta, e quando ela chegar perto, corra até o lugar de onde ela veio e pegue o Moon Crest. Corra para a porta e saia desta sala.

Estratégia para escapar sem ser mordido:

Antes de tudo, preste muita atenção no que vou descrever aqui. Esse método garante que na maioria das vezes, você escape sem Yawn te morder, porém, ele deve ser feito corretamente.

- 1 - Avance na sala até a cobra aparecer.
- 2 - Assim que tomar controle do personagem, vire para a esquerda DO PERSONAGEM.
- 3 - Corra até a parede e em seguida corra para o lugar de onde ela veio.
- 4 - Pegue o Moon Crest e imediatamente corra, mantendo junto a parede direita da tela, para a porta.

Se tudo der certo, Yawn não conseguirá te atacar.

Algumas observações: É possível passar por ela sem sofrer dano nenhum. Caso você tente mata-la, ela vai fugir depois de um tempo e você terá que enfrentar ela novamente mais tarde. Se você conseguir passar sem ser mordido, o jogo continua normalmente. Caso seja mordido, Jill será levada até a sala de medicamento.

Junte as duas metades do Moon Crest e volte para o corredor em U, siga em direção a sala do baú e volte para a área com a porta que dá acesso a sala dos quadros. Entre na porta no final do pequeno corredor.

Corra até o painel e coloque os quatro Crests antes dos cachorros atacarem. Empurre a escada duas vezes para frente e depois em direção a prateleira. Pegue a Crank e saia pela porta dupla. Se precisar de energia, pegue uma erva verde e uma vermelha ao lado da porta, volte para a sala onde você pegou a Crank e use as ervas.

Quintal

Corra para o lado direito de Jill e entre no portão, desviando dos cachorros.

Use a Crank no mecanismo, para esvaziar a piscina. Desça a escada, suba pela outra no lado oposto e desça pelo elevador no final. Ignore as cobras.

Corra para o lado direito de Jill e entre pelo portão. Continue seguindo este corredor, desviando dos cachorros e entre na porta no final.

Casa de Guarda

Empurre a estátua para frente e depois em direção a porta dupla vermelha. Coloque a estátua em cima do buraco de frente com a porta.

Entre na porta dupla, siga pela direita de Jill e pegue o livro vermelho. Saia desta sala e entre na porta depois do corredor a direita.

da casa de guarda.

Jill encontra Wesker, depois da conversa, entre na sala com o baú e leve a chave que você pegou no porão e a Colt Pyton. Salve o jogo e saia da casa de guarda.

Os cachorros foram embora, pegue as ervas ao lado do portão e volte para a mansão, sempre desviando dos inimigos.

De Volta a Mansão

Quando você entrar, uma cena vai acontecer e você será apresentado a novos inimigos, Hunters. Eles substituem os Zumbis na mansão. Mate o primeiro com a Colt Pyton e entre na porta que restou, agora você tem a chave para destrancar a porta. Pegue o MO DISK e Magnum Rounds. Saia desta sala e entre na porta ao lado, em direção da sala com o baú. Mate os dois Hunters aqui e entre na sala com o Baú. Salve o jogo e leve a Bazooka, Acid Rounds, Explosive Rounds, a chave que você pegou na casa de guarda e algum item para cura. Salve o jogo.

Suba as escadas e siga pela esquerda de Jill, fugindo do Hunter. Entre na porta no final do corredor. Pegue a erva nessa sala e entre na porta. Verifique o piano para a cobra aparecer.

Yawn: Segundo Encontro

Comece com Explosive Rounds e quando a Bazzoka esvaziar recarregue com Acid Rounds. Fique de longe e atire. Quando ela chegar perto, fuja e repita. Quando fumaça começar a sair do monstro, ela morreu.

Após o confronto, verifique o buraco e Barry entrará na sala. Desça pelo buraco e a corda vai arrebentar. Barry sai para buscar outra corda. Espere ele voltar, fale com ele, receba o Pass Number e desça novamente. Verifique o tumulto e responda yes. Desça pela escada.

Saia correndo neste corredor e desvie do Hunter. Ignore a passagem a direita de Jill e entre na porta. Pegue as ervas no fundo, caso precise de energia, passe pelos dois Zumbis e entre na porta. Na cozinha, mate o Zumbi perto do elevador e entre.

Mate o Hunter ao lado do elevador, siga pela direita de Jill e entre na primeira porta que você avistar. Pegue as caixas de Explosive Rounds e saia. Volte para em direção ao elevador, mas não entre nele, continue e entre na porta azul.

Siga pela esquerda de Jill, mate o Zumbi e entre pela porta. Siga pela abertura na frente de Jill e empurre a estátua duas vezes para frente. Depois, empurre em direção da tela até encostar com a parede. E por fim empurre para a parede da esquerda. Pegue o Doom Book 1 na passagem que abre. Saia desta sala.

Volte para a porta e depois siga pelo outro lado da sala. Mate o Zumbi, empurre a estante e entre pela porta. OBS: Caso o Zumbi venha atrás de você enquanto empurra a estante, corra para perto da porta e aproveite o espaço para desviar dele.

Fique encostado na parede a esquerda de Jill e siga em direção da janela. Pegue a Baterry e cuidado para não se aproximar muito da janela, corvos vão entrar caso o faça. Pegue o Ink Ribbon na mesa e saia da sala. Retorne ao elevador e entre.

De volta a cozinha, abra a porta que restou e um Zumbi vai entrar. Use a mesa no centro para desviar dele e saia da cozinha. Suba as escadas e volte ao corredor onde Jill encontrou o primeiro Zumbi do jogo. Desvie da aranha e volte para a sala de jantar e depois para o hall principal.

Siga pela porta azul, passando a sala com a estátua e entre na porta. No corredor que antes haviam cachorros, agora temos aranhas. Corra para a porta do outro lado.

Neste corredor, saia correndo e não pare quando o Hunter aparecer. Passe pelo lado direito dele e entre na porta dupla no final do corredor. Volte para a sala do baú embaixo da escada e salve o jogo. Leve com você a Bazooka,

Explosives Rounds, Crank e a Battery. Saia da mansão e volte ao quintal.

De Volta ao Quintal

Corra para a piscina, passe as duas escadas e desça pelo elevador no final. Siga pelo lado oposto da cachoeira e coloque a Battery na saliência da parede. Suba o elevador ao lado. Volte para a piscina e use a Crank para enche-la novamente.

Volte para o elevador que você acionou a pouco e desça. No lugar onde antes havia uma cachoeira, agora tem uma escada. Desça.

Cavernas

Entre na porta próximo a escada. Jill encontra Barry. Ele pergunta se Jill quer acompanhá-lo. Responda yes. Em seguida ele pergunta se quer que ele vá na frente. Responda Yes. Quando ele sair, siga pela esquerda de Jill e entre pela porta.

Barry vai matar um Hunter. Pegue o Spray e Explosive Rounds na estrutura e entre pela primeira porta que encontrar. Siga pelo corredor até encontrar Enrico.

Eles dizem que há um traidor entre eles, mas acaba sendo baleado por alguém. Pegue a Crank em seu corpo, e verifique a ponta dela para mudar seu nome para Hex. Crank. Saia desta sala, siga pela esquerda de Jill e entre pela porta. Desvie dos Hunters e volte para a escada que você usou para chegar nas cavernas.

Siga pelo corredor e use a nova Crank no mecanismo na parede. Entre na porta no final. Corra até a pedra, e volte correndo para a porta.

A pedra abriu um buraco na parede. Do local de onde ela veio, tem um buraco na parede com Flame Round, pegue se quiser. Saia pela nova abertura, desviando do Hunter.

Aranha Gigante

Existem dois métodos para passar deste inimigo:

Método 1: Atire nela com a Bazooka até mata-la (cartuchos inflamáveis causam mais dano).

A melhor maneira de fazer isso, é atirar, correr em volta dela para evitar o ácido e atirar novamente. Repita.

Após mata-la, saia e entre na sala novamente para evitar as aranhas menores e use a Bazooka ou pegue a faca em cima do barril desta sala para cortar as teias da porta.

Método 2: Fique de frente para a porta com as teias, e assim que a aranha for soltar o ácido, saia da frente, o ácido vai atingir a porta e eliminar algumas teias. Repita até as teias sumirem e saia desta sala.

Remova as teias da porta se precisar, com a faca localizada no canto da sala ou use Flame Round na porta. Vire a esquerda de Jill e entre na sala. Pegue a erva azul se precisar.

Salve o jogo, e leve a nova Crank e o Doom Book I. Saia desta sala e siga para o fim do corredor. Entre na porta, continue pela direita de Jill.

Acione o mecanismo na parede até a abertura ficar a esquerda da tela. Tire mais uma pedra do lugar e pegue o Doom Book II no lugar onde a pedra estava. Entre pela abertura da parede e entre pela porta.

Nesta sala, precisamos empurrar a estátua até o painel no chão. O problema é que a estátua está encostada na parede. Segue um desenho com a resolução.

-----Porta-----

```

|
|
|
|A   ->                2                1 - Estátua
|                                     2 - Painel no chão.
|
|
|
|1
|
|

```

Empurre a estátua até o ponto A, tendo certeza de que ela esta na mesma direção do painel no chão. Use a Hex. Crank no Mecanismo duas vezes, e depois empurre a estátura na direção da seta até o painel. Pegue a chave no compartimento da parede.

Saia desta sala e entre no elevador do outro lado. Jill chega em uma área do quintal com uma fonte. Verifique os dois livros, deixando a abertura de frente para a tela e apertando X, para encontrar a Eagle e Wolf medal. Coloque as medalhas na fonte e uma passagem abrirá. Desça o elevador.

Laboratório

Desça as escadas e abra o baú. Leve o MO DISK, Shotgun, Shells e a chave que você pegou nas cavernas. Saia pela porta.

Mate os Zumbis, ignore a passagem da esquerda e desça as escadas. Vire imediatamente para o lado direito da tela, desvie do Zumbi e entre na primeira porta que você encontrar.

Pegue o MO DISK em cima da mesa e verifique o computador. Digite John e aperte enter. Depois ada e aperte enter. Selecione B2, digite mole e aperte enter. Selecione B3 e depois desligue o computador.

Saia da sala, e volte para a escada, entre na porta ao lado dela. Siga pelo corredor e entre na primeira por a direita de Jill.

Esta sala está lotada de Zumbis. Mate todos com a Shotgun e use o MO DISK no aparelho na mesa. Saia desta sala e volte para a escada. Suba e entre na passagem da esquerda que falei para ignorar. Entre na porta.

Acione o painel ao lado do projetor respondendo yes e depois o botão respondendo yes. Pegue o MO DISK na passagem que abriu. Saia da sala e desça as escadas. Siga pela direita mais uma vez e ignore a porta onde você acessou o computador. Continue pelo corredor e entre pela porta com o símbolo no chão, descartando a chave. Entre na porta ao lado.

Pegue a erva vermelha na estante e Shells na mesa. Como fizemos na mansão, precisamos tapar os dois ralos para evitar que gás entre na sala. O objetivo é colocar a escada em cima do botão, para entrar na próxima sala do laboratório. Por favor, note que minhas habilidades artísticas ficaram um tanto quando ruins aqui, mas é para ter uma idéia do que fazer.

OBS: Cuidado para não pisar no botão ou empurrar uma das caixas ou a escada em cima dele. Diferente do botão encontrado na mansão, este é acionado quando alguém ou algum objeto fica em cima dele.

```

-----Porta-----
|
|
|      1 - Caixa
|      2 - Caixa
|      3 - Escada
|
|      R1 - Ralo
|      R2 - Ralo
|      Bt - botão

```

```
| |1 |
----- 3 |
      2      R1 |
              |
```

Empurre a caixa 2 em direção ao ralo R1. Empurre a escada para a direção da parede de baixo, apenas o suficiente para conseguir empurrá-la para o local onde a caixa 2 está agora. Depois, empurre a escada o suficiente para deixá-la de frente ao botão, mas não empurre em cima do botão. Empurre a caixa 1 em direção da parede de baixo, o suficiente para empurrá-la em direção a caixa 2. Agora, empurre a caixa 1 para a frente do ralo 2, tampando-o. Empurre a escada, suba e entre pelo duto de ventilação, respondendo yes.

Mate o Zumbi na esquerda e pegue Magnum Rounds na estante. Use o MO DISK na máquina e saia da sala. Volte para a porta com o símbolo no chão e siga em frente, desviando dos Zumbis. Entre na porta.

Salve o jogo, e leve a Shotgun, Shells e MO DISK. Saia da sala e siga pela esquerda de Jill, desviando dos Zumbis e entrando pela porta.

Siga pela direita de Jill, desvie dos inimigos desta sala (não vale a pena mata-los) e acione o painel respondendo yes. Volte para a porta e siga pelo outro lado, entrando pela porta.

Vá reto, ignore a passagem da esquerda e use o último MO DISK na máquina. Entre na passagem que falei para ignorar e prossiga até encontrar uma porta. Entre.

Siga pela direita de Jill, e pegue a Battery ao lado do computador. Continue até encontrar outro computador, acione respondendo yes e saia desta sala pela porta que você entrou.

Volte para a sala do baú, leve com você a Bazooka, toda munição que tiver e itens de cura. Salve o jogo se quiser.

Saia da sala e prossiga para o elevador ao fundo. Barry vai aparecer. Vocês encontram Wesker e ele conta todo o plano. Barry deixa Jill sozinha e Wesker começa a falar sobre seus objetivos.

Barry aparece e coloca Wesker para dormir. Eles entram e encontram Tyrant.

Tyrant: Primeiro encontro

Quanto tomar o controle sobre Jill, corra para longe do inimigo, e atire com a Bazooka. Repita até derrotá-lo.

Após a batalha, ajude Barry e saia desta sala. O sistema de destruição foi ativado. Depois de descer o elevador, siga em direção a escada que dá acesso a sala com o projetor (desvie dos inimigos no caminho), mas não suba, entre na porta do lado esquerdo, siga até o fim do corredor e verifique o painel ao lado da porta três vezes. Siga até o fim e liberte Chris. Volte para a escada e suba, siga para a entrada do laboratório.

Pegue a Battery, Bazooka e todos os itens de cura que puder carregar. Suba a escada e entre na porta dupla. Siga o corredor até o final, coloque a Battery no compartimento da parede e suba o elevador. Pegue um Flare ao lado do elevador e use-o.

Tyrant: Segundo encontro

Esta batalha é mais complicada que a primeira. Tyrant vai correr em sua direção e atacar com a sua garra. Mantenha distância e quando o inimigo chegar perto, desvie pelo lado direito dele (o braço sem a garra).

Fique fazendo isso até que Brad jogue a Rocket Launcher para você. Equipe a arma e atire em Tyrant. Basta um único tiro para acabar com ele. Fim de jogo.

Após a introdução, Chris, Jill e Wesker estarão no hall principal da mansão. Depois da conversa, Chris vai sozinho para a sala de jantar.

Atravesse a sala de jantar e entre pela porta, não pegue nenhum item aqui. Siga na direção sul, e encontre seu primeiro Zumbi. Você pode derrotá-lo com a faca ou desviar. Verifique o corpo para descobrir que é Kenneth, um membro do BRAVO Team. Verifique as pernas para encontrar dois Clips. Volte para o hall principal.

Jill e Wesker sumiram, pegue a arma de Jill no chão, o ink Ribbon na máquina de escrever e suba as escadas. Siga pela direita (subindo mais um lance de escadas) e entre na porta da direita.

Pegue a chave ao lado do vaso, e prossiga pelo corredor. Entre na porta. Neste local, encontramos o corpo de Forest. Atenção! Em frente ao corpo, há um Clip. Pegue-o, mas sem verificar o corpo. Caso você o faça, corvos vão invadir o local, e você terá que sair da sala o mais rápido possível (visto que permanecendo no local, você perderá energia a toa).

Volte para o andar superior do hall principal e entre na porta ao lado.

Neste corredor em forma de U, temos dois Zumbis. Desvie deles ou mate-os com a faca. Vá para a ultima porta deste corredor (é a única porta aberta no momento) Chegamos na sala de leitura.

Pegue o arquivo em cima da mesa e sai pela outra porta.

Equipe a Beretta e mate o Zumbi à direita de Chris. Ignore o outro e desça a escada. Mate o Zumbi com a Beretta, pegue a erva e entra na sala embaixo da escada.

Pegue o Chemical no chão. Salve o jogo, e leve somente a faca, Chemical e caso deseje, a erva.

Suba as escadas novamente, e volte para o corredor em forma de U, desta vez pela porta que estava atrás do Zumbi que você matou no andar superior. Volte para o hall principal (lembre-se de desviar dos Zumbis ou mata-los com a faca).

Quando chegar na parte superior do hall principal, siga para a porta do outro lado.

Imediatamente, siga para o lado esquerdo de Chris, e comece a empurrar a estátua em direção da tela, quando o ângulo de camera mudar, você verá um Zumbi. Proteja-se atrás da estátua, e use a faca para mata-lo. Lembre-se de atacar quando ele estiver deitado no chão também. Depois de matar o primeiro, um segundo estará vindo pelas costas de Chris, vá para o outro lado da estátua, e comece a empurra-la de volta (isso garante que o zumbi ficará atrás dela). Novamente, mate o inimigo usando a faca. Obs: Caso você demore para matar o primeiro inimigo, você pode dar a volta nesta sala e desviar do segundo. Você até mesmo pode sair e entrar novamente para coloca-lo de volta a posição original e tentar de novo. Caso você não queira mata-lo, você pode deixa-lo vivo.

Empurre a estátua para o andar de baixo e siga pela outra porta.

Neste corredor pequeno, contém três Zumbis. Eles são do tipo que atacam com vômito, portanto, você consegue desviar de todos sem dificuldade. Desça a escada. Entre na sala embaixo da escada (ignore o Zumbi).

Chris encontra Rebecca. Pegue a chave em cima da cama, leve consigo a chave, Chemical, Small Key, Beretta e Clips. Quando sair da sala, Rebecca perguntará se ela pode ir com você. Responda sim (yes).

Fique encostado com a parede do lado da porta e siga pelo corredor. Passe pelo Zumbi atrás do pilar. Quando chegar na curva do corredor, fique encostado com a parede da janela, passe por outro Zumbi e entre pela porta no final (Ignore a porta da direita).

Ande para frente e chame a atenção do Zumbi no corredor que esta de frete para Chris. Volte um pouco, espere os dois inimigos virem atrás, e aproveite o espaço para desviar deles. Entre na sala da planta no final do corredor.

Use o Chemical na bomba do lado da porta e pegue a chave no escudo. Caso

esteja com a energia baixa, use algumas ervas, mas não leve nenhuma com você.

Saia da sala, e atire no Zumbi que esta no seu caminho para mata-lo. Depois de derrotar o inimigo, é provável que o outro tenha vindo atrás de você. Volte para a sala da planta, e depois volte para o corredor para colocar o inimigo no seu lugar original.

Vá para o outro lado desta sala e você verá um Zumbi em uma bifurcação. Mate-o e entre na sala ao lado de onde ele estava, usando a chave. Pegue o Clip em cima da cama e sai da sala. OBS: Não verifique o diário para ativar o Zumbi dentro do armário.

Volte para a o corredor com o pilar, e entre na porta que falei para ignorar antes. Pegue a Broken Shotgun no armário (não pode ser usada como arma), Clip e Shells na escrevaninha, usando a small Key.

Volte para a sala onde você encontrou a Rebecca e leve a Broken Shotgun e a chaves amarela. Guarde o resto no baú (você deve ter apenas itens importantes no inventário, nada de armas ou munição).

Saindo da sala, prossiga pelo corredor, passando pela porta e chegando ao local que dá acesso a área com a planta, vire para a direita de Chris e entre na porta no final do corredor.

Chris volta para o corredor onde encontrou o primeiro Zumbi. Prossiga para o final do corredor e entre na porta vermelha.

Do outro lado da sala, empurre a estante e pegue as Music Notes no armário. Use-as no piano. Chris não sabe ler partituras.

Rebecca irá entrar na sala e tentar tocar. Após se atrapalhar, ela pergunta se pode ficar praticando. Responda sim (yes) e volte para a sala de jantar.

Pegue o Emblem em cima da lareira e a Blue Jewel no chão. Volte para o hall principal, e entre na porta azul. Use a chave na porta que se encontra dentro desta sala, mas não entre por ela. Responda yes para descartar a chave e liberar espaço no invetário. Volte para a sala com o piano.

Quando Chris voltar, Rebecca vai conseguir tocar a musica sem errar. Uma passagem vai abrir. Entre, pegue o emblema de ouro e coloque o de madeira no lugar.

Saia da sala com o piano, e entre na próxima porta a direita. Estamos de volta na sala em que haviam três Zumbis (e você matou dois). Entre no pequeno corredor à direita e siga pela porta. Use a Blue Jewel no olho esquerdo da estátua do tigre e pegue o Wind Crest. Volte para a sala de jantar, use o emblema de ouro na lareira e pegue a chave na abertura atrás do relógio.

Siga para o hall principal, depois na porta azul e finalmente na porta que você havia destrancado. Saia correndo por este corredor para fugir dos cachorros e entre na porta no final.

Siga por este corredor até o final, e entre na porta da direita, passe por esta sala pequena, chegando em uma sala com uma Shotgun na parede. Pegue a arma e coloque a Broken Shotgun no lugar. Saia deste local e entre pela porta da esquerda no corredor.

Desvie deste Zumbi e entre na primeira porta da esquerda.

Neste corredor com os quadros, acione os interruptores, respondendo yes na seguinte ordem:

- 1- a new born baby
- 2- the infant
- 3- the lively boy
- 4- young man
- 5- middle age'd man
- 6- old man

Depois de acionar os quadros nesta ordem, acione o quadro no final do corredor e pegue o Star Crest. Saia desta sala. Entre na porta ao lado da porta dupla. De volta a primeira sala com baú, salve o jogo, e leve os dois Crests e as duas chave. Salve o jogo e volte para o andar de cima. Siga para o corredor em U.

Use a chave na porta dupla. Empurre as duas estátuas para cima do ralos (tenha certeza de tampa-los por completo) e acione o botão no meio da sala

(pressionando o botão X em cima dele e respondendo yes). Caso tenha feito certo, pegue o Sun Crest. Caso tenha errado, gás começará a entrar na sala. Saia e entre novamente para tentar de novo.

Saia da sala, e entre pela única porta que resta neste corredor. Neste local encontramos o corpo de Richard. Pegue um Clip em seu corpo e entre pela porta. Suba a pequena escada para escapar do zumbi e use a chave na porta, descarte a chave e entre na porta.

Yawn: Primeiro Encontro

Quando você atravessar a metade da sala, a cobra vai aparecer. Tentar mata-la agora é desperdício de munição. Corra para perto da porta, e quando ela chegar perto, corra até o lugar de onde ela veio e pegue o Moon Crest. Corra para a porta e saia desta sala.

Estratégia para escapar sem ser mordido:

Antes de tudo, preste muita atenção no que vou descrever aqui. Esse método garante que na maioria das vezes, você escape sem Yawn te morder, porém, ele deve ser feito corretamente.

- 1 - Avance na sala até a cobra aparecer.
- 2 - Assim que tomar controle do personagem, vire para a esquerda DO PERSONAGEM.
- 3 - Corra até a parede e em seguida corra para o lugar de onde ela veio.
- 4 - Pegue o Moon Crest e imediatamente corra, mantendo junto a parede direita da tela, para a porta.

Se tudo der certo, Yawn não conseguirá te atacar.

Algumas observações: É possível passar por ela sem sofrer dano nenhum. Caso você tente mata-la, ela vai fugir depois de um tempo e você terá que enfrentar ela novamente mais tarde. Se você conseguir passar sem ser mordido, pule o próximo parágrafo.

Após sair da sala, Chris passará mal caso tenha sido mordido. Rebecca chega para ajuda-lo e ela se oferece para pegar o antídoto. Você agora esta no controle de Rebecca. Ela possui uma Beretta com 15 balas (não precisaremos de nenhuma). Corra para a sala onde você a encontrou, indo por cima. Desvie dos três Zumbis que vomitam, não é necessário mata-los. Pegue o Serum na prateleira e volte para onde Chris está, sempre desviando dos inimigos. Após salva-lo, você volta ao controle de Chris.

Volte para a primeira sala com baú que você encontrou no jogo. Leve somente os quatro Crests e a Shotgun (não leve munição extra). Siga para o corredor com a porta que leva a sala de quadros e mate o Zumbi no pequeno corredor. Mire a Shotgun para cima para acabar com ele com um único tiro. Saia pela porta no final. Você sairá em um corredor. Corra para o final dele, e use os quatro Crests no painel para destravar a porta e entrar por ela (ignore o cachorro).

Empurre a escada duas vezes para frente e depois em direção a prateleira. Pegue a Crank (manivela) e saia pela porta dupla.

Quintal

Caso precise recuperar a energia, pegue uma erva verde e uma vermelha ao lado direito de Chris. Volte para a sala onde pegou a Crank, combine as ervas e use-as para recuperar a energia. Volte para o quintal. Vire para a esquerda de Chris e corra em direção do portão do outro lado, ignore os cachorros mais uma vez.

Nesta área, use a Crank para esvaziar a piscina, desça a escada, suba pela outra e siga até o elevador.

esquerda usando a chave. Acione a alavanca para esvaziar a água e depois o botão na parede. Entre na sala ao lado. Pegue a chave, as duas caixas de Shells e ignore os dois Clips. Entre na única porta que restou nesta área e pegue a Small Key ao lado da raiz. Volte para o corredor com as caixas e suba a escada. Abra a gaveta no criado mudo usando a Small Key e pegue Shells. Volte para a sala com a colméia, e use a chave na porta com o número em cima. Ignore o banheiro, e verifique a estante no quarto. Pegue o arquivo explicando sobre a fórmula V-Jolt e coloque o Red Book no lugar. Entre pela porta que apareceu.

Chris chega em uma sala com uma enorme planta. Ele é pego por ela e Rebecca aparece para ajudar. Chris dará o arquivo sobre a V-Jolt para Rebecca e você estará mais uma vez sobre o comando dela. Vá para a porta com o painel e entre com a hora que você verificou na mesa de bilhar, caso tenha esquecido, você pode voltar até a sala de jogos e verificar.

Dentro da pequena sala, chegou a hora de fazer a fórmula V-Jolt.

Pegue quatro frascos vazios na sala e siga as instruções abaixo.

- 1 - Encha uma garrafa com água da pia.
- 2 - Encha uma garrafa com UMB No.02 da estante.
- 3 - Misture a água com o UMB No.02, resultando no NP-003.
- 4 - Encha uma garrafa com UMB No.04 da estante.
- 5 - Misture o UMB No.04 com o NP-003, adquirindo o UMB No.07.
- 6 - Encha uma garrafa com UMB No.02 e outra com UMB No.04.
- 7 - Misture o UMB No.02 e o UMB No.04 para obter TWLLOW-6.
- 8 - Misture o YELLOW-6 com UMB No.07 para obter UMB No.13.
- 9 - Repita os passos 1 os 3.
- 10- Misture o UMB No.13 com o NP-003, para obter a V-Jolt.

Agora, prossiga para o a parte inferior da casa de guarda, onde havia o tanque com água. Entre na sala com a raiz e use a fórmula V-Jolt.

Depois que a raiz encolher, saia da sala e você retomará o controle de Chris.

Plant 42

Fique encostado com a parede, mire para cima e atire uma vez. Corra encostado da parede para evitar o ácido que cai do teto e atire novamente. Repita até a criatura morrer.

Pegue a chave na lareira e saia pela porta dupla. Após encontrar com Rebecca, siga em direção da sala com o baú. Chris encontrará Wesker. Ele dirá que ele e Jill foram atacados e acabaram se desencontrando. Saia da casa de guarda.

O corredor do lado de fora da casa de guarda não tem mais cachorros. Pegue as ervas ao lado do portão e siga de volta para a mansão, sempre desviando dos inimigos.

De volta a Mansão

Ao entrar na mansão, vai ocorrer uma cena e você será apresentado a novos inimigos: os Hunters. Ignore-o e corra para a única porta que faltou entrar neste corredor, você tem a chave para abri-la agora.

Dentro desta sala, acenda o abajur e pegue o Doom Book I e Magnum Rounds. Saia da sala, e entre na próxima porta, que leva para debaixo das escadas.

Mate o Hunter com a Shotgun e entre na sala do baú. O bilhete do lado de fora é de Wesker. Ele deixou alguns itens para você dentro da sala. Pegue os itens, salve o jogo e leve a chave que você pegou na sala da planta, a Shotgun, Shells e algum item de cura.

Suba as escadas, vire para a esquerda de Chris e siga até o final, passe correndo pelo Hunter e entre na ultima porta deste corredor. Pegue a erva e entre na porta.

Verifique o piano e a cobra vai aparecer. Hora de mata-la. Ela não pode mais te envenenar neste encontro, portanto, os itens de cura serão suficientes. Assim que tomar controle sobre Chris, atire uma vez e corra para longe. Atire novamente e quando ela chegar perto, corra para o outro canto e atire de novo. Caso ela consiga te prender no canto, atire sem parar, sempre prestando atenção em sua energia.

Após o confronto, verifique o buraco e selecione yes para descer. Verifique o túmulo, selecione yes e desça pela escada.

Vire na primeira bifurcação e mate o Zumbi com a Shotgun. Pegue Shells, desvie do segundo Zumbi e siga para a porta no final do corredor.

Siga por este corredor, ignore os Zumbis e vá para o lado oposto. Entre na porta chegando na cozinha.

Se sua energia estiver ótima, deixe o Zumbi ao lado do elevador agarrar Chris para mata-lo sem gastar munição. Caso contrário, atire para mata-lo, entre no elevador.

Mate o Zumbi e siga pelo corredor de onde ele veio, entrando na porta. Pegue a Battery, e as caixas de Shells.

Saia desta sala, volte para o elevador. Ao lado dele, há uma erva verde. Use-a caso precise de energia, caso contrário, ignore-a. Ignore o Zumbi e entre na porta dupla.

Ignore o Zumbi que aparece e siga pela esquerda de Chris. Entre na porta no final. OBS: Ignore a parte central da sala com as estantes. Tudo que tem lá é um Zumbi e um arquivo.

Nesta sala, siga pela abertura em frente de Chris, empurre a estátua duas vezes para a direita, e depois empurre em direção da tela até encostar com a estante de livros. Acione o botão no peito da estátua e um ponto iluminado na sala vai aparecer. Empurre a estátua ali e pegue o MO DISK na sala que apareceu.

Saia da sala e volte para o elevador. Desça pelo elevador e vá para a porta que faltou entrar na cozinha. Uma animação vai acontecer e um Zumbi vai aparecer. De a volta pela mesa central para desviar dele e entrar pela porta.

Suba as escadas e abra a porta. Ignore o Hunter e entre na sala com o corredor que leva para a estátua de tigre. Saia correndo e siga para a sala do baú, ignorando todos os Hunters que ver na frente.

Leve consigo apenas a Shotgun e a chave que você pegou na casa de guarda.

Saia da sala do baú, suba as escadas e entre na porta à esquerda da escada, ignorando os dois Hunters. Pegue Shells e Magnum Round. Empurre a escada para baixo da cabeça do alce, apague a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel.

Volte para a área que dá acesso a sala da planta e a sala com a estátua de tigre. Vire para a direita de Chris e entre na primeira porta, voltando a sala com a cama. Verifique a mesa, mate o Zumbi e pegue Shells no armário. Saia desvie do Hunter e entre na sala do tigre. Use a Red Jewel no olho direito da estátua e pegue a Colt Pyton.

Vá para a sala de jantar, e entre na porta azul. Empurre a mesa e entre neste pequeno corredor, ao final dele, pegue o Ink Ribbon.

Siga pelo corredor por onde os cachorros pularam pela janela, desta vez, temos aranhas. Corra e entre na porta no final.

Agora, comece a correr por este corredor. Um hunter vai aparecer, mas não pare. Continue correndo, passe por ele, e siga para a sala do baú. Salve o jogo. Leve a Battery, Crank, Colt Pyton, e Magum Rounds.

Volte para a sala onde você viu o primeiro Hunter, desvie dele e saia da mansão. No corredor, ignore o Hunter e siga para o quintal.

De volta ao quintal

Vá para a piscina que você esvaziou antes, siga pelo elevador e assim que descer, vá para o fundo da área, vai haver outro elevador e um encaixe na parede. Use a Battery no encaixe e suba pelo elevador recém ativado. Lembre-se

de sempre desviar dos cachorros, não gaste suas balas de Colt Pyton.

Volte para a piscina e use a Crank para enche-la novamente. Desça pelo elevador recém ativado, e a cachoeira terá desaparecido. Desça a escada.

Cavernas

Entre na porta ao lado da escada. Ignore o lança chamas na parede e siga pela esquerda de Chris. Pegue Shells na estrutura e somente pegue o Spray caso precise de energia. Continue até encontrar uma porta. Entre por ela.

Encontramos Enrico. Após a conversa, Hunters vão entrar na sala. Mate-os e pegue a Crank no chão. Verifique a ponta dela para nomea-la para Hex. Crank.

Volte para a sala com a escada, sempre desviando dos Hunters. Prossiga por este corredor até encontrar um buraco. Use a nova Crank no mecanismo da parede, até a abertura ficar para cima. Siga pela porta. Chegue perto da pedra, e corra de volta para a porta. Pegue o lança chamas na parede e siga pela parede que a pedra destruiu, desvie do Hunter e entre pela porta.

Aranha Gigante

Existem dois métodos para passar deste inimigo:

Método 1: Atire nela com a Colt Pyton até mata-la (não use o lança chamas). A melhor maneira de fazer isso, é atirar, correr em volta dela para evitar o ácido e atirar novamente. Repita.

Após mata-la, saia e entre na sala novamente para evitar as aranhas menores e use o lança chamas na porta com as teias.

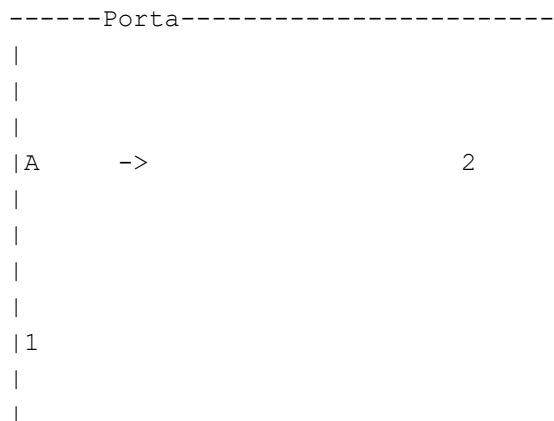
Método 2: Fique de frente para a porta com as teias, e assim que a aranha for soltar o ácido, saia da frente, o ácido vai atingir a porta e eliminar algumas teias. Repita até as teias sumirem e saia desta sala.

Vire para a esquerda de Chris e entre na porta ao final do corredor. Use a erva azul se precisar, pegue os itens e leve a Shotgun, Shells, Doom Book I, Hex. Crank e o lança chamas.

Coloque o lança chamas no painel ao lado da porta, verificando o painel e respondendo yes. Prossiga.

Vire a direita de Chris para encontrar outra pedra e mais um buraco com mecanismo para vira-lo. Use a Crank até o buraco estar a esquerda. Tire a pedra do lugar novamente e verifique a abertura ao lado de onde a pedra estava. Pegue o segundo MO DISK. Entre na porta descoberta com a abertura na parede.

Nesta sala, precisamos empurrar a estátua até o painel no chão. O problema é que a estátua esta encostada na parede. Segue um desenho com a resolução.



- 1 - Estátua
- 2 - Painel no chão.

Empurre a estátua até o ponto A, tendo certeza de que ela esta na mesma direção do painel no chão. Use a Hex. Crank no Mecanismo duas vezes, e depois empurre a estátua na direção da seta até o painel.

Pegue o Doom Book II no painel da parede e saia desta sala. Suba o elevador no final desta área.

Chris chega a uma área do quintal com uma fonte. Verifique os dois livros, colocando a abertura de frente com a tela e apertando o botão para revelar duas medalhas: Eagle e Wolf.

Coloque-as no painel da fonte, para revelar uma escada com um elevador no final. Desça as escadas e depois o elevador.

Laboratório

Desça as escadas. Leve apenas a Shotgun, Shells e os dois MO DISK. Saia pela porta. Mate os Zumbis com tiros na cabeça e vire a esquerda, ignorando a escada. Mate o Zumbi neste corredor e pegue o ultimo MO DISK. Desça as escadas e siga pela direita, entrando na porta dupla.

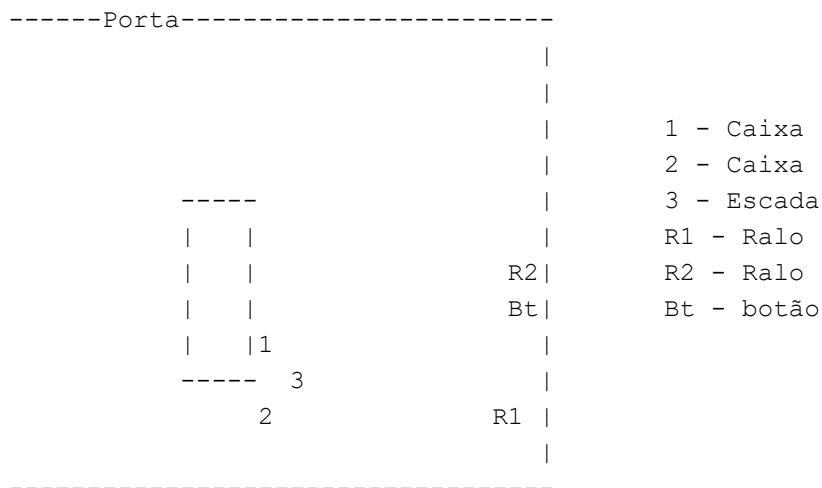
Verifique o computador e coloque a senha: john e pressione enter. e pressione enter. Escolha o andar B2 e digite a senha mole. Selecione o andar B3 e depois desligue o computador. Volte para a escada e entre na porta ao lado.

Siga pelo corredor e entre na primeira porta a direita de Chris. Vários Zumbis nesta sala. Mate todos com a Shotgun e use um MO DISK no aparelho com luz verde e volte para a escada. Volte para o andar de cima. Entre na porta do lado da mesa onde você pegou o ultimo MO DISK.

Verifique o painel ao lado do projeto e selecione Yes. Pegue a chave na abertura que apareceu e desça as escadas novamente. Siga pela direita, ignore a sala com o computador, e entre na porta com o símbolo no chão. Descarte a chave. Mate qualquer Zumbi que aparecer na frente. Entre na porta a direita de Chris.

Pegue Shells em cima da mesa de operação e a erva vermelha na prateleira. Vamos para mais um puzzle. Como fizemos na mansão, precisamos tapar os dois ralos para evitar que gás entre na sala. O objetivo é colocar a escada em cima do botão, para entrar na próxima sala do laboratório. Por favor, note que minhas habilidades artísticas ficaram um tanto quando ruins aqui, mas é para ter uma idéia do que fazer.

OBS: Cuidado para não pisar no botão ou empurrar uma das caixas ou a escada em cima dele. Diferente do botão encontrado na mansão, este é acionado quando alguém ou algum objeto fica em cima dele.



Empurre a caixa 2 em direção ao ralo R1. Empurre a escada para a direção da parede de baixo, apenas o suficiente para conseguir empurrá-la para o local onde a caixa 2 está agora. Depois, empurre a escada o suficiente para deixá-la de frente ao botão, mas não empurre em cima do botão. Empurre a caixa 1 em direção da parede de baixo, o suficiente para empurrá-la em direção a caixa 2.

Agora, empurre a caixa 1 para a frente do ralo 2, tampando-o. Empurre a escada, suba e entre pelo duto, respondendo yes.

Pegue a Magnum Rounds na estante e use o MO DISK no aparelho. Saia da sala

pela porta, e entre novamente na porta com o símbolo no chão.

Ande em linha reta, desviando dos Zumbis, e entre na porta. Pegue os itens nessa sala e salve o jogo. Leve novamente apenas a Shotgun, Shells e MO DISK. Saia da sala e siga pela esquerda de Chris. Entre na porta no final.

Desvie dos inimigos (não vale a pena mata-los) e siga pela direita, até chegar em um painel. Acione o painel respondendo yes e volte para a porta por onde você entrou. prossiga pelo outro lado, seguindo a parede, até chegar em uma porta. Entre. Ignore a bifurcação e siga em linha reta. Use o último MO DISK e volte para a bifurcação. Siga por ela até chegar em mais uma porta.

Acione o computador desta sala respondendo yes e volte para a sala com o baú. Salve o jogo, leve a Colt Pyton, Magnum Rounds e itens de cura. Saia da sala e siga pelo elevador no fundo. Acione o botão ao lado do elevador respondendo yes.

Rebecca vai aparecer e acompanhar Chris. Eles encontram Wesker e após revelar seus planos, Chris conhece a arma mais avançada da Umbrella. Tyrant.

Tyrant: Primeiro encontro

Quando retomar o controle, corra para longe do inimigo, equipe a Colt Pyton e atire. Esta batalha é fácil, basta manter distância e atirar.

Depois de acabar com Tyrant, acione o computador respondendo yes e saia da sala. Saia desta área, saindo pela porta em frente da sala com o baú e prossiga em linha reta, desviando dos inimigos. Entre na porta ao lado da escada. Vá até o fim do corredor e verifique o painel ao lado da porta três vezes. Entre na porta, siga pelo corredor e entre na próxima. Após reencontrar Jill, saia desta área, suba as escadas.

Mate os zumbis com a Colt Pyton e prossiga para a entrada do laboratório. Pegue qualquer item de cura que você precisar no baú, e deixe um espaço vazio no inventário.

Suba a escada e abra a porta ao lado da escada. Prossiga pelo corredor até encontrar uma Battery, pegue-a e coloque-a na abertura da parede ao lado do elevador, no final do corredor. Chegando no heliporto, pegue o Flare ao lado do elevador, e use-o imediatamente.

Tyrant: Segundo encontro

Esta batalha é mais complicada que a primeira. Tyrant vai correr em sua direção e atacar com a sua garra. Mantenha distância e quando o inimigo chegar perto, desvie pelo lado direito dele (o braço sem a garra).

Fique fazendo isso até que Brad jogue a Rocket Launcher para você. Equipe a arma e atire em Tyrant. Basta um único tiro para acabar com ele. Fim de jogo.

Chris Arrange Mode

[t10.04]

Wesker, Jill e Chris, chegam na mansão. Chris questiona o desaparecimento de Barry e eles escutam um tiro. Chris se oferece para investigar e vai para a sala de jantar. Siga pela porta do outro lado e entre.

Siga pelo corredor e encontre o Zumbi. Saia volte para a sala de jantar e entre neste corredor novamente. O Zumbi vai estar do outro lado agora. Corra para o corpo de Kenneth e pegue dois Clips. Aproveite o espaço onde o corpo está para desviar do Zumbi e voltar para a sala de jantar e depois para o hall principal.

Pegue a arma de Jill no chão e suba a escada e siga pela direita. Você vai ver duas portas. Entre na da direita. Pegue a Small Key ao lado do vaso e prossiga pela outra porta. Chris encontra o corpo de Forest. Pegue o Clip no chão e verifique a chave perto do corpo. Forest vai atacar (ele virou um Zumbi). Atire para acabar com ele e pegue a chave. Volte para o hall principal.

Entre na porta ao lado, para chegar em um corredor em forma de U. Fique encostado com a parede da porta e siga em frente, desviando do Zumbi na primeira curva. Continue encostado com essa parede e desvie do Zumbi na segunda curva e corra em direção ao terceiro, deixe-o te morder. Aperte os botões para livrar-se rapidamente da mordida dele e entre pela última porta do corredor, antes do segundo Zumbi chegar até você.

Passe por esta sala e entre pela próxima porta. Passe por trás do Zumbi e desça as escadas. Mais dois Zumbis aqui, ignore-os e corra para a porta embaixo da escada. Pegue a Broken Shotgun no chão e leve apenas a chave que você pegou no corpo de Forest. Suba as escadas e siga pela esquerda de Chris, entrando na primeira porta que você avistar.

Fique na junção da duas paredes a esquerda de Chris e espere os dois Zumbis virem atrás. Quando o Zumbi de baixo ficar de costas para a parede, passe por debaixo da cabeça de Alce e entre na porta. Pegue o isqueiro na cômoda, a erva vermelha e Shells atrás da cama. Saia desta sala e mantenha o direcional para cima e o botão [] pressionados, para escapar dos dois Zumbis. Entre na outra porta.

Verifique o painel com insetos e selecione yes para esvaziar o aquário. Empurre o aquário em direção da mesa e a estante em direção ao aquário. Pegue o Moon Crest no compartimento da parede e o Ink Ribbon no jaleco branco. Saia da sala, desça as escadas e entre na sala com o baú. Salve o jogo. Leve a Berreta, Clips e a chave. Suba as escadas e volte para o corredor em forma de U, indo pela porta ao fundo (não a que leva a pequena sala).

Assim que entrar no corredor, vire para a esquerda de Chris e mantendo-o encostado com a parede da porta, passe pelo Zumbi e entre na porta dupla.

Empurre as estátuas para cima dos ralos e pressione o botão no centro da sala pressionado X sobre ele e respondendo yes. Se você não tapar os ralos direito, gás vai entrar na sala. Saia e entre novamente para tentar de novo. Pegue o Emblem e saia desta sala, volte para o hall principal.

Desça as escadas, e destranque a porta ao lado da porta azul, mas não entre por ela. Suba, e entre na porta que restou. Mate o Zumbi da direita e depois o que aparece na esquerda. Volte para o hall principal e depois volte para esta sala, assim, o terceiro Zumbi voltar para sua posição original. Rapidamente empurre a estátua para o andar de baixo e entre na porta do outro lado. Caso o terceiro Zumbi te alcance antes de você conseguir empurrar a estátua, de a volta na sala para atrai-lo para longe.

Assim que entrar na sala, afaste-se do Zumbi e mate-o, prossiga, desviando do próximo e descendo as escadas. Entre na porta debaixo da escada.

Chris encontra Rebecca, leve com você a Small Key e saia da sala. Rebecca vai perguntar se pode ir junto com você, responda yes.

Vire a direita de Chris e prossiga pelo corredor, desviando dos cachorros. Entre na porta da direita, no final do corredor. Pegue a Colt Pyton, Clip e Shells na gaveta, usando a Small Key. Saia da sala e suba a escada, voltando ao corredor em U.

Entre na primeira porta que você avistar. Use as ervas se precisar e pegue um Clip no corpo de Richard. Equipe a Colt Pyton e entre pela porta. Mate os dois Zumbis e siga pelo corredor, ignorando a pequena escada. Acenda as velas usando o isqueiro e pegue um Clip no armário. Empurre a estante e pegue a chave na pequena sala. Volte para a sala onde você encontrou Rebecca.

Leve com você a Beretta, Clips, Emblem, e as duas chaves. Siga pelo corredor e entre na porta no final (não pela a qual você entrou antes). Ignore os dois Zumbis e siga pela direita de Chris. Entre na primeira porta que você avistar.

Pegue o Clip em cima da cama e saia (não verifique a mesa neste quarto). Vá pela porta a direita de Chris, voltando ao corredor onde você encontrou o primeiro Zumbi. Mate-o e entre na porta vermelha no final do corredor.

Empurre a estante nesta sala e pegue as Music Notes na prateleira. Use-as no piano e Rebecca vai aparecer. Ela tenta tocar a musica mas erra. Ela então pergunta se pode praticar. Responda yes para deixa-la praticando e saia da sala.

Volte para a sala de jantar e depois para o hall principal. Entre pela porta

azul e destrave a porta nesta sala com a estátua (mas não entre). Responda yes para descartar a chave. Volte para a sala do piano.

Rebecca vai tocar a musica corretamente e uma passagem abrirá, pegue o Emblem e coloque o de madeira no lugar.

Volte para a sala de jantar e coloque o Emblem dourado em cima da lareira. Pegue a Blue Jewel no relógio e o Star Crest na estátua quebrada, volte para a porta que leva para a sala onde você pegou o Clip na cama e falei para ignorar a mesa. De frente com a porta há um corredor, siga por ele e entre na sala. Use a Blue Jewel na estátua do tigre e pegue a chave.

Volte para o hall principal e depois para a porta azul. Entre na porta que você havia destrancado.

Saia correndo por este corredor e entre na porta no final. Use a erva verde ao lado da porta se precisar e entre pela porta, respondendo yes para descartar a chave.

Mate os dois cachorros e pegue o Chemical. Saia deste local ignorando o terceiro cachorro que aparece. Siga pelo corredor até o final, entrando na porta dupla. Elimine os três Zumbis e entre pela porta ao lado da porta dupla. Voltamos para o local com a primeira sala do baú, entre.

Pegue a Broken Shotgun, Beretta e Clips. Volte para a porta dupla que você usou para chegar ao local onde você acabou de matar os três Zumbis e entre na porta em frente. Passe pela pequena sala e entre na próxima.

Esta sala contém três Zumbis, mas você só precisa matar dois (o terceiro é facilmente desviando usando a mesa do centro). Pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar. Saia desta sala e volte para a porta dupla. Entre na primeira porta a esquerda de Chris.

Neste corredor com os quadros, acione os interruptores, respondendo yes na seguinte ordem:

- 1- a new born baby
- 2- the infant
- 3- the lively boy
- 4- young man
- 5- middle age'd man
- 6- old man

Depois de acionar os quadros nesta ordem, acione o quadro no final do corredor e pegue o Wind Crest.

Volte para a sala com o baú e pegue o Chemical. Suba as escadas, passe pelo corredor em U e volte para o hall principal. Desça as escadas, siga pela sala de jantar e entre no corredor do primeiro Zumbi. Entre pela porta voltando ao local com os dois Zumbis que falei para ignorar antes. Mate-os e siga pelo corredor que faltou. Fique encostado com a parede a esquerda de Chris para desviar do Zumbi e entrar na porta.

Use o Chemical na bomba ao lado da porta e pegue o Sun Crest. Pegue as ervas vermelhas e combine-as com as verdes. Use uma erva verde e pegue a outra. Volte para o hall principal, corredor em U e volte para a primeira sala do baú visitada no jogo. Salve e leve todos os Crests e a chave (não precisa levar nenhuma arma).

Suba as escadas e volte para o local onde está o corpo de Richard. Entre na porta e suba a pequena escada. Entre pela porta e responda yes para descartar a chave.

Yawn: Primeiro Encontro

Quando você atravessar a metade da sala, a cobra vai aparecer. Tentar mata-la agora é desperdício de munição. Corra para perto da porta, e quando ela chegar perto, corra até o lugar de onde ela veio e pegue o Moon Crest. Corra para a porta e saia desta sala.

Estratégia para escapar sem ser mordido:

Antes de tudo, preste muita atenção no que vou descrever aqui. Esse método garante que na maioria das vezes, você escape sem Yawn te morder, porém, ele deve ser feito corretamente.

- 1 - Avance na sala até a cobra aparecer.
- 2 - Assim que tomar controle do personagem, vire para a esquerda DO PERSONAGEM.
- 3 - Corra até a parede e em seguida corra para o lugar de onde ela veio.
- 4 - Pegue o Moon Crest e imediatamente corra, mantendo junto a parede direita da tela, para a porta.

Se tudo der certo, Yawn não conseguirá te atacar.

Algumas observações: É possível passar por ela sem sofrer dano nenhum. Caso você tente mata-la, ela vai fugir depois de um tempo e você terá que enfrentar ela novamente mais tarde. Se você conseguir passar sem ser mordido, pule o próximo parágrafo.

Após sair da sala, Chris passará mal caso tenha sido mordido. Rebecca chega para ajudá-lo e ela se oferece para pegar o antídoto. Você agora está no controle de Rebecca. Ela possui uma Beretta com 15 balas (não precisaremos de nenhuma). Corra para a sala onde você a encontrou, indo por cima. Desvie dos três Zumbis que vomitam, não é necessário mata-los. Pegue o Serum na prateleira e volte para onde Chris está, sempre desviando dos inimigos. Após salvá-lo, você volta ao controle de Chris.

Volte para o corredor em U, vire a direita de Chris e siga pela porta no final. Desça as escadas e entre na sala do Baú. Leve a Beretta e Clips. Saia da sala, e volte para a frente da sala dos quadros. Siga pelo pequeno corredor e entre na porta.

Corra para o final do corredor e coloque os Crests (lembre-se de juntar as duas partes do Moon Crest). Ignore os cachorros. Entre pela porta.

Empurre a escada duas vezes para a frente e depois em direção a prateleira. Pegue a Crank e saia pela porta dupla. Se precisar recuperar a energia, pegue as ervas ao lado da porta e volte para a sala onde você pegou a Crank para usá-las em paz.

Quintal

Vire para a esquerda de Chris e corra até o portão. Saia or ele. Use a Crank no mecanismo para esvaziar a piscina e desça a escada. Suba pela outra escada no outro lado e corra para o elevador, ignorando as cobras.

Permaneça no elevador e mate os três cachorros. Siga pela direita de Chris e entre pelo portão. Prossiga pelo corredor, desviando dos cachorros até chegar em uma porta. Entre.

Casa de Guarda

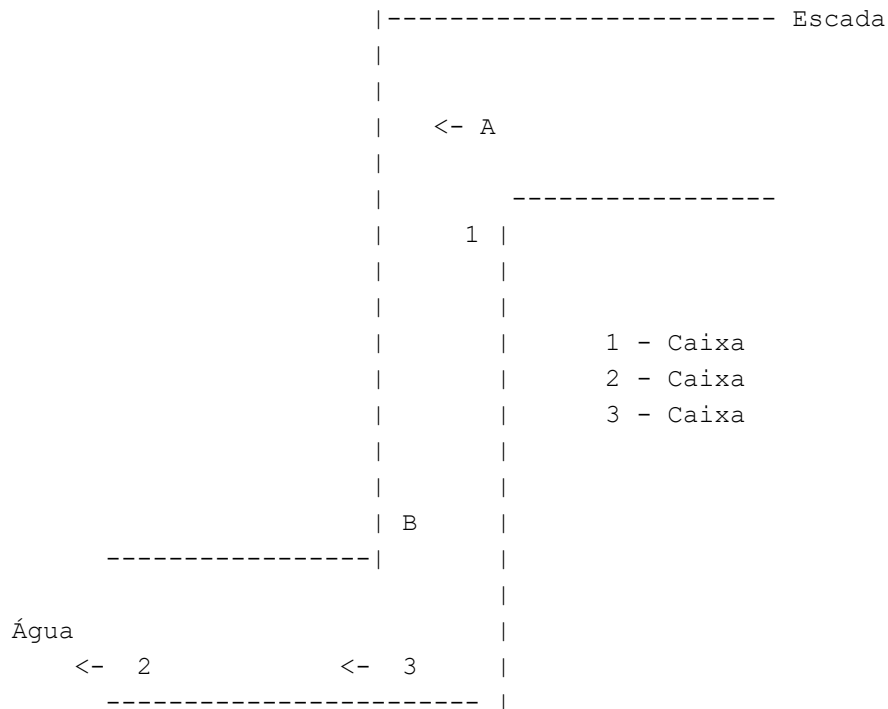
Empurre a estátua para frente e depois para a esquerda da tela. Coloque-a sobre o buraco em frente a porta dupla e entre. Corra das aranhas. Pegue o Red Book em cima da mesa branca e verifique a ponta da mesa de bilhar. São como ponteiros de relógios. Anote a hora que aparece e saia desta sala. Ignore o corredor a direita e entre na porta ao lado do corredor.

Pegue os itens e salve o jogo. Leve a Shotgun, Shells e o Red Book. Saia da sala e vá pelo corredor a direita de Chris, entrando na porta no final. Obs: Não é para entrar na porta vermelha. Não se preocupe com o tentáculo que te agarra.

Vá em frente pelo corredor e entre na primeira porta que você ver. Corra para a colméia nesta sala, pegue a chave em cima da mesa e saia pela porta por onde você entrou. Continue no corredor e entre na próxima porta, descartando a chave. Entre na porta ao lado.

Arrebente a cabeça dos dois Zumbis e pegue a chave na pia, saia do banheiro e empurre a estante da direita para frente e a estante da esquerda para a esquerda. Desça a escada.

Siga pelo corredor até avistar uma caixa. Precisamos formar uma ponte para prosseguir. Para melhor demonstrar, segue um pequeno desenho:



Empurre a caixa 1 para o ponto A e depois na direção da seta, até encostar com a parede. Empurre a caixa até o ponto B, cuidado para não empurrar muito e apertar a caixa 3.

Empurre a caixa 2 na água, a caixa 3 na água e por fim, empurre a caixa 1 até a parede onde a caixa 3 estava e por fim na água.

Atravesse a ponte de caixas e entre pela porta. Vire a direita de Chris e entre na primeira porta que avistar. Na sala com a raiz, pegue a Small Key em cima da caixa de papelão e volte para a sala onde você empurrou as duas estantes para descer a escada. Abra a gaveta do criado mudo com a Small Key e pegue Shells. Volte para a sala com a colméia e destrave a porta com os números em cima. Entre por ela.

Ignore a porta ao lado e mate o Zumbi no quarto. Pegue o arquivo na estante e coloque o Red Book no lugar. Entre pela porta que aparece.

Chris vai ser capturado e Rebecca aparece para ajudar. Quando tomar o controle sobre ela, vá para a sala com o painel ao lado da porta (na mesma sala com a colméia) e digite o número que você viu na mesa de bilhar. Caso não se lembre, volte para lá e confira.

Dentro da pequena sala, chegou a hora de fazer a fórmula V-Jolt.

Pegue quatro frascos vazios na sala e siga as instruções abaixo.

- 1 - Encha uma garrafa com água da pia.
- 2 - Encha uma garrafa com UMB No.02 da estante.
- 3 - Misture a água com o UMB No.02, resultando no NP-003.
- 4 - Encha uma garrafa com UMB No.04 da estante.
- 5 - Misture o UMB No.04 com o NP-003, adquirindo o UMB No.07.
- 6 - Encha uma garrafa com UMB No.02 e outra com UMB No.04.
- 7 - Misture o UMB No.02 e o UMB No.04 para obter TWLLOW-6.
- 8 - Misture o YELLOW-6 com UMB No.07 para obter UMB No.13.
- 9 - Repita os passos 1 os 3.
- 10- Misture o UMB No.13 com o NP-003, para obter a V-Jolt.

Vá até a sala onde você viu a raiz e use a V-Jolt nela. Saia da sala e você retorna o controle sobre Chris.

Plant 42

Fique enconstado com a parede, mire para cima e atire uma vez. Corra enconstado da parede para evitar o ácido que cai do teto e atire novamente. Repita até a criatura morrer.

Pegue a chave na lareira e desça no porão. Ao chegar na sala inundada com água, siga pela direita de Chris, dando a volta na estrutura central até encontrar duas portas. Entre na da esquerda.

Acione a alavanca respondendo yes para drenar a água e aperte o botão para abrir a porta ao lado. Entre na sala ao lado desta.

Pegue a chave na prateleira, Shells e Clips. Volte para a sala do baú, no caminho, Chris encontra Wesker, depois da conversa, continue para a sala do baú e salve o jogo. Leve com você a chave que pegou no porão e a Colt Pyton. Saia da casa de guarda e os cachorros vão ter ido embora. Pegue as ervas ao lado do portão e volte para a mansão.

De volta a Mansão

Ao entrar na mansão, você é apresentado a novos inimigos, os Hunters. Corra para a única porta que restou e entre. Acenda o abajur e pegue o MO DISK e Magnum Rounds. Sai e entre na porta ao lado.

Mate os dois Hunters, pegue a erva e entre na sala com o baú. Salve o jogo e leve a Shotgun, Shells, a chave que você pegou na casa de guarda e itens de cura.

Suba as escadas e siga pela esquerda de Chris. Ignore o Hunter e entre na porta no final do corredor. Pegue a erva e entre na porta. Verifique o piano e a cobra vai aparecer.

Yawn: Segundo Encontro

Verifique o piano e a cobra vai aparecer. Hora de mata-la. Ela não pode mais te envenenar neste encontro, portanto, os itens de cura serão suficientes. Assim que tomar controle sobre Chris, atire uma vez e corra para longe. Atire novamente e quando ela chegar perto, corra para o outro canto e atire de novo. Caso ela consiga te prender no canto, atire sem parar, sempre prestando atenção em sua energia.

Desça pelo buraco e verifique o túmulo, responda yes e desça a escada. Corra em linha reta, ignorando o Hunter e a passagem a direita de Chris. Saia pela porta no final do corredor.

Siga em frente e pegue as ervas no fundo do corredor, siga pelo outro lado e passe correndo no meio dos Zumbis. Entre pela porta. Mate o Zumbi ao lado do elevador e entre nele.

Siga pela direita de Chris, passe pelo Hunter e entre na primeira porta que você avistar. Pegue as duas caixas de Shells e saia da pequena sala. Volte para o elevador e passe por ele, entrando na porta azul no final.

Ande para a esquerda de Chris e mate o Zumbi. Evite o meio da sala, você vai encontrar dois Zumbis e um arquivo. Entre pela porta. Passe pela abertura em frente de Chris e empurre a estátua em direção da tela até encostar na parede. Depois empurre para a esquerda. Pegue o Doom Book I na passagem que abre. (Se você está tendo dificuldades para encontrar o local onde deve empurrar a estátua, aperte o botão na estátua da parede respondendo yes para iluminar o local exato.

Saia da sala e vá para o meio da sala (a parte que falei para ignorar antes). O motivo de fazer isso, é de atrair a atenção dos dois Zumbis. De meia volta e siga em direção a porta, depois, siga para o outro lado da sala, empurre a

estante e entre na porta. Siga pela esquerda de Chris e pegue a Battery no chão. Cuidado para não se aproximar da janela. Se o fizer, corvos irão entrar na sala. Se você tiver espaço, pegue o Ink Ribbon na mesa. Saia da sala e corra para a porta.

Volte para o elevador e entre, saia pela outra porta da cozinha e você verá uma animação. Um Zumbi entrou na sala. De meia volta e ande ao redor da mesa para evita-lo, saia pela porta por onde o inimigo entrou. Suba as escadas e prossiga por mais uma porta. Chris volta ao corredor onde encontrou o primeiro Zumbi do jogo. Ignore a aranha e entre na segunda porta da esquerda, voltando para a área que dá acesso a sala com o tigre.

Fique encostado com a parede da esquerda (a que dá acesso a sala com a cama) e passe correndo pelo Hunter que aparece. Entre na segunda porta que você avistar. Desvie dos Hunters e entre na sala do baú embaixo da porta.

Leve a Shotgun, Shells, item de cura e a chave que você pegou na casa de guarda. Suba as escadas e entre na primeira porta a esquerda de Chris. Empurre a escada para debaixo da cabeça de alce e pegue Shells e Magnum Rounds. Apague a luz, suba a escada e pegue a Red Jewel. Saia da sala e desça as escadas, retornando a área que dá acesso a sala com a estátua de tigre. Siga pela direita de Chris e entre na primeira porta que avistar.

Verifique a mesa, mate o Zumbi e pegue Shells no armário, saia da sala, desvie do Hunter e entre na sala com a estátua de tigre. Coloque a Red Jewel no olho direito e pegue três tambores de Magum Rounds.

Saia da sala e volte para a sala de jantar e depois para o hall principal. Entre na porta azul e empurre a mesa para entrar na passagem. No final, pegue um Ink Ribbon na estante. Saia pela outra porta.

Na primeira vez que Chris passou aqui, cachorros pularam pela janela, desta vez, aranhas estão guardando o lugar. Simplesmente ignore-as e saia pela porta do outro lado.

Neste corredor, corra sem parar, desviando do Hunter e entrando na porta dupla no final. Volte para a sala do baú, salve o jogo e leve a Battery, Shotgun, Shells e Crank. Volte para o quintal.

Fique ao lado da porta dupla e mate os cachorros, usando a Shotgun. Saia pelo portão, passe pelas escadas da piscina e desça pelo elevador. Coloque a Battery no buraco da parede e suba por este elevador. Volte para a piscina e use a Crank para enche-la. Volte para o elevador no qual você usou para subir e desça. Onde antes havia uma cachoeira, agora tem uma escada. Desça por ela respondendo yes.

Cavernas

Entre pela porta ao lado da escada e siga pela esquerda de Chris, passando por outra porta. Pegue Shells e ignore o Spray na estrutura. Entre na primeira porta que encontrar. Prossiga pelo corredor e Chris encontra Enrico. Ele acaba baleado por alguém. Pegue a Crank em seu corpo e verifique a ponta para mudar o nome para Hex. Crank. Saia desta sala desviando dos Hunters e siga pela esquerda de Chris, entrando na porta. Volte para o corredor com a escada.

Ande até o buraco e use a Hex. Crank no mecanismo na parede. Entre na porta no final do corredor. Ande até a pedra e volte correndo para a porta.

Pegue o Flame Thrower na parede e vá para o local onde a pedra estava. Pegue Magnum Rounds, desvie dos Hunters e entre na passagem que a pedra abriu, entre na porta.

Aranha Gigante

Existem dois métodos para passar deste inimigo:

Método 1: Atire nela com a Colt Python até mata-la (não use o lança chamas). A melhor maneira de fazer isso, é atirar, correr em volta dela para evitar o ácido e atirar novamente. Repita.

Após mata-la, saia e entre na sala novamente para evitar as aranhas menores e

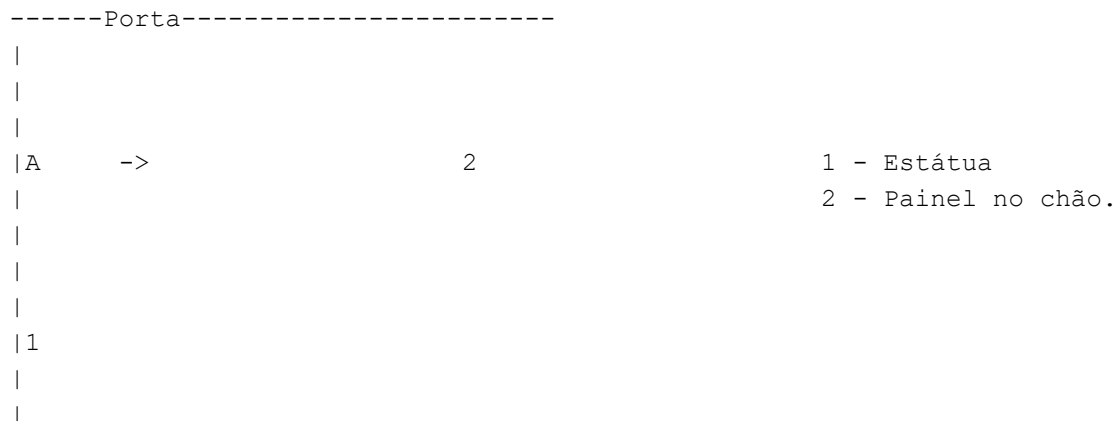
use o lança chamas na porta com as teias.

Método 2: Fique de frente para a porta com as teias, e assim que a aranha for soltar o ácido, saia da frente, o ácido vai atingir a porta e eliminar algumas teias. Repita até as teias sumirem e saia desta sala.

Entre na porta a esquerda de Chris. Pegue a erva azul se precisar e o Spray na mesa. Salve o jogo e leve o Doom Book I, Flame Thrower e a Hex, Crank. Saia da sala e coloque o FlameThrower no painel ao lado da porta. Prossiga por ela.

Vá para a direita de Chris e usa a Crank no mecanismo duas vezes, para fazer o buraco ficar a esquerda, revelando uma passagem. Mova a pedra do lugar, pegue o Doom Book II onde ela estava e entre na porta.

Nesta sala, precisamos empurrar a estátua até o painel no chão. O problema é que a estátua esta encostada na parede. Segue um desenho com a resolução.



Empurre a estátua até o ponto A, tendo certeza de que ela esta na mesma direção do painel no chão. Use a Hex. Crank no Mecanismo duas vezes, e depois empurre a estátua na direção da seta até o painel. Pegue a chave no painel da parede e saia desta sala.

Saia da sala e suba o elevador. Verifique os dois Doom Books, colocando a abertura de frente com a tela e apertando X para revelar duas medalhas: Eagle e Wolf. Use as medalhas em seus respectivos lugares na fonte e pegue as ervas se quiser. Desça as escadas e entre no elevador.

Laboratório

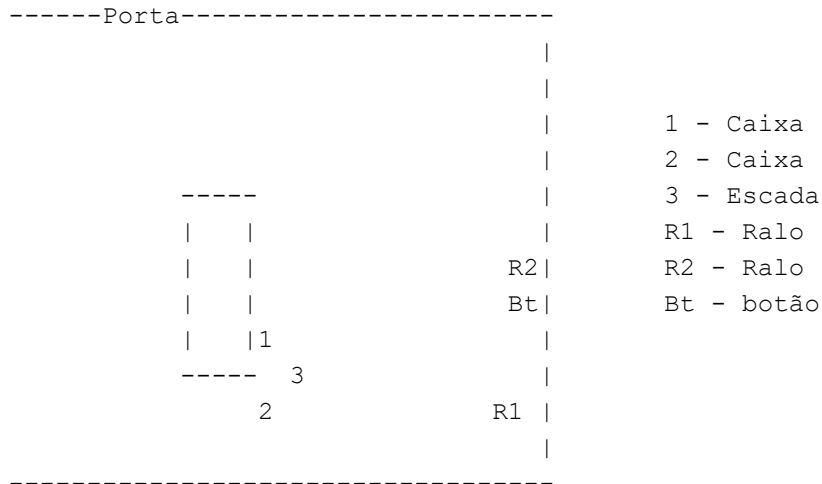
Leve a Shotgun, Shells, a chave e o MO DISK. Saia pela porta. Mate os Zumbis e desça a escada.

Vire a direita de Chris e ande pelo corredor. Desvie do Zumbi e entre na primeira porta que encontrar. Pegue Magnum Rounds no fundo da sala e verifique o computador. Entre com o login john, pressione enter e depois entre com a senha ada, pressionando enter. Selecione B2 e entre com a senha mole, pressionando enter em seguida. Selecione B3 e depois desligue o computador. Saia desta sala e volte para a escada, desviando do Zumbi.

Suba a escada e entre no corredor a esquerda. Entre pela porta. acione o painel na parede ao lado do projetor respondendo yes e depois o botão, respondendo yes. Pegue o MO DISK no compartimento que abriu.

Saia da sala e desça as escadas, entrando na porta ao lado. Entre na primeira porta da direita de Chris e mate todos os Zumbis desta sala. Use o MO DISK na máquina em cima da mesa. Saia volte para a escada, passando mais uma vez pelo Zumbi no corredor, mas ao invés de entrar na sala do computador, siga em frente e entre na porta com o símbolo no chão, descartando a chave. Entre na porta ao lado, pegue a erva vermelha na prateleira e Shells em cima da mesa. Como fizemos na mansão, precisamos tapar os dois ralos para evitar que gás entre na sala. O objetivo é colocar a escada em cima do botão, para entrar na próxima sala do laboratório. Por favor, note que minhas habilidades artísticas

ficaram um tanto quando ruins aqui, mas é para ter uma idéia do que fazer.
OBS: Cuidado para não pisar no botão ou empurrar uma das caixas ou a escada em cima dele. Diferente do botão encontrado na mansão, este é acionado quando alguém ou algum objeto fica em cima dele.



Empurre a caixa 2 em direção ao ralo R1. Empurre a escada para a direção da parede de baixo, apenas o suficiente para conseguir empurrá-la para o local onde a caixa 2 está agora. Depois, empurre a escada o suficiente para deixá-la de frente ao botão, mas não empurre em cima do botão. Empurre a caixa 1 em direção da parede de baixo, o suficiente para empurrá-la em direção a caixa 2.

Agora, empurre a caixa 1 para a frente do ralo 2, tampando-o. Empurre a escada, suba e entre pelo duto, respondendo yes.

Entre pelo duto de ventilação, mate o Zumbi ao lado e pegue Magnum Rounds. Use mais um MO DISK na máquina em cima da mesa e saia desta sala, entrando mais uma vez pela porta com o símbolo no chão. Siga em linha reta, desvie dos Zumbis e entre na primeira porta que avistar.

Pegue o Magnum Rounds na estante e a erva ao lado da cama. Salve o jogo e leve a Colt Pyton, Magum Rounds e MO DISK.

Saia da sala e siga pela esquerda de Chris, desviando dos Zumbis e entrando na porta. Vá para a direita de Chris e acione o painel no final do corredor, desviando dos inimigos. Volte para a porta e siga pelo outro lado, entrando na porta no final.

Siga em linha reta até encontrar mais uma máquina. Use o MO DISK e entre na porta dupla. Corra para a direita de Chris e pegue a Battery ao lado do computador. Continue nessa direção até avistar outro elevador. Acione respondendo yes e saia desta sala, voltando a sala com o baú.

Salve o jogo mais uma vez se desejar e leve a Colt Pyton, Magnum Rounds e algum item de cura. Saia da sala e vá pela direita de Chris, apertando o botão ao lado do elevador respondendo yes e Rebecca vai aparecer. Eles encontram Wesker e Rebecca é baleada. Wesker mostra para Chris a arma mais poderosa da Umbrella.

Tyrant: Primeiro encontro

Quando retomar o controle, corra para longe do inimigo, equipe a Colt Pyton e atire. Esta batalha é fácil, basta manter distância e atirar.

Depois de derrotar o inimigo, acione o computador respondendo yes e saia da sala.

Volte para a escada, desviando dos inimigos e entre na porta ao lado. Vá até o fim do corredor e verifique o painel na parede três vezes. Entre na porta e prossiga até encontrar Jill. Volte para a escada, suba e mate os Zumbis. Corra para a entrada do laboratório e pegue a Battery e todo item de cura que

poder levar com você. Suba as escadas e entre na porta ao lado.

Vá até o final do corredor e coloque a Battery na abertura da parede. Depois que Chris subir o elevador, pegue um Flare ao lado do elevador e use imediatamente.

Tyrant: Segundo encontro

Esta batalha é mais complicada que a primeira. Tyrant vai correr em sua direção e atacar com a sua garra. Mantenha distância e quando o inimigo chegar perto, desvie pelo lado direito dele (o braço sem a garra).

Fique fazendo isso até que Brad jogue a Rocket Launcher para você. Equipe a arma e atire em Tyrant. Basta um único tiro para acabar com ele. Fim de jogo.

Inimigos [t11.00]

Descrição de cada inimigo do jogo e o que fazer quando encontra-los.

Normais [t11.01]

Zumbis

Antigos funcionários da mansão. Você os verá em vários visuais no jogo. Com roupas comuns, paletós de laboratório e até mesmo sem roupa.

São lentos, e possuem dois ataques: Agarrar e vomitar. A melhor estratégia para mata-los, é atirar de longe com a Beretta ou um tiro de perto mirando para cima com a Shotgun. Outras armas vão acabar com eles instantaneamente.

OBS: No Arrange Mode, alguns Zumbis são extremamente rápidos.

Cerberus

Cachorros infectados pelo vírus. São rápidos e caso estejam em bando, podem acabar com seu personagem em questão de segundos. A melhor maneira de acabar com eles, é ficar de frente e atirar. Caso esteja com a Shotgun, atire o mais perto possível (mesmo quando eles estiverem em pleno ar, quando dão o bote). A melhor coisa a fazer é fugir.

Corvos

São raras as vezes em que você os encontra no jogo, e mesmo assim só atacam quando você faz alguma coisa específica. No lugar onde o corpo de Forest está, eles atacam somente se você verificar o corpo. Na sala com os quadros, eles atacam se você errar a sequência ou se você der um tiro na sala, mesmo que não acerte nenhum.

Simplesmente corra caso eles atacarem. Não vale a pena perder tempo com eles.

Cobras pequenas

Rastejam pelo chão e atacam quando você passa por elas. Corra para evitar seus ataques. Caso seja mordido, você provavelmente ficará envenenado. Não gaste suas balas nelas.

Tubarão

Eles aparecem apenas na casa de guarda, e se atacam em bando, podem acabar

com seu personagem em pouco tempo. Só são perigosos na água. Não vale a pena mata-los, fuja e quando você drenar a água do tanque, eles se tornarão inofensivos.

Abelhas

Podem te deixar envenenado e atacam em bando. Aparecem na casa de guarda e a melhor coisa a fazer é fugir. Não desperdice munição nelas.

Hunters

Altamente perigosos. A tradução de seu nome em português é caçador e é exatamente isso que eles farão ao avistar seu personagem. Rápidos, podem acabar com você em poucos segundos, arrancando sua cabeça.

Se estiverem em grupo, são mais perigosos ainda. A melhor opção é a Colt Pyton, Bazzoka ou em ultimo caso, Shotgun.

Chimera

São rápidos e gostam de andar no teto. Sempre estão em grupo e atacam com sua garra. A melhor coisa é fugir. Caso decida enfrenta-los, use a Bazooka ou Colt Pyton.

Chefes

[t11.02]

Yawm

Você encontrará esta cobra gigante duas vezes no jogo. No primeiro encontro, o melhor é fugir. No segundo, fique longe atirando com sua melhor arma. Ela pode te envenenar na primeira vez, mas na segunda ela perderá essa habilidade.

Plant 42

Essa enorme planta, fica no centro da sala e ataca com os tentáculos e ácido que cai do teto. Fique encostado com a parede e os tentáculos não te alcançarão. Atire uma vez, corra para evitar o ácido e atire novamente. Repita para acabar com ela.

Aranha Gigante

Seu único ataque é cuspir ácido no seu personagem. Fique andando em volta, desvie do ácido e ataque. Mata-la é opcional.

Tyrant

A arma suprema da Umbrella e também ultimo chefe do jogo. Você o enfrenta em dois momentos no jogo.

No laboratório: Tudo que ele vai fazer é andar e te atacar com a garra quando chegar perto, portanto, desde que você mantenha distância, ele não conseguirá te atacar. A melhor estratégia é afastar-se, atirar e afastar-se de novo.

Fique dando voltas ao redor da estrutura central da sala e ele vai cair em

pouco tempo.

No heliporto: Neste segundo encontro, ele vai estar mais rápido e muito mais perigoso. Seu ataque consiste em correr em direção ao personagem e atacar com sua garra. A melhor estratégia é ficar longe, e assim que ele atacar, correr pelo lado direito dele (o braço sem garra). Continue fazendo isso até que Brad jogue a Rocket Launcher para você. Pegue a arma, equipe e atire. Basta um único tiro para acabar com ele.

V-Jolt

[t12.00]

Dependendo de suas decisões durante o jogo, você precisa fazer a fórmula V-jolt para matar a planta. Seguindo meu detonado, você só precisará fazer a fórmula com Chris, porém, deixarei aqui a receita para fazê-la, caso você queira fazer com Jill.

Pegue as quatro garrafas vazias na sala, e misture os elementos na seguinte ordem:

- 1 - Encha uma garrafa com água da pia.
- 2 - Encha uma garrafa com UMB No.02 da estante.
- 3 - Misture a água com o UMB No.02, resultando no NP-003.
- 4 - Encha uma garrafa com UMB No.04 da estante.
- 5 - Misture o UMB No.04 com o NP-003, adquirindo o UMB No.07.
- 6 - Encha uma garrafa com UMB No.02 e outra com UMB No.04.
- 7 - Misture o UMB No.02 e o UMB No.04 para obter TWLLOW-6.
- 8 - Misture o YELLOW-6 com UMB No.07 para obter UMB No.13.
- 9 - Repita os passos 1 os 3.
- 10- Misture o UMB No.13 com o NP-003, para obter a V-Jolt.

Files

[t13.00]

Files ou arquivos em português, são documentos de textos espalhados pelo jogo, podendo ser livros, diários, anotações, etc. Eles contêm dicas de como resolver os puzzles e contam um pouco da história das pessoas que viviam na mansão, antes de todos virarem monstros. Muitas pessoas ignoram esses arquivos, perdendo uma boa parte da história do jogo.

Para ajudar aquelas pessoas que não possuem domínio na língua inglesa, estou disponibilizando aqui todos os arquivos do jogo traduzidos. Assim, você pode ficar por dentro dos acontecimentos e saber como encontrei a solução para os diversos puzzles do jogo.

Os arquivos estão em ordem alfabética, baseado no título original em inglês e logo depois vem a tradução.

Desta maneira, fica fácil para você localizar o arquivo e saber dos acontecimentos.

Barry's Picture

[t13.01]

Foto de Barry

Alguma coisa está escrita atrás da foto.

"Minha querida Moira e Poly

Espero que vocês cresçam e tornem-se mulheres fortes e belas e ajudem a animar sua mãe.

Seu pai estará olhando vocês do céu.

Papai"

Botany Book

[t13.02]

Livro de Botânica

Como você deve saber, existem várias plantas com efeitos medicinais.

Desde tempos antigos, humanos vem curando machucados e doenças usando várias plantas.

Neste livro, vamos falar sobre três ervas que crescem aos redores das montanhas de Raccoon e mostrar exemplos de suas propriedades medicinais.

Cada erva contém diferentes cores e efeitos como plantas medicinais: as verdes recuperam energia física, as azuis neutralizam toxinas, enquanto as vermelhas não possuem nenhum efeito sozinhas. As ervas vermelhas só são efetivas, quando misturadas com outras ervas.

Por exemplo, se você misturar essa erva, com a erva que recupera energia física, o efeito de recuperação será triplicado. Ajustando a quantidade e experimentando essas três ervas, você pode criar vários tipos de medicamentos.

Mas eu vou deixar os detalhes em suas mãos, porque essa é a melhor maneira de adquirir o conhecimento.

Fax

[t13.03]

Para: Gerente Geral da Divisão de Saneamento

De: Comitê especial em Desastres de Raccoon departamento de pesquisa especial

Este memorando é estritamente especial e deve ser destruído assim que for assimilado.

Em relação a fuga do "T-Virus" que ocorreu recentemente, este comitê conduziu uma vistoria de campo. De acordo com os resultados, a estimativa do tamanho dos danos causados pelo acidente é consideravelmente maior do que relatado anteriormente.

Primeiro, embora seja difícil obter dados precisos em termos de números, foi considerado que mais da metade dos pesquisadores morreram depois da exposição ao "T-Virus". A contagem de mortos vai aumentas desde que todos os sobreviventes apresentam sintomas peculiares ao "T-Virus". Segundo, nosso sistema de segurança ainda está em operação. No entanto, nosso esquadrão especial de segurança foi quase destruído. Por causa disso, Informação de pesquisa considerado pela corporação como ultra secreto, foi levado a público. Contra-medidas devem ser tomadas o mais rápido possível.

Finalmente, várias "cobaias" do experimento escaparam e estão fora de controle. Nós acreditamos que alguns dos pesquisadores foram mortos por essas "cobaia" e seus corpos foram mutilados.

Por uma curiosa coincidência, esses eventos são provas do sucesso de nossa pesquisa. No entanto, há também um risco alto que as novidades sejam vazadas para a imprensa se não agirmos imediatamente.

A circunstancia é muito séria. Nossa operação para acobertar a situação é difícil de realizar, no entanto, nós esperamos que o problema seja resolvido rapidamente.

Nós estamos preocupado especialmente com a polícia e os S.T.A.R.S. agindo muito rápido.

Também precisamos fazer algo em relação a isso.

Keeper's Diary

[t13.04]

Diário do vigia

9 de Maio de 1998

A noite, nós jogamos Poker com o guarda Scott, e os pesquisadores Alias e Steve.

Steve estava com sorte, mas eu acho que ele estava trapaceando. Mas que idiota.

10 de Maio de 1998

Hoje, um dos pesquisadores chefes me pediu para tomar conta de um novo monstro. Parece um gorila sem pele. Me disseram para alimentá-lo com comida viva. Quando joguei um porco, eles brincaram com ele... arrancando as pernas a puxando as entranhas antes de comê-los.

11 de Maio de 1998

Por volta da 5:00hs da manhã de hoje, Scott veio e me acordou as repentinamente.

Ele estava usando uma roupa de proteção que parecia um traje espacial. Ele me disse para colocar uma também.

Ouvi que aconteceu um acidente no laboratório.

Não é para menos, aqueles pesquisadores nunca descansam, nem mesmo a noite.

12 de Maio de 1998

Eu estou usando essa roupa espacial irritante desde ontem. Mofo cresce na minha pele e está irritada.

A título de vingança, eu não alimentei os cachorros hoje.

Agora me sinto melhor.

13 de Maio de 1998

Fui para a sala do médico, porque minhas costas estão inchadas e estão coçando. Eles colocaram um grande curativo nas minhas costas e o médico me disse que não precisaria mais usar a roupa espacial.

Acho que posso dormir bem hoje a noite.

14 de Maio de 1998

Quando levantei nesta manhã, encontrei outra bolha grande no meu pé. Era irritante e acabei arrastando meu pé enquanto ia para o canil. Eles estavam quietos desde manhã, o que não é comum. Descobri que alguns deles escaparam.

Vou estar encrencado se algum superior descobrir.

15 de Maio de 1998

Mesmo não me sentindo bem, eu decidi visitar Nancy. É meu primeiro dia de folga em muito tempo. Mas fui parado pelo guarda enquanto saía. Disseram que a corporação ordenou que ninguém deixasse o local. Não posso nem mesmo fazer uma ligação. Que tipo de piada é essa?!

16 de Maio de 1998

Fiquei sabendo que um pesquisador que tentou escapar da mansão na noite passada foi baleado.

Meu corpo inteiro está queimando e coçando esta noite.

Quando estava coçando o inchaço do meu braço, um pedaço de pele apodrecida saiu.

O que diabos está acontecendo comigo?

19 Maio de 1998

A febre foi mas coça.

Fome e come comida de cachorro.

Coça

Delicioso.

Orders

[t13.05]

Ordens

ULTRA SECRETO 22 de Julho de 1998 2:13

Para o chefe do departamento de segurança

O dia "X" está se aproximando. Complete as ordens a seguir nesta semana.

1. Atraia membros do S.T.A.R.S. no laboratório e os faça lutar contra o B.O.W. para obter dados de combate.
2. Colete dois embriões de cada tipo de B.O.W. tendo certeza de incluir todas as espécies.
3. Destrua o laboratório Arklay, incluindo todos os pesquisadores e animais do laboratório, de modo que pareça um acidente.

Umbrella Branca

Pass Code No.1

[t13.06]

Código de Acesso N° 1

E disse: Por mim mesmo jurei, diz o Senhor, porquanto fizeste isto, e não me negaste teu filho, o teu único filho,
(Gênesis 22:16)

Pass Code No.2

[t13.07]

Código de Acesso N° 2

Que deveras te abençoarei, e grandemente multiplicarei a tua descendência, como as estrelas do céu e como a areia que está na praia do mar; e a tua descendência possuirá a porta dos seus inimigos;
(Gênesis 22:17)

Pass Code No.3

[t13.08]

Código de Acesso N° 3

E em tua descendência serão benditas todas as nações da terra; porquanto obedeceste à minha voz.
(Gênesis 22:18)

Pass Number

[t13.09]

Número de acesso

8108310

Plant 42 Report

[t13.10]

Relatório Planta 42

Quatro dias se passaram desde o acidente e a planta no ponto 42 está crescendo realmente rápido.

Foi infectada pelo T-virus de forma diferente das outras plantas e demonstra um formato único em adição ao seu tamanho. Observando o modo como se comporta, é difícil determinar que tipo de planta era originalmente.

Existem duas maneiras em que a planta 42 reúne nutrientes. A primeira, é através de suas raízes que chegam ao porão. Imediatamente após o acidente, um cientista ficou louco e quebrou o tanque de água no porão. Agora o local está

inundado com água. É possível que algum químico foi misturado na água, e causou o incrível crescimento da planta 42.

Outra parte da planta 42 cresce através dos dutos do porão e chegam nas lâmpadas do primeiro andar. Muitas videiras saem por essas lâmpadas e elas são a segunda fonte de nutrição.

Quando percebe movimento, a Planta 42 ataca a presa e a prende. Então começa a sugar sangue, usando os sugadores atrás das videiras.

Possui alguma inteligência. Bloqueia a porta, germinando suas videiras ao redor da mesma, especialmente quando captura a presa ou está dormindo. Vários membros foram vítimas dela.

21 de Maio de 1998

Henry Sarton

Researcher's Letter

[t13.11]

Carta do Pesquisador

8 de Junho de 1998

Querida Ada,

Ada, quando você ler isto. Eu serei alguma coisa... diferente. Hoje o resultado do teste deu positivo, como suspeitava. Sinto como se fosse enlouquecer ao pensar em tornar me um deles.

Ada, você não esta infectada e espero que você nunca fique. Caso seja a última a restar, pegue o material na sala de slides e vá para a sala de força para operar o sistema de trava antes de escapar. E leve isso ao público através da mídia.

Se tudo estiver em ordem, todas as travas podem ser abertas pelo sistema de segurança. Você pode acessar o sistema se logar com meu nome a partir do terminal no pequeno laboratório e entrar com a senha. A senha é o seu nome. Para destravar a porta no segundo andar, onde a sala de slides está localizada, você terá que acessar com nosso nome primeiro e depois entrar com outra senha.

Eu escrevi o código abaixo. Tenho certeza que você vai entender facilmente. Esta é minha última esperança - se você me encontrar totalmente diferente, por favor me mate.

Senha :

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

Seu, John

Researcher's will

[t13.12]

Testamento do pesquisador

Minha querida Alma,

O fato de você ter recebido essa carta é tanto uma alegria como uma tristeza para mim.

Eu não pude falar com você por causa daquele cara com óculos escuros. Alma, fique calma e leia isto.

Eu acho que te contei que fui para o laboratório da companhia farmacêutica. Eles me procuraram.

No mês passado, ocorreu um acidente no laboratório e o vírus que estávamos estudando escapou.

Todos os meus colegas que foram infectados pelo vírus estão mortos. Para ser mais exato, tornaram-se mortos-vivos.

Eles ainda anda por aqui. Alguns deles estão batendo desesperadamente em minha porta neste momento. Mas não há sinais de inteligência em seus olhos.

Este vírus amaldiçoado tira toda a humanidade do cérebro humano. Amor, alegria, tristeza, medo, humor,... eternamente.

E Alma, até mesmo memórias dos dias que passei com você...

Sim, eu fui infectado.

Fiz tudo que podia, mas apenas conseguir atrasar o processo por alguns dias.

A coisa mais aterrorizante, é que esqueci mais sobre você durante o dia. Então, escolhi uma morte pacífica, do que tornar-me um morto-vivo. Dentro de uma hora, eu vou entrar em meu sono eterno. Espero que entenda minha decisão...

Adeus e eternamente seu,

Martin Crackhorn

Scrapbook

[t13.13]

Recortes de Jornal

Raccoon Times 27 de Maio de 1998

Ataque de Animal? Mulher Mutilada

20 de Maio. Por volta das 22:00hs o corpo de uma jovem de 20 anos foi encontrado por um viciado do lado esquerdo do rio Marble, no antigo distrito da cidade de Raccoon.

A polícia da cidade presumiu que um urso-pardo ou outro animal é responsável, por causa das marcas de dente nos braços e pé esquerdo, que mostra um força considerável. Como ela estava usando botas de caminhar, foi determinado que ela foi atacada nas montanhas Arklay e caiu no rio. Eles estão correndo para identificar esta mulher.

Raccoon Weekly 16 de Junho de 1998

Monstros nas montanhas Arklay?

Algumas pessoas declararam avistar monstros nas montanhas Arklay. Supostamente os monstros possuem o tamanho de um cachorro grande e normalmente andam em bando igual como os lobos fazem.

Isso parece como um grupo de cães selvagens, mas esses monstros são espantosamente ferozes e difíceis de machucar.

Dizem que eles não te incomodam, a menos que chamem sua atenção, portanto, leitores espertos devem ficar longe das montanhas Arklay por enquanto. Mas, se você procura por aventura, vá conferir! Você quer tentar?

Raccoon Times

Mistério nas montanhas Arklay! Estrada da montanha bloqueada.

Devido aos excessivos desastres nas montanhas Arklay, as autoridades da cidade decidiram bloquear a estrada que leva para a base das montanhas.

Ao mesmo tempo, a polícia de Raccoon pretende começar as buscas por pessoas perdidas com a ajuda da equipe S.T.A.R.S. Eles esperam grande dificuldade por causa do vasto tamanho das montanhas Arklay e da floresta primitiva que cobre a maior parte da área. As pessoas também continuam relatando visões de monstros grotescos nas montanhas.

Manual do Sistema de Segurança

Porão nível 1

Heliporto

Apenas oficiais executivos e governamentais no heliporto. Essa restrição não se aplica em caso de acidentes.

Passagem para o helicóptero

Não é permitida a passagem de ninguém, a menos que estejam juntos de um pesquisador consultante ou Diretor de Segurança.

Todo o resto será baleado ao ser avistado.

Elevador

O elevador para durante todas as emergências.

Porão Nível 2

Sala de Projeção

A sala de projeção está sob o controle da Divisão Especial de Pesquisa. Keith Arving, o gerente da sala, designado a ter jurisdição sobre o uso da sala.

Porão nível 3

Prisão

A Divisão de Saneamento controla o uso da prisão. Pesquisadores consultantes (E. Smith, S.Ross, A.Wesker) devem estar presente se o vírus for usado.

Porta com trava tripla

Ninguém está autorizado a passar, a menos que apresente todos os documentos de código de acesso.

Documentos de código de acesso devem ser criados nas máquinas específicas, pelo chefe de pesquisa de cada bloco.

Sala de Força

Apenas supervisores da matriz podem entrar. Esta restrição não se aplica a pesquisadores consultantes que receberam ordens especiais.

Máquina Geradora de Código

Ninguém está autorizado a usar a máquina geradora de código além do chefe dos pesquisadores.

Porão Nível 4

Ultra Secreto

Em relação ao progresso de "Tyrant" depois do uso do T-Virus...

(O resto do documento está ilegível)

Slides

[t13.15]

Uma pequena observação aqui. Para ver este documento, você precisa usar o item Slides (que você pega na sala onde digita a senha no computador) no projetor na sala de projeção.

1. "Relatório oficial de Armas Bio-Organicas da Umbrella"
2. "MA-39 Cerberus"
3. "FI-3 Neptune"
4. "MA-121 Hunter"
5. "T-002 Tyrant"
6. (nada)

"V-JOLT" Report

[t13.16]

Relatório "V-Jolt"

Como comecei no último relatório, há algumas coisas em comum nas células encontradas na planta infectada pelo vírus Tyrant. Nós também encontramos outro fato interessante através de experimentos.

Nós encontramos um elemento que as destroem rapidamente no "UMB No.16", um dos componente da série de químicos UMB que usamos para aquele experimento. Nós nomeamos este "UMB No.16" como "V-Jolt".

Segundo nossos cálculos, levará menos de 5 segundos para destruir a Planta 42 se colocarmos o "V-Jolt" diretamente na raiz.

Você precisa misturar alguns UMB da série em uma ordem específica para criar a "V-Jolt". Mas a série de UMB pode gerar um gás venenoso prejudicial ao corpo humano. Cuidado extremo deve ser tomado ao manusear esses químicos. A seguir, estão os tipos de UMB da série e suas características.

UMB No.2	Vermelho	NP-003	Roxo
UMB No.4	Verde	Yellow-6	Amarelo
UMB No.7	Branco		
UMB No.13	Azul (cheiro estimulante)		
V-JOLT (UMB.No 16)	Marrom		

Atenção. A seguir estarei reproduzindo aqui, o diário de Trevor. Este arquivo existem somente na versão do Game Cube de Resident Evil, porém, como ele faz parte da história oficial, decidi adiciona-lo para deixar o faq mais completo.

Trevor's Diary

[t13.17]

Diário de Trevor

24 de Novembro de 1967

Passaram-se onze dias desde que cheguei nesta propriedade. Como acabei assim? Um cara em uma roupa de laboratório veio com um prato de refeição pequeno e me disse, "Desculpe envolve-lo nisso, mas é por medidas de segurança." Foi quando percebi. Tudo fazia sentido agora.

Haviam apenas duas pessoas que conheciam o segredo desta mansão, Senhor Spencer e eu. Se me matassem, Senhor Spencer seria o único a saber do segredo.

Mas qual o propósito? Não importa agora. É muito perigoso aqui. Minha família... Eu espero que estejam bem.

Eu decidi escapar... Jessica, Lisa, rezo para que estejam bem.

26 de Novembro de 1967

Como pude ser tão descuidado? Perdi meu acendedor favorito, aquele que Jessica me deu de aniversário. Agora vai ser mais difícil sair deste lugar escuro.

13 de Novembro, o dia que meu destino foi selado. Minha tia foi hospitalizada três dias antes. Jessica e Lisa disseram que iriam visita-la. Eu queria estar lá com elas.

Mas espere, mesmo que esteja escrevendo, minhas memórias voltam para mim mais vivas. Antes de desmaiar, eu lembro que os homens nas roupas de laboratório disseram algo como "Parece que sua família já..." Rezo por sua segurança.

27 de Novembro de 1967

De alguma forma, consegui sair desta sala. Mas sair desta mansão não será fácil. Tenho que passar pelas armadilhas. Olhos de Tigre, Emblema dourado... Eu tenho que lembrar e tentar por minha própria segurança...

29 de Novembro de 1967

Não consigo sair. Eu tentei de tudo para escapar, mas só consegui encarar a realidade de que estou preso.

Já estive em todos os lugares. O laboratório com os grandes tubos de vidro cheios de formaldeído e aquelas cavernas escuras, molhadas e estranhas... O que posso fazer?

Primeiro, eu não queria acreditar em meus olhos. Mas aquele sapato de salto alto no corredor...Tive uma reflexão. Um nome veio a minha mente, Jessica!

Não quero acreditar que compartilhamos o mesmo destino. Não! Não posso perder as esperanças. Preciso ter esperança de que estão vivas.

30 de Novembro de 1967

Eu não tive nada para comer ou beber nos últimos dias. Eu sinto como se estivesse enlouquecendo.

Por que isto está acontecendo comigo? Por que tenho que morrer assim? Eu estava tão obcecado em projetar esta sinistra mansão. Eu deveria ter pensado melhor.

31 de Novembro de 1967

Era um túnel escuro e úmido. Outro caminho sem saída. Mas mesmo na escuridão alguma coisa me chamou a atenção.

Cuidadosamente, acendi o último fósforo. Eu precisava ver o que era.

Uma cova! Mas profundamente na pedra, estava gravado meu nome!

"George Trevor"

Naquele instante, tudo ficou claro para mim. Aqueles desgraçados sabiam desde o início que eu morreria aqui e caí direto em sua na armadilha.

Mas agora é tarde. Estou enlouquecendo. Tudo está ficando longe. Jessica...Lisa... Me perdoem.

Por causa do meu ego, envolvi vocês duas em toda essa conspiração. Me perdoem. Que Deus justifique minha morte em troca de sua segurança.

George Trevor

(Tem alguma coisa escrita atrás)

Nada mudou.

Nunca pensei que esta sala que projetei como um experimento compensaria desta maneira.

Posso me esconder aqui em segurança por enquanto, pois ninguém sabe o segredo por trás da pintura.

Nem mesmo o Senhor Spencer.

Pintura da mansão... atrás da sala de arte.

personagens e alterar o final do jogo. Antes de listar os finais, relatarei como salvar cada personagem.

Salvando Jill ou Chris

A maneira de salvar Jill e Chris é a mesma para ambos os personagens. Você deve pegar os três MO DISK e usa-los para adquirir o código que libera a cela no laboratório. Se você não pegar esses itens, não usa-los ou até mesmo não ir resgatar seus companheiro, ele morrerá.

Salvando Rebecca

Rebecca só aparece quando você jogar com Chris. Quando encontra-la pela primeira vez na sala com o Serum, ela pergunta se pode ir com você. Responda sim e Rebecca será salva.

Caso responda não, quando você voltar da casa de guarda, você escutará Rebecca pedindo por socorro. Vá até a sala com o Botany Book (é a ultima sala do corredor em forma de U). Um Hunter vai estar atacando ela. Essa é sua ultima chance de salva-la. Caso você não for ajuda-la, ela morre.

Salvando Barry

Barry só aparece quando você joga com Jill. Após enfrentar a cobra pela segunda vez, verifique o buraco no chão e Barry aparece. Desça pelo buraco e a corda vai arrebentar. Barry sai para busca outra corda. Se você esperar ele voltar, você fez o primeiro passo para salva-lo. Mais tarde, quando você chegar nas cavernas, Barry vai estar lá. Ele pergunta se pode te acompanhar. Responda yes. Em seguida ele pergunta se você quer ir na frente, responda no. Vá para o mesmo lado em que ele foi e você verá uma cena em que ele mata um Hunter. Barry está salvo.

Caso você for embora sem esperar trazer a corda, ele morre no final do jogo.

Se você não salvar ninguém, a batalha contra Tyrant no Heliporto não ocorre.

Só mais uma coisa. Existem várias maneiras de encontrar o parceiro de cada personagem. Por exemplo, jogando com Chris, se você for para o corredor onde Richard está antes de entrar na sala do Serum, Rebecca estará lá e Richard vivo. Chris se oferece para buscar o Serum enquanto Rebecca fica com ele. Jogando com Jill, se depois de tocar o piano e pegar a chave na sala de jantar, você for direto para o local onde está o corpo de Forest, Barry estará lá e ele não te salva da armadilha quando você pega a Shotgun.

A seguir uma explicação de como fazer cada final. No total são 8 finais, sendo quatro para cada personagem.

Chris

- 1 - Salve Jill e Rebecca.
- 2 - Salve apenas Jill.
- 3 - Salve apenas Rebecca.
- 4 - Não salve ninguém.

Jill

- 1 - Salve Chris e Barry.

- 2 - Salve apenas Barry.
- 3 - salve apenas Chris.
- 4 - Não salve ninguém.

Segredos

[T15.00]

Mais níveis de dificuldade

No menu principal, selecione New Game e segure para a direita por alguns segundos.

O segredo a seguir funciona em qualquer modo de jogo.

Rockete Launcher com munição infinita

Termine o jogo em menos de três horas com Jill ou Chriss. Um foguete vai atravessar a tela. Salve o jogo e carregue o save. Você começa o jogo do início com uma Rocket Launcher de munição infinita.

O segredo a seguir funciona no Original Mode e Begginer Mode.

Roupas alternativas

Termine o jogo salvando ambos os personagens. Chris salva Jill e Rebecca e Jill salva Chris e Barry. Depois dos créditos finais, uma chave vai aparecer na tela e o jogo vai te dar a opção de salvar.

Salve o jogo e carregue esse save na tela inicial. Você vai começar a jogar do começo do jogo, mas com a Especial Key em seu inventário. Depois de pegar a primeira Mansion Key do jogo, vá para a porta no hall principal, ao lado da porta azul. Siga pela outra porta para chegar em uma sala com um espelho grande. Use a chave na porta que tem aqui, escolha a roupa apertando X nos cabides e divirta-se. Cada personagem possui duas roupas.

Os segredos a seguir funcionam somente no Arrange Mode.

Magnum com munição infinita

Termine o jogo salvando ambos os personagens. Chris salva Jill e Rebecca e Jill salva Chris e Barry.

Dobro de Munição

Na tela inicial, deixe o Arrange Mode selecionado e segure para a direita no direcional até a palavra Arrange ficar verde. Você vai encontrar o dobro de munição durante o jogo.

Munição infinita para Magnum

Quando retornar a mansão, depois de voltar da casa de guarda, pegue a Red Jewel e coloque na estátua de Tigre. Vão aparecer três munições para Magnum. Pegue uma, saia da sala e volte. Vai ter três munições. Repita e pegue quanta munição desenjar.

OBS: Esse truque não funciona na versão Dual Shock.

Considerações finais

[T16.00]

Espero que meu faq tenha ajudado você a terminar o jogo e sanar suas dúvidas. O que está descrito aqui é tudo que sei sobre o jogo. Caso tenha alguma dúvida, lembre-se de entrar em contato através do e-mail,

o endereço esta no começo do faq.

E não deixe de conferir na gamefaqs meus faqs sobre Devil May Cry 4 e Dead Space.

Obrigado por acessar meu trabalho.

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