

● TRAMA CONTADA
DETALHADAMENTE

● ESTRATÉGIA SUPER
DETALHADA E FÁCIL
DE ACOMPANHAR

● LOCALIZAÇÃO
EXATA DOS ITENS

● MUITAS DICAS
E INFORMAÇÕES



ANO I - NÚMERO 7 - R\$ 4,90



GAMESTATION

especial

RESIDENT EVIL

Desvende todos
os mistérios

123

APENAS
4,90

Saiu o resultado da
promoção PS2, se você
participou consulte
na página 4, com certeza
seu nome estará lá



Encontros inusitados, todos os finais, arquivos contando o enredo e muito mais

TRILOGIA COMPLETA

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2
NOVAMENTE EM DOSE TRIPLA NAS BANCAS



Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos jogos e tudo o que você quer saber sobre videogame

JÁ NAS
BANCAS



Aqui você encontra muitas dicas, truques, códigos e uma sinopse de cada jogo. E ainda uma super estratégia dos jogos mais quentes do momento, mostrando os melhores caminhos e todos os segredos

É uma publicação da:



HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Edna de Jesus Nascimento

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Fabrício Masaki Koketsu
Marcos José R. de Sales

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Edna de Jesus Nascimento
Elias Mantia Castellano

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento nos telefones: (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448 ou então através de nosso super site: www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
E-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Fernando Chinaglia
Distribuidora S/A



Após destrinchar os super RPGs Chrono Corss e Breath of Fire IV, estamos de volta com mais novidades para os nossos leitores. A primeira delas é que, se você participou da promoção e estava esperando o resultado, é só procurar por seu nome em uma das dez páginas que vem a seguir, e com certeza ele estará lá. A segunda novidade é que não temos duas, mas três super estratégias para você nesta edição: Resident Evil 1, Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis. Então vamos a um breve resumo dos enredos para você ficar por dentro de tudo do que irá acontecer.

Em Resident Evil 1 tudo tem início na pacata Raccoon City, uma cidade americana que se desenvolve rapidamente graças aos investimentos da corporação farmacêutica Umbrella. O turismo cresce motivado pela montanha existente nas proximidades da cidade. Mas no ano de 1998 ocorrem estranhos assassinatos perto da cidade e as autoridades encobrem o fato. É criada então a S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad ou Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais), formada por dois grupos, o Bravo Team e o Alpha Team.

O primeiro grupo sai para investigar a montanha e desaparece, horas depois o Alpha Team parte em busca do primeiro grupo e encontra os destroços do primeiro helicóptero, dando início a um estranho pesadelo. Você jogará com Chris Redfield e Jill Valentine, e para a sua sobrevivência, preparamos uma estratégia detalhada com muitas dicas e informação.

A história continua em Resident Evil 2, que se passa meses após os acontecimentos do pri-

meiro jogo. Em seu primeiro dia de trabalho, o policial Leon Scott Kennedy chega a Raccoon City e encontra um corpo de mulher na estrada. Em outro canto da cidade, Claire Redfield, a irmã de Chris, pára em um bar para pedir informações mas acaba sendo atacada por zumbis.

Agora Leon e Claire terão de unir forças para saírem vivos de Raccoon City, além de descobrirem que o caos foi causado por um poderoso vírus criado por um ambicioso cientista da companhia Umbrella.

Você terá duas aventuras distintas para cada um dos dois personagens, terá também minigames secretos além de muitas dicas. As coisas nem sempre aparentam o que são e Resident Evil 3: Nemesis mostrará o que realmente aconteceu em Raccoon City. O enredo se passa vinte e quatro horas antes e depois de Resident Evil 2. Controlando Jill, as primeiras vinte e quatro

horas mostrarão como Raccoon City foi destruída, os mercenários e a arma biológica chamada Nemesis, enviado pela Umbrella para matar todos os membros da S.T.A.R.S. (os únicos que sabem da verdade). E nas vinte e quatro horas após os acontecimentos de Resident Evil 2, Jill tentará fugir da cidade com a ajuda do mercenário Carlos.

Não é só isso. Na estratégia você terá uma descrição de todos os caminhos e alternativas que poderá escolher no jogo, fazer os dois finais e um show de dicas. Sem dúvida este é o seu guia de sobrevivência, onde serão revelados todos os mistérios desta trilogia fantástica da Capcom. Enquanto preparamos a próxima edição, divirta-se e sobreviva a todos os tipos de perigo que irá encontrar. Boa sorte, e esperamos por você na próxima edição.

Os editores

SUMÁRIO

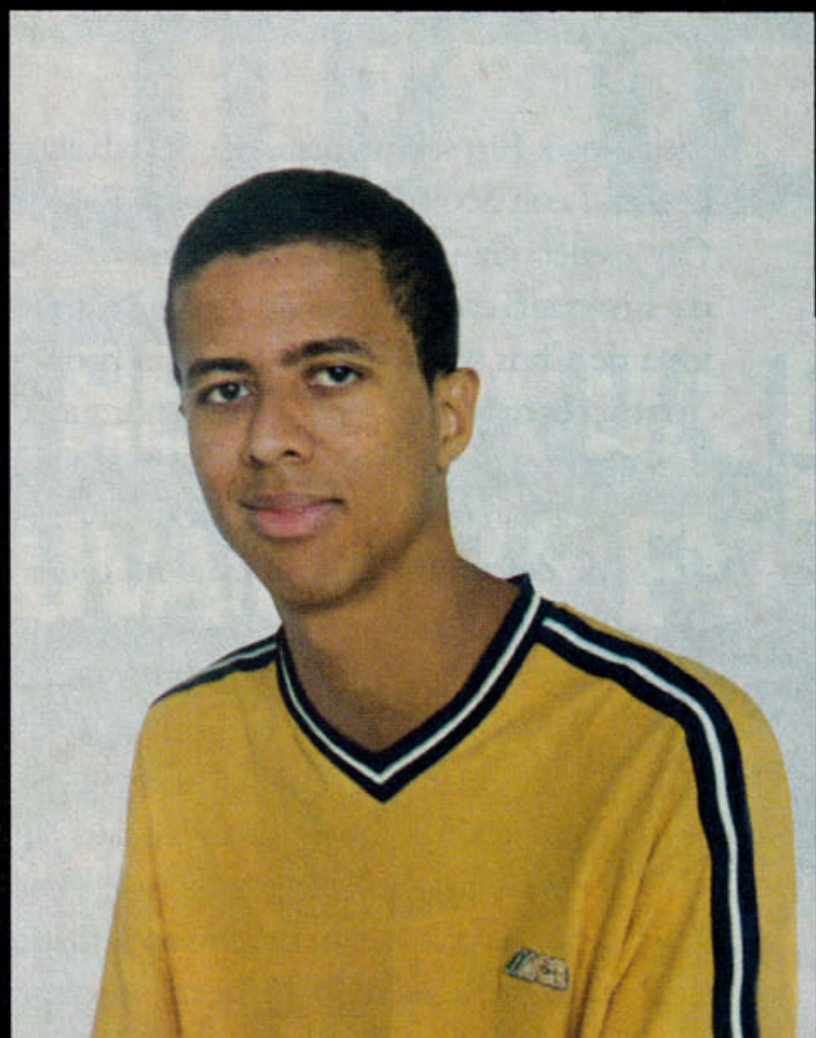
- RESIDENT EVIL - 1 14
- RESIDENT EVIL - 2 38
- RESIDENT EVIL - 3: NEMESIS 62



RESULTADO DA PROMOÇÃO

PLAYSTATION O GANHADOR

2



1ª) FRASE VENCEDORA

A GameStation Especial é um controle de PlayStation, pois tem o **Start** (capa inicial impecável), **Select** (seleção de grandes jogos por edição), **Direcionais** (a gente nunca se perde nas estratégias) e **Botões de Comando** (dicas e informações para a gente avançar nos jogos).

AUTOR DA FRASE

Diego José do Nascimento, tem 19 anos, já concluiu o 2º grau, e mora na cidade de Contagem, estado de Minas Gerais, é o ganhador do concurso e de um PlayStation 2, com dois Controles, um Memory Card e o jogo The Bouncer. Seus jogos preferidos são Final Fantasy IX, Resident Evil 3 e Driver 2. Além de jogar videogame todos os sábados e domingos, ele também gosta de sair com os amigos e jogar futebol. Ele joga videogame desde os 6 anos de idade, começou com um Atari, depois trocou por um Mega Drive e atualmente tem um PlayStation. Ele normalmente compra os jogos que gosta e também a GameStation Especial e a GameStation Dicas. Ele tem mais três irmãos que também jogam. Sua personagem favorita é a Lara Croft e sua frase foi a vencedora do concurso, entre as 2813 frases recebidas, com um total de 2405 participantes, de todos os estados do Brasil. Parabéns Diego e agora queremos ver você detonando no PlayStation 2.



AS 100 MELHORES FRASES

Confira a seguir as cem melhores frases e saiba quem são seus autores, todos ganharão uma super camiseta GameStation Especial e a coleção completa da GameStation Especial, Dicas e Magazine. Agradecemos a todos os participantes e em especial aos ganhadores das cem melhores frases, pois são frases muito criativas, e bem construídas, que atribuíram muitas qualidades a revista GameStation Especial, o que nos deixa muito satisfeitos, embora sabemos que é um concurso e que muito dessas qualidades nós ainda estamos lutando para merecer, embora sabemos que outras nós já merecemos e que também o nosso leitor é bem informado e criterioso. Para efeito de classificação, consideramos apenas as frases do 2ª ao 11ª lugar que são as dez melhores frases depois do vencedor, sendo que a ordem das demais não seguem uma classificação e sim a ordem de apuração. Cabe ressaltar ainda que todas são de muito boa qualidade e por qualquer uma delas nós estaríamos bem representados. Esperamos que vocês gostem bastante desta super camiseta GameStation, assim como nós gostamos destas frases, pois as revistas nós já temos a certeza de que vocês gostarão.

2ª) Seja moderno, seja virtual, tenha uma GameStation Especial.

Wagner da Silva Moreira - São Paulo - SP

3ª) Só com a GameStation Especial, minha vida sai do Loading.

Bruno Padial Vicentini - São Vicente - SP

4ª) Assim como a tecnologia nos impressiona a cada momento com uma nova invenção. A GameStation Especial se supera em cada edição.

Jair de Araújo Oliveira - São Paulo - SP

5ª) Antes da GameStation Especial, você só sabia soletrar duas palavras: Game Over.

Rodrigo César Medeiros Moreira - Niterói - RJ

6ª) GameStation Especial, onde os mínimos detalhes levam à grandes vitórias.

Marvin Rodrigues Honório - Rio de Janeiro - RJ

7ª) Deus criou o mundo em seis dias, no sétimo, ele descansou lendo a GameStation Especial.

Diogo do Nascimento Silva - Pirapozinho - SP

8ª) Gamemaníaco que se preza só desgruda os olhos da telinha, para pingar colírio ou para ler GameStation Especial!

José Leonardo de Souza Júnior - São Paulo - SP

9ª) Enquanto muitas revistas gritam e berram dizendo-se a melhor, a GameStation Especial conseguiu essa façanha com o seu silêncio absoluto e mostrando ser a melhor não só com as suas palavras, mas principalmente com suas obras, e que obras.

Renan Ferreira da Silva - Belford Roxo - RJ

10ª) Só na GameStation Especial você encontra o que as outras revistas continuam procurando.

Estevam Rafael Reis Gallas - Nova Petrópolis - RS

11ª) GameStation Especial: a única revista de games com 128 bits de capacidade!

Diego Marcelo Benevenuto de Carvalho - Curitiba - PR

12ª) No mundo houve muitas evoluções e muitas gerações, mas nenhuma delas tão importante como a da geração PlayStation 2, e só uma revista pode acompanhar esta geração e esta revolução. Ela é a GameStation Especial.

Márcio dos Santos - São Paulo - SP

13ª) Meu tipo sanguíneo é GSE+ (GameStation Especial Positivo).

Ricardo Felipe Ferreira Rodrigues - São Paulo - SP

14ª) GameStation Especial você pode se atualizar ou continuar no mundo da lua.

Paulo Eduardo Lima Dutra - Fortaleza - CE

15ª) Várias produtoras criam novos games todos os meses, mais só a GameStation Especial tira todas as suas dúvidas sobre games.

Viviane Gregori - São Paulo - SP

16ª) GameStation Especial tudo o que você quer saber, sobre o que você mais gosta de fazer.

Fernanda Garcez Oliveira - São José do Rio Preto - SP

17ª) No futuro o século XXI não será lembrado apenas pelo surgimento dos poderosos consoles de 128 bits, mas também pelo nascimento da revista GameStation Especial que sempre estará a frente de seu tempo.

Wendel Souza Severo - Osório - RS



18º) Com a chegada do ano 2001 os televisores e os videogames evoluíram tanto, que só uma revista como a GameStation Especial conseguiu acompanhar a modernidade e a dinâmica do novo milênio.

Fábio Doro Nishikawa - São Paulo - SP

19º) É um privilégio possuir uma revista GameStation Especial, pois é fantástica sua facilidade em interpretar os jogos, além de suas dicas impressionantes, tem todas as páginas do detonado, sem enrolação.

Paulo Miguel Almeida Rodenas - São Paulo - SP

20º) Aê Felipão aqui, está a solução: pra ficar sabendo sobre lançamentos tenho à mão a GameStation Magazine. Para armar uma bela estratégia pego a GameStation Especial e para detonar com o tanque a GameStation Dicas. Então? Isso que é uma verdadeira seleção.

Márcio Renilso Ferreira - São Lourenço - SP

21º) Atenção! Atenção! Senhores passageiros, para arrasar e detonar com todos os seus jogos, por favor descer na próxima parada: GameStation Especial.

Alexandre Furtwaengler - São Paulo - SP

22º) GameStation Especial não é fórmula 1 mas é cheia de grandes prêmios.

Italo Prates Regottieri - Joanópolis - SP

23º) GameStation Especial o game de A a Z.

Eduardo Rebouças - São Paulo - SP

24º) Quando eu não consigo passar algum jogo eu apelo para uma revista genial, muito legal é a revista GameStation Especial.

Flansdeny Fiuza Batista - Sorocaba - SP

25º) Revista de capas bonitas existem muitas mas só a GameStation Especial te leva até o final do jogo.

Adriana Cristina Zamete - Iguaçu - SP

26º) No mundo dos jogos sempre tem que ter alguém para decifra-las por isso existe a GameStation Especial, a primeira quando se fala de jogos.

Rodrigo Martins de Oliveira - Mauá - SP

27º) Ter uma GameStation Especial é como ter asas para voar para um mundo de sonhos onde tudo acontecerá!

Ailton Santos Macedo - São Paulo - SP

28º) A evolução da imagem, seja ela real ou virtual, isto é GameStation Especial.

Leonildo Truijo Acosta - Itu - SP

29º) Nossa Terra tem GameStation Especial, onde veio revolucionar, pois os games que nela encontro, não encontro em nenhum outro lugar, suas dicas são mais quentes, seus detonados arrasadores, derrotando suas concorrentes e conquistando seus leitores.

Felipe Martinelli Doretto - Campinas - SP

30º) GameStation Especial, tão essencial na vida de um gamemaníaco, quanto o ar que respiramos.

Rogério Ferreira dos Santos - Guarujá - SP

31º) GameStation Especial: Uma viagem maravilhosa ao mundo da imaginação, da aventura e da fantasia! Uma revista que supera tanto em qualidade quanto quantidade de informações.

Anselmo Rabachini de Medeiros - São Paulo - SP

32º) GameStation Especial, o "Start" dos grandes feras dos videogame.

André Chiarizzi de Lima Barbosa - São Paulo - SP

33º) Tem coisas na vida que podem ser substituídas, menos a minha revista GameStation Especial Preferida.

Gerson Augusto da Silva Júnior - Paulista - PE

34º) GameStation Especial: Os melhores jogos detonados por profissionais.

Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

35º) O seu game pode até ser legal, mas só na GameStation ele consegue ser Especial.

Juliano Santini Gerlack - Curitiba - PR

36º) Louco é não ter uma, sábio é ter todas, GameStation Especial simplesmente de virar a cabeça.

Márcio Lopes - Barroso - MG

37º) GameStation Especial, qualidade e competência. Essencial a quem joga.

Charles Calisto de Souza - Goiânia - GO

38º) Se você quer debulhar, detonar, arrasar e extravasar com os games, não encha de calos a sua mão. GameStation Especial é a solução!

Rodrigo Jardim Pierin - Curitiba - PR

39º) Apenas uma revista? Não! Como o próprio nome já diz, a GameStation Especial vai além... Ela é o mais perfeito mapa do vasto, intrigante e fascinante universo dos games.

Hélio Mendes de Andrade - Maceió - AL

40º) Para a concorrência 100 em tudo: 100 conteúdo, 100 novidades, 100 promoção. E para a GameStation Especial é 10, 10 em reportagem, 10 em criatividade, 10 em lançamentos e 10 em detonar jogos e a concorrência.

Karine Borges Teixeira - Lagoa da Prata - MG

41º) GameStation Especial sua parada obrigatória para emoções radicais.

Fábio Henrique Tonon - Poços de Caldas - MG

42º) GameStation Especial é útil e já está mudando nossa maneira de jogar e se divertir.

Jocerli Pereira Soares - Santa Maria - RS

43º) GameStation Especial, o limite da imaginação na palma da sua mão.

Alexandre Chaves Silveira - Curitiba - Paraná

44º) GameStation Especial, a revista radical na era da globalização é a que traz a melhor informação e que faz viajar além da imaginação.

Daniel dos Santos Izidro da Silva - Rio Claro - RJ

45º) Poupe sua energia: Leia GameStation Especial.

Rodolfo Tinoco Veronese - Rio de Janeiro - RJ

46º) Se o apagão fosse virtual, com certeza estaria detonado na GameStation Especial.

Valdomiro Pereira Santos - Belford Roxo - RJ

47º) GameStation Especial, a revista lhe traz informação de um modo especial.

Conrado da Silva Dias - Sabará - MG

48º) GameStation Especial sua revista para qualquer hora, dia e local.

Ivo Guerra Marapo - João Pessoa - PB

49º) Por que os homens insistem em procurar vidas inteligentes em outros planetas se os leitores da GameStation Especial estão aqui na Terra?

Murilo Xavier Ruduvai - Brasília - DF

50º) GameStation Especial, o guia de jogos virtuais elaborados com precisão por quem mais entende de jogos neste país.

Josenildo Ferreira de Souza - São Sebastião - DF

51º) Não deixe para amanhã o game que você pode detonar hoje! GameStation Especial!

Siero Aron Demo - Três de Maio - RS

52º) Sempre as melhores jogadas. GameStation Especial. A vanguarda dos videogames.

Romualdo - Florianópolis - SC

53º) GameStation Especial: Compartilhando com você o prazer de detonar bons jogos.

Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

54º) Os grandes marcos da história sempre estiveram num pedestal, mas nunca um mereceu tanto a GameStation Especial, pelo seu estilo dinâmico e imparcial, que a transformou em mania nacional.

Adriano Bruno - Mauá - SP

55º) Está é uma Nova era! Nesse novo milênio alguma coisa resolve desafiar o sobrenatural! É a revista GameStation Especial, que está simplesmente animal!

Moisés Nascimento Almeida - Jandira - SP

56º) Eu pego outras revistas de jogos virtuais e não "intendo" mas, só com a GameStation Especial eu fico por dentro.

Joel Marcinowski - Campinas - SP

57º) Aceleração cardíaca, ataque de risos e soluços, adrenalina, sustos. O ministério da saúde Adverte: A revista GameStation Especial pode causar essas e outras emoções, usar exageradamente.

Mauricio Leme da Silva Jannuzzi - São Paulo - SP

58º) A coisa está preta com o problema do Apagão, jogar menos, ler mais é a nossa solução, GameStation Especial é a mais inteligente opção.

Diego Washington de Souza - Suzano - SP

59º) Além de ser uma revista arrasadora e de grande sucesso, a GameStation Especial, por ser original, não é aquela que não imita nenhum concorrente, mas é aquela a quem nenhum concorrente consegue imitar.

Renato Quimas Pereira Lima - Belo Horizonte - MG





60º) A GameStation Especial é como um raio: devasta as barreiras da informação na velocidade da luz!

Thiago Branquilha Schiefer - São Paulo - SP

61º) Nem tempo ruim nem tempo mal você só detona aqui com as dicas quentes da GameStation Especial.

Antônio Augusto Duarte dos Santos - Carapicuíba - SP

62º) Poderia usar muitas palavras para descrever a revista GameStation Especial, mas apenas uma é suficiente: perfeição!

Ailton José Ferreira - Poá - SP

63º) A única revista da geração PlayStation 2, que é feita por quem entende de games, recheada com o maior arsenal de informações, dicas, truques e códigos é a GameStation Especial.

Daniel Aparecido de Souza - Monte Mor - SP

64º) Prime pelo seu futuro, não basta ser páginas com palavras soltas, opte por documentos com informações essenciais, escolha GameStation Especial.

Alexsandro Barbosa Costa - Viamão - RS

65º) Vivo no mundo real, ma adoro o mundo virtual, porém para sempre detonar e nunca me dar mal, fico ligado nas atrações da revista GameStation Especial.

Eduardo Lima Pereira - Mogi das Cruzes - SP

66º) Com o Passo - a - Passo da GameStation Especial há sempre um "The End" e não um "Game Over".

Emiliano Leopoldo Oliveira - Santa Barbara do Oeste - SP

67º) Com tanta informação e diversão, a GameStation Especial vai te deixar ligado até mesmo durante o apagão.

Vinicius Prado Baptista - São Paulo - SP

68º) Alguma dúvida com o game mais difícil do momento digite esta senha: GameStation Especial. "Pronto" agora você está a frente de todos os outros Gamemaniacos.

Antônio de Lima Barros Júnior - Campinas - SP

69º) Nem tudo que reluz é ouro! Mais a GameStation Especial, é brilhante!

Evandro Barbosa - Cuiabá - MT

70º) Comunicado: com suas dicas e estratégias completas a revista GameStation Especial garante a diminuição do consumo de energia dos seus leitores que levam o menor tempo para detonar seus jogos favoritos a assim contribui com a atual situação do Brasil.

Guilherme Ricardo Bova - São Paulo - SP

71º) "Só sei que nada sei" é uma frase que saiu da boca de Sócrates grande filósofo grego porém, se ele tivesse tido a oportunidade de conhecer os segredos da GameStation Especial, jamais teria dito isso.

Danilo Américo de Oliveira - São Paulo - SP

72º) Para muitos, o mundo foi criado por uma grande explosão dos astros, mas a GameStation Especial foi criada por uma explosão de inteligência e sabedoria, tornando-se um grande universo de poder e conhecimento.

Felipe Oliveira Dias - Sabará - MG

73º) Se os games fossem implantados nas escolas para aprimorar nossa inteligência, o MEC teria que adotar a GameStation Especial como livro fundamental.

Jorge Luís Rodrigues da Silva - Viamão - RS

74º) Está com dúvidas ? Não sabe o que fazer ? Então vai às bancas e compre a melhor, a maior, a revista GameStation Especial!

Leonardo Pordeus Nogueira - Rio de Janeiro - RJ

75º) Uma onda de Ciborgues alienígenas sobrevoa a terra logo um deles pousa em frente a um humano: por favor, não domine a Terra. O alien responde com um tom irônico: Cale-se, humano só vim pegar minha edição da GameStation Especial

Marcos Antonio Caetano dos Santos - São Paulo - SP

76º) Se Você quer jogar, videogame com força total, leia a "GameStation Especial".

Otavio Sales da Silva Neto - Fortaleza - CE

77º) Não há nenhum jogo que não possa ser detonado desde que se tenha a GameStation Especial ao seu lado.

Fábio Marques Santana - São Paulo - SP

78º) Não frite seus miolos, detone seus jogos com rapidez e eficiência lendo e acompanhando GameStation Especial

Arnon Cavalcante Corado - Maceió - AL

79º) A GameStation Especial é a única revista brasileira que detona 100% os melhores jogos

Allex Oliveira - Luz - MG

80º) GameStation Especial: a revista que sabe detonar jogos.

Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

81º) GameStation Especial, a revista ideal para quem quer ser expert em videogames.

Angelo Mário Lira Luz - Curitiba - PR

82º) GameStation Especial já é mania nacional.

Luís Fernando Rur - Bragança Paulista- SP

83º) GameStation Especial nº 1, GameStation Especial nº 2... Não importa o número, todas sempre trazem e sempre trarão a melhor e a mais completa estratégia dos jogos!

Adriano Luiz Fonsaca - Curitiba - PR

84º) Não adianta insistir: apenas as próprias software-houses estão à altura de discutir com a GameStation Especial, mesmo assim, só sobre os jogos que elas mesmas produzirem...

José Leonardo de Souza Júnior - São Paulo - SP

85º) Existem cinco tipos de gamemaniaco: os curiosos, os amadores, os bons, os profissionais e os que lêem a revista GameStation Especial.

Omar César de Oliveira Gonçalves dos Santos - Rio de Janeiro - RJ

86º) Realidade num mundo virtual, só na GameStation Especial.

Vinicius Castello de Souza e Silva Machado - Rio de Janeiro - RJ

87º) O importante não é só ter um PlayStation 2 e curtir um jogo bem legal.. mais ficar sempre informado lendo a GameStation Especial.

Sandro Roberto Sena Santos - São Paulo - SP

88º) Previews e dicas com "q" de fenomenal e Avaliações dos jogos muito legal, enfim uma revista original só poderia ser a GameStation Especial.

Luciana Andréia Pires - São Paulo - SP

89º) A história Humana se passa em dois períodos. AGE e DGE (Antes da GameStation Especial e Depois dela).

Lauro Lúcio Rodrigues Sampaio - Taguatinga - DF

90º) GameStation Especial, o melhor e mais completo guia de todos os jogos.

Israel F. Valentim - Tubarão - SC

91º) GameStation Especial, um "Dual Shock" nas suas emoções.

Eugênio Augusto Silveira Leme - São Paulo- SP

92º) Mais vale única GameStation Especial nas mãos, do que todas aquelas outras revistas sem informação.

Luciano Luiz dos Santos - Francisco Beltrão - PR

93º) Com a GameStation Especial você troca o Game Over pelo The End.

Leandro de Oliveira Ribeiro - Belo Horizonte - MG

94º) A revista GameStation Especial é tão legal que eu até a salvei no meu Memory Card.

Lucas Campio Linha - Juiz de Fora - MG

95º) GameStation Especial, a inimiga número um do Game Over.

Marcelo Camargo Ribeiro - Curitiba - PR

96º) Há pessoas que lutam pela GameStation especial, e outras que tem GameStation Especial para lutar.

Fernando Mendes Baptista - Cotia - SP

97º) Para qualquer console, o melhor acessório é a GameStation Especial.

Rodrigo Alegria Arimori - Itaperuna - RJ

98º) Neste mundo globalizado, é preciso se manter informado. E onde tem muita informação legal, é na GameStation Especial.

Giancarlo Vasconcelos Taveira do Nascimento - Maricá - RJ

99º) GameStation Especial, a revista com poder de informação compatível com os consoles e jogos de última geração.

Gilmar Geraldo Paulista - Cajuru - SP

100º) Não importa o videogame, se o jogo é complicado na GameStation Especial, tá tudo detonado!

William dos Santos Pereira - São Paulo - SP

101º) Para fazer uma GameStation Especial, junte competência, imparcialidade e muitos games, bata e misture num PlayStation 2, e sirva aos gamemaniacos as porções infinitas...

Eduardo Bacarine Lobato - São Paulo - SP



PRÊMIO DE CRIATIVIDADE

Estabelecemos um prêmio de criatividade para esses participantes, que espontaneamente se propuseram a fazer um outro trabalho para acompanhar as suas frases, com o objetivo de prestigiar o concurso e a revista GameStation Especial. Por isso instituímos este prêmio, onde não entraremos no mérito de julgar a qualidade dos trabalhos e sim recebê-los como um gesto de carinho que esses leitores tem pela revista e em retribuição, estendemos a eles a premiação, onde cada um ganhará uma super camiseta GameStation Especial e uma coleção completa das revistas GameStation Especial, Dicas e Magazine. De nossa parte ficamos muito satisfeitos e esperamos que gostem da premiação.



Montagem sobre CD-ROM.
Raphael da S. Bernardo - São Paulo - SP



Miniatura de cofre de aço.
Rodrigo Beranger - Sorocaba - SP



Maquete de madeira com papel.
Livancle R. Ribeiro - Curitiba - PR



Montagem sobre CD-ROM.
Andrei Hirata - Andradina - SP



Maquete de isopor.
Samuel M. S. Júnior - Osasco - SP



Recorte e colagem em papel.
Eugenio A. Silveira Leme - São Paulo - SP



Maquete de papel cartão.
Ulisses T. Vieira - Rio de Janeiro - RJ



Montagem com miniatura de globo.
Frederico O. Zettel - Curitiba - PR



Recorte em papel.
Guilherme R. Bova - São Paulo - SP



Dobradura em papel.
Francisco V. M. G. Vieira - São Paulo - SP



Recorte e colagem em papel.
Gustavo P. de Castro - São José dos Campos - SP



Recorte e colagem em papel.
Agilson F. Neves - Rio de Janeiro - RJ



Maquete em papel cartão.
Lindionaldo F. Pereira - São Paulo - SP



Dobradura e colagem de papel.
Wester V. da C. Oliveira - Brasília - DF



Colagem e pintura em papel.
José A. Figueiredo - Campo Mourão - PR



Fanzine.
Israel F. Valenin - Tubarão - SC



Gravação em placa de celerom.
Leandro S. da Silva - Rio de Janeiro - RJ



Maquete em papel cartão.
Georgia R. Martins - Belo Horizonte - MG



Desenho e colagem em papel.
Alan F. Pedra - Congonhas - MG



Recorte e colagem em papel.
Valdemar. de Oliveira - Osasco - SP



Recorte, colagem e montagem em papel.
Jorge H. P. de Jesus - Rio de Janeiro - RJ



Recorte, dobradura e colagem em papel.
Roberto Q. Vieira - Rio de Janeiro - RJ



Recorte e colagem em papel.
Fabio S. dos Santos - Rio de Janeiro - RJ



Fita de vídeo VHS.
Vamberto A. da Silva - João Pessoa - PB



Recorte e colagem em papel.
Glauberth W. S. da Costa - Rio de Janeiro - RJ



PARTICIPANTES

Se você participou do concurso, então com certeza o seu nome estará aqui. Procure por ordem de estado, cidade e nome do participante, em ordem alfabética. Estamos homenageando a todos os participantes, elegendo para representar cada estado um jogo e um personagem dentre os principais jogos já abordados nas revistas GameStation, onde estaremos descrevendo algumas das qualidades mais importantes destes jogos e também sobre o personagem escolhido, para que cada vez mais conheçamos sobre os bons jogos e a história do videogame. Agradecemos muito a sua participação.

ACRE

Rio Branco: Odeilson Vieira de Souza

RAZIEL
Personagem

É um descendente de uma linhagem de vampiros vinda do clã do norte. Ele foi condenado por Kain, o pai dos vampiros, por ter sido o primeiro a adquirir asas em sua evolução. Raziel foi jogado no vórtice de água, onde permaneceu morto por muitos séculos. Seu corpo foi totalmente deformado, porém seu espírito ainda vive no astral. Sua sede de vingança faz com que Raziel se torne um anjo, além de ser o escolhido para usar a espada Soul Reaver contra toda a tirania de Kain.



ALAGOAS

Arapiraca: Rubens C. Almeida Silva Maceió: Alain P. L. Alcântara, Arnon C. Corado, Caio V. Martins C. Amorim, Celso F. F. Júnior, Edvaldo A. da Silva, Emerson T. G. da Costa, Hêlvio M. de Andrade, José V. da S. Júnior, Jurandir de A. S. Filho, Kenny A. S. dos Santos, Késsia M. M. de Oliveira, Valdemir F. da Silva, Victor B. de Barros Penedo: Thiago V. Santos São Miguel dos Campos: Sylvio D. A. de Vasconcelos

STEINER
Personagem

Um dos cavaleiros do castelo de Alexandria, leal e devoto à guarda principal da princesa Garnet e da rainha Brahne. No início ele não acreditou que sua rainha tramava uma guerra para conquistar outros reinos, o que ocasionou a fuga da princesa para o reino vizinho. Ao investigar, Steiner acaba entrando na aventura que irá lhe revelar uma verdade surpreendente e ele passa então a valorizar ainda mais a amizade e o respeito pelas pessoas.



AMAPÁ

Macapá: Carlos Alberto Nunes Júnior, Elielton Costa de Alencar, Lorivan Miranda da Silveira, Vanderlei Gomes de Araújo

HANA
Personagem

Quando criança, Hana foi acolhida e criada sob os cuidados de madame Chen, dona de um bordel que na verdade ocultava acontecimentos sobrenaturais, na futurista cidade de Hong Kong. Embora não soubesse, era uma questão de tempo para que o mundo dos homens e o Inferno se transformassem em um único lugar, segundo os planos do senhor do Inferno. Hana não sabia que ela e seus amigos faziam parte desta trama macabra e envolvente.



AMAZONAS

Manaus: Anselmo B. Chixaro, Claudio P. Júnior, Diego P. Lucas, Eduardo M. L. Kamezaki, Elizomar R. Mendes, Fabiano S. dos Santos, Fabiano S. dos Santos, Francisco da S. Nonato, Marcelo da S. Guimarães, Mauricio de F. Sayão, Mikhail Y. R. Gadelha, Moisés B. de S. Cavalcanti, Renato F. R. Motta, Tarcísio de A. Barbosa, Thiago F. Martins, Vilmar S. de Almeida Parintins: Heraldo R. dos Santos

SERGE
Personagem

Habitante da pequena Arni Village, Serge é na verdade o gatilho do tempo que abre um portal dimensional entre seu mundo e um mundo paralelo. Frozen Flame, antes um pedaço da entidade Lavos, que milhares de anos atrás tentou dominar o mundo, hoje está sendo usado para viajar no tempo e com isso mudar os rumos da história. Serge terá que impedir que as mudanças ocorram e assim assegurar o futuro da raça humana, derrotando os deuses dragões.



BAHIA

Alagoinhas: Jonathan F. M. Santiago Barreiras: Sérgio C. Santos Canavieiras: Leandro C. Bensamin Conceição do Jaque: Tiago M. de Cerqueira Eunápolis: Rodolfo S. Soares, Jones F. S. de Oliveira, Welliton de O. Santos Feira de Santana: Moacyr S. S. Júnior, Gustavo V. Barros Guanambi: Eveline J. Fernandes Ilhéus: Alanio F. de Freitas, Daniel P. Araújo, Eric R. Adami, Rodrigo C. dos Santos, Roney S. de A. Lima Ibicarai: Glauber G. de Lima, Thiago C. L. dos Santos Irecê: Felipe R. de Souza Itabuna: Wancleves C. de Oliveira, Wanderson L. dos Santos Juazeiro: Boniex B. da Silva, Eric C. C. de S. Lima, José R. M. dos Santos Luiz Eduardo Magalhães: Eder L. Maggione Mucuri: Alexandre L. Tsuchida Muritiba: Etevaldo C. da Silva Nova Canaã: Edpo M. da S. Moura Paulo Afonso: Ângelo M. F. Costa, Cícero W. T. Lima, Rodrigo F. da Silva, Uellington T. Lima Porto Seguro: Fagner B. Pereira, Lucinaldo M. de Andrade, Uellington T. Lima, Wesley G. Ribeiro São Félix do Coribe: Luiz C. de S. Santos Salvador: Adauto dos S. Souza, Adilton de B. Bonfim, Alex V. Pacheco, Danilo S. de Deus, Diego V. Badaró, Djacir P. da Silva, Edivaldo da S. Almeida, Eliseu de J. Silva, Emanuel L. S. Pinheiro, Emerson Azevedo, George de J. Silva, Hermano S. M. Oliveira, Jocimar C. de Oliveira, José A. de O. Neto, Leonardo O. Figueiredo, Liordino dos S. R. Neto, Luciano U. de Souza, Matheus C. C. da Fonseca, Rafael de C. S. Saraiva, Silvia S. Leahy, Thiago S. Torres, Wilson O. Sestelo Valença: Danilo G. Fernandes, Jailnei C. da Silva, Thales R. S. Borges Vitória da Conquista: Mário R. Lima Tpiáú: Ginaldo R. da França

MARIA
Personagem

Abençoada na infância com os poderes dos cinco animais sagrados, Maria pode controlar muitos elementos da natureza com o seu pensamento. Richter Belmont, seu parente próximo, foi quem derrotou o conde Drácula, porém nunca voltou. Alguns anos depois, Maria decide procurá-lo e o encontra, dominado por um ser poderoso. Ela também encontrará Alucard, o filho de Drácula, que pretende vingar a morte de sua mãe. E assim continua este envolvente enredo.



CEARÁ

Amontada: Raimundo M. N. Neto Beberibe: Cláudio B. Ribeiro Caicaia: José A. T. Neto, Luiz A. C. Moreno Crato: Ed C. J. de Souza, Otacilio B. Filho, Vivian D. Teles Cruz: Andrea R. V. Silva, Francisco di A. Mota, José A. Silva Fortaleza: Adriano H. C. Neri, Airton S. dos S. Tertius, Augusto C. M. de Almeida, Bruno P. Meirelles, Carlos A. Moreira de Oliveira, Cristiano D' Paula, Daniel do N. Barroso, Davi Q. Machado, Dutrech E. H. Filho, Ednar L. de P. Pessoa, Emmerson P. Xavier, Fabricio A. Schead, Francisco C. B. da Silva, Henrique A. P. de Melo, João B. L. Ferreira, José A. A. P. Filho, José A. T. Neto, José E. C. de Sousa, José G. F. Borges, Márcio A. A. Sousa, Otavio S. da S. Neto, Paulo E. L. Dutra, Pedro G. de S. Rocha, Rafael F. Pinheiro, Thiago T. de Albuquerque, Verônica M. S. Tavares, Victor C. M. Girão Iguatu: Makelli A. Juca Itapiaca: Antônio G. da S. Freires Itaracema: Linjardeson A. B. Sousa Jaguaribe: Bruno Barbosa Juazeiro do Norte: Cicero G. de O. Júnior, Cicero P. de A. Gomes, Marcos H. G. Barbosa Limoeiro do Norte: José E. P. Bessa Maracanaú: Cibele S. do Nascimento Maranguape: Francisco A. N. de Abreu, Francisco W. Cavalcante Paracuru: Dennis B. G. Arrais Quixadá: Danilo C. C. Junior Nova Russas: Francisco A. B. Sousa, Weynner L. Rodrigues

DOMINIQUE
Personagem

É uma jovem misteriosa que se envolve na trama com uma poderosa organização. Ela é sequestrada e a partir deste acontecimento, uma série de eventos passam a ocorrer quando Sion, o jovem que se apaixonou por ela, decide enfrentar a organização e resgatá-la. Em seguida é revelado então que Dominique faz parte de uma experiência para um projeto espacial. Ela guarda também um grande segredo, o qual poderá se tornar uma arma mortal em mãos erradas.



DISTRITO FEDERAL

Brasília: Almir C. A. Silva, Anderson B. da Silva, Anderson de A. Rocha, Benjamim T. de L. Júnior, Bernardo P. Loureiro, Damon F. da Silva, Daniel S. Schiffer, Dannilo de O. Santos, Deni P. dos Santos, Diego M. Lopes, Elthon L. de Aquino, Felipe G. B. Barros, Felipe C. Bespo, Fernando M. de S. Sousa, Guilherme A. Campos, Gustavo A. de Vasconcellos, Hudson F. R. Reis, Hudson H. dos S. Cergilio, Jaime C. Dourado, Jailson de S. Costa, Jonny R. B. Rocha, Jorge H. Maia, José A. R. G. Filho, Kleniston S. Dourado, Lauro L. R. Sampaio, Lenir J. da Silva, Léo Teixeira, Lindomar P. de Sousa, Lucas P. Caixeta, Luiz F. C. Medina, Marcos F. da Silva, Marcos V. C. Neves, Murilo X. Ruduvai, Pedro J. Gadelha, Rodrigo C. Azevedo, Rômulo L. de Araújo, Thiago L. da Costa Brazilândia: Mauro R. Nogueira, Paulo R. Nogueira Ceilândia: Diogo S. Lemos, Jefferson R. de Souza, Joelton de O. Elizário, Maxwell dos S. Reis, Joelton de O. Elizário Samambaia: Bruno A. dos Santos São Sebastião: Josenildo F. de Souza Sobradinho: Arudá N. Marques, Cleiton N. da Silva, Flávio S. Franco Taguatinga: Adão P. Júnior, Benjamim T. de L. Júnior, Dannilo de O. Santos, Lauro L. R. Sampaio, José R. E.C. Lima, Fábio P. Santos, Thiago M. Esteves, Wesly S. Rabelo

FREYA
Personagem

É uma guerreira com grandes habilidades, que deixou seu reino para procurar seu namorado, o qual acreditava que estivesse morto, pois já haviam-se passado cinco anos sem notícias. Em sua viagem, Freya suspeita de uma guerra declarada pelo reino de Alexandria e por coincidência encontra-se com o velho amigo Zidane, e com ele então passa a investigar o que de fato está para acontecer.



ESPÍRITO SANTO

BREATH OF FIRE IV - o RPG da Capcom teve uma evolução no PlayStation, ganhando destaque por seu visual suave e incrivelmente detalhado, uma jogabilidade inovadora para o gênero e muitos elementos encontrados apenas nesta série. Sem dúvida é um dos melhores RPGs que integram a diversão com uma compreensão rápida e interessante de seu vasto e envolvente enredo.

Ana Cruz: Raphael S. de C. Oliveira **Barra de São Francisco**: Andre P. Nunes **Guarapira**: Hélio da C. N. Júnior **Linhães**: Carlos E. da S. Rodrigues **Serra**: Waldemar de S. Monteiro, Eduardo S. Santos, Carlos A. S. dos Anjos, Alessandro C. da Silva, Luiz A. de Mendonça **Viana**: Rodrigo S. dos Santos **Vila Velha**: Agenor L. A. Brasil, Leonardo S. da Trindade **Cariacica**: Adrian A. Avelar, Felipe A. Galvão, Gilberto H. Viana, Paulo H. Belfi, Thiago E. Carletto, Thiago F. Oliveira **Vitória**: Daniel L. Cosmo, Darly de S. Júnior, Edson M. C. Petri, Gustavo P. Tavares, Juliano S. Gomes, Julimar P. Cosmo, Luiz H. B. da Silva, Mark de S. Costa, Rodolfo N. Leopoldino

RYU
Personagem

Toda vez que o mundo é ameaçado pelo mal, a encarnação do descendente do Light Dragon Clan volta com a missão de encontrar a princesa Nina. Na verdade, Ryu é uma parte do deus Yoraie Dragon, evocado para liderar uma grande guerra entre os continentes Oriental e Ocidental. Para impedir que a destruição dos seres vivos ocorra, ela tem que encontrar a outra parte de seu ser e tomar uma importante decisão: tornar-se um mero mortal ou destruir todas as formas de vida do planeta.



GOIÁS

FINAL FANTASY IX - a parte musical tem uma grande importância no jogo, pois tem uma trilha sonora com músicas bem variadas que caracterizam bem o clima das cenas de ação. Este é o segundo jogo da série em que a música de encerramento é cantada, algo que a Squaresoft vem adotando ultimamente nos jogos da série.

Aparecida de Goiânia: Artur G. V. Magalhães, Bruno D. Cândia, Emanuel R. de Souza, Leonardo G. da Silva **Bom Jesus**: Diogo H. B. Crispim **Catalão**: Gilberto E. F. Filho, Leonardo G. Silva **Itumbiara**: Ednando B. Vieira **Luziânia**: Rafael M. Roriz **Planaltina**: Rogério S. Moura **Trindade**: Luiz F. S. Borges **Valparaíso**: Cláudio V. A. Pereira, Israel C. e Silva, Luiz C. A. Moz, Pedro H. M. de Oliveira **Goiânia**: Adriano C. L. Rodrigues, Bruno D. Cândia, Carlos S. de Almeida, Carlos V. da Silva, Charles C. Souza, Cristiano B. F. de C. Fonseca, Fernando M. de A. Júnior, Frederico V. Nunes, Gilberto E. F. Filho, Gregory de M. Cavalcante, Hugo L. Fernandes, Jefferson N. de Oliveira, João G. S. Neto, Lyanna C. Carvalho, Nélio A. de Oliveira, Paulo E. Ungaratti, Pedro dos S. Soares, Pedro H. dos S. Rodrigues, Ricardo L. Rodriguês, Romulo B. Pacheco, Siverson de C. Gorski, Túlio H. P. Cutrim, Victor A. A. Pascoal, Victor B. de Freitas, Wanderson R. Damasceno, Wesley de S. Campos **Ocidental**: Diego da C. Fonseca

ZIDANE
Personagem

É um ladrão que integra o bando de Tantalus. O bando se utiliza do artifício de uma companhia teatral para invadir a cidade de Alexandria e seqüestrar a princesa Garnet. Apesar de Zidane ter a fama de ladrão, ele é uma boa pessoa e por natureza ajuda as pessoas. Ele desconhece seu passado e sua origem, mas encontrará estas respostas ao tentar ajudar a princesa Garnet em sua aventura, para saber por que a rainha Brahne planeja atacar outros reinos.



MARANHÃO

BREATH OF FIRE III - o RPG da Capcom chegou nos 32 bits oferecendo muita diversão por ser um jogo de fácil compreensão e de enredo divertido. A jogabilidade é boa, com muitos desafios e uma trilha sonora bem interessante. Seu enredo combina personagens bem interessantes em um mundo fantástico.

São Luiz: Francisco de Araújo Júnior, Jorge Domingos dos Santos Pinto, Luís Fernando Moreira de Souza, Luis Junior Pereira Marques

GARLAND
Personagem

Apesar de seu temperamento ser muito instável, Garland acredita muito na justiça e gosta de ajudar os mais fracos. Seu povo é conhecido por ter participado de uma antiga guerra entre os deuses dragões. Durante seus confrontos, ele conhece um jovem chamado Ryu, que descende diretamente do Light Dragon Clan. Garland, sem saber, acabou caçando um filhote de dragão e descobriu então a existência da entidade Mirya, que intensiona a guerra dos dragões com o objetivo de destruir o mundo.



MATO GROSSO

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto da importância deste jogo dentro do universo do videogame, e mais particularmente no gênero RPG, este estilo não era habitual mas hoje tem uma grande quantidade de adeptos em muitos países. Sem dúvida, um jogo que consegue entreter seus jogadores durante dias, pois oferece muitas aventuras paralelas a serem conduzidas.

Alta Floresta: Evandro M. Granemann **Alto Graças**: Fabiney M. de Moraes **Cuiabá**: Alessander A. Correa, Evandro Barbosa, Fernando A. C. da Costa, Henrique V. de Melo, Rodrigo S. Dias **Jaciara**: Gilliard S. Paixão **Nova Mutum**: Simão R. da Silva **Rondonópolis**: Alvacir G. de Oliveira, André L. dos Santos, Everton Teline, Marcelo A. dos Santos, Roniclei S. de Carvalho **Sinop**: Jadglan S. Lopes, Mogly A. Costa **Várzea Grande**: Alcir Spanholi, Gleison B. Assunção, Moacyr T. Júnior

EIKO
Personagem

É a última das summoners a habitar a lendária aldeia de Madain Sari. Ela ficou órfã ainda pequena com o ataque de um suposto deus que enviou uma mensagem do céu na forma de destruição. Ainda jovem, Eiko se aventura com seus amigos moogles em busca de alimento, aproveitando-se de seu tamanho para roubar. Seus dias de solidão desaparecem quando ela encontra Zidane, por quem então se apaixona.



MATO GROSSO DO SUL

FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND - a série Fatal Fury foi criada pela SNK e inicialmente desenvolvida para o Arcade, sendo depois adaptada para o PlayStation, o qual trouxe muitos dos elementos clássicos da série que tornaram o jogo um grande sucesso entre os jogadores do gênero luta. O destaque do jogo são seus golpes especiais e combos marcantes.

Aquidauana: Laudemir Antônio C. **Chapadão do Sul**: Juliano Valentim **Jardim**: Alanciklélyton A. O. da Silva **Três Lagoas**: Rodrigo C. de Abrel, Marcelo M. da Silva, Wellington C. da Silva, César Martins **Campo Grande**: Adriana J. Genório, Alexandre Rodrigues, Anderson R. S. da Silva, Aristeu de F. Gonzaga, Cássio A. Raspini, Diego H. R. Nabuco, Diogo P. Vieira, Geovani V. Ambrosio, Helena C. da S. Ulbrecht, Moacir R. F. Júnior, Robson L. Pinto

TERRY
Personagem

Quando criança, o garoto Terry vê seu pai ser assassinado, revoltado jura vingança. Participando de muitas brigas de rua, ele desenvolveu seu próprio estilo de luta que combina seu poder sobrenatural aliado a esta luta, tornando-se então um poderoso oponente para qualquer um que o desafie. Mas Terry, por diversão, gosta de jogos eletrônicos e de ser desafiado por lutadores que buscam fama.



MINAS GERAIS

THE BOUNCER - sobre o aspecto da qualidade do jogo, os produtores usaram personagens muito marcantes e com muitos detalhes visuais, ou seja, algo pouco comum em jogos de luta. Além de muita ação, força sobrenatural e magias são encontradas no jogo, o que garante parte da diversão nos muitos combates a se enfrentar.

Alfenas: Douglas M. Alexandre, Hermes M. da Silva **Araguari**: Carlos A. B. Coelho **Araxá**: Marcos A. da S. Júnior **Arcos**: Roberta O. C. Andrade **Areão**: Rodrigo R. de Sousa **Barbacena**: Wagner de A. Júnior, Eliardo A. de S. Castro **Barroso**: Marcio Lopes **Belo Horizonte**: Alessandro César Costa, Alexandre de F. da Silva, Anthony A. de S. Ribeiro, Bruno B. Boaventura, Bruno M. Santos, Daniel D. C. de Avelar, Diego L. B. Quintelo, Diogo F. dos S. Hot, Edson A. dos Santos, Eliezer A. da Silva, Erondi R. Cordeiro, Estevan da S. Billieri, Fabiano J. S. de Oliveira, Fabio F. R. Faustino, Felipe D. C. de Avelar, Francisco R. F. Antônio, Gleison da S. Ferreira, Gustavo L. Macedo Ferreira, Hugo N. R. de A. de Souza, Jaime A. da Costa, Jesus L. Campos, João P. F. da Silva, Leandro de O. Ribeiro, Lecimar S. Silva, Leonardo G. Nocchi, Luiz C. G. Gomes, Luiz C. da Silva, Luiz H. de Lisboa, Marcelo G. Dias, Marcelo M. S. Teixeira, Marco A. F. Muniz, Marcos A. de Almeida, Mateus A. Severiano, Matheus F. S. da Silva, Olindo L. dos Santos, Patrícia F. M. Ferreira, Pedro A. A. Castro, Priscila B. C. S. do Carmo, Reginaldo P. do Carmo, Renato Q. P. Lima, Ricardo A. da Cruz, Ricardo N. de Almeida, Ricardo W. Paulino, Samuel M. B. de Oliveira, Saulo A. R. Silva, Sebastião Tomaz, Sergio S. do Carmo, Tiago C. Eiras, Wendell A. Horta **Betim**: Sandro M. Américo, Reinaldo S. Lima, Bruno G. Roppoli, Luccas E. Marinho **Boa Esperança**: Cremilson E. Silva, João M. E. Silva **Brumadinho**: João F. de Assis **Bueno Brandão**: Rulian M. Putini **Buritiz**: Welerson N. de Souza **Caeté**: Adilson J. dos Santos **Cambuá**: André L. G. Pereira, David dos S. Guimarães, Helder de J. Gonçalves **Campo Belo**: Tiago F. Campos **Campo Gerais**: Leonardo R. Luttemaback **Caratinga**: Dênes S. Souza **Careaguá**: José A. Ribeiro **Caxambu**: Eduardo S. Ferreira **Conceição dos Ouros**: Geraldo R. de Oliveira **Congonhas**: Alan F. Pedra **Conselheiro Lafaiete**: Renan D. de O. Cruz, Henrique A. S. Guimarães, Pablo N. de O. Suarez, Daybert R. L. Dias, Paulo N. de O. Soares **Contagem**: Altherth E. S. Barcelos, Diego J. do Nascimento, Hilton C. da Fonseca, Onário de F. Braga, Robson W. Martins, Rogério S. da Rosa, Thiago W. da Vitória, Walisson G. Menezes **Curvelo**: Ricardo A. Magalhães **Diamantina**: Alexandre da S. Soares **Divinópolis**: Bruno F. de P. Dutra, Elton J. de Oliveira, Francis S. Couto, Frederico A. de Almeida, Gustavo A. da S. Miranda, Sidney C. Pereira **Dores do Indaiá**: Frank W. A. Silva **Elói Mendes**: Maria C. F. Bueno, Adriano F. Bueno **Esmeraldas**: Marcos A. de Oliveira **Guaxupe**: Victor H. F. Ramos **Ibirité**: Cleber S. de Carvalho **Inconfidentes**: Fábio T. Mendonça **Ipatinga**: André B. M. Gomes, Elias B. Gomes, Lúcia M. S. Oliveira, Rafael B. M. Gomes **Itabira**: Alexandre B. de Souza **Itajubá**: Luiz C. Ribeiro, Adriano de S. Crispim, André C. Shirane **Itapeva**: Matheus R. Vicente **Ituiutaba**: Caio P. de Oliveira, Matheus B. da Silva **Januário**: Luis P. T. do Nascimento **Jardim Guanabara**: Juliano A. Pereira **Juiz de Fora**: Bernardo C. de Andrade, Diego I. Costa, Diogo M. A. Moraes, Edie A. O. Duarte, Filipe P. Ferreira, Igor M. B. de Oliveira, Lucas C. Pinha, Matheus B. da Silva, Natan de M. Ribeiro, Ramon L. B. Fernandes, Romney A. Santos, Thiago M. dos Reis, Ygor M. B. Oliveira **Lagoa da Prata**: Ademir do C. Coutinho, Hemerling A. Silva, Karine B. Teixeira **Lavras**: Alexander Torres, Anderson Siervuli Basílio, Wilder D. Santiago **Luz**: Alex Oliveira **M. Paulo**: Peterson R. de Oliveira **Manhuaçu**: André B. Rodrigues **Maria da Fé**: Jairo de S. Corrêa **Monte Carmelo**: Luiz F. Coutinho **Montes**: Diogo P. Veloso **Montes Claros**: Diogo P. Veloso, Feliciano P. dos S. Júnior **Ouro Fino**: Gabriel de A. Andrade **Ouro Preto**: Aldo C. A. D'Angelo, Igor F. C. Rujei **Paraisópolis**: Thiago G. Brasil **Passa Quatro**: Rômulo S. Soares **Poços de Caldas**: Danielle C. Ferreira, Daniel N. Albino, Phillippe E. Nery, Eloi N. Viana, Luis A. Marica, Fábio H. Tonon **Pará de Minas**: Michael M. dos Reis **Pouso Alegre**: Juscélio R. Bernardes, Cassiano Á. Pereira, Juscélio R. Bernardes, Juliano A. Pereira **Resende Costa**: Leandro F. de Resende **Sabará**: Conrado da S. Dias, Felipe O. Dias, Gilberto L. da Fonseca, Gustavo J. de Medeiros, Juarez de F. F. Júnior, Lucas P. D. R. Martins, Marcos R. F. Júnior, Windover C. Gonçalves **Santa Barbara**: Manolo A. C. de Carvalho **Santa Barbara do Monte Verde**: Vinicius F. da Silva **Santa Luzia**: Pedro H. A. Perdigos, Rogério G. dos Santos, Wesley de A. Silva **Santa Rita do Sapucaí**: Márlon N. da O. Gomes **Santo Antônio do Monte**: Marcelo E. dos Santos **São Benedito**: Wesley de A. Silva **São dos Romédios**: Michael D. e Silva **São Gonçalo**: Lucas de Freitas, Fabio de M. L. da Silva **São Gonçalo do Sapucaí**: José A. de A. Júnior, Lucas de Freitas **São João Nepomuceno**: Jonatan B. da Silveira, Denis A. da S. Leite **São José da Lapa**: Diego L. B. Quintela, Patrick Gonçalves, Ruslan J. de Andrade **Três Corações**: Douglas L. Campos, José A. da S. Júnior **Três Pontas**: Adriano J. dos Santos **Uberaba**: Neilon R. B. Silva **Uberlândia**: Eneir K. V. Júnior, Everton R. Pereira, Ibrahim L. L. Becker, Joaquim de O. Neto, Marcos A. Vaz, Soniete A. C. de Oliveira, Thiago F. de Moraes, Wesley G. Silva **Varginha**: Aldo L. R. Bernades, Daniel J. de F. Pedrosa, Newton W. de Oliveira, Sandro O. Estevam, Wagner R. de Oliveira **Vespasiano**: Lúcio Peixoto, Ruslan J. de Andrade **Virginópolis**: Paulo R. de Figueiredo

KALDEA
Personagem

Mesmo tendo uma expressão triste, sua beleza física a faz parecer uma pessoa enigmática. Apesar de jovem, ela tem muitas razões para continuar na corporação Mikado, pois é a única que consegue entender o seu chefe Dauragon. Kaldea também guarda um segredo que pode comprometer o destino de todos, inclusive fatos secretos que envolvem toda a corporação.



PARÁ

TEKKEN TAG TOURNAMENT - considerado um dos melhores jogos de luta 3D por sua variedade de golpes e possibilidades de combos, este jogo deixou sua marca na história do PS2. Apenas uma parte do poder do console foi usada, ainda assim a qualidade do jogo é inárvil em vários aspectos, oferece muitos personagens secretos e segredos que tornam o jogo muito interessante.

Abaetetuba: José J. F. Cardoso **Anamideua**: João C. dos S. Melo, Leandro M. Lalôr, Denilson S. de Oliveira, John de B. Arruda **Parauapebas**: José A. da S. Viana **Tucuruí**: Maria Z. P. Rodrigues **Xinguara**: Fabio P. de Melo **Belém**: André L. de A. Ribeiro, Cleyton R. da C. Modesto, Fábio S. Rodrigues, Francisco J. C. do Nascimento, Gisleno A. C. da Cruz, José F. de S. do Carmo, Paulo T. M. Bezerra, Rennan W. Mesquita, Yury P. Paiva

YOSHIMITSU
Personagem

É conhecido como o guerreiro do bem. Ninguém sabe ao certo se ele é uma máquina ou um ciborgue, pois ele sempre revela novas surpresas a cada torneio e suas habilidades com a espada são mortais. Seus ideais são ganhar dinheiro para ajudar os necessitados, além de lutar para dismantelar qualquer ameaça oferecida pela corporação Mishima, que é a patrocinadora dos torneios.



PARAIBA

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto da jogabilidade, neste jogo a Squaresoft conseguiu inovar ainda mais em relação ao jogo anterior. Pois aqui o minigame possibilitou ao jogador muito mais diversão com o jogo Tetra Master, um minigame de cartas muito divertido e que requer muita inteligência.

Cabedelo: Aricles S. de Melo **Campina Grande:** Jaime V. Luiz, Teciano L. Cavalcanti **Guarabira:** Wellington P. dos Anjos, Eduardo L. de Pontes **Jaboatão:** Luiz G. R. de Pontes **João Pessoa:** Adriano M. da Silva, Carlos A. dos S. Costa, Daivid L. S. de Moura, Edmilson S. de Lima, Engels F. P. de Souza, Ivo G. Maropo, Vamberto A. da Silva, Wagner G. Barrêto **Limoeiro:** Nonato R. F. Q. Júnior **Mamanguape:** André A. Batista, José R. A. Batista **Olinda:** Daniel D. P. de Vas, Daniel P. Marinho

VIVI Personagem

Buscando o sentido da vida, Vivi é um Black Mage de bom coração e que valoriza muito a amizade entre os seres. Ao entrar no castelo de Alexandria para assistir a uma peça teatral, o destino fez com que Vivi iniciasse uma aventura de auto conhecimento, buscando desenvolver confiança em si mesmo. Embora descubra que existem outros Black Mages no mundo, e que eles são criados para serem armas de combate, Vivi tentará impedir que algo terrível aconteça a seus amigos.



PARANÁ

PARASITE EVE II - mantendo o conceito de RPG, este segundo jogo mudou totalmente o seu conceito seu visual em relação ao primeiro, ganhou gráficos melhores com fantásticas cenas em CG e um enredo bem mais profundo. A trama é interessante, mostrando o homem tentando criar uma raça definitiva que prevalecerá sobre a Terra.

Antonina: Bruno V. Pinheiros **Apucarana:** Marcel O. de Souza **Araucária:** Josué Adriano Z., Sidnei L. H. Falat **Bela Vista do Paraíso:** Sandro A. Martini **Cambé:** Eric T. N. Nascimento **Campo Largo:** Paulo S. F. Antunes **Campo Mourão:** Fábio Noganolli, José A. Figueiredo **Cascavel:** Jorge H. B. Gomez, Vander Tonini **Castro:** Elton da Silva **Céu Azul:** Eder O. dos Santos **Cianorte:** Denis M. Dias, Paulo R. Hilário **Colombo:** Fabio C. Nicoli, Ionel V. Santos **Curitiba:** Adalberto Biscorovaine, Adriano R. Pinto, Adriano do R. Slompo, Adriano L. Fonsaca, Alexandre C. Silveira, Alexandre M. S. Bertolini, Anderson A. dos Santos, André L. dos Santos, Angelo M. L. Luz, Artur V. C. Duquesne, Augusto C. Salmon, Bruno N. T. Koga, Bruno Z. Korvisky, Cezar A. Lesko, Claudinei O. F. de Souza, Diego M. B. de Carvalho, Edmilson Torres, Elton T. Sato, Emerson F. Nery, Everaldo Castagnara, Fábio C. Simonelli, Fábio Q. Coelho, Frederico O. Zettel, Galeno R. Domingues, Glaucio O. Almeida, Janaina de Souza, Jean C. Rechetenk, Jean C. M. Ross, Jéssica A. Paes, Joel da S. Pinto, Juliano S. Gerlack, Leandro J. Ramos, Leonardi W. Santana, Luiz C. R. Gonçalves, Luiz H. Schoffer, Marcelo C. Ribeiro, Marcelo C. de J. dos Santos, Marcelo Z. Sbrissia, Marcos J. de O. Eltermann, Marcos R. Brambilla, Marlon B. Cettina, Mateus G. da Silva, Paulo R. Zanoni, Reginaldo Kertelt, Ricardo R. Rodrigues, Ricardo S. Tomasi, Rildo V. de Mello, Rodrigo J. Pierin, Rodrigo N. Pscheidt, Sandro C. do Nascimento, Wagner L. Boritza, William M. Adam **Foz do Iguaçu:** Fabio Rogério F. **Francisco:** Luciano L. dos Santos **Jard Band:** Atila B. Ribas **Londrina:** Alberto C. Vieira, Ary S. Filho, Carlos H. C. Júnior, Clodomir S. C. de Carvalho, Ivair Rodrigues, Rildo R. Rabelo, Viviane Fujita **Mandaguari:** Willian dos S. Horácio **Maringá:** Adriano M. Bento, André R. T. Pelacani, Bruno H. Martin, Daniel R. M. Júnior, Elton J. Nunes, Fernando A. Torejani, Fernando D. Bergantini, Lélío Cedaro, Lucas D. G. Villalobos, Maria E. E. Martin, Milton C. dos Santos **Nova Esperança:** Ricardo P. do Nascimento **Nova Londrina:** Claudinei R. de Souza, Ricardo de S. Bortolo **Paranaguá:** Ademir R. Júnior, Carlos A. Z. Neto, Marcio F. Dias **Paranavaí:** Lucas T. S. Alves, Lucas T. S. Cilseer **Pinhas:** Jean C. M. Rossi, Willian L. Chang **Pitanga:** José A. Santos **Ponta Grossa:** Adriano Ferreira, Bruno Fanchin, Mauricio R. G. Zagatto, Ney A. Quintiliano **Rolândia:** Ludierre Moreira **Santo Antônio da Platina:** Diego G. Pinheiro **Santo Antônio do Sudoeste:** Antonio R. Guimarães, Atila B. Ribas **São José dos Pinhais:** Jonathan M. Ferreira **Telemar Borba:** Atila B. Ribas, Dirley M. Assis **Umuarama:** Alessandro M. de Souza, Jones Lopes, Juliano H. Kraus **Uraí:** Rodrigo Nagata

AYA Personagem

Trabalhando para o FBI em sua unidade M.I.S.T. (Mitochondrion Investigation and Suppression Team), Aya é encarregada de investigar casos relacionados com criaturas neo-mitochondrion. Na infância, Aya foi vítima de uma experiência que fez com que suas células fossem energizadas de maneira diferente por suas mitocôndrias, o que lhe permitiu manipular as células de outros seres. Aya procura entender o porque sempre sonha com sua irmã Maya, que morreu em um acidente de carro.



PERNAMBUCO

BREATH OF FIRE IV - a Capcom investiu muita qualidade no visual deste jogo, especialmente em sua animação. Pois este é um dos poucos jogos 2D que mostram movimentação suave e inatamente natural. Além disso, os personagens ainda podem aprender os ataques de seus inimigos, também novos movimentos e até mesmo criar combinação de magias poderosas.

Camaragibe: Rivaldo G. de Lima **Caruaru:** André J. Alves, Felipe Coelho C., Janailbe A. Cordeiro, Thedy H. G. Zeferino **Jaboatão:** Israel C. da Silva, Janaina M. C. de Santana, Leonildo S. de S. Dias, Luiz G. R. de Pontes, Paulo J. da Silva, Richardson D. da S. Paz **Garanhuns:** Egidio F. dos Passos, Giovane F. da Silva **Guarabira:** Wellington P. dos Anjos **Lagedo:** Adriano J. Gomes **Limoeiro:** Nonato R. F. Q. Júnior **Macaparna:** José V. C. A. de Lira **Olinda:** Daniel D. P. de Vas, Daniel P. Marinho, Sávio B. de Melo **Petrolina:** Tássio M. C. de Carvalho **Paulista:** Adones da S. L. Cunha, A. da S. Cunha, André L. V. da Silva, Gerson A. da S. Júnior, Killderes K. de M. Lima, Manuel S. S. Júnior, Marcos A. A. Fragoso **Recife:** Arthur B. de D. Guedes, Edivadno de S. Vasconcelos, Felipe C. de Oliveira, Fernando A. D. Silva, Otávio A. M. de Lima, Victor H. dos S. Medeiros, Vlademir A. N. dos Santos **Santa Cruz do Capibaribe:** Arquebio dos S. Nascimento **São Lourenço:** Gilberto C. da Silva **Serra Talhada:** Flávio J. P. Mandú, Romero S. de Lima **Surubim:** José da S. Ferreira, José R. da S. Pereira

SCIAS Personagem

Durante a guerra entre os continentes Oriental e Ocidental, Scias trabalhou como mercenário para ambos os lados. Com uma trégua da guerra, ele deixou de ser mercenário e acredita que tudo na vida tenha um preço. Quando então ele conhece Ryu e Nina, descobre que a amizade pode ser uma forma de liberdade para sua mente atormentada, encontrando assim uma nova motivação para o combate empregando sua técnica de espada mortal.



PIAUI

STREET FIGHTER ALPHA 3 - um dos mais divertidos jogos de luta lançado pela Capcom para o PlayStation, entre outros consoles, a série Alpha mostra a adolescência de Ryu e Ken participando de torneios de luta. Sem dúvida um dos melhores de todos os tempos que os jogadores poderão curtir por muito tempo, pois tem muitos personagens e diversos segredos.

Teresina: Antonio V. B. Marques, Felipe M. Nogueira, João N. P. N. Braz, Luis A. S. de Araujo, Marcelo P. Santiago, Pedro D. G. da Silva, Pedro da S. P. Neto, Stevão A. de Andrade, Tatyana de S. Castro, Trizon K. P. Rêgo

AKUMA Personagem

É um ex-aluno do mestre Gen, o qual desobedeceu a ordem de nunca usar a técnica secreta Raging Demon. Ele então desapareceu durante anos e sua aparição causou mortes em sua cidade. Akuma busca o combate perfeito, mas deverá matar seu antigo mestre e derrotar seu meio irmão, o único que sabe uma técnica secreta tão poderosa quanto a sua. Ryu se tornou um grande rival de Akuma e ao descobrir seu segredo, transformou este em uma técnica de luta.



RIO DE JANEIRO

Cidades de A a R

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto dos personagens que compõe o enredo, pode-se dizer que é uma quantidade relativamente bem diversificada onde cada um tem um perfil bem definido e diferenciado, que torna o jogo muito interessante. Pois os jogadores acabam se apegando a estes personagens que são muito cativantes e misteriosos.

Angra s Reis: Alexandre W. dos Santos **Araguaí:** Alenal C. S. de Souza **Araruama:** Gabriel M. Rodrigues **Arraial do Cabo:** Vinicius M. Felizardo **Bangu:** Bruno de S. Messias **Barra do Pirai:** Deivid P. Soares, Diego A. D. D'Andréa, Thiago P. A. Duarte, Thiago P. Ramos **Belford Roxo:** Agnaldo de G. Chaves, André L. da S. Fonseca, Eder R. Lima, Fabio C. N. Dutra, Felipe F. Pereira, Lucas F. Torres, Michel C. Santiago, Renan F. da Silva, Ronaldo R. Adriano, Sérgio Robelo, Valdomiro P. Santos **Barra do Pirai:** Deivid P. Soares, Natanael Domingos, Thiago P. Ramos, Thiago P. A. Duarte **Bom Jesus:** Alenilson G. Machado **Cabo Frio:** Sandro L. dos Santos **Campo Grande:** Eduardo S. Borgês **Campos:** Húder A. Sampaio, Rafael P. R. da Cruz, Fernando A. da Silva **Campos dos Boitacazes:** Ademir V. de Andrade, Diego da S. L. Vitipó, Fernando A. da Silva, Pedro de F. S. V. Silva **Conceição de Macabu:** Cristian G. Barroco **Duque de Caxias:** Alexandre V. de Andrade, Bianca M. da S. Brito, Danillo F. F. Vieira, Emanuel de L. Bastos, Engelbert C. Ferreira, Fábio C. N. Sutra, Gutemberg da S. Sousa, Rubens Lorena, Wilson C. dos S. Júnior **Engenheiro Pedreira:** Sergio V. da Silva **Iguaba Grande:** Vinicius de O. Assis **Itaboraí:** George E. B. dos Santos **Itaguaí:** Rovane de S. Pereira **Itaperuna:** Ary B. M. Filho, Ferdinando P. da S. Almeida, Herci de M. F. Inácio, Romulo da S. Viana, Rodrigo A. Arimori **Jacarepaguá:** João B. Gomes **Maricá:** Giancarlo V. T. do Nascimento, Mauricio de M. Machado **Mendes:** Ubiratan de A. Bray **Mesquita:** Adriano X. Martins, Wilton J. Januario **Nilópolis:** Leandro R. Gonçalves, Vanderson Q. dos Santos **Niterói:** Ademir O. de Mattos, Antonio C. S. Pacheco, Anderson Cardoso, André L. A. Bastos, Augusto C. Fernandes, David D. F. Lima, Elizabete C. da Cruz, Felipe F. Pereira, Felipe H. D. F. Lima, Felipe J. M. Moreira, João L. S. Viellas, Leonardo de M. Uhlmann, Leonardo Martins, Luiz C. G. Pinto, Miguel A. D. D'Elia, Miguel V. R. Neto, Narcizio Denicolo, Pedro D. A. Mendes, Pedro V. Pacheco, R. Cardoso, Renato da S. Ferraz, Rodrigo C. M. Moreira, Samir A. Mussi **Nova Friburgo:** Carlos J. Mafort, Fabrício C. Ribeiro, Marcio R. S. da Silva, Sadrack S. Câmara, Wellington M. da Silva **Nova Iguaçu:** Alfredo M. de Souza, Bruno O. da Silva, Cristian S. de Santana, David S. de Oliveira, Deyvid R. de O. Gonçalves, Dilton P. de Oliveira, Julio C. S. de Santana, Luis A. do A. Pacheco, Noel de O. Ignácio, Thiago B. da C. Almeida **Paracambi:** Mayck P. B. Xavier **Petrópolis:** Marco A. Meschke, Rafael B. de Elly, Rafael C. Gil, Tarizo C. M. Ferreira **Piabetá:** Rafael B. de S. Rocha **Pinheiral:** Marcelo B. V. Shad **Queimados:** Carlos A. dos S. Lima **Resende:** Leonardo A. Barbosa, Pedro H. F. E. Gomes **Rio Claro:** Daniel dos S. I. da Silva **Rio das Ostras:** Janson R. de Castro **Rio de Janeiro:** Airton P. Holanda, Alenal C. S. de Souza, Alexander L. Barbosa, Alexandre J. de Araújo, Alexandre M. de Andrade, Alexandre R. da Silva, Alfredo de L. e Silva, Aloisio S. Barbosa, Anderson N. dos Santos, Anderson S. da Silva, Anselmo B. L. Filho, Antônio P. S. Pacheco, Aran R. Pereira, Arthur L. Bastos, Astor da S. Pimenta, Athos R. D. A. João, Bernard F. B. da Silva, Brayan do R. Chavez, Brajan do R. Ghareez, Bruno A. Cavalcante, Bruno de S. Messias, Bruno L. C. Cordeiro, Bruno M. de Carvalho, Carlos A. U. Rego, Carlos R. Moreira, Claudia F. Sardinha, Claudinei dos Santos, Claudio M. Gonçalves, Clayton H. Alvarenga, Cleiton R. Trindade, Cristiane O. da Paixão, Daniel A. L. dos Santos, Daniel A. de M. Bessa, Daniel N. Santos, Diego M. Campos, Diórgenes F. de A. Duarte, Edson E. de Souza, Elis S. A. Júnior, Érica N. Silva, Erick R. Costantino, Estevão B. da Silva, Fabiano C. Batista, Fábio C. dos Santos, Fábio de A. Ramalho, Fábio L. Filho, Fábio S. Jilitão, Fábio S. dos Santos, Felipe A. de Almeida, Fernanda G. Rodrigues, Fernando F. Mattos, Fernando T. da Silva, Francisco de A. Sampaio, Gabriel A. M. Costa, Gabriel C. Novaes, Gabriel L. Fernandes, Gabriel P. Varella, Gabriel S. M. Muller, Gerson de A. de A. Junior, Glauber W. S. da Costa, Guilherme Z. de C. Braga, Gustavo B. Pires, Hildermes J. M. Filho, Hugo L. do Nascimento, Humberto T. Curvello, Ian W. A. Maia, Ivan M. M. Silva, Jean B. B. de Oliveira, João B. Gomes, João C. A. Garcia, Jorge H. P. de Jesus, Jorge L. Calixto, Jorge L. de Souza, José E. A. Gouveia, Júlio C. M. da Silva, Leandro S. da Silva, Leandro S. Müller, Leonardo B. Alves, Leonardo C. dos S. Valério, Leonardo da S. Oliveira

GARNET Personagem

Embora ela viva como filha da rainha Brahne, a princesa Garnet descobre que na verdade ela é uma summoner (uma evocadora de criaturas místicas), que foi encontrada quando criança. A rainha Brahne pretende extrair dela todos os seus poderes para usá-los na forma de arma para conquistar os reinos vizinhos. Ao investigar, Garnet descobre a verdade sobre sua origem e quem é sua verdadeira mãe, mudando totalmente o destino que a rainha Brahne lhe reservara.



RIO DE JANEIRO

Cidades de R a V

DINO CRISIS II - esta aventura mudou muito em relação ao primeiro jogo da série, pois neste os ambientes são muito bem desenvolvidos, são muito maiores e a interatividade dos personagens também se tornou muito mais natural.

Continuação do Rio de Janeiro: Leonardo de M. C. Gonçalves, Leonardo G. e S. Fortaleza, Leonardo P. Nogueira, Manoel M. Aragão, Marcelo J. da Silva, Marcelo M. S. Coimbra, Márcio dos S. Cardoso, Marcos P. D. Cardim, Marcos V. M. de Souza, Marcus V. M. Pereira, Margaretha Jordi, Maria Z. de S. Duarte, Mariana M. P. de Souza, Marvin R. Honório, Matheus F. dos Reis, Mayara M. dos Santos, Michel N. de A. B. Rodrigues, Miguel H. Filho, Nelson L. G. N. Cavalcante, Omar C. de O. G. dos Santos, Patrícia C. Gomes, Paulo E. de S. Filho, Paulo G. M. Moreira, Paulo H. S. de Lima, Paulo Lourenço, Pedro H. M. T. S. Dias, Pedro J. V. Banareita, Pedro, Phelipe de O. Barbas, Pedro S. Machado, Perks G. L. Gadella, Philipe R. dos Santos, Rafael B. da Silva, Rafael de O. Pinheiro, Rafael L. Ferreira, Rafael S. Ferreira, Ramon R. Jorge, Raphael C. P. Felício, Roberto M. Souza, Roberto Q. Vieira, Roberto S. de Carvalho, Roberto V. da Silva, Robson L. C. Pereira, Rodolfo T. Veronese, Rodrigo C. S. Gomes, Rodrigo de S. Sobral, Rodrigo Jordi, Rodrigo M. de Oliveira, Rodrigo M. dos Santos, Saulo de T. de M. Braga, Sérgio L. dos R. Silva, Thiago C. Macahuba, Thiago C. A. de Oliveira, Thiago C. Carneiro, Thiago E. M. da Silva, Thiago G. de Freitas, Thiago Y. Muramatsu, Vicente da R. Lima, Victor H. S. de Macedo, Vinicius C. de S. e S. Machado, Vinicius G. Rodrigues, Vinicius P. Muniz, Vinicius R. Bastos, Vitor R. M. Costa, Vittorio L. T. da Silva, Vittorio V. A. de Menezes, Wandherson L. M. dos Santos, Willian V. Gomes, Yury A. P. de L. Silva **Santo Antônio da Platina:** Diego G. Pinheiro **São Gonçalo:** André L. W. Duque, Dênnys V. F. de Menezes, Elson V. da S. Filho, Fábio de M. L. da Silva, Gabriel A. M. Costa, Gustavo F. Ribeiro, Jaime F. Teixeira, Jorge L. Calixto, Jonathan C. Pimentel, Luiz V. dos S. Lima, Maicon B. Costa, Rodrigo de J. Lourenço, Rogério B. de Oliveira, Rogério L. Pena, Thiago N. dos Santos, Vitor S. Ornellas, Werlen C. de Melo **São João do Mereti:** Alan G. de Souza, Rômulo de S. de Lima **São Pedro da Aldeia:** Leandro S. Mota, Matheus M. de Almeida **Saquarema:** Jean C. Moura **Tanguá:** Danielle B. de Oliveira **Teresópolis:** Alexon da S. Nicolay, João H. da S. Marquito, Leonardo de M. Laporte, Leonardo G. de Oliveira, Luiz A. B. Nogueira, Michael R. C. Rezende **Volta Redonda:** Andral N. T. Neto, Drielle M. de Oliveira, Elder F. T. Ferreira, Marlon F. Gomes

PAULA
Personagem

Voltando do futuro para consertar um evento do passado com o objetivo de salvar a humanidade, e a continuidade de nossa raça, a personagem Paula faz parte de um grupo de jovens rebeldes que foram salvos de um acidente dentro da história, onde a raça humana foi extinta por dinossauros. A jovem não imaginou que reencontraria Dylan, seu pai, e esse encontro traria consequências, onde uma importante decisão deverá ser tomada, mudando para sempre o futuro da humanidade.



RIO GRANDE DO NORTE

CHRONO CROSS - esta sequência é uma continuação do jogo Chrono Trigger, que causou grande impacto na época, entre os jogadores de RPG. Chrono Cross teve uma evolução visual fantástica, com um enredo muito envolvente mostrando as consequências de se alterar os acontecimentos históricos através de viagens no tempo.

Alto do Rodrigues: Emerson L. E. P. Fernandes, Joaquim A. da S. Neto **Bom Jesus:** João H. R. Figueredo **Macau:** Luis C. da S. Rocha **Natal:** Alessandro M. dos S. Silva, Alex A. de Paiva, André L. R. Barros, Danielson D. F. Dantas, Guilherme dos S. Bragança, Ivanaldo S. da Cruz, José B. da C. Filho, José D. Garcia, Marcos V. M. Nunes, Raphael L. Silva, Renato B. H. do C. Silva, Rodrigo H. A. A. de Souza, Rodrigo J. A. Damasceno, Samir de O. Machado, Tadeu C. da Silva, Thiago V. S. Peixoto

KIDD
Personagem

É uma jovem ladra que procura o Frozen Flame. Ela considera Lynx, o homem fera, seu inimigo mortal, pois ele queimou o orfanato onde ela morava quando criança, provocando a morte de sua melhor amiga. As viagens no tempo causadas pelo Frozen Flame deixou vários clones de Kidd através dos tempos, onde no futuro ela é uma princesa. Ainda que pareça estranho, Harle e Kidd possuem uma ligação, onde a ação de uma influencia o comportamento da outra em diferentes épocas.



RIO GRANDE DO SUL

DINO CRISIS I - o primeiro Survival Panic da Capcom, um jogo com muitos mistérios que prende a atenção do jogador. A ação mistura-se com um pouco de suspense em um ambiente enigmático, onde o perigo está em todos os lugares. Este foi um dos primeiros jogos da Capcom a usar ângulos de câmera em tempo real, o que foi uma grande evolução para a época.

Alvorada: Wagner P. dos Santos **Bagé:** Fladimir da S. Cordeiro **Caçapava do Sul:** João B. C. L. Filho **Cachoeirinha:** Vanderlei de Carvalho, Diego L. Jaques **Campo Bom:** Paulo A. O. Stenger, Jairo S. Chena **Canoas:** Augusto C. Grovermonn, Diego dos S. de Souza, Sir B. S. Júnior **Carazinho:** Regis de Sales **Caxias do Sul:** Cristiano F. de Lima, Daniel H. Weschenpeloer, Jonatham Valandro, Ricardo Bogo **Encruzilhada:** José R. S. C. Sobrinho, Roberto C. Azambuja **Esteio:** Dionatã S. dos Santos, Eduardo Dewes, Marcos S. Rodrigues **Gravatá:** Francisco J. da C. Rocha, Leandro P. da Silva, Ronald M. Pinto, Lucas R. G. Felizardo, Mauro O. Konlrausch, Wagner Mund **Guafba:** Fernando N. S. Anna **Horizontina:** Daniel G. S. Fischer **Igrejinha:** Douglas A. Buhler **Lopes:** Israel K. Machado **Nova Petrópolis:** Estevan R. R. Gallas **Osório:** Wendel S. Severo **Palmeira das Missões:** Aureo Hayasmida **Panambi:** Carlos A. Muller **Passo Fundo:** Faber D. da S. Cavaleiro, Renan R. Scandolara **Pelotas:** Francisco F. da S. Barreto, Marcel R. Ramos, Saulo N. de Freitas **Poa:** João B. L. Ramos, Marcelo O. Silva, Rodrigo J. Sheihgun **Porto Mauá:** Rossano Heinen **Porto Alegre:** Arthur Brissac, Bruno E. R. da Silva, Daniel N. Kohlrauchs, Eduardo da S. Medeiros, Eduardo de Q. Hamann, Everton de O. Sarmento, Fábio R. C. dos Santos, Fabrício S. da Costa, Giovani da R. Widenhoft, Guilherme A. Martinez, Gustavo A. S. da Silva, Joaô B. L. Rumos, Liane Morsch, Lourdes T. Faustinho, Luciano A. Sinowietz, Luciano da S. Meyer, Luis C. C. dos Santos, Marcelo O. Silva, Matheus dos A. Catasblancas, Richard R. Pereira, Rodrigo J. Sheihgun, Thiago A. da Silva **Rio Grande:** Agilson F. Neves, Pedro P. de A. e Souza, Rafael C. Tejada **Santa Isabel:** Jorge L. R. da Silva **Santa Maria:** Augusto H. Flores, Daniel B. Petry, Joscerli P. Soares, Lucas de A. Collares **Santo Angelo:** Carlos F. B. Pinto **São Borja:** Alexandre T. de Souza **São Gonçalo:** Elson V. da S. Filho, Gustavo F. Ribeiro **São Leopoldo:** Antonio R. de S. Vicente, Fabrício J. Davot, João B. Gerling, Lucas R. Andrade, Márcio D. M. da Rosa, Márlon de Arruda, Mateus R. Laratto **São Sebastião do Caí:** Nilmar da Silva **Sapiranga:** Fernando R. da Silva, Isaque de Souza **Sapucaia do Sul:** Alseu R. M. Júnior, Carlos E. P. Gravoski **Soledade:** Robson B. Berarticelli **Triunfo:** Jéferson da S. Marinho **Torres:** Cássio B. de Almeida, João Américo P. Gallardo **Três Coroas:** Edson dos S. Freitas **Três de Maio:** Piero A. Demo **Viamão:** Alexsandro B. Costa, Jorge L. R. da Silva, Rodrigo B. Appariz **Nova Petrópolis:** Estevan R. R. Gallas

GAIL
Personagem

Considerado o melhor agente por seus superiores, Gail é enviado em uma missão para resgatar informações importantes e trazer com vida o cientista que desenvolveu a Third Energy, uma fonte de energia limpa e inesgotável. No entanto, sua missão torna-se uma caçada mortal, já que ele terá que enfrentar muitos dinossauros e tomar grandes decisões com seus amigos, o que poderá decidir se ele sobreviverá ou não.



RONDÔNIA

ZONE OF THE ENDERS - tem um visual deslumbrante e uma movimentação incrível, a Konami conseguiu transpor a emoção das batalhas dos Mechs (robôs com características humanas) em algo único neste gênero para o videogame. Com o dinamismo dos comandos, a trilha sonora é também muito boa e o enredo é detalhado, um dos melhores jogos do PS2 até aqui.

Cacoal: Juliano A. Medina **Jardim Paraná:** Ibaney de P. e Silva, Luiz A. M. Macaro **Jaru:** Cleyton Josefi **Porto Velho:** Edson L. L. Neto, Leonardo G. Leite, Romulo T. de F. Coutinho, Yuri G. S. Silva **Rolim de Moura:** Uilian B. dos Santos **Vilhena:** Sidnei Bassotto **Espigão do Oeste:** Eder Gumerciano

VIOLA
Personagem

Durante o ataque a colônia de Antília, Viola encontra-se com o jovem Leon Stenbuck. Por ser Viola uma mulher muito experiente nos campos de batalha, ela não admite que ninguém a supere em combate, e tornou-se uma grande rival de Leon Stenbuck. Ele, apesar de sua pouca idade, pilota muito bem o Mech Jehuty. Com o tempo, Viola descobre outros detalhes sobre a guerra entre a Terra e a colônia de Antília, tendo que fazer então uma escolha definitiva.



RORAIMA

ODDWORLD: ABE'S EXODUS - diferenciando-se de muitos outros jogos de sua época, Oddworld inovou em seu conceito de jogabilidade e visual, além de combinar uma série de desafios criativos em um mundo muito rico em detalhes que integram o jogador a algo muito próximo da realidade.

Boa Vista: Charles de Oliveira Parente, Jonathan Daniel Machado Franco, Renato Brito Helder do C. Silva

ABE
Personagem

Sua raça está em processo de extinção desde que os habitantes da cidade proibida descobriram o valor nutritivo da carne de seu povo. Agora Abe terá que invadir a cidade para resgatar os sobreviventes que estão sendo usados como escravos e também de alimento. Para isso ele terá que usar seus poderes mentais, o que permitirá controlar alguns de seus inimigos e assim chegar às áreas mais perigosas para cumprir seu objetivo.



SANTA CATARINA

RESIDENT EVIL CODE - VERONICA X - ao longo da série Resident Evil, a Capcom conseguiu criar um enredo muito intrigante. Chegando ao PS2 com muitas cenas extras que explicam fatos dos três últimos jogos lançados para o PlayStation. Além de uma qualidade gráfica refinada, a animação e as cenas de ação são excelentes, e o jogo continua muito empolgante.

Aquidauana: Valdemir Antônio C. **Araranguá:** Jefferson Martins **Biguaçu:** Juliano R. da Cunha **Blumenau:** Odenir Paterno, Rodrigo Reimbre, Lucas A. Machado **Brusque:** Diego L. Rodrigues, Moisés L. Niels, Ronaldo L. Pedroso **Camboriú:** David A. Pereira, Douglas O. Rocha, Trajano T. Mees **Corupá:** Anderson Hauffe **Criciúma:** Elias M. de Lima **Curitibanos:** Rafael S. May **Florianópolis:** André F. M. da Silva, Cláudio Frankenberger, Diogo A. de S. Rangel, Everton F. A. Bastos, Felipe A. S. A. de Godoi, Fernando W. Pacheco, Jonas A. C. de Amorim, Jozelli J. P. Filho, Juliano L. dos Santos, Lorenzo S. Breda, Marlon V. Vieira, Pedro A. B. da Silva, Rafael A. de Araujo, Rodrigo B. Ramos, Rodrigo da Silva **Garuva:** Lorival Machado **Gaspar:** Crivaldo Freire M. **Içara:** Herivelto E. dos Santos **Imarui:** Leandro G. do Nascimento **Imbituba:** Fabyan A. B. Hesse **Indaial:** Alexandre de C. Filho **Itajaí:** Eduardo Vieira, Tiago V. Gonçalves **Itapiranga:** Felipe T. B. Fhairt **Joaçaba:** Luiz F. Morello, Rafael A. Morello **Joinville:** André G. Videira, Bille Perina, Everton S. Martins, Humberto C. Joaquim, Jonatan J. Gomes, Sidnei de Avila, Tarcísio M. de Oliveira, Wagner G. Ferreira, Wellington S. Grabowski **Corupá:** Anderson Hauffe **Louro Muller:** Darlam de Oliveira **Mafrá:** Eder L. Vanzetta **Navegantes:** Gabriel P. dos Santos, Jhonatan R. de L. **Papanduva:** Pedro H. Ciupka **Presidente Getúlio:** David J. Jaeger **Rio do Sul:** Davi P. Hoffmann **Rio Negrinho:** Maichel Reichwald, Róger P. Surarouxby **São Bento:** Diego Schorr **São Bento do Sul:** Adney R. Krauss **São Francisco do Sul:** Adilson B. Júnior, Darlan E. de M. Cidral, Ricardo da S. Corrêa **São José:** Ciaclei L. Alexandre, Lucas E. Pacheco, William F. Kahl, Claudio Frankenberg **Sombrio:** Alvaro C. M. Clezar **Timbó:** Alain P. Abeche **Tubarão:** Israel F. Valentim **Vargem Bonita:** Marcos de S. Rutroski

CLAIRE
Personagem

Após sair de Raccoon City, Claire deixa Leon e Sherry e vai para a Europa em busca de seu irmão Chris, que estava reunindo informações em uma sede de investigações do F.B.I. Claire consegue invadir a base secreta da Umbrella, pensando que seu irmão tinha sido capturado, mas após uma perseguição alucinante ela é capturada e jogada em uma ilha prisão. Quase todos os habitantes da ilha foram mortos e os sobreviventes são um mistério.



SÃO PAULO

Cidades de A a I

FINAL FANTASY X - a Squaresoft conseguiu revolucionar em sua série principal de RPG, um dos jogos mais conhecidos na história do videogame, usando toda a capacidade do PS2 com recursos de voz nos personagens e expressões faciais que os tornam quase reais. A jogabilidade também trouxe novidades, permitindo ao jogador aproveitar melhor o que o jogo oferece.

Americana: Fernando H. Piechotka, Josenildo Martins, Mateus L. Nascimento, Renan A. Pissinati, Tiago da C. Moreira, Vitor A. Duarte **Aguaí:** Luciano G. Pontes **Alvares:** Aury G. de Mendonça **Almirilo:** Ricardo A. Ribeiro **Alvorada:** Adriano F. da Silva **Amparo:** Reginaldo L. de Oliveira, Dario A. Domingues **Andradina:** Andrei I. Herata **Angela Rosa:** Paulo C. T. Júnior **Aparecida:** Lucas H. de Souza, Robert A. B. da Silva, Itamar F. Pessoa, Marco A. dos Santos, Tiago S. Santos **Araçatuba:** Anderson R. Silvano, Alexandre A. Silvério, Guilherme de L. Pimenta, Wendel Rodrigo de L. Melo **Araçoiaba da Serra:** Alex F. da Silva **Araraquara:** Anderson R. Silvano, Luiz Carlos M. da S. Júnior, Mauricio A. Donato, Lucas M. Marção, Fábio H. V. Pinto, Leandro R. B. de Oliveira, Marcelo F. Paiva **Araras:** Jorge H. Marsolla Filho **Artur Nogueira:** Fernando de O. Carlos, Herbert O. de Almeida **Assis:** Alceu M. Contes **Atibaia:** Bruno P. da Silva, Weberton D. Nova **Avaré:** Flavio C. Nespega, Agnaldo A. de Almeida, Carlos A. Cardoso de Matos **Bariri:** Fernando C. Cósia **Barra Bonita:** Ailton G. de Souza **Barrinha:** Rodrigo A. Martins **Barueri:** Alessandro M. Sanches, Daniel de S. Silva, Maurino J. de Souza Robson J. S. Magalhães, Rodolfo de S. Santana **Batatais:** Elvis L. Bardi, Luis E. Villena, Ivan Marcos P. Júnior, Fabio Alves C. de Lima, Leonardo S. Martins **Bauru:** Douglas V. Previero, José R. B. Thereza Júnior, Silmar L. Escareli, Roger A. da Silva, Douglas V. Previero **Bebedouro:** Luis Gustavo do P. Brunelli **Bertioga:** Aparecido C. de Almeida, Erick L. Ministério, Samuel da C. Lima **Birigui:** Anderson Q. Leite **Boa Esperança:** João M. L. E. Silva **Boituva:** Daniel de S. Oliveira, Dalen R. X. Pena, Suen Moges **Botucatu:** Felipe de P. Fumes, Roner P. Rossi, Leandro Fernandes, Fernando H. Pascucci **Bragança Paulista:** Luis F. Rur **Brotas:** Anderson A. Simões, Fernando P. Morganoli **Butantã:** André de S. Alves, Luiz Fábio F. de Oliveira **Cabreúva:** Jonatã Doretto **Caçapava:** Luiz C. da S. Alvisu, Marcelo de P. Cardoso **Cachoeira Paulista:** Maurício de C. R. Barbosa **Caieiras:** Adriano P. de Souza, Eduardo A. R., Felipe L. do N. Santos, João V. R. Martins, Renato A. Pereira **Cajati:** Francisco P. P. Junior **Cajuru:** Gilmar G. Paulista **Capão Bonito:** Gilberto F. Santos **Campinas:** Agmar de Á. Bispo, Alex Sandro R. Costa, Antônio de L. Barros Júnior, Cleyton R. Farias, Danilo R. Cucati, Dárcio de S. Santos, Diego M. Suzuki Alves, Diego R. de Barros, Elcio S. Hamada Marques, Evandro J. Pinto, Fabricio M. Ivasse, Felipe K. S. Alves, Felipe M. Doretto, Gilberto de F. Vasconcelos, Gilson J. A. Júnior, Isaac M. Sara, Joel Marcinowski, Jonas A. B. Fernandes, Jorge A. S. de Souza, José R. V. Said Daher, Luis H. de Souza, Luiz Filipe de O. Landy, Marcelo da S. Santos, Marcos de F. Junior, Maximiano de Pontes, Nicolau M. Alexandr e L. Levorato, D'Ellia, Nilton de Souza, Paulo E. Germano, Rafael A. Sallo, Ricardo H. Leoni, Richard R. Lopes, Rodrigo M. da Silva **Campo Limpo:** Caio C. M. Souza **Campo Limpo Paulista:** Angelo C. Rossi **Capela do Alto:** Gilmar O. Bueno **Caraguatatuba:** Luciana J. Correia, Ronaldo A. Goes, Samuel C. de Souza, Wagner D. Gonçalves **Carapicuíba:** Ailton T. da Silva, Antônio A. Duarte dos Santos, Antônio J. Junior, Bárbara K. da Silva, Bruno G. da Silva, Celso A. Vieira, Cleber O. da Silva, Cristiano F. da Silva, Diego R. Silva, Francinaldo A. da Silva, João Paulo da R. Martins, João Paulo R. Alberto, Jorge S. Azevedo, Leandro A. Morais, Marcos B. Ramos, Marcos P. Ramos, Milton da S. Aparecido, Ricardo N. Braga, Ronaldo A. da Silva, Vanderlei de P. Sabino **Cerquillo:** Dárcio de S. Santos, Waldir R. de Almeida **Cosmópolis:** Luciano Malagon **Conchas:** Diogenes Zacharias **Cotia:** Almir E. Barros, Rodrigo C. Faria, Daniel de O. Brito, Diego R. Pedroso, Fernando M. Baptista, José A. Da Silva, Luiz C. M. da Silva, Tiago G. da C. Requiere **Cubatão:** Bruno F. Soares, Fernando C. Correia, Francisco M. Neto, Jorge L. M. Santos, Leandro C. Correia, Marcos F. dos Santos Ávila, Michael A. R. Salazar **Descalvado:** André Luis A. Silva, João P. Bertini, Gilson T. Francisco **Diadema:** Adriano J. Macena, Arthur F. Gomes, Carlos Z. Macêdo, Cesar A. Ramos, Diogo R. Alves, Fabiano M. dos Santos, Fabiano V. dos Santos, Francislei A. de P. Silveira, Jean C. M. Wada, José R. de C. Junior, Josenilton S. S. Fernandes, Leandro dos S. Cardoso, Leandro dos S. Lima, Leonardo de O. Andrade, Magno M. de Oliveira, Odirlei G. Santiago, Pedro A. S. Junior, Paulo R. H. Pinto, Rodrigo A. Leal, Thiago P. de Jesus de Sá **Dois Corregos:** Tadeu Roberto A. F. de Souza, Tania de O. de Souza, Thiago R. Mastellari, Viviane V. T. de Souza **Dutra:** Adriano F. da Silva **Elias Fausto:** Renata V. Thom Ruffolo **Embu:** Bruno César G. C. da Silva, Eduardo da C. Azevedo, Ivonildo M. Pereira, José Ricardo R. Brito, Kleber N. Costa, Marcelo L. de Melo, Miguel P. Neto, Mizael A. Pereira, Yugo Sato **Espírito Santo do Pinhal:** Rodrigo M. Guilherme **Ferraz de Vasconcelos:** André R. da S. Oliveira **Franca:** Edilson de P. Ribeiro, Frederico A. Felício, João P. R. Costa, Luan Gomes, Paulo C. T. Júnior, Rodrigo M. dos Santos, Sander M. Sander **Francisco Morato:** Claudomiro M. Venâncio **Franco da Rocha:** Alexandre A. de Souza, Claudemir C. Siqueira, Fabricio C. Barros, Josenildo da Silva, Marcelo Z. Barbosa, Renival F. Vieira Tadeu, Ricardo F. da Silva, Valéria C. Siqueira **Freguesia do O:** Alexandre A. L. da Silva **Garça:** Anderson C. C. Ribeiro, Bruno T. Souza Costa, Lucas G. de Lima **Guará:** Wêdson R. de Almeida **Guaratinguetá:** Felipe M. Viana, Rogério E. Moreira **Guaru:** Sergio S. de Oliveira **Guarujá:** Gustavo S. de A. Vicente, Jorge V. da Silva, José R. G. da Silva, Luciano P. J. da Silva, Marcos V. de A. Rodrigues, Rogério F. dos Santos, Willian A. da Silva **Guarulhos:** Adilson das G. dos Santos, Adriana da Silva, Adriano da Silva, Alexandre M. Pires, Anderson Antunes, Anderson B. Constantino, Anderson P. Oliveira, Arivan O. e Silva, Arnaldo O. da Silva, Átila da S. Souza, Atilio N. Torres, Caio M. R. Costa, Carlos A. B. Santos, Daniel A. de Paula, Danilo L. Siqueira, Diogo de O. Silva, Douglas W. L. de Araújo, Eduardo B. Andrade, Edvardo Andrade, Fabio L. Araújo, Fabio T. Hori, Felipe de A. Gonçalves, Gleberson E. de Oliveira, Jaelson A. D. Santos, Jasiel P. Costa, Jeni A. Ferreira, John L. G. Bueno, Joel C. de Araujo, Joelson A. D. Santos, José F. D. de Matos, José Zenildo S. dos Santos, Kylderi G. de O., Leonardo C. De Araújo, Lidiani S. dos Santos, Luciano de Lima, Luiz M. F. Pinheiro de Lima, Marcel L. Bueno, Marcelo da S. Brito, Marcos A. de S. Maria, Marcos P. Garcia, Regis S. da Silva, Ricardo dos S. Bermejo, Ricardo S. Mota, Rodrigo A. Akiyama, Rodrigo da S. Barbosa, Sergio G. P. Junior, Sergio M. dos Santos, Vanessa S. de C. Santos **Hortolândia:** Bruno Bortoloti, Diogo Mendes, Glauber da S. Quintal, João F. da C. Sobrinho, Lucas V. Nunes **Iaras:** Freddy M. Yamashiro **Ibiuna:** Fabiano P. de Souza, Tony T. Miyamoto **Igaruçu do Tiete:** Adriana C. Zanete, Benedito A. Ribeiro, Márcio A. Pinto **Iguape:** Marcio A. Pinto **Ilha Bela:** Paulo R. C. Seixas **Indaiatuba:** Bruno de A. Amistalden, Carlos A. dos Santos, Danilo Buitoni, Livia A. Y. Miyamoto, Luis H. Bortoletto, Rafael S. Isomata, Tiago Castilho **Indiana:** Glaucio G. Cetara **Itap. da Serra:** Eliel da S. Gomes, José R. P. da Silva



YUNA
Personagem

Uma descendente do summoner Braska (evocador de criaturas místicas). Ela aprendeu a dominar fortes evocações de criaturas místicas para enfrentar uma força sobrenatural chamada Sin, que comanda uma série de fenômenos naturais que causa cataclismas, terremotos etc. Desta vez está força está tentando destruir o reino de Yuna e ela parte em uma aventura, encontrando muitos aliados e desvendando mistérios que muitos acreditavam serem lendas.

SÃO PAULO

Cidades de I a S

RESIDENT EVIL 1 - foi o jogo que na época revolucionou em seu gênero, pois mostra um enredo muito interessante e misterioso, além personagens carismáticos. E usa também diferentes ângulos de câmera em cenários super detalhados, que transmitem realmente uma sensação de realismo.

Itapetininga: Alisson A. Guerino, Diogo A. N. Kinoshita, Niélisson O. G. de Souza, Ricardo D. de Souza, Silvio Pareja **Itapevi:** Clóvis de L. Gomes, Djehdian C. Louro, José C. da Silva, Josemar M. da Silva, Luis O. D. Faria **Itapira:** Lúcio R. P. Paris, Marcelo A. Zanovello, Pedro H. Ayres, Rafael do Nascimento, Willian J. Batista, Fabio P. de Oliveira, Leandro B. de Aquino **Itaquaquecetuba:** Leandro B. de Aquino, Fabio P. de Oliveira, Mauro F. Paulo, Rafael Pinheiro, Roberto G. dos Santos, Rolson O. Teixeira **Itaquera:** Willian dos S. Pereira **Itatiba:** Julio A. Zerbinatto **Itu:** Daniel J. de Barros, Leonildo T. Acosta, Roberto V. Lopes Filho **Itupeva:** Erivan G. da Costa **Jaboticabal:** Everton C. Rosado **Jacareí:** Felipe S. de Oliveira, Jurandy B. de G. Junior, Liege A. M. da Silva, Rafael T. de S. Silva **Jaguariuna:** Carlos R. Ferrete **Jales:** Marcelo de Oliveira **Jandimópolis:** Robinson R. Corrêa **Jandira:** Fabiana A. da Silva, Leandro M. Cardoso, Moisés N. Almeida, Willian D. da Silva **Jaraguá:** Cesar V. da Silva **Jardim dos Ipês:** Maurício de C. R. Barbosa **Jardim Pirituba:** Rodrigo de A. Ito **Jaú:** Claudemir D. de Souza **Joanópolis:** Italo P. Regottieri **Jundiaí:** Alexandre de Souza, Caio C. M. Souza, Carlos E. V. Quirantes, Denilson Ezequiel, Lucas dos S. Tomasini, Lucas M. Souza, Marcos A. Lopes, Marcelo C. , Matheus de M. Jacomeli, Murilo B. Scachetti, Paulo R. B. Scachetti, Rafael S. Cunha, Wagner L. de A. Júnior **Junqueirópolis:** Fernando H. Cazela **Juquiá:** Elton S. Souza, Renato F. Duarte **Leme:** Claudio Z. Sobrinho, Kleber R. de Abreu **Lençóis Paulista:** Hermes C. Bortan, Marcelo W. da Silva **Limeira:** Elder H. Dolinski, Lucas R. Teixeira, Natanael Calil **Louveira:** Danilo G. Biasi, Gabriel Manoni, William Biasi **Macedo:** Ricardo dos S. Bermejo **Mairinque:** Elvis T. Yanagita **Mairiporã:** Adilson R. Lima, Felipe A. C. de Oliveira, João H. J. Vieira, Messias J. Machado, Willian J. Fuks **Malília:** Cesar D. Cardoso, Eduardo J. da Silva, Marcelo A. de Andrade, Tiago M. Sicolin **Matão:** Reginaldo A. Albano, Thiago S. , Victor J. Prette **Mauá:** Adriano Bruno, Alex B. de Andrade, Alex G. Lopes, Antônio C. Mediml, Cleiton da S. Vieira, David M. dos Reis, Emanuel G. dos Santos, Fernando A. B. de Araújo, Igor da S. Forsetto, Josinaldo O. de Lima, Leandro S. Oliveira, Luiz A. de Souza, Rafael da S. Viana, Rodrigo M. de Oliveira, Wellington B. de Andrade **Mirassol:** Rodrigo A. de Oliveira **Mogi das Cruzes:** Adriana A. T. Barbosa, André M. D. Stasi, Alexandre J. Kimura, Carlos E. M. de Oliveira, Carlos H. da Silva, Carlos R. de P. Walfredo Júnior, Douglas A. C. de Araujo, Eduardo L. Pereira, Fábio T. Kawachi, Leonardo L. de Siqueira, Márcio H. Kawano, Reversion Castilho, Sérgio F. Yamato **Mogi Mirim:** Edson A. dos S. Pedroso, Pedro L. C. Cintra **Mongaguá:** Marcio A. da Silva, Michael D. F. Silva **Monte Mor:** Daniel A. de Souza **Neves Paulista:** Leandro A. B. Geraldes , Leonardo de O. Santos **Orlândia:** Diego T. da Silva, Vitor T. D. de Oliveira **Osasco:** Adriano Amarante, André H. A. Malavazi, André L. Marinho, Arthur H. A. Malavazi, Danilo A. de A. Cardoso, Diego M. de Souza, Diogo T. Schianti, Emerson S. de Medeiros, Francisco I. M. Rodrigues, Henrique W. V. da Costa, Jaime B. Junior, João G. I. Gonçalves, Luciano A. Mendonça, Marcelo Aparecido S., Marco A. dos Reis, Michael C. Silva, Rafael C. Pimenta, Raphael A. de Campos, Samuel M. S. Júnior, Silas N. da Silva, Thiago da S. Eva, Tiago L. de Moura, Valdenar F. de Oliveira, Wellington F. A. de Lima, Wesley L. da Silva **Oswaldo Cruz:** Marcos R. dos Santos **Ouro Preto:** Igor F. de C. Pujjeri **Pereira Barreto:** André Y. Suguitani, Cesar G. da R. Lima, Omar S. Filho **Pedregulho:** Rodrigo dos R. Gomes **P. Epitácio:** Leandro A. S. Favaretto, Rodrigo A. da Silva **Paguapiúna:** Carlos R. Ferrete **Parnaíba:** Bruno F. D. de Paula **Pedreira:** Douglas Galdino **Penápolis:** João P. B. de Oliveira **Pereira Barreto:** André I. Suguitani, César G. da R. Lima, Osmar S. Filho **Peruibe:** Claudete S. de Chaves, Cristiano L. Candido, José H. C. Cabral, Marcelo S. dos Santos **Piedade:** Ary G. Arruda, Sérgio A. M. da Silva **Pilar do Sul:** Sandro Ivanou **Pindamonhangaba:** Fabrício A. R. Carbogim, Fernando W. da Mota **Piquete:** Rodrigo N. Godoy **Piracaia:** Alessandro da S. Nogueira **Piracicaba:** Daniela Belotti, Fabio L. da Silva, Gilliard J. Celini, Leonardo G. Xavier, Lucas C. Badiale **Pirajui:** Aparecida V. Simões, Márcio N. dos Santos **Pirapora:** Maria V. de A. Raymundo **Pirapozinho:** Diogo do N. Silva **Pirassununga:** Tallys B. Trevisan, Victor E. B. Teixeira **Poá:** Agnaldo A. Correia, Ailton J. Ferreira, Diego C. S. Blasco, Denis B. de Moraes, Felipe O. Gonçalves, Ricardo A. dos Anjos **Porto Alegre:** Agnaldo A. Correia, Denis B. de Moraes **raia Grande:** Gabriel A. Madureira, Luana L. Venâncio, Natasha M. F. Silva, Otávio A. L. Agria, Ricardo F. Ribeiro, Rodrigo C. Marques, Thiago da S. Santos, Yves D. Bocutti **Pres. Prudente:** Thiago B. dos Santos **Presidente Epitácio:** Camila M. de Quadros, Leandro A. Silva Favaretto, Rodrigo A. da Silva **Presidente Venceslau:** Fabiano Vichoski **Quadra:** Valdemar L. Júnior **Quintana:** Daniel B. Meslotti, Marcos F. de Lima **Ribeirão Pires:** Carlos W. Maruoka, Cristiano B. de Lima, Genilson dos S. B. , Matheus V. Ribeiro, Rafael F. A. de Araújo **Rio Grande da Serra:** Adalberto A. dos S. Bastos **Ribeirão Preto:** Adriano P. , Alex Zanoni, Daniel A. de Andrade, Davi A. de Oliveira, Felipe N. Miguel, Filipe C. Franco, Leonardo B. de Oliveira, Marcelo de C. Ferreira, Michael C. , Rafael S. Sacalotto, Richard C. Polveiro, Victor A. M. de Freitas **Sacomã:** Paulo F. Araújo **Salesópolis:** Anderson de M. Martins **Salto:** Agnaldo A. dos Santos, Eduardo M. Salvador, Jurriaan A. Gaiotto, Régis T. Siba **Santa Barbara do Oeste:** Emiliano L. Oliveira, Felipe C.M. de Jesus, Marcos de C. Ferreira, Osmel M. Júnior **Santa Branca:** Rodrigo de Oliveira **Santa Cruz da Conceição:** Ayrton H. Batista **Santana de Parnaíba:** Bruno F. Dias de Paula, Frederico Z. P. Garcia, Osvaldo E. da Silva **Santo Amaro:** João Gabriel de L. Morello **Santo André:** Alexandre Ap. Moreira, André M. Seulin, Cauê G. dos Santos, Cleber P. da Silva, Daiana A. S. Gonçalves, Daniel F. Dias, Eder J. N. de Camargo, Eduardo J. Felti, Felipe M. Wagner, Francisco B. F. Amorim, Guilherme de P. Cenzi, Hubert de P. Cesar, João P. de A. Filho, Kelvin V. Costa, Marcelo A. Pires, Marcos R. da Piedade, Odirlei S. Gonçalves, Paolo Marti G. Pereira de Souza Viola, Renne Jashonis, Thiago H. da Silva, Uilson C. da Silva **Santos:** Arthur O. Silva, Dalton C. C. de Lima, Danilo de A. Magalhães, Diogenes P. B. Soares, Leonardo L. de Souza, Lucas I. do P. Leite, Luiz Gustavo C. de Araujo, Marcelo V. de O. Júnior, Rafael A. de S. Costa, Thiago M. Omizu, Wellington da C. Moreira **São Bernado do Campo:** Adão D. Santana, Alex da P. Fernandes, Alex G. Lopes, Angelo C. Rossi, Bruno P. de Lacerda, Daniel Z. Navarro, Edilson L. da Silva, Henrique B. Lima, Iury B.T. Marcatto, Javert j. dos Reis, Jefferson S. da Silva, Lucas Muraga, Luis H. Pereira, Luiz C. Barreto, Raphael S. Rodrigues, Renan F. Bossa, Ricardo J. Gonçalves, Ricardo L. B. de Góes, Robson F. de Carvalho, Rodrigo L. Caulet, Vinicius L. Souza **São Caetano do Sul:** Felipe K. O. Karnei, Leandro H. Soares, Luiz D. Soares, Paulo C. F. Gonçalves, Rosemeire Bergara **São José do Rio Pardo:** André L. C. da Silva, Ebersson Vamplona de Farias, Elvis T. Siqueira, Fernanda G. Oliveira, Fábio R. Zanela, Gustavo H. H. de Melo, Osvan M. da Silva



BARRY
Personagem

Ele é um ex-membro da S.W.A.T. e seu vasto conhecimento em armas o torna um integrante muito importante da unidade S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Barry valoriza muito seus amigos, a ponto de arriscar sua vida por alguém. Por outro lado, ele também ama muito sua família e adora brincar com suas duas filhas quando tem tempo.

SÃO PAULO

Cidades de S a S

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - combinando o clima de mistério do primeiro jogo com a ação do segundo, RE3: Nemesis se superou ao melhorar também a jogabilidade, o visual, o som e principalmente a diversão. A Capcom ainda acrescentou o sistema de Live Selection, que deixa o enredo do jogo semi-linear, permitindo ver diferentes cenas dependendo de suas escolhas.

São José dos Campos: Daniel L. de V. Cruz, Daniel P. de Castro, Gabriel S. de Azevedo, Gustavo P. de Castro, Luiz Gustavo N. de Souza, Luiz R. Domingos, Marco A. K. Ribeiro, Othon S. D. Pereira, Tarcio S. Moraes, Willian J. Oliveira **São Lourenço:** Mário R. Ferreira **São Matheus:** Silvio H. R. Rosa **São Paulo:** Adailton C. de Franca, Adam S. Tamura, Ademilton M. Santos, Adriano C. Faria, Adriano F. da Silva, Adriano H. Sanches, Ailton S. Macedo, Alan A. L. de Jesus, Alan M. Leitão, Aldo S. de Oliveira, Alex I. de Lira, Alex S. Macedo, Alex S. F. de Almeida, Alexandre A. N. da Silva, Alexandre dos R. Souza, Alexandre Furtwaengler, Alexandre G. de A. de Oliveira, Alexandre G. do A. Camargo, Alexandre G. da Silva, Alexandre K. da C. Chimura, Alexandre M. Savoy, Alexandre M. da Silva, Alexander U. Pereira, Alexsander dos S. Cunha, Anderson A. da Silva, Anderson A. de Oliveira, Anderson B. da Hora, Anderson C. Pulitano, Anderson G. Lemos, Anderson J. R. da Silva, Anderson R. da Silva, André Casarini, André C. de L. Barbosa, André H. de C. Vito, André L. de Jesus, André L. M. de Souza, André M. Higo, André M. Rezende, André R. Camargo, André T. Schemy, Andréia Matsubara, Anônio R. da S. Menezes, Anselmo R. de Medeiros, Antônio C. G. da Silva, Antonio G. de Oliveira, Antônio M. de Araújo, Ariane Ciuffa, Arthur O. Tamura, Augusto A. Paixão, Aurélio S. Diz, Beatriz P. Zambelli, Bianca Bragagnolo, Breno K. C. Koyaki, Bruno C. de L. Barbosa, Bruno dos S. S. Silva, Bruno E. N. da Cruz, Bruno J. C. da Silva, Bruno K. Kawakami, Bruno M. de L. Tavalapo, Bruno P. de Almeida, Bruno S. Borges, Bruno S. Porcel, Bruno S. Santos, Caio M. Santos, Caludio P. Junior, Carlos A. de A. Gomes, Carlos E. da S. Bicalho, Carlos E. de Oliveira, Carlos E. L. Sobreira, Carlos H. Y. Watanabe, Carlos J. S. Silva, Celso Alves F. Junior, César V. O. dos Santos, Charles de S. Martins, Cláudio H. P. da Silva, Cleberson A. Coelho, Cleiton R. da Silva, Clovis L. da Costa, Cremlson E. Silva, Daércio dos S. Silva, Damião M. Silva, Daniel C. Lima, Daniel L. da S. Fonseca, Daniel M. Higa, Daniel R. Patrício, Daniel R. I. Miyashiro, Daniel T. C. Teixeira, Danilo A. de Oliveira, Danilo A. da Costa, Danilo M. D. Filho, David de S. de Jesus, David S. de Oliveira, Débora P. Marcelli, Denis C. K. Nakazone, Denis C. Gonçalves, Denis M. Martins, Denis R. Durães, Denny S. B. Reis, Deyvid do N. Parnaíba, Diego A. Rodrigues, Diego C. Martins, Diego de Aquino, Diego F. Medeiros, Diego G. de Sousa, Diego S. Lima, Diego V. Litardi, Diogo do N. Silva, Dionísio G. Machado, Dirceu A. de Almeida, Djalma P. de F. Junior, Domingos A. dos Reis, Douglas A. da Silva, Douglas dos S. Gonçalves, Douglas D. Santos, Douglas F. Neves, Eder N. Ferreira, Eder R. de Sousa, Edgar M. R. dos Santos, Edgar V. de Souza, Edinaldo da S. Carvalho, Edivan A. dos Santos, Edmilson da S. Trindade, Edson A. Gonçalves, Edson B. Bezera, Edson dos S. Barros, Edson V. Freire, Eduardo A. da S. Kiss, Eduardo B. Lobato, Eduardo de A. Pinheiro, Eduardo de Souza, Eduardo D. da Silva, Eduardo D. Moraes, Eduardo dos S. C. Diego, Eduardo dos S. Sousa, Eduardo F. Bastida, Eduardo Ohashi, Eduardo P. da Silva, Eduardo Pinheiro, Eduardo Rebouças, Eduardo R. Saito, Elder da F. Risso, Elizeu M. de Brito, Emilio T. Simone, Emine Oshiro, Eric A. C. Silva, Erico C. Martineli, Ernesto J. da Rocha, Eugênio A. S. Leme, Everton B. Gaeta, Everton de O. de Carvalho, Everton D. Costa, Everton H. Nishitani, Fabiano F. da Silva, Fabio C. Vieira, Fábio da S. Fernandes, Fábio de C. Santos, Fábio D. Nishikawa, Fábio F. de Lima, Fábio F. de Souza, Fábio F. Nakashima, Fábio L. do M. da Silva, Fábio M. Santana, Fábio M. Ramos, Fábio P. de Souza, Fábio R. G. de Lima, Fábio S. de Paulo, Fábio Teruo Kase, Fábio T. Nitta, Fábio Y. Yamasaki, Fabricio F. de Paula, Fausto N. Reis de Lira, Felipe D. Gonçalves, Felipe E. Nomureu, Felipe K. O. Kamei, Felipe M. da Silva, Felipe Marini, Felipe M. Zuliani, Felipe P. de Souza, Felipe R. de C. Antunes, Felipe T. de Carvalho, Fernando L. de França, Fernando A. Nóis, Fernando M. Yoshimoto, Fernando P. Margori, Fernando P. Gitirana, Flávio H. M. D. Fouto, Frabricio F. De Paula, Francisco A. da Silva, Francisco D'Ugo M. G. Vieira, Francisco de A. Cremonese, Francisco F. O. de Carvalho, Francisco I. T. Umbelino, Francisco L. de Araújo, Friederich A. Maiocchi, Gabriel F. Vasquez, Gabriel R. Paula, Gearo L. A. de Oliveira, Georges M. M. Langlois, Geovane J. P. M. Filho, Gilberto M. Carrera, Gilberto P. Mendes, Gilberto S. Okano, Gilvan de F. Barboza, Glauber da S. Quintal, Guilherme A. Saral, Guilherme R. Bova, Guilherme V. F. Bossa, Gustavo da S. Pereira, Gustavo K. Washizume, Gustavo P. Rüttgering, Heberth A. de Almeida, Heitor T. C. Pereira, Hélio E. J. Filho, Helry A. D. da Silva, Helton P. Nogueira, Herbert da G. Gusmão, Herick W. M. Martos, Hsieh Ichun, Hugo Carneiro, Igor K. K. de Oliveira, Igor R. Alves, Inildo dos Santos, Iracema O. Vieira, Isadora L. B. da Silva, Ísis C. B. de Moura, Ivan L. Bispo, Izaías M. de S. Junior, Jaime de A. de Oliveira, Jair de A. Oliveira, Jares J. de Araújo, Jan C. A. dos Santos, Jean M. Rosa, Jefferson T. P. da Silva, Jeison C. Barbosa, Jéssica T. Lima, João A. R. Filho, João A. M. Y. V. da Silva, João G. de L. Morello, João L. da D. Neto, João P. L. A. de Mello, João R. Araújo, João V. Novaretti, Joaquim E.B. de Camargo, Jonatas S. de Oliveira, Jony S. Akamine, Jorge H. S. Bueno, José A. Duda, José C. B. Marquês, José C. F. Júnior, José C. da S. Neto, José L. de S. Júnior, José L. Filho, José L. dos S. Oliveira, José L. V. Andrade, José R. C. Moura, José R. C. Gomes, José R. A. de Faria, José W. dos Reis, Josemar dos S. Franco, Juliano de O. Gomes, Júlio C. de Souza, Julio F. de Souza, Júlio L. Moraes, Juriaan A. Gaioto, Kellmer V. dos S. Silva

CARLOS
Personagem

Integrante da U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), Carlos é enviado para Raccoon City com a finalidade de ajudar as pessoas e também apagar qualquer ligação da Umbrella com o ocorrido na cidade. Mas é só depois de conhecer Jill que ele descobre que alguma coisa está errada, pois todos os integrantes de seu grupo foram mortos em pontos estratégicos da cidade. Ao descobrir toda a verdade, Carlos então torna-se um inimigo da Umbrella.



SÃO PAULO

Cidades de S a V

THE KING OF FIGHTERS '95 - um dos maiores jogos de luta de todos os tempos lançados pela SNK, que criou uma grande revolução em sua jogabilidade. Pois foi um dos primeiros jogos a permitir a criação de personagens, escolhendo quem quiser, juntamente com o tipo de jogabilidade. As músicas são um repertório de ótima qualidade, além dos cenários ricos em detalhes.

Continuação de São Paulo: Kelly M. de F. Peres, Kevin S. Obata, Kelvin V. Costa, Kleber da S. Rosa, Lauro da S. Souza, Leandro A. P. de Oliveira, Leandro de Lima, Leandro M. de Menezes, Leandro M. Moreira, Leandro R. da Silva, Leandro S. Rosa, Leandro S. Bernardo, Leandro T. Sato, Leandro T. Katayama, Leonard A. Dias, Leonardo C. Sato, Leonardo H. de M. Barbosa, Livia M. Prado, Luciana A. Pires, Luciana Skikuma, Luciano A. Martins, Luciano da S. Amaral, Luciano de P. Sena, Luciano dos A. da Silva, Lúcio L. Moraes, Luis C. de Oliveira, Luis E. C. Guarita, Luis F. F. de Oliveira, Luiz A. Ribeiro, Magno L. dos Santos, Maiko da S. Gomes, Marcel G. Cerri, Marcelo C. Campos, Marcelo J. Borghi, Marcelo J. Hahmann, Marcelo K. Kuada, Marcelo L. da Silva, Marcelo M. Bueno, Marcelo S. da Silva, Marcelo Z. Barbosa, Marcio dos Santos, Marcio R. Ferreira, Marco A. C. da Costa, Marco T. Tanno, Marcos A. C. dos Santos, Marcos R. C. de Araújo, Marcos R. da Piedade, Marcos V. de Araújo, Mário A. Orsaghi, Mario R. T. dos Santos, Mauricio L. da S. Jannuzzi, Mauro H. Otagaki, Max E. dos S. Costa, Michel G. Júnior, Müller F. Ferreira, Murilo G. Torres, Murilo R. Mariano, Nailton M. Calvalcanti, Nelson da S. Pompeu, Nicolas Centini, Niélisson O. G. de Souza, Osmar L. de O. Filho, Osmar S. Filho, Osvaldo J. M. de Lara, Paulo A. dos Reis, Paulo B. de O. Junior, Paulo da S. Oliveira, Paulo F. de Oliveira, Paulo F. Araújo, Paulo M. A. Rodenas, Paulo R. do Nascimento, Paulo S. de M. Júnior, Pedro C. da S. Filho, Pedro G. Silva, Pedro J. da Silva, Pedro L.L. Vieira, Rafael A. de Barros, Rafael Altafin, Rafael B. Moraes, Rafael G. de O. Melo, Rafael H. Lee, Rafael K. Mekaro, Rafael L. Martins, Rafael S. Gusson, Rafael S. Pereira, Rafael Xavier, Rai S. Abreu, Raphael da S. Bernado, Raul S. de Oliveira, Regis B. de Oliveira, Reinaldo G. Campos, Remilton M. R. Sousa, Renan H. Hadano, Renan R. de Souza, Renato A. Assis, Renato Miyadahira, Renato S. da Silva, Ricardo A. Ribeiro, Ricardo F. F. Rodrigues, Ricardo Ferreira, Ricardo S. Garcês, Ricardo L. Corrêa, Ricardo R. Modesto, Ricardo Suzumura, Roberto A. V. Rodrigues, Roberto C. da Silva, Roberto da S. Freitas, Roberto G. Teixeira, Roberto G. dos Santos, Roberto K. O. Junior, Roberto M. Sato, Roberto P. da S. Junior, Robson R. Rocha, Robson U. L. Verde, Rodolfo C. B. Palhares, Rodolfo S. Loiola, Rodrigo B. Bonomi, Rodrigo de A. Ito, Rodrigo de O. D'Américo, Rodrigo Losano, Rodrigo S. de Almeida, Rodrigo S. Loilora, Rodrigo S. Ferreira, Rodrigo U. C. de Araújo, Roger T. de Amorim, Ronaldo P. Casciano, Ronaldo R. da Silva, Ronie F. da Silva, Rubens D'A. Vieira, Rubens dos R. V. Junior, Rubens P. Neto, Sandoval A. de Lima, Sandro F. Cintra, Sandro R. S. Santos, Sebastião de J. Almeida, Thiago A. Vieira, Thiago B. Schiefer, Thiago de B. Santana, Thiago H. N. Rocha, Thiago H. C. Lolotto, Thiago L. Simões, Thiago M. P. Ávila, Thiago R. S. da Silva, Thiago R. Borges, Thiago R. dos Santos, Thiago Tavares, Thiago T. Ozaki, Thiago V. Duarte, Thierry R. dos S. Matos, Tiago B. da Silva, Wagner C. Duarte, Wagner F. Fruchi, Wagner S. Almeida, Valdinei C. Guedes, Valdir A. Luzio, Valter S. Lima, Vanderlei M. dos Santos, Victor A. D. Davi, Victor F. de Campos, Victor L. Nicoceli, Victor S. da Silva, Vinícius A. Dias, Vinícius A. Tristão, Vinícius C. Moraes, Vinícius da C. A. Barbosa, Vinícius O. G. Azevedo, Vinícius P. Baptista, Vitor H. F. Silva, Viviane Gregori, Wagner C. Duarte, Wagner da S. Moreira, Wagner M. Spadacio, Wallace F. do Carmo, Wellington B. de Carvalho, Wellington P. Marani, Wesley F. Perreira, Wesley F. Barbosa, Whelington A. da Silva, William T. da Rocha, Willian A. Dantas, Willian dos S. Pereira, Willian Elias, Yam K. de Canio **São Roque:** Carlos A. G. Cazetta, Luiz F. B. Miranda **São Sebastião:** Manoel G. da Rocha **São Vicente:** André L. Sales, Bruno P. Vicentini, César C. Neto, Edison P. da Silva, Felipe B. L. Arosa, Leila C. Carvalho, Marcio M. R. Caetano, Teresa C. C. Q. da Silva **Serra Negra:** Reginaldo L. Souto **Sertãozinho:** André L. Fiozozzi, Fernando L. Mozzer **Sumaré:** Alessandro R. Alves, Bruno Barbieri, Cleiton F. de Alencar, Luis C. da Silva, Manoel M. da Rocha, Rafael de Albuquerque, Rodrigo A. da Silva, Tiago P. do Prado **Sorocaba:** Adriano A. Castelli, Alexandre T. de Azevedo, Claudio L. Oliveira, Cláudio P. Júnior, Diego R. Silva, Emerson R. da Silva, Felipe Q. Leite, Felipe T. C. Alves, Fernando A. de Souza, Flansdeny F. Batista, Francisco F. Lopes, Guilherme M. Nakata, Gustavo B. Nunes, Jário C. Alves, Livia M. Prado, Lucas D. Almeida, Marco R. de Almeida, Marcos A. Marino, Rildo C. do Nascimento, Rodrigo Beranger, Samuel A. da R. Pires, Valdinei Bezerra, Vanessa Watanabe **Suzano:** Alessandro de S. dos Santos, Célio I. Sato, Diego W. de Souza, Francisco A. P. Pena, Marcelo J. de Macedo, Nicholas F. D. Vechio, Victor B. de Oliveira, Willian Vicentini **Taboão da Serra:** Anderson de L. M. Silva, Bruno N. da Silva, Danilo M. Sacramento, Edgar V. de Souza, Fernando S. dos Santos, Mário K. Ioritomi, Valdemir S. de Brito **Tatuí:** Valdemar L. Júnior, Willian de Sousa **Taubaté:** Alexandre de S. Saito, Alvaro E. Nakamura, Alvaro H. Marçal, Bruno S. Dias U., Carlos L. J. Rodrigues, Douglas A. Marcondes, Leandro R. Alves, Rodrigo C. dos Santos, Thiago A. Marques, Valter A. Marcondes, Vinícius da C. A. Barbosa **Tiradentes:** Bruno Silveira **Tremembé:** Adriano R. Rosa, Pedro E. R. Mello, Rafael Rosa **Ubatuba:** Benedito dos Santos, Christopher D. R. Pedrosa, João F. Xavier, Felipe P. Leme, Rafael R. de Carvalho **Urânia:** Hudson Teybner **Valinhos:** Eliege F. M. Dionísio, Luiz A. da Trindade, Vinícius I. de Oliveira **Vargem Grande:** Guilmer Alrio S. **Vargem Grande Paulista:** Cláudio Uekawa, Guilherme A. Cabral **Vera Cruz:** Diego G. Bernardes, Rafael S. Villar Z. Dias **Vinhedo:** Nicolau Gordeeff **Votorantim:** Claudio P. Júnior, Emerson F. Pereira, Livia M. Prado, Rafael Francisco

BLUE MARY
Personagem

É uma praticante de luta livre, mas seus ataques principais se baseiam em agarrões. Sua beleza engana os adversários, mas sua força física é assustadora. Ela passa grande parte do tempo treinando, escutando Blues e brincando com seu cachorro. Mas nunca deixa de aceitar um desafio ou de participar de um torneio, quando não está viajando. Ela muda facilmente de humor quando está em situações difíceis, mas nunca desiste diante do inimigo.



SERGIPE

DINO CRISIS II - além de uma trama muito interessante e intrincada, este segundo jogo intensificou ainda mais a jogabilidade. Além disso, um sistema de combos induz o jogador a matar muitos dinossauros em sequência, para ganhar dinheiro e comprar novos equipamentos.

Aracaju: Cláudio G. C. Mendonça, David J. L. P. Costa, Felipe A. B. do Nascimento, Guy P. Barreto, José E. G. Araújo, Pablo R. da S. Batista, Rômulo S. dos S. Amor, Silvio R. C. Silva, Rafael E. S. Almeida **Lagarto:** Paulo L. A. Júnior **Nossa Senhora das Dores:** Almir R. de S. Silva **Pinhão:** Jorge A. A. S. Pinto **Simão Dias:** José R. dos S. Júnior

DYLAN
Personagem

É um soldado da unidade T.R.A.T. (Tactical Reconnoitering and Acquisition Team) que não se dá bem com os companheiros da unidade S.O.R.T. (Secret Operation Raid Team). Ele foi mandado para o futuro, com a finalidade de descobrir o que aconteceu com Edward City, que desapareceu após uma explosão usando então a Third Energy. Suas viagens no tempo geram um desequilíbrio no espaço temporal e Dylan será então o único a impedir o fim da raça humana.



TOCANTINS

Tocantinópolis: Lorival Alves dos Santos Júnior

LARA
Personagem

É a filha de um milionário britânico que, após um acidente de avião, durante uma viagem com seu noivo, fica perdida durante vários dias em uma floresta e quando volta à sociedade, decide se tornar arqueóloga. Seu pai então a deserdar, e ela lança um livro contando uma de suas aventuras no Tibet. Com o livro ela ganhou fama e foi contratada pela empresa Natla, para procurar o artefato Scion e desde então suas aventuras continuaram.



RESIDENT EVIL 1

SUSPENSE E HORROR

Quando foi lançado, Resident Evil inovou em seu gênero, tornando-se um grande sucesso em pouco tempo. O enredo envolvente com um clima de suspense e horror o levará para a região de Raccoon City.

O rápido desenvolvimento da tecnologia produziu grandes perspectivas para esta população. A corporação farmacêutica Umbrella criou hospitais e muitas áreas de lazer na cidade. O turismo cresceu rapidamente, uma vez que a cidade está localizada perto de uma montanha com vasta vegetação e de áreas bastante exóticas.

No ano de 1998, estranhos assassinatos começaram a acontecer nos arredores da cidade. Um casal de tu-



ristas foi encontrado brutalmente mutilado, próximo ao rio que passa ao lado da cidade. Segundo as autoridades, tudo indica que tenha sido um ataque de animal selvagem, devido a tamanha ferocidade. Diante de tais circunstâncias, foi criado o Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais. Ele foi formado por dois grupos, o Alpha Team e o Bravo Team. O Bravo Team foi enviado primeiro para a montanha, mas este não voltou e, horas depois, o Alpha Team então é designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Você poderá jogar com os dois personagens Chris Redfield e Jill Valentine. Apesar da aventura de ambos serem no mesmo ambiente, uma série de acontecimentos diferentes acontecerão em



cada um, criando assim uma atmosfera muito envolvente. A jogabilidade é muito prática e objetiva, tornando a diversão ainda melhor. Prepare-se para sobreviver a este pesadelo.

SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS	15	O - A revelação de Wesker	27
• CONHEÇA OS PERSONAGENS	16	P - A rota de fuga para o heliporto	27
► Primeiro capítulo - A aventura de Jill	20	Q - A batalha final contra Tyrant	27
A - O desaparecimento de Wesker	18	► Primeiro capítulo - A aventura de Jill	28
B - O relógio da sala de jantar	18	A - Procurando evidências na mansão	28
C - Explorando a mansão	19	B - Conhecendo a jovem Rebecca	28
D - O enigma da galeria de arte	19	C - O segredo dos quadros da galeria	29
E - Empurrando a estátua do segundo andar	19	D - A música da sala secreta	29
F - O olho da estátua de tigre	20	E - Obtendo a Shotgun na sala armadilha	29
G - Em busca da cura para Richard	20	F - A sala das armaduras	30
H - Abrindo novas localidades	20	G - Destrancando as portas da área norte	30
I - A área norte do segundo andar	21	H - Enfrentando a cobra gigante	30
J - Enfrentando a cobra gigante	21	I - O lado de fora da mansão	31
K - Brad entra em contato	21	J - Explorando a casa do jardim	31
► Segundo capítulo - O segredo da mansão	22	K - O ataque do tubarão mutante	31
A - Os mistérios da casa do jardim	22	► Segundo capítulo - O segredo da mansão	32
B - A entrada secreta para o tanque de água	22	A - Desenvolvendo a fórmula V-Jolt	32
C - A raiz da planta gigante	23	B - Enfrentando o monstro planta	32
D - Enfrentando a planta gigante	23	C - Novos perigos na mansão	33
E - Voltando para a mansão	23	D - O elevador do jardim	33
F - A ajuda de Barry	24	E - A entrada da caverna subterrânea	33
G - Descobrimos a biblioteca da mansão	24	F - A morte de Enrico	34
H - A entrada secreta para o subterrâneo	24	G - Enfrentando a viúva negra	34
I - Decidindo o destino de Barry	25	H - O laboratório secreto da Umbrella	34
J - O ataque da viúva negra	25	I - Os códigos de acesso	35
K - A entrada secreta do laboratório	25	J - A revelação do traidor Wesker	35
L - Descobrimos as senhas do computador	26	K - Último confronto com Tyrant	35
M - O traidor por trás da S.T.A.R.S.	26	• DICAS	36
N - A sala do gerador	26		

COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
■	Correr / Cancelar
X	Ação / Atirar
R1	Empunhar Arma
Start	Inventário
Start+Select	Opções

DETALHES IMPORTANTES

Apertando os botões **Start** e **Select** juntos, automaticamente ativar a tela de opções. Aqui você encontrará as opções **Config** (podendo escolher os tipos de comandos **A**, **B** ou **C**, pré-definidos pelo computador, você também poderá usar o **Edit** para definir a função dos comandos a seu critério) e **Sound** (som Stereo e Mono).

PERSONAGENS E DIFICULDADES

Neste jogo você poderá jogar com os personagens Jill ou Chris, e a dificuldade do jogo varia entre um e outro. Jogando com Jill, o jogo se tornará mais fácil. Ela poderá carregar até oito itens em seu inventário e contará com a ajuda de Barry, no entanto sua resistência é baixa contra os ataques dos inimigos.

Jogando com Chris, a dificuldade do jogo será dobrada por ele poder apenas carregar seis itens em seu inventário, por outro lado ele possui uma resistência muito maior, contra os

ataques dos inimigos. Outro adicional que você ganhará ao jogar com Chris é a possibilidade de controlar Rebecca, que o ajudará em alguns momentos.



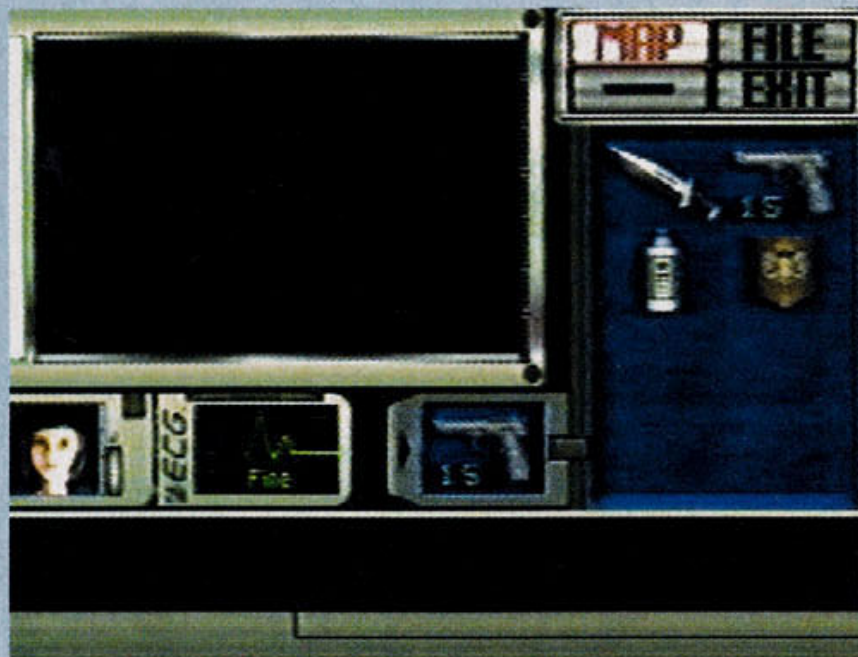
ENTENDENDO O INVENTÁRIO

Ao entrar no inventário, você terá as opções **File** (onde poderá arquivar informações encontradas durante a aventura, permitindo saber maiores detalhes sobre o enredo do jogo), **Map** (aqui você poderá consultar o mapa da região onde você se encontra em determinado momento do jogo, ou mesmo consultar o mapa de outras localidades, caso os tenha) e **Radio** (esta opção se tornará disponível após conseguir o rádio de comunicação e sua única função é receber os chamados de contato

de Brad).

Quando manusear os itens que encontrou no jogo, aperte o botão **X** sobre o mesmo e dependendo do item, você terá as opções **Use** (itens que são usados imediatamente), **Equip** (itens que seu personagem poderá usar quando precisar, exemplo armas), **Check** (permite checar o item, você poderá rotacionar o mesmo apertando **↑↓←→** ou apertando **L1** ou **R1**. Aperte **R2** para aproximar ou **L2** para afastar o item) e **Comb** (permite combinar itens

para criar outros, ou recarregar uma arma combinando-a com sua respectiva munição). No canto inferior esquerdo, você terá uma janela com o rosto do personagem e ao lado haverá outra janela com um marcador de vida ou resistência (a cor verde indica ótima condição, a cor amarela indica boa condição e a cor vermelha indica risco de morte).



OS MAPAS

A aventura se passará a maior parte do tempo dentro de uma mansão, onde você poderá encontrar os vários mapas existentes, que permitirão a você saber as localidades por onde passou, além de possibilitar a escolha de um determinado andar. As localidades verdes indicam que já foram acessadas, as localidades escuras indicam que ainda não foram acessadas e a localidade que estiver em vermelho indicará o lugar exato onde você se encontra.



USANDO ERVAS

Se combinar ervas adequadamente, o uso dos **F. Aid Spray** passa a ser desnecessário (o uso de muitos **F. Aid Spray** influencia no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são de três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A **Green Herb** recupera um terço de sua vida, a **Red Herb** serve para aumentar a eficácia da **Green Herb** (combine uma **Red Herb** com uma ou duas **Green Herbs** e isto duplicará a sua eficácia). A **Blue Herb** serve para curar envenenamento. A vida (HP) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelha indica abaixo de 50.

VALOR EM HP

Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP



CONHEÇA OS PERSONAGES

A unidade S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad ou Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais) surgiu no R.P.D. (Raccoon Police Department ou Departamento de Polícia de Raccoon). Sua finalidade é investigar casos misteriosos. A unidade S.T.A.R.S. é formado pelo Bravo Team e Alpha Team.



JILL VALENTINE

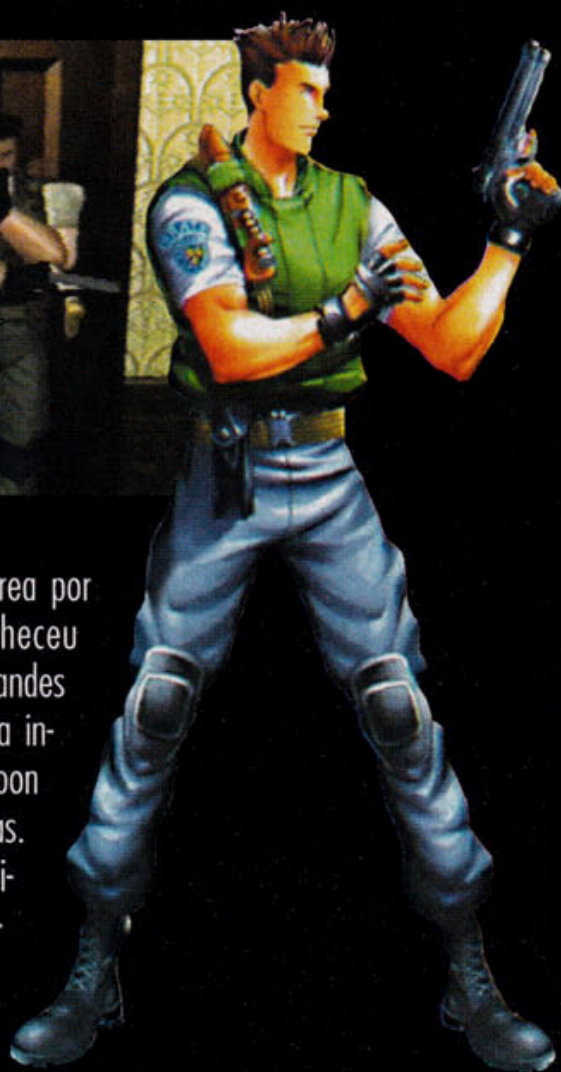
Reconhecida por sua inteligência e conhecimento em diversos dispositivos eletrônicos, Jill foi encaminhada para Raccoon City para integrar o Alpha Team. Ela é uma pessoa que valoriza muito as suas amizades.



CHRIS REDFIELD



Após ser expulso da força aérea por desacatar ordens, Chris conheceu Barry e ambos se tornaram grandes amigos. Chris foi indicado para integrar o Alpha Team em Raccoon City, por ser um perito em armas. Mas seu comportamento o deixou na posição de escolher entre ser piloto ou servir de apoio para outros integrantes.



BARRY BURTON



Ex-membro da S.W.A.T., Barry possui um vasto conhecimento em armas. Seus dezesseis anos de experiência lhe tornaram o responsável pelo abastecimento de armas da S.T.A.R.S.



ALBERT WESKER

Misterioso e prepotente, Wesker assumiu a liderança do Alpha Team. Apesar de sua arrogância, ele considera Barry seu braço direito, pois este é um dos poucos que sabem que Wesker foi um dos fundadores da unidade S.T.A.R.S.



REBECCA CHAMBERS

Recém recrutada para a unidade S.T.A.R.S., Rebecca tem dezoito anos de idade e um grande conhecimento em enfermagem. Ela atua no cargo de Primeiros Socorros do Bravo Team.





BRAD VICKERS



Perito em computadores e encarregado do setor de informações, Brad é um dos mais competentes integrantes do Alpha Team. Seus amigos o chamam de "coração de galinha" por ele ser muito medroso. Ele

detesta usar armas de fogo, por isso assumiu o cargo de piloto de helicóptero.



FOREST SPEYER



É o especialista em veículos do Bravo Team. Forest é muito observador, além de ser um atirador de elite. Ele é um profissional completo e sua dedicação no trabalho lhe rendeu o respeito de seus companheiros. Ele e Chris se tornaram grandes amigos em pouco tempo.

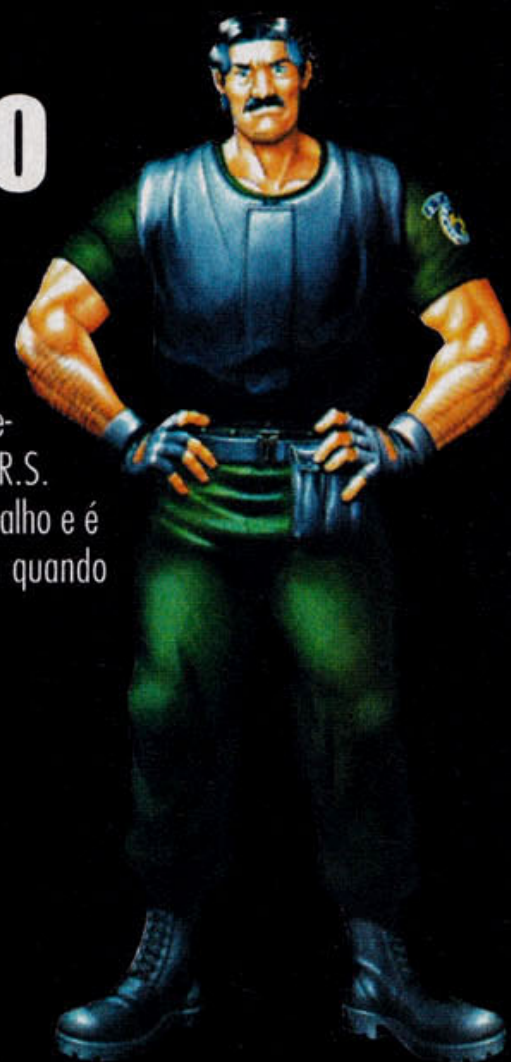
JOSEPH FROST

Curioso e disposto a cumprir qualquer ordem, Joseph é um integrante provisório do Bravo Team, sendo designado por Wesker para ser o especialista em veículo do Alpha Team (o que deixou os integrantes do Bravo Team intrigados com tal escolha).



ENRICO MARINE

É o líder do Bravo Team e o segundo no comando da S.T.A.R.S. Enrico é muito dedicado ao trabalho e é o responsável nas operações quando Wesker está ausente.



RICHARD AIKEN

Sendo um importante membro da S.T.A.R.S., Richard é um expert em comunicação. Ele faz parte do Bravo Team e trabalha também no Alpha Team. Diferente do que muitos poderiam imaginar, Richard é um cara muito positivo e conquista a amizade dos novos integrantes (Jill, Rebecca e Chris).



KENNET J. SULLIVAN

É um espião muito talentoso, embora um pouco calado. Kenneth se alistou na S.T.A.R.S., ele é um expert em Química e seus conhecimentos são muito úteis, motivo pelo qual Wesker o recrutou.



A AVENTURA DE JILL

PRIMEIRO CAPÍTULO

Estranhos casos de morte aconteceram em Raccoon City. Foram encontradas várias pessoas mutiladas e outras que foram até a montanha, próxima a cidade, nunca mais voltaram. O Bravo Team foi enviado até a montanha para investigar e não se teve mais notícia deste grupo. O Alpha Team então foi designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Logo que os destroços do primeiro helicóptero são en-



contrados, Joseph, um dos integrantes do Alpha Team, encontra parte de um corpo e é morto subitamente. Os integrantes do Alpha Team são então atacados, Brad foge com o helicóptero e Chris, Jill, Barry e Wesker sem alternativa, refugiaram-se em uma velha mansão, onde um estranho pesadelo então tem início...



PARTE-A O desaparecimento de Wesker

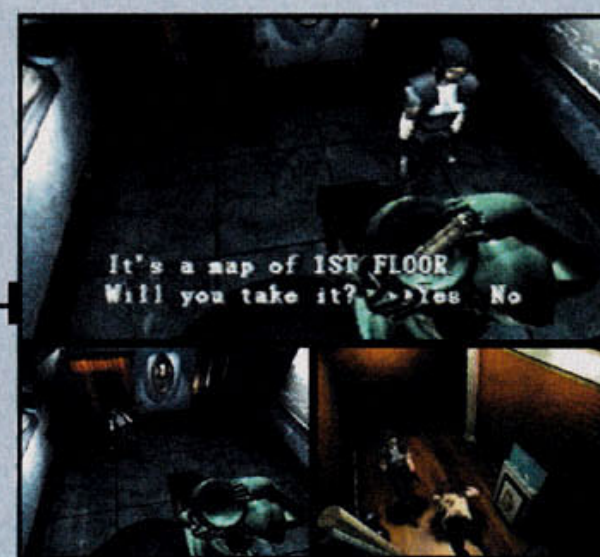
Dentro da mansão, Jill não encontra Chris e Wesker não a deixa sair para procurá-lo. Pouco depois ouve-se um tiro, Wesker manda Jill investigar e Barry a acompanhará.

Ao entrar na sala de jantar, siga Barry e ele encontrará sangue no chão. Entre na porta ao lado e depois, no corredor, siga para o lado esquerdo, até avistar um zumbi. Volte até Barry e, antes de Jill avisá-lo, o zumbi reaparecerá. Após acabar com ele, Barry mandará informar Wesker sobre o acontecido. Vol-



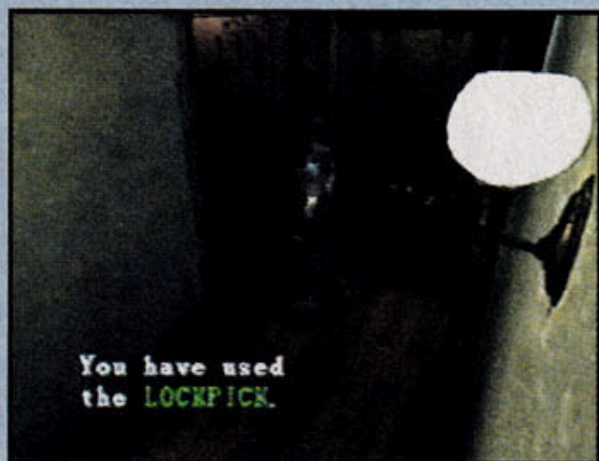
tando até a sala principal, Wesker terá desaparecido. Quando procurar por ele, olhe atrás da escada e depois fale com Barry. Antes de sair para investigar, Barry entregará a Jill o Lockpick, que serve para destrancar qualquer tipo de fechadura. Controlando Jill, entre na porta azul à direita e atrás da estátua adiante há uma escada, empurre-a até que ela encoste na estátua e use-a para pegar o 1st Floor Map no alto. Ao fundo, empurre o móvel que está ao lado da porta para o lado esquerdo. No final

do corredor você poderá pegar um Ink Ribbon, mas tome cuidado com um zumbi que está caído (mate-o ou passe longe dele).



PARTE-B O relógio da sala de jantar

Volte até o hall de entrada e pegue mais um Ink Ribbon na máquina de escrever ao lado da escada. Vá para a sala de jantar e retire o Emblem sobre a lareira, entre na porta ao lado e visite o local onde encontrou o primeiro



zumbi. Examine o corpo de Kenneth para pegar munições. Em seguida, vá para o final do corredor e destranque a porta para entrar no bar. Do outro lado, empurre o armário para pegar as Music Notes e use-as no piano para Jill tocar uma música que abrirá uma passagem secreta.

Retire o Gold Emblem e use o Emblem para manter a entrada aberta. Use o Gold Emblem sobre a lareira da sala de jantar para encontrar

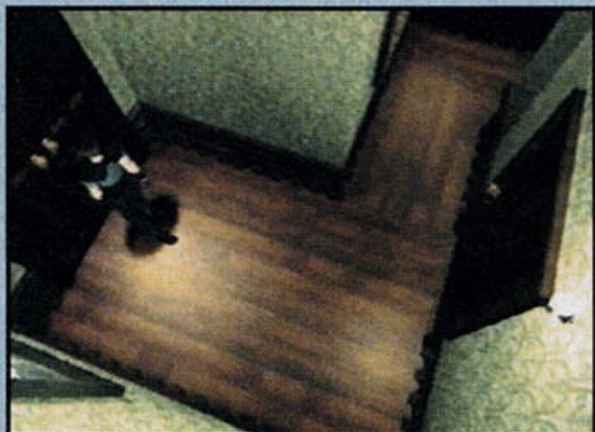
a Shield Key atrás do relógio (use a opção Check para encontrar figuras atrás das chaves e descobrir seu verdadeiro nome).

Feito isso, volte ao hall principal e suba a escada. No segundo andar, vá até a porta e entre na que está mais à direita. No corredor haverá sangue e, do outro lado da porta, você encontrará com Barry que avistou o corpo de Forest.



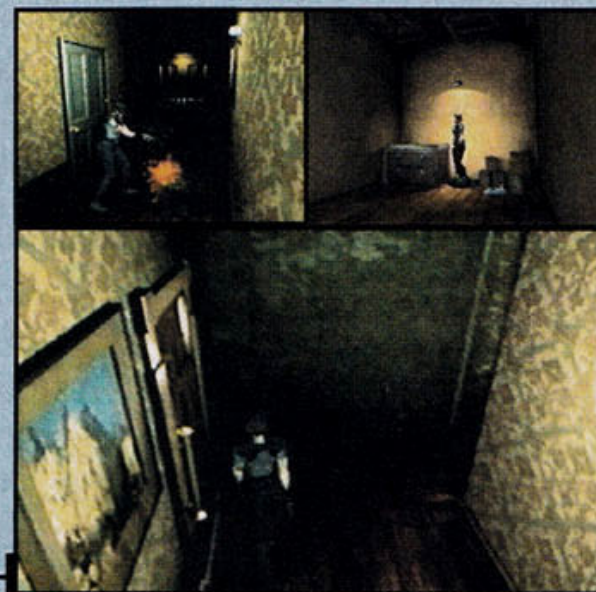
PARTE-C Explorando a mansão

Pegue a Bazooka e volte para o hall da mansão, entrando na porta azul. Destranque a porta ao fundo da sala para chegar até um corredor. Equipe a Bazooka e quando chegar na curva do corredor, vire-se rapidamente e



atire no cachorro. No final do corredor, outro cachorro aparecerá. Mate-o e empurre o móvel de cor diferente, para pegar a munição da Beretta. Entrando na porta no final do corredor, você encontrará uma Green Herb.

Ignore a porta de metal e a porta seguinte o levará ao banheiro. No final do caminho há duas portas, a da direita é uma armadilha, então use a da **esquerda**. Mate os zumbis e entre na porta verde para chegar a uma escada. Mate outro zumbi e pegue mais uma Green Herb, depois entre na porta ao lado. Salve seu progresso e guarde todos os itens no baú, exceto sua Beretta, a munição e a chave.



Pegue o Chemical ao lado do baú e volte até a área da porta verde. Mais adiante da porta verde, há outras três portas, entre na última do lado **esquerdo** para chegar a uma galeria com alguns quadros (não atire nos corvos).

PARTE-D O enigma da galeria de arte

Excepto o primeiro quadro no corredor, os demais possuem um botão que deverá ser acionado, mas seguindo uma certa ordem dos quadros. Acione os botões, escolhendo a opção "Yes" na seguinte **ordem**: Newborn Baby, Infant, Lively Boy, Young Man, Tired Middle Aged Man, Bold-looking Old Man e, por último, Give me the Peace of Death (o quadro no final do corredor).

Feito isso, o quadro revelará a Star Crest. Pegue o item, saia da galeria e entre na porta

à sua frente. Ela o levará a outro corredor que tem um cachorro, mate-o e use a Star Crest em um painel perto da porta. Feito isso, volte para o hall da mansão fazendo o mesmo caminho, depois suba a escada e entre na porta do lado esquerdo. Você estará sobre a sala de jantar.

Vá para o lado esquerdo e empurre a está-

tua até um espaço onde falta a proteção do corrimão. Mate os zumbis e empurre a **estátua** para o andar de baixo, em seguida entre na porta mais adiante.



PARTE-E Empurrando a estátua do segundo andar

Mate mais zumbis e desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue um Ink Ribbon para salvar seu progresso (lembre-se desta sala).

Saia da sala e entre na última porta que encontrar, livrando-se dos zumbis. Na área seguinte, mate outro **zumbi** e entre na porta no final do corredor de onde ele saiu. Você chegará a uma sala com uma fonte de água com estran-

has raízes.

Ao lado da porta há um motor que bombeia a água da fonte, use o Chemical para matar as raízes e vá pegar a Armor Key. Combine as Green Herbs com as Red Herbs, deixando três espaços em seu inventário. Siga para o outro lado do corredor e entre na porta do lado direito de Jill, e chegue a um quarto.

Pegue a munição de Beretta sobre a cama e

examine o móvel do outro lado, um **zumbi** aparecerá. Proteja-se do outro lado da cama e mate-o, depois examine o móvel novamente para arquivar em seu inventário o Keeper's Diary.



PARTE-F O olho da estátua de tigre

Pegue munição de Shotgun no armário e saia do quarto, abrindo a porta no final do corredor, você terá acesso à sala de jantar, pegue a Blue Jewel na estátua que você derrubou e volte até a entrada do quarto.

Entre na abertura da parede, um pouco antes do quarto, e você chegará na sala da

estátua de tigre.

Use a Blue Jewel para pegar a Wind Crest. Volte ao corredor perto da escada e abra a porta ao lado. Pegue munição de Beretta e a **Broken Shotgun** na estante, destranque a gaveta do móvel ao fundo para pegar munição de Shotgun. Vá até o baú e guarde os itens extras, leve sua Beretta com munição, as chaves e a Broken Shotgun.

Vá até aquela sala armadilha perto da galeria e entre na porta seguinte, para chegar a



uma sala com uma **Shotgun** na parede. Pegue-a e coloque a Broken Shotgun no lugar, então volte ao corredor e destranque a porta de metal. Mate os cachorros e combine algumas Green Herbs.

PARTE-G Em busca da cura para Richard

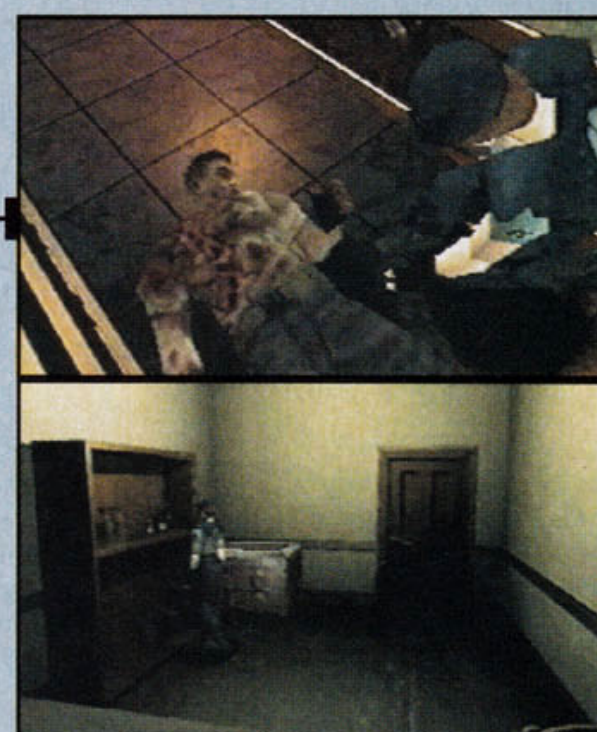
Volte ao hall de entrada da mansão e abra a porta ao lado da porta azul. Pegue munição de Beretta no **móvel** adiante, mate um zumbi atrás da estante e lá abra a mezinha para pegar munição de Shotgun.

Entrando na porta do outro lado do corredor, você chegará a um vestiário cuja a porta ao fundo estará trancada (há Ink Ribbon, Green Herbs e um zumbi, ignore-os). Voltando ao hall de entrada,



suba a escada e entre na primeira porta do lado direito. Mate um zumbi no caminho e entre na primeira porta que encontrar.

Você encontrará **Richard**, que está gravemente ferido e envenenado. Jill buscará o soro para salvá-lo e um lugar no mapa será mostrado. Faça o caminho até o andar de cima da sala de jantar, desça a escada da área ao lado e entre na porta próxima a escada. Pegue o Serum na estante e volte até Richard. Mesmo recebendo o soro, Richard não resistirá. Antes de morrer, ele entregará seu Radio para Jill. Examine o corpo de Richard para pegar munição de Beretta, depois entre na porta adiante.



PARTE-H Abrindo novas localidades

Mate o zumbi à esquerda, suba a escada e destranque a porta, mas não entre ainda. Volte para o corredor escuro, antes da sala, onde encontrou Richard, e continue.



No meio do corredor, entre na porta verde para chegar na sala das armaduras. Empurre as duas estátuas, posicionando-as sobre os buracos no chão, evitando assim liberar o gás

venenoso. Acione o **botão** para abrir o compartimento adiante, onde encontrará a Sun Crest. Continue no corredor e entre na última porta. Na sala seguinte, archive em seu inventário o **Botany Book** sobre a mesa e abra a outra porta. Cuidado com os dois zumbis que você encontrará. Mate-os, destranque a porta atrás do zumbi da direita e desça pela escada, indo

para a sala do baú ao lado. Leve a chave, sua Beretta e a Shotgun com munição. Suba a escada novamente e entre na primeira porta à esquerda, do lado esquerdo do corredor.

Há outras duas portas, entre na que está à direita de Jill. No quarto, pegue o Lighter sobre o armário, munição de Beretta atrás da segunda cama e uma Red Herb.



PARTE-I A área norte do segundo andar

Saia do quarto e entre na porta adiante, para chegar ao estúdio, onde poderá encontrar Barry (confira na seção Dicas).



Independente de encontrá-lo ou não, arquive em seu inventário o Researcher's Will que está sobre a mesa e acione o painel de insetos

ao lado da porta, para esvaziar o aquário. **Empurre** o aquário para o lado direito, em seguida empurre a estante para o lugar do aquário, podendo pegar Explosive Rounds na pequena porta secreta da parede (há Ink Ribbon na jaqueta branca).

Volte ao corredor e vá até o final, chegando a uma sala com lareira. Use o **Lighter** na lareira para descobrir o 2nd Floor Map, depois visite a sala do baú e pegue a Bazooka e Shotgun com munição, o **Lighter**, e ervas combinadas ou um F. Aid Spray. Salve seu progresso e vá

até a sala onde está o corpo de Richard, entrando em seguida na porta adiante. Depois entre na sala no final do corredor à esquerda. Use o **Lighter** no **candelabro** e empurre a estante para pegar Acid Rounds no móvel escondido. No gabinete ao lado do candelabro há munição de Beretta e sobre a mesa há um Ink Ribbon.



PARTE-J Enfrentando a cobra gigante

Volte até a porta anterior, suba a escada e entre naquela porta ignorada. Equipe sua Bazooka e carregue-a com Explosive ou Acid Rounds. Nesta sala há uma **cobra gigante**, você poderá enganá-la e ir pegar a Moon Crest na abertura da parede ou enfrentá-la atirando nela. Independente de sua escolha, você provavelmente ficará envenenado. Pegue a Moon Crest e uma caixa de munição sobre os barris e saia da sala. Dependendo dos encontros que teve com Barry até então, Jill poderá desmaiar e



ser ajudada por seu amigo, ou terá de pegar o Serum e usá-lo para não morrer (o Serum está na mesma sala que você visitou para tentar salvar Richard).

Independente destes acontecimentos, você deverá ir para a sala onde conseguiu o Serum. Pegue todas as Crest que reuniu, a Shotgun e a Beretta, ambas com munição e salve seu progresso. Feito isso, use as Crests naquele painel, onde foi usada a Star Crest, para abrir a porta. Na área seguinte, empur-

re a **escada** para frente da tela e depois para a parede do outro lado.



PARTE-K Brad entra em contato

Use a escada para pegar a Square Crank, depois entre na porta dupla ao lado. Seu Radio tocará, Brad está tentando contato (examine o Radio no inventário). Fora da mansão, mate os cachorros e combine as ervas.

Siga o corredor à esquerda das Blue Herbs para pegar o Garden Map. Depois entre no portão do outro lado do pátio e use a Square

Crank para **esvaziar** o tanque de água. Vá para o outro lado e corra sem parar até o elevador, evitando as cobras. No pátio abaixo, siga para o portão do outro lado, ignore as ervas e os cachorros, indo direto para a porta no final.

Entrando na casa, empurre a **estátua** para o corredor ao lado e deixe-a sobre um buraco



no corredor seguinte. Entre na primeira porta do corredor, pegue o Explosive Rounds e um F. Aid Spray na estante, então salve seu progresso. Leve a Shotgun e munição, ou então a Beretta. Ao sair do quarto, entre na porta seguinte para chegar em outro quarto. Entre no banheiro ao lado da porta e esvazie a banheira para pegar a C. Room Key.



O SEGREDO DA MANSÃO

SEGUNDO CAPÍTULO

Após os incidentes na mansão, Jill passa a suspeitar de que alguém não quer que a verdade apareça. Novos mistérios terão início, especialmente em relação ao comportamento de Barry e suas ações. Wesker também aparecerá e mandará Jill abrir mais portas na mansão, fazendo-a descobrir um laboratório secreto da Umbrella e seus interesses. Esta corporação farmacêutica é conceituada no mundo todo. Ela



está desenvolvendo um super vírus capaz de mutacionar um organismo vivo ou matá-lo em pouco tempo. Descubra o desfecho desta aventura a seguir.



PARTE-A Os mistérios da casa do jardim

No fundo do quarto, mate dois zumbis e pegue a munição de Shotgun na gaveta da mesa. Pegue o Red Book sobre a cama, saia do quarto e entre na porta vermelha ao fundo.

Há duas aranhas gigantes, ignore-as e vá

para a esquerda, onde encontrará uma mesa de **bilhar** com tacos cruzados que indicam um código (há Ink Ribbon e munição de Beretta do outro lado da sala).

Saia desta sala e guarde todos os itens, exceto a chave que pegou e sua Shotgun com munição. Entre na porta do corredor onde você deixou a estátua e, depois, entre na porta seguinte. Note que há uma porta à sua esquerda, com um **painel**. Para abrir esta porta, será pre-

ciso ligar todas as luzes do painel. Digite os números 345 e a porta será destrancada, mas não entre.

Vá para a porta do outro lado e então siga para a esquerda, onde encontrará uma colméia. Pegue a 002 Key sobre a mesa e volte para o corredor anterior rapidamente.

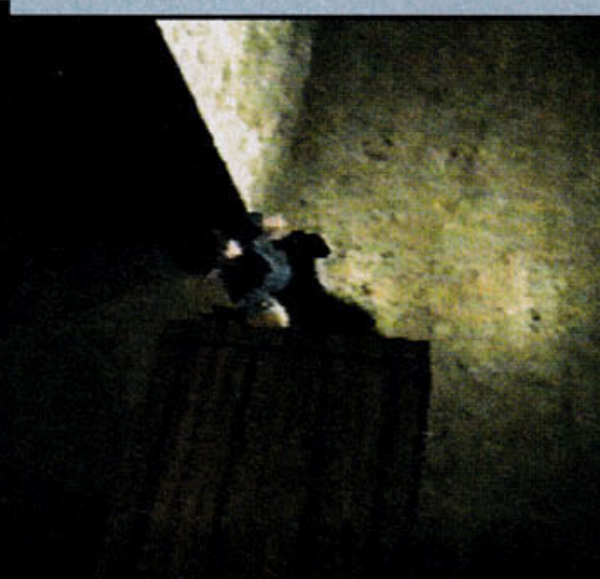


PARTE-B A entrada secreta para o tanque de água

Siga até o corredor e empurre a estátua para o fundo, permitindo pegar algumas Green Herbs. Destranque a porta ao lado e, possivelmente, você ouvirá **Barry** conversando com alguém. Se isso acontecer, ao entrar na sala, Barry dirá que estava conversando com ele mesmo. Pegue o Dormitory Map na parede e

abra a gaveta para pegar uma caixa de munição. Arquive em seu inventário o Plant 42 Report que está sobre a cama e empurre os **armários** para revelar uma escada (no banheiro há munição). Desça a escada para acessar um corredor com três caixas. Empurre as duas que estão no final do corredor para dentro do buraco com

água, depois empurre a última caixa até as outras duas para formar uma ponte. Ignore as duas Green Herbs do outro lado e vá para a porta dentro da água, do outro lado há um tanque gigante. Corra para a direita até encontrar duas portas, abra a da esquerda com a C. Room Key (cuidado com os tubarões).



PARTE-C A raiz da planta gigante

Dentro da sala, acione a alavanca para escoar a água, depois acione o botão na luz de cor vermelha, para abrir a porta ao lado. Entre na sala e pegue munição de Beretta



e Shotgun, sem esquecer a 003 Key que está no balcão. Volte até uma porta, no canto da parede, para avistar uma grande raiz. Volte até a sala da colméia e abra a porta ao lado. Ignore o banheiro e pegue o arquivo V-Jolt Report (na gaveta da mesa há Ink Ribbon).

Vá para a sala do baú e deixe lá seus itens, leve a Bazooka carregada, a Shotgun e munição, o Red Book e uma erva combinada.

Entre naquela sala ao lado que tem um painel e colete três das quatro Empty Bottles (garrafas vazias).



Você terá de criar uma fórmula chamada V-Jolt, misturando alguns ingredientes.

No armário ao lado da porta você encontrará o elemento Umb No. 2, na pia você encontrará Water (água), enquanto no armário ao fundo encontrará o Umb No. 4.

PARTE-D Enfrentando a planta gigante

Combine a Water com Umb No. 2 para obter NP-003. Depois combine Umb No. 4 com NP-003 para obter Umb No. 7. Combine Umb No. 2 com Umb No. 4 para obter o Yellow-6. Combine o Yellow-6 com Umb No. 7 para obter Umb No. 13. Agora combine Water com Umb No. 2 para obter NP-003 e finalmente combine NP-003 com o Umb No. 13 para obter a fórmula V-Jolt. Deixe as garrafas vazias no baú e depois use o V-Jolt naquela raiz de planta gigante, para enfraquecê-la. Feito



isso, volte ao quarto ao lado da colméia e entre no banheiro para pegar Flame Rounds (cuidado com o zumbi).

Use o Red Book na estante ao fundo do quarto para revelar uma passagem secreta. Equipe sua Bazooka e prepare-se para enfrentar uma planta gigante. Dê três tiros de Bazooka para destruir a planta e pegue a Helmet Key na lareira. Vá para a sala do baú e você encontrará Wesker. Ele pedirá para Jill voltar a mansão e destrancar mais portas.



PARTE-E Voltando para a mansão

Após a conversa, deixe os itens desnecessários no baú e leve sua Shotgun ou Bazooka com muita munição, a Helmet Key e uma erva combinada.

Volte para a mansão e Brad tentará contato novamente. Ao entrar na mansão, criaturas chamadas de Hunters estarão presentes. Dê

quatro tiros de Shotgun para acabar com o primeiro Hunter, depois destranque a porta antes da porta verde.

Examine a mesa para ascender a luz, pegue munição de Colt Python sobre a mesa e o Doom Book 1 na estante à esquerda (use a opção Check e abra este livro para descobrir a Eagle

Medal). Saia da sala e entre na porta verde ao lado, haverá um Hunter mais adiante.

Matando-o, veja o bilhete de Barry na parede, ele deixou itens na sala ao lado da escada. Após guardar os itens, saia da sala e suba a escada.

Mate os dois Hunters no corredor e vá até o segundo andar da sala de jantar. Mate um dos Hunters e entre na porta adiante, onde encontrará mais Hunters.



PARTE-F A ajuda de Barry

Mate-os e entre na porta ao lado da escada para chegar na sala de **troféus**. Empurre a escada para baixo da cabeça de alce, arquive em seu inventário o Orders que está sobre a mesa e pegue as munições ao lado. Acione o interruptor ao lado da porta para apagar a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel. Saia da sala e desça pela escada ao lado, mate mais alguns Hunters no caminho e vá até a sala da estátua de tigre (um Hunter tentará surpreendê-lo). Use a Red Jewel na estátua



para obter a arma Colt Python, muito eficiente contra os Hunters. Agora volte até a sala onde Barry deixou os itens e salve seu progresso. Leve a Shotgun e a Colt Python com munição, além de uma erva combinada.

Suba a escada novamente e entre na **porta** no final do corredor à esquerda. Após entrar na porta seguinte, você chegará a uma sala com um piano. Mexa nele para aquela cobra gigante aparecer novamente. Ela abrirá um buraco no chão e você terá de matá-la.



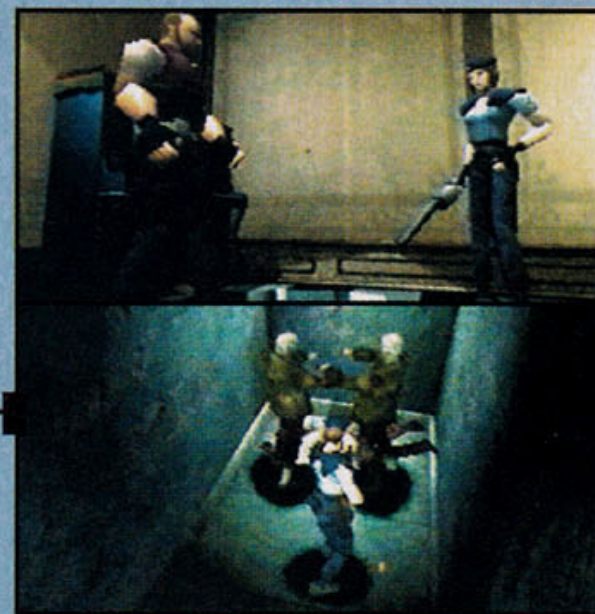
PARTE-G Descobrindo a biblioteca da mansão

Dê tiros certos em sua cabeça e fique atento com sua vida. Vencendo-a, examine o buraco e **Barry** aparecerá para ajudar. Jill descerá. Acorda escorregará da mão de Barry e ele irá buscar outra. Acione o botão no túmulo



mais adiante, revelando uma escada. Depois volte para o buraco e espere por Barry, que se desculpará com Jill (ela continua achando-o muito estranho e nervoso). Você arquivará em seu inventário o Pass Number que ele entregará, este servirá para abrir a porta eletrônica ao lado da sala de troféus. Quando Barry for embora, entre no buraco e desça pela escada secreta. Você chegará aos corredores subterrâneos da mansão. Mate os dois **zumbis** e pegue munição de Shotgun no corredor ao lado e entre na porta mais adiante. No corredor seguinte, mate dois zumbis se quiser pegar Green Herbs, caso contrário, ignore-os. Entrando na

porta seguinte, você chegará na cozinha. Mate o zumbi do lado direito e suba no elevador.



PARTE-H A entrada secreta para o subterrâneo

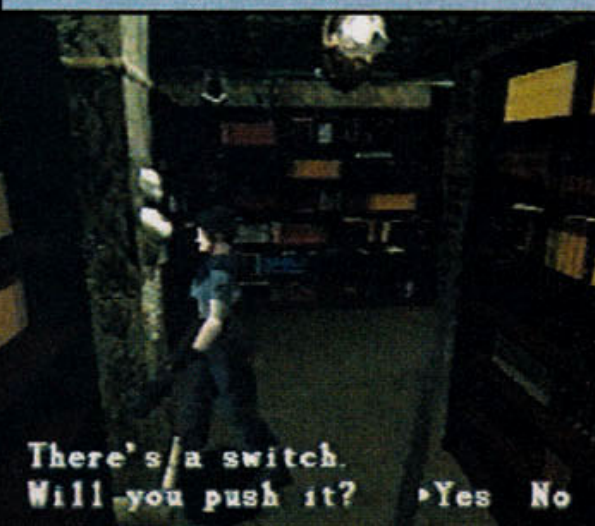
No segundo andar, mate o zumbi à direita de Jill e entre na porta do mesmo lado. Você encontrará Explosive Rounds e a **Battery** (muito importante). Saindo da sala você pode-



rá entrar na porta do corredor à sua esquerda, que o levará até a porta ao lado da sala dos troféus (a porta só poderá ser aberta por fora).

Siga para o corredor do outro lado do elevador e entre na porta dupla, chegando à biblioteca. Mate o zumbi e abra a gaveta à direita para pegar munição (tenha certeza de deixar um espaço vazio em seu inventário). Atrás das estantes de livros, mate outro zumbi e arquive o Scrap Book. Empurre o **armário** do lado direito para revelar uma sala secreta, onde há Ink Ribbon e munição

de Beretta (se olhar a janela, descobrirá um heliporto). Na biblioteca, entre na porta do outro lado e acione um botão no peito da estátua que está na parede, para ascender uma luz no canto desta sala. Então empurre a estátua até esta luz para revelar um compartimento secreto, onde encontrará o MO Disc (item importante para fazer o melhor final do jogo).



PARTE-I Decidindo o destino de Barry

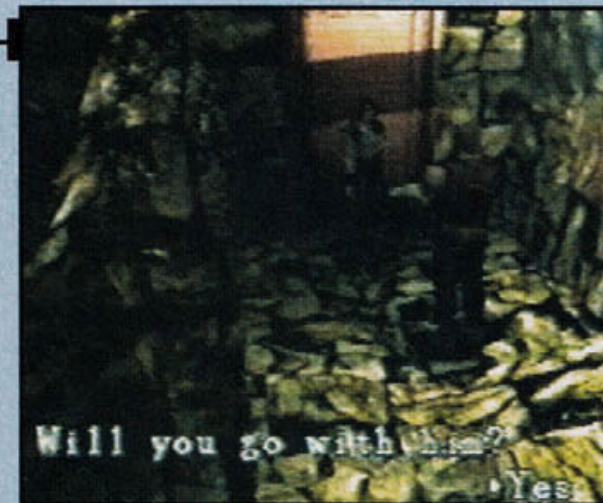
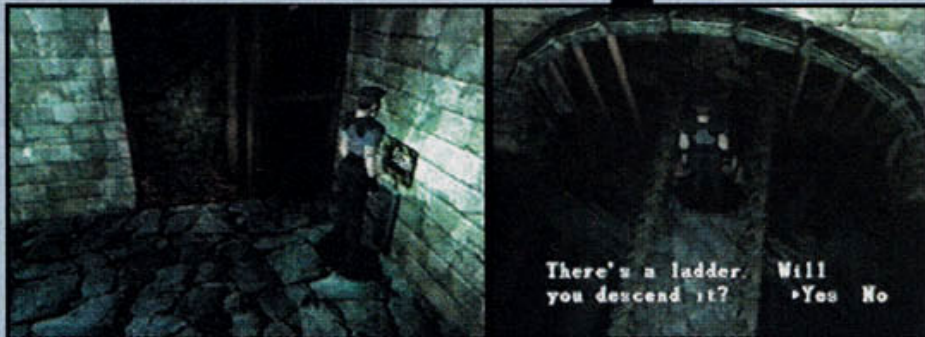
Pegando-o, volte até a sala do baú, onde Barry deixou o bilhete, esvazie seu inventário e leve a Square Crank, a Battery, a Shotgun com munição e a Colt Python ou então a Bazooka (com Flame Rounds), além de uma erva combinada. Vá para fora da mansão, indo para o segundo pátio, onde poderá usar a

Battery no **elevador** do lado oposto à cachoeira. Suba no elevador e represe a água do tanque. Use o elevador para descer e vá até onde era a cachoeira, para encontrar uma escada.

Entre na porta ao lado, onde **Barry** deverá aparecer. Ele contará o que tem investigado e aparecerão duas perguntas que definirão se

Barry morrerá ou viverá. Na primeira, escolha "Yes" para acompanhá-lo e na segunda escolha "No" para Jill ir na frente. Assim, Barry seguirá Jill, entre na porta

do lado esquerdo no final do corredor, onde você encontrará F. Aid Spray e Explosive Rounds (é obrigatório manter um espaço vazio em seu inventário).



PARTE-J O ataque da viúva negra

Saia pela porta do outro lado da caverna e atravesse o corredor, no final você encontrará Enrico. Ele informará que há um traidor na S.T.A.R.S., mas alguém o matará antes que revele que é. Barry **examinará** o corpo de Enrico (faça o mesmo, se quiser pegar munição de Beretta).

Pegue a Hex Crank no corredor e faça o caminho de volta até a escada. Tome cuidado com alguns Hunters que aparecerão. Chegando na escada, siga o corredor normal e use a Hex Crank na parte vermelha da parede. Esta parte do corredor irá gi-

rar e dará acesso a uma porta mais adiante. Na área seguinte, corra até a pedra que está no caminho e volte para a porta. Há Flame Rounds onde esta pedra estava, um Hunter aparecerá. Matando-o e equipe sua Bazooka com Flame Rounds ou a Colt Python.

A pedra revelou uma porta secreta na parede e, do outro lado desta, há uma **aranha** viúva negra. Matando-a, pegue a Combat Knife, que está sobre os baris, e corte as teias que bloqueiam a porta (há também um Ink Ribbon).



PARTE-K A entrada secreta do laboratório

Do outro lado da porta, siga para o lado esquerdo de Jill, chegando a uma sala com um baú. Salve seu progresso e recolha os itens da sala, deixando-os no baú. Leve sua Shotgun e munição, a Hex Crank e a Eagle Medal. Entre na porta do outro lado do corredor e siga para a direita. Use a Hex Crank duas vezes para girar o corredor novamente e revelar

uma porta. Vá até a pedra e volte, entrando na porta revelada. Nesta nova sala, empurre a estátua para perto da porta e depois use a Hex Crank duas vezes para deslocar a **estátua** da parede. Empurre a estátua sobre o chão até esta ficar diante do painel ao lado, para pegar o Doom Book 2 (dentro dele você encontrará a Wolf Medal). Saia da sala e vá até onde estava

a pedra, para pegar o Underground Map e o segundo MO Disk. Agora volte até a porta antes do corredor da sala do baú e siga para o lado esquerdo, onde encontrará um elevador. O mesmo o levará a uma nova **área**, onde há ervas para combinar.



PARTE-L Descobrimos as senhas do computador

Use a Eagle Medal e a Wolf Medal nas laterais da **fonte** para revelar um elevador, use o mesmo para chegar no laboratório secreto. Desça pela escada e na sala abaixo você



encontrará um outro baú. Leve uma arma e munição, depois entre na porta adiante. Detone os zumbis do caminho e, antes de descer pela escada, siga para o lado oposto do corredor para encontrar o terceiro **MO Disk** sobre a mesa. Agora desça pela escada e entre na porta ao lado, fazendo o mesmo na porta seguinte.

Acione o interruptor da sala que está ao lado da porta, arquive em seu inventário o Researcher's Letter que está sobre a mesa para ficar sabendo dos códigos JOHN e ADA, mas ainda falta um password (há munição de Beretta ao lado da pia).

Ao fundo da sala tem um quadro com escri-



tos estranhos, empurre o armário da sala, acione o interruptor e olhe o quadro novamente para ver que o escrito está compreensível, descobrindo que o password é MOLE.

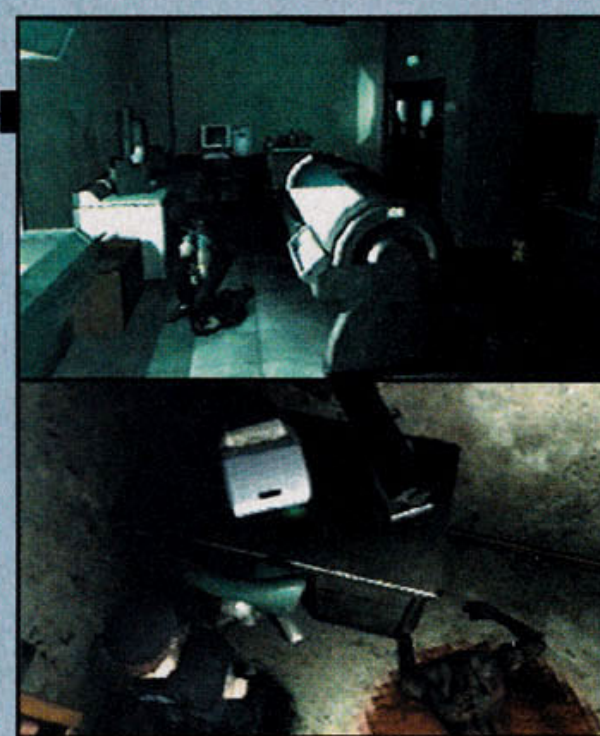
PARTE-M O traidor por trás da S.T.A.R.S.

Saia da sala e entre na porta ao lado, siga para a direita até encontrar alguns zumbis e um **buraco na parede** (há Ink Ribbon). Em seguida, entre na porta com uma placa vermelha no alto para chegar a um laboratório. Ligue o computador e ele pedirá as senhas de acesso. No login, digite JOHN e aperte a tecla que tem uma grande seta. Depois digite o password ADA. Você terá acesso ao sistema de portas eletrônicas, escolha o bloco B2 e digite o password MOLE para destrancar uma porta. Selecione o B3 e depois escolha a última opção para



desligar o computador. Na sala do laboratório, pegue o **Slides** ao fundo e entre por aquela porta ao lado da escada.

Mais adiante no corredor, entre na porta para chegar a uma sala com zumbis. Mate todos, arquive em seu inventário o Fax que está no buraco da parede e use o MO Disk na máquina de códigos que está sobre a mesa, para obter o Pass Code 01 (há Ink Ribbon perto do pôster na parede). Suba a escada e entre na porta do corredor à esquerda, para chegar na sala de conferência.



PARTE-N A sala do gerador

Arquive em seu inventário o Security System que está no **armário** ao lado da porta, use o Slides no projetor sobre a mesa para ver alguns monstros e o traidor da S.T.A.R.S. Examine o painel ao fundo da sala para pegar a Lab Key, então desça pela escada novamente. No andar abaixo, abra a porta que tem um desenho vermelho no chão e mate os zumbis

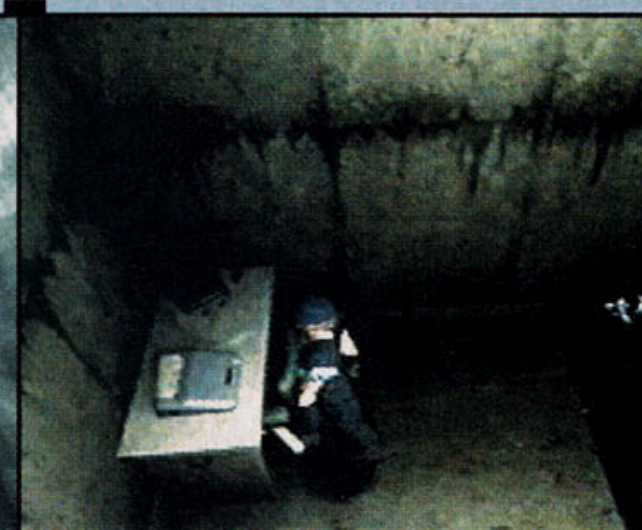


que encontrar. Entre na porta adiante para chegar a uma sala com baú, salve seu progresso e pegue Flame Rounds e Ink Ribbon na estante.

Pegue os dois MO Disks no baú, leve uma arma com munição e saia. Volte até a porta de entrada desta área e entre na porta ao lado, chegando a uma sala com duas caixas e uma escada. Pegue a caixa de munição e posicione

as duas caixas sobre os buracos do chão, mas não toque no interruptor. **Posicionando** as caixas, empurre a escada entre as duas caixas para acessar o duto de ventilação e você chegará então ao necrotério.

Pegue munição na estante, vá para o outro lado do necrotério e use um MO Disk na máquina para obter o Pass Code 02.



PARTE-O A revelação de Wesker

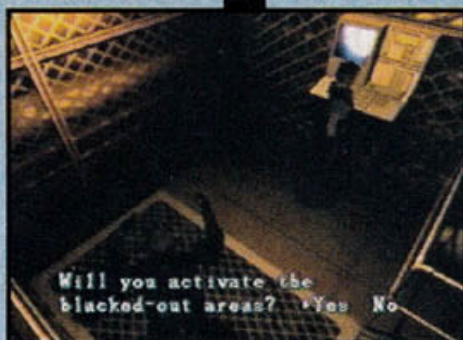
Saia desta sala e entre na porta próxima ao desenho vermelho no chão. Vá em direção à sala do baú, mas não entre. Siga o corredor à direita para chegar na sala do gerador (há criaturas parecidas com macacos).

Nesta primeira área, siga para a direita de Jill e acione um **painel** de força no final do caminho, depois vá para o lado esquerdo da sala e entre na porta.

Na área seguinte, siga em linha reta e use o MO Disk para obter o Pass Code 03, em seguida vá para o

lado direito da sala e entre na porta seguinte para chegar a sala de força.

Use o terminal do lado esquerdo do grande gerador para ligar o elevador. Depois vá para o elevador ao lado da sala do baú e acione-o. Barry aparecerá para acompanhar Jill e, pouco depois, Wesker aparecerá e mandará **Barry** render Jill. Pouco depois, Barry sairá e Wesker dirá que matou alguns membros da S.T.A.R.S. para se beneficiar com os projetos da Umbrella, pois pretende desenvolver uma arma biológica perfeita.



PARTE-P A rota de fuga para o heliporto

Após as explicações, ele forçará Jill a entrar no laboratório para ver o projeto Tyrant. Neste momento, Barry aparecerá e desmaiará Wesker com um golpe.

Jill sabia que Barry não era uma pessoa má, no entanto, Wesker ameaçou matar sua família caso ele não colaborasse. Jill e Barry entrarão

no laboratório, onde Barry desligará o suporte de vida artificial de Tyrant. O monstro deixará Barry inconsciente. Equipe uma arma e fique correndo em círculos no laboratório. Pare em um lugar onde a visão seja favorável e atire em **Tyrant**, mas não o deixe se aproximar. Derrotando o monstro, fale com Barry e, do lado de fora do laboratório, Wesker desaparecerá. O código de evacuação será acionado. Barry irá atrás de Wesker, enquanto você poderá libertar Chris (se quiser

ver o corpo de Wesker, procure na sala do gerador). Entre por aquela porta ao lado da escada e acione as **três luzes** que estão ao lado da porta no final do corredor.



PARTE-Q A batalha final contra Tyrant

Abra a porta da cela para libertar Chris e, feito isso, suba pela escada. Depois vá até a sala onde você encontrou o primeiro baú. Ao chegar lá, pegue duas ervas combinadas ou F. Aid Sprays e deixe lá suas armas. Suba a escada de metal e Barry estará esperando por você, abra então a grande **porta** ao lado. Ao longo do corredor, Brad entrará em contato

mais uma vez. Chegando no final do corredor, pegue a Battery e coloque-a no encaixe ao lado do elevador. Em seguida o sistema de auto destruição será acionado. Tyrant ainda está vivo, Barry e Chris ficarão, enquanto Jill tentará contactar Brad. No heliporto, examine a caixa ao lado do elevador para pegar um Flare. Use-o no centro do heliporto, **Tyrant** aparecerá e em

alguns momentos ele correrá para atacar você (escape sempre pelo lado direito dele). Resista até os últimos trinta segundos e Brad jogará a Rocket Launcher para você destruir Tyrant. Espere o melhor momento para dar um tiro certo em Tyrant e depois você poderá assistir ao melhor final.



A AVENTURA DE CHRIS

PRIMEIRO CAPÍTULO

Estranhos casos de morte aconteceram em Raccoon City. Foram encontradas várias pessoas multiladas e outras que foram até a montanha, próxima a cidade e nunca mais voltaram. O Bravo Team foi enviado até a montanha para investigar e não se teve mais notícia deste grupo. O Alpha Team então foi designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Logo que os destroços do primeiro helicóptero são en-



contrados, Joseph, um dos integrantes do Alpha Team, encontra parte de um corpo e é morto subitamente. Os integrantes do Alpha Team são então atacados, Brad foge com o helicóptero e Chris, Jill, Barry e Wesker sem alternativa, refugiaram-se em uma velha mansão, onde um estranho pesadelo então tem início...



PARTE-A Procurando evidências na mansão

Apenas Barry não entrou na mansão. De repente, lá dentro, ouve-se um tiro e Chris vai sozinho investigar. Estando na sala de jantar, entre na porta perto da lareira e siga para o lado esquerdo do corredor, para encontrar um zumbi. Faça o caminho de volta até o hall de entrada da mansão e não haverá ninguém, somente a arma de Jill.

Controlando Chris, entre na porta azul à direita, atrás da estátua mais adiante há uma escada. Empurre-a até a estátua e use-a para pegar



o 1st Floor Map. Ao fundo, empurre o móvel da entrada para o lado esquerdo. No final do corredor você poderá pegar um Ink Ribbon, mas tome cuidado com um zumbi que está caído (mate-o ou passe longe dele). Volte para o hall de entrada, pegue outro Ink Ribbon na máquina de escrever, suba a escada e vá até a segunda porta do lado direito.

No pequeno corredor, pegue a Small Key ao lado do vaso azul e entre na porta que tem em frente marcas de sangue no chão. Chegando ao terraço, você encontrará o corpo de Forest, pegue munição e, caso você examine o corpo, os corvos o atacarão. Volte até o hall de entrada e, no segundo andar, entre na porta do outro lado. Equipe a Combat Knife e na estátua que está do lado esquerdo, empurre-a até chegar no zumbi.



gando ao terraço, você encontrará o corpo de Forest, pegue munição e, caso você examine o corpo, os corvos o atacarão. Volte até o hall de entrada e, no segundo andar, entre na porta do outro lado. Equipe a Combat Knife e na estátua que está do lado esquerdo, empurre-a até chegar no zumbi.

PARTE-B Conhecendo a jovem Rebecca

Fique atrás da estátua e ataque o zumbi com a sua faca. Depois empurre a estátua para o andar abaixo e entre na porta adiante. Equipe a Beretta e mate mais zumbis, depois desça pela escada.

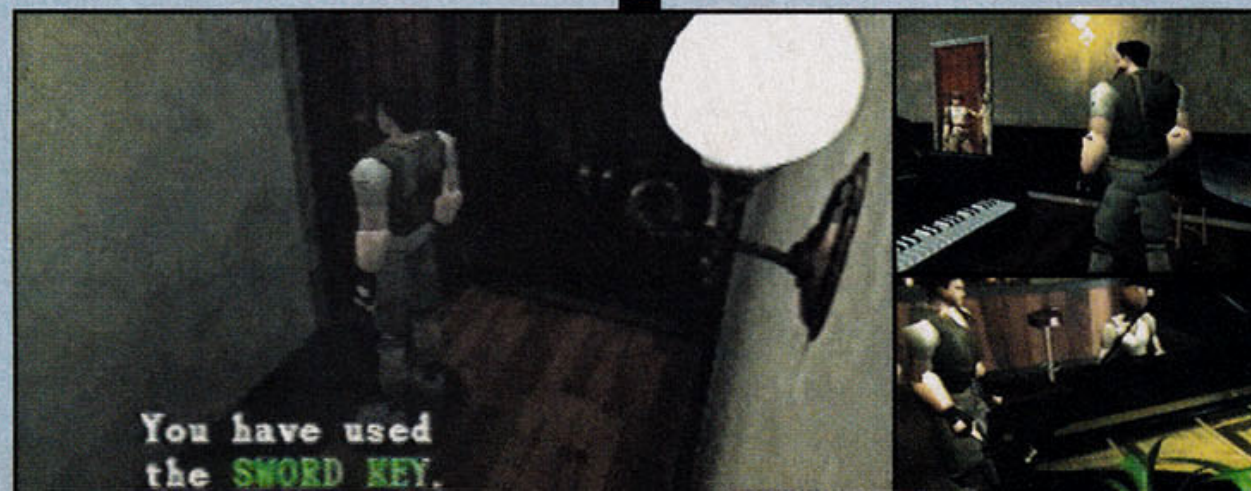
No andar abaixo, mate mais dois zumbis e entre na porta ao lado. Chris será atacado por Rebecca, que se desculpará em seguida. Após a conversa, pegue a Sword Key sobre a cama e

salve seu progresso. Ao tentar sair, Rebecca perguntará se ela poderá ir com Chris.

A sua escolha aqui definirá alguns encontros inusitados e influenciará o final do jogo. Escolha "Yes" e saia da sala, indo para o final do corredor escuro, desvie dos zumbis no caminho e entre na última porta. Na área seguinte, siga no corredor à direita e destranque a porta no final (ela dará acesso ao corredor perto da

sala de jantar). Vá até onde o primeiro zumbi apareceu, mate-o e pegue munição no corpo de Kenneth. Abra a porta da esquerda no final desse corredor, para chegar ao bar.

Vá para o outro lado da sala e empurre a estante para pegar as Music Notes, use-as no piano. Rebecca aparecerá para tentar tocar a música e depois ela perguntará se pode continuar praticando. Escolha "Yes" e saia da sala.



PARTE-C O segredo dos quadros da galeria

Enquanto Rebecca tocar, vá para o hall de entrada e entre na porta azul (não se esqueça de pegar a Blue Jewel na sala de jantar). Destranque a porta atrás da estátua e ignore os cachorros no corredor, indo direto para a porta. Entre na porta mais adiante do próximo corredor, para chegar ao **banheiro**.



Esvazie a banheira para encontrar outra Small Key. Saia e continue até o final do corredor, então entre na porta do lado esquerdo (a porta da direita é uma armadilha).

Mate os zumbis que encontrar e entre na última porta do lado esquerdo, para chegar a uma galeria com alguns **quadros** (não ataque os corvos). Exceto o primeiro quadro no corredor, os demais possuem um botão que deve ser acionado, mas seguindo a ordem dos quadros. Acione os botões, esco-

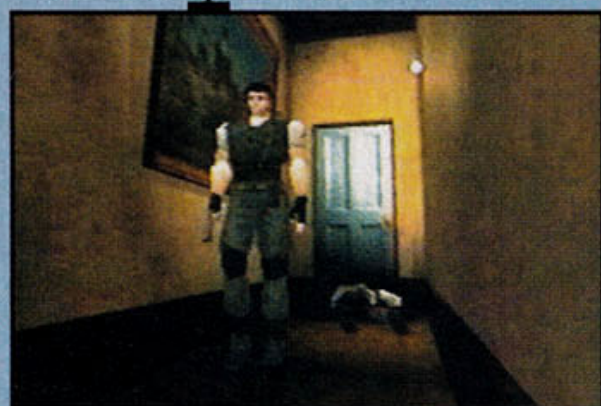


lhendo a opção "Yes" na seguinte ordem: Newborn Baby, Infant, Lively Boy, Young Man, Tired Middle Aged Man, Bold-looking Old Man e Give me the peace of Death (este último está no final do corredor). Este quadro revelará a Star Crest, pegue-a e saia da galeria.

PARTE-D A música da sala secreta

Entre na porta à sua frente, ela o levará a outro corredor com um cachorro. Mate-o e use a Star Crest em um painel perto da porta. Feito isso, volte até o corredor anterior e entre na porta verde para chegar a uma escada.

Mate o **zumbi** e pegue uma Green Herb,



depois entre na porta ao lado. Pegue o Chemical, salve seu progresso e guarde todos os itens no baú, exceto a Beretta, a munição e a chave. Vá para a sala de jantar e pegue o Emblem sobre a lareira, em seguida vá onde Rebecca ficou.

Ela **tocará** a música novamente, abrindo uma passagem secreta. Retire o Gold Emblem e use o Emblem para manter a entrada aberta. Use o Gold Emblem sobre a lareira da sala de jantar para encontrar a Shield Key atrás do relógio. Vá para a sala onde você encontrou Rebecca a primeira vez e salve seu progresso. Pegue o Chemical e a Blue Jewel, além da Beretta, a munição e a Sword Key.



Saia da sala e vá para a área seguinte, no final do corredor escuro. Mate os zumbis e vá até o final do corredor adiante, para chegar a uma sala com uma fonte e estranhas raízes.

PARTE-E Obtendo a Shotgun na sala armadilha

Ao lado da porta há um motor que bombeia água, use o Chemical para matar as raízes e vá pegar a Armor Key (você pode misturar as Green Herbs e Red Herbs aqui e levá-las para o baú). Saindo da sala da fonte, mate os zumbis e vá para o corredor à esquerda. Entre na abertura da parede para chegar na porta que dá acesso a sala da estátua de **tigre**. Use a Blue Jewel para descobrir a Wind Crest.



Volte ao corredor e abra a porta do outro lado, chegando a um quarto. Pegue a munição sobre a cama e examine o **móvel** do outro lado, um zumbi aparecerá. Proteja-se do outro lado da cama e mate-o, então examine o móvel para arquivar em seu inventário o Keeper's Diary.

Pegue munição de Shotgun no armário e saia do quarto. Volte para a sala do baú no corredor escuro e aproveite para destrancar a



primeira porta que encontrar. Leve uma Small Key e entre por aquela porta que você destrancou. Pegue munição de Beretta e a Broken Shotgun na estante, destranque a gaveta do móvel ao fundo para pegar munição de Shotgun. Vá até o baú e guarde os itens extras, levando a Beretta, munição, Armor Key, Small Key e a Broken Shotgun.



PARTE-F A sala das armaduras

Vá até a sala armadilha, perto da galeria, e entre na porta seguinte para chegar a uma sala com uma **Shotgun** na parede. Pegue-a e coloque a Broken Shotgun no lugar, então volte ao corredor e entre por aquela porta de metal. Você encontrará algumas Green Herbs



(apenas marque este lugar e não pegue as ervas, elas serão importantes mais tarde). Volte ao hall de entrada da mansão e abra a porta ao lado da porta azul.

Pegue a munição de Beretta sobre o móvel e mate o zumbi atrás da estante. Destranque a **mezinha** para pegar munição de Shotgun e entre na porta do outro lado do corredor. Você chegará a um vestiário onde a porta está trancada (há Ink Ribbon, Green Herbs e um zumbi, ignore-os). Voltando ao hall de entrada, suba pela escada e entre na primeira porta do lado direito. Mate os zumbis no caminho. No meio do corredor, entre na porta verde para chegar



na sala das armaduras.

Empurre as duas estátuas, posicionando-as sobre os buracos no chão. Acione o botão para abrir o compartimento adiante, onde encontrará a Sun Crest. Volte ao corredor e entre na última porta.

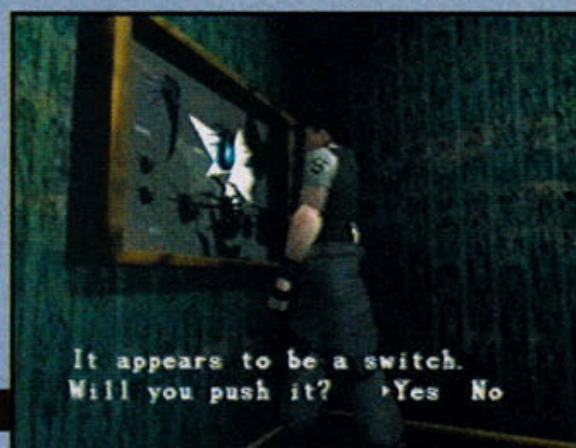
PARTE-G Destrancando as portas da área norte

Na sala seguinte, archive em seu inventário o **Botany Book** que está sobre a mesa



e use a porta ao lado. Mate dois zumbis e destranque a porta adiante no corredor, mas não entre. Desça pela escada e vá para a sala do baú, deixando os itens que estão em excesso. Leve sua Shotgun e munição. Suba pela

escada e entre por aquela porta ignorada a pouco, onde encontrará outras duas portas. Mate o zumbi e entre na porta à direita de Chris, chegando até um quarto. Pegue o Lighter sobre o armário, a munição atrás da segunda cama e uma Red Herb. Saia deste quarto e entre na porta do outro lado, chegando ao estúdio. Archive em seu inventário o Researcher's Will que está sobre a mesa e acione o **painel** de insetos ao lado da porta para esvaziar

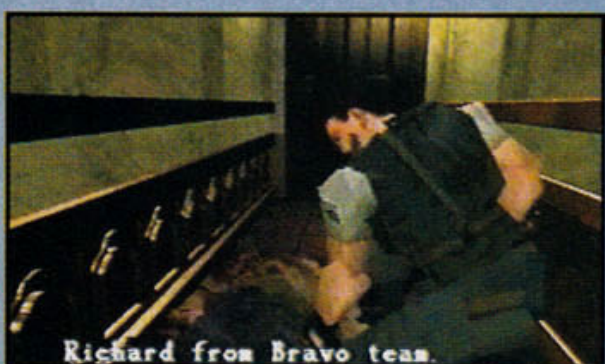


o aquário. Empurre o aquário para o lado direito, depois empurre a estante para o lugar do aquário e pegue munição na porta secreta da parede (há Ink Ribbon na jaqueta branca).

Volte ao corredor e vá até o final dele, chegando a uma sala com lareira. Use o Lighter na lareira para descobrir o 2nd Floor Map. Deixe os itens na sala do baú e leve somente sua Shotgun com munição, o Lighter, ervas combinadas e a Shield Key.

PARTE-H Enfrentando a cobra gigante

Salve seu progresso e vá até o corredor da sala das armaduras, então entre por aquela primeira porta ignorada. Você encontrará Green Herbs e o corpo de **Richard**, examine-o para pegar munição de Beretta, então entre na porta adiante, mate o zumbi no corredor ao lado, suba a escada e destranque a porta, mas



não entre. Vá primeiro para a sala no final do corredor de onde veio o zumbi. Use o Lighter no candelabro, empurre a estante para pegar munição de Shotgun no móvel que está escondido. No gabinete ao lado do candelabro tem munição de Beretta e sobre a mesa há Ink Ribbon.

Entre por aquela porta ignorada a pouco e equipe sua Shotgun. Você poderá enfrentar ou enganar a cobra gigante, e então pegar a Moon

Crest no buraco da parede. Se decidir **enfrentá-la**, atire em sua cabeça. Independente de sua escolha, você provavelmente ficará envenenado. Pegue a Moon Crest e munição de Shotgun que está sobre os barris e então saia da sala. Dependendo de suas escolhas até o momento, Chris poderá desmaiar e ser ajudado por Rebecca, ou você a controlará para que ela vá pegar o Serum para Chris na sala onde você a conheceu.

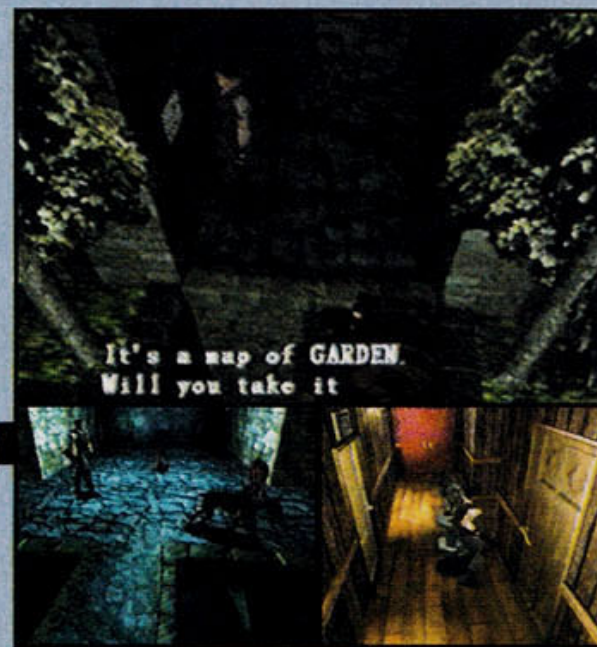


PARTE-I O lado de fora da mansão

Independente dos acontecimentos, vá até o baú mais próximo e pegue todas as Crests que reuniu até então, uma arma, munição e salve seu progresso. Use as Crests no painel onde foi usada a Star Crest, para abrir a porta. Na área seguinte, empurre a escada para frente e depois para a parede da direita. Use a escada para pegar a Square Crank, depois pegue uma Small Key sobre o barril que está adiante e abra a porta dupla ao lado. Fora da mansão, mate os cachorros e combine as



ervas. Siga o corredor à esquerda das Blue Herbs, para pegar o Garden Map. Entre no portão do outro lado do pátio e use a Square Crank para esvaziar o tanque de água. Vá para o outro lado e corra sem parar até o elevador, evitando as cobras. No pátio abaixo, siga para o portão do outro lado, ignore as ervas e os cachorros, e entre na porta que encontrará no final do corredor. Dentro da casa, empurre a estátua para o corredor ao lado e deixe-a sobre um buraco no chão



do corredor seguinte. Entre na primeira porta que avistou, pegue munição e um F. Aid Spray que está na estante, então salve seu progresso. Leve a Small Key, a Shotgun e munição.

PARTE-J Explorando a casa do jardim

Ao sair deste quarto, entre na próxima porta para chegar então a outro quarto. Entre no banheiro ao lado e esvazie a banheira para pegar a C. Room Key. No fundo do quarto, mate dois zumbis e pegue munição na gaveta da mesa. Pegue o Red Book sobre a cama, saia do quarto e entre na porta vermelha ao fundo.



Há duas aranhas gigantes, ignore-as e vá para a esquerda, onde encontrará uma mesa de bilhar com tacos cruzados que indicarão um código (há Ink Ribbon e munição de Beretta do outro lado da sala). Guarde todos os itens, exceto a chave que pegou e sua Shotgun com munição. Entre na porta do corredor onde você deixou a estátua e, depois, entre na porta seguinte. Volte até a porta à esquerda, onde ao lado, você encontrará um painel. Para abrir esta porta é preciso ligar todas as luzes do painel. Digite os números 215 para conseguir isso e a porta será destrancada, mas não entre. Vá para a porta do outro lado, então siga para



a esquerda, onde encontrará uma colméia. Pegue a 002 Key sobre a mesa e volte para o corredor anterior imediatamente. Vá para o final deste corredor e empurre a estátua, conseguindo assim pegar algumas Green Herbs.

PARTE-K O ataque do tubarão mutante

Destranque a porta ao lado, entre no banheiro, mate o zumbi e pegue a munição que está sobre a pia. Volte ao quarto e pegue o Dormitory Map que está na parede. Arqueie em seu inventário o Plant 42 Report que está sobre a cama e empurre os armários até revelar uma escada. Desça por esta escada para ter acesso a um corredor com três caixas. Empurre as duas caixas que estão no final do corredor para den-

tro do buraco com água, depois empurre a terceira caixa até as outras duas para formar uma ponte. Ignore as duas Green Herbs do outro lado e vá para a porta que está dentro da água, do outro lado há um tanque gigante. Corra para a direita até encontrar duas portas, abra a da esquerda com a C. Room Key (cuidado com os tubarões). Acione a alavanca para escoar a água, depois acione o botão da luz



vermelha para abrir a porta ao lado. Entre na sala próxima e pegue munições de Beretta e Shotgun, além da 003 Key que está no balcão. Volte até uma porta no canto da parede, para avistar uma grande raiz e então pegue a Small Key na caixa ao lado (use a Small Key para destrancar a gaveta do quarto onde encontrou o Dormitory Map).



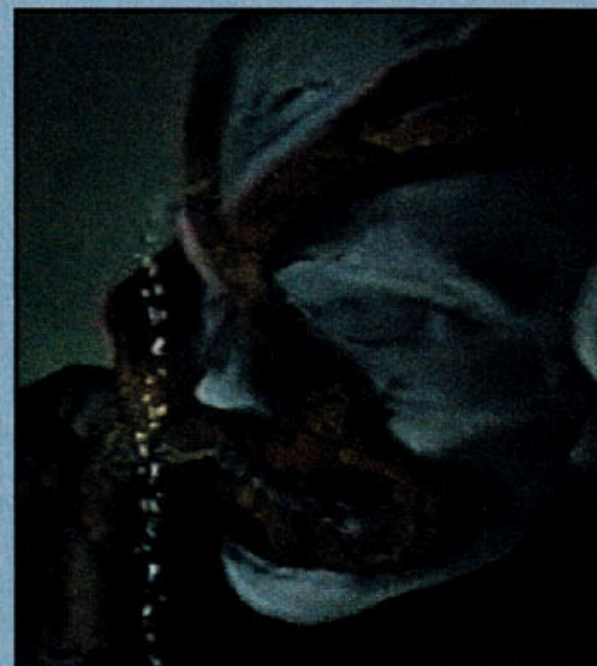
O SEGREDO DA MANSÃO

SEGUNDO CAPÍTULO

Após os incidentes na mansão, Chris perde o contato com Jill, Barry e Wesker. Por outro lado, encontrou Rebecca Chambers, uma sobrevivente do Bravo Team. Novos mistérios terão início e Wesker aparecerá sem dar muitas explicações. Ele mandará Chris abrir mais portas na mansão, fazendo-o descobrir um laboratório secreto da Umbrella e seus interesses. Esta corporação farmacêutica é conceituada no

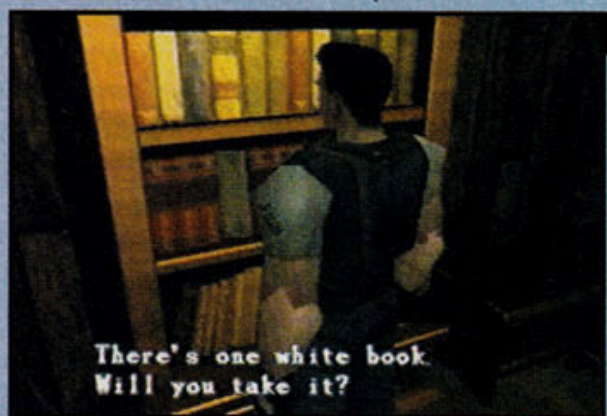


mundo todo. Ela está desenvolvendo um super vírus capaz de mutacionar um organismo vivo ou matá-lo em pouco tempo. Descubra o desfecho desta aventura a seguir.



PARTE-A Desenvolvendo a fórmula V-Jolt

Volte até a sala da colméia e abra a porta do outro lado. Ignore o banheiro e pegue o arquivo V-Jolt Report na estante ao fundo. Vá para a sala do baú e deixe lá seus itens, levando só a Shotgun e munição, o Red Book e uma erva combinada. Volte ao quarto ao lado da



colméia e entre no banheiro para pegar munição de Beretta. Use o Red Book na estante no fundo do quarto, para revelar uma passagem secreta. Equipe a Shotgun e prepare-se para enfrentar uma planta gigante. **Chris** será agarrado, Rebecca escutará seus gritos e tentará ajudá-lo. Ela não poderá fazer nada, a não ser enfraquecer a planta criando a fórmula V-Jolt. Chris então jogará o V-Jolt Report para ela, saia da sala e entre por aquela porta que tem um painel ao lado. Colete as quatro Empty Bottles



(garrafas vazias) e você terá de criar a fórmula V-Jolt, misturando alguns ingredientes. No armário ao lado da porta, você encontrará o elemento Umb No. 2, na pia ao lado você encontrará Water (água) e no armário ao fundo encontrará Umb No. 4. Combine a Water com Umb No. 2 para obter NP-003. Depois combine Umb No. 4 com NP-003 para obter Umb No. 7.

PARTE-B Enfrentando o monstro planta

Combine Umb No. 2 com Umb No. 4 para obter Yellow-6. Combine o Yellow-6 com Umb No. 7 para obter Umb No. 13. Agora combine Water com Umb No. 2 para obter NP-003 e finalmente combine NP-003 com o Umb No. 13 para obter a fórmula V-Jolt. Vá até a sala do tanque gigante e use o V-Jolt naquela raiz.



A planta então soltará Chris, fique próximo à parede e dê alguns tiros para destruir a planta. Pegue a Helmet Key na lareira e saia, você encontrará Rebecca. Ela conversará com Chris e

entregará o Radio a ele, depois ela pedirá para ele seguir com ela até a sala onde foi criado o V-Jolt. Fale com Rebecca para curar seus ferimentos, depois volte para a mansão. No caminho você encontrará Wesker, ele pedirá para Chris destrancar mais portas na mansão. Após a conver-

sa, deixe os itens desnecessários no baú e leve sua Shotgun com munição, a Helmet Key e uma erva combinada. Volte para a mansão e Brad fará contato (atenda o Radio abrindo o seu inventário). Ao entrar na mansão, criaturas chamadas de Hunters estarão presentes. Dê quatro tiros de Shotgun para matar o primeiro Hunter, depois destranque a porta que está antes da porta verde.



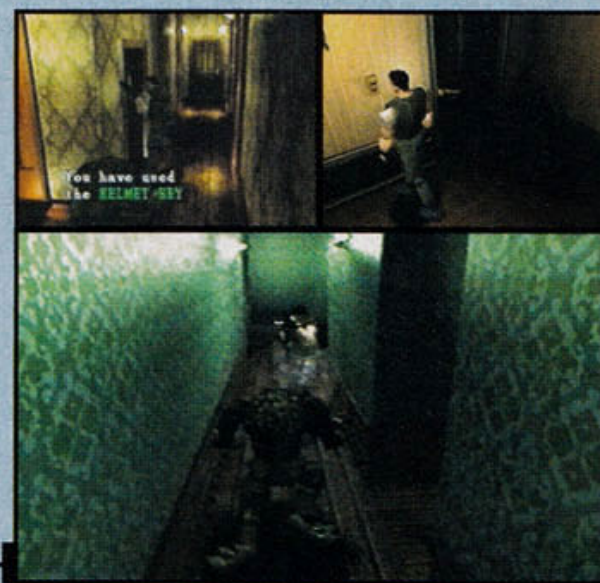
PARTE-C Novos perigos na mansão

Examine a **mesa** para ascender a luz, pegue munição de Colt Python que está sobre a mesa e o Doom Book 1 na estante à esquerda (use a opção Check e abra este livro para descobrir a Eagle Medal). Saia da sala e entre na porta verde ao lado, haverá um Hunter adiante.

Mate-o e veja o bilhete de Wesker na parede, ele deixou itens na sala que está ao lado da escada. Após guardar os itens, saia da sala e suba a escada. Mate os dois Hunters que estão no corredor e vá até o segundo andar da

sala de jantar. Mate um dos Hunters e entre na porta adiante, onde encontrará mais Hunters.

Mate-os e entre na porta ao lado da escada para chegar na sala de troféus. Empurre a escada para baixo da cabeça de alce, depois arquive em seu inventário o Orders que está sobre a mesa e pegue munições no móvel ao lado. Acione o interruptor ao lado da porta para apagar a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel. Saia da sala e desça pela escada ao lado, mate mais alguns Hunters no caminho e vá até a sala



da estátua de tigre (um Hunter tentará surpreendê-lo). Use a Red Jewel na estátua para obter a arma Colt Python, muito eficiente contra os Hunters. Agora volte até a sala onde Wesker deixou os itens e salve seu progresso.



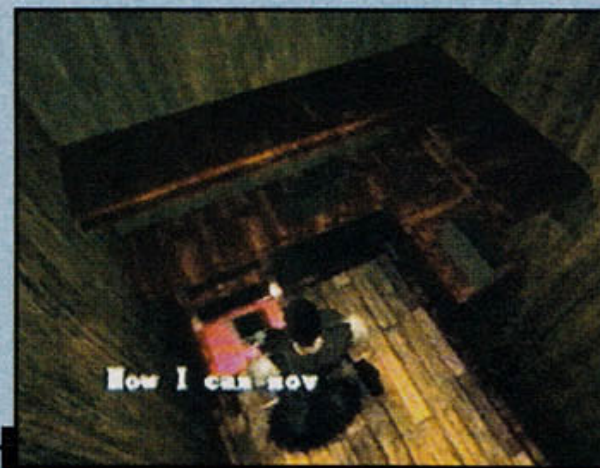
PARTE-D O elevador do jardim

Leve a Shotgun com munição, além de uma erva combinada. Suba a escada novamente e entre na porta no final do corredor à esquerda. Após entrar na porta seguinte, você chegará a uma sala com um piano. Mexa nele e aquela cobra gigante aparecerá novamente. Ela



abrirá um **buraco** no chão e você terá de matá-la. Dê tiros certos em sua cabeça e fique atento com seu medidor de vida. Vencendo-a, examine o buraco para descer. Acione o botão no túmulo adiante, revelando uma escada. Você chegará aos corredores subterrâneos da mansão. Mate os dois zumbis, pegue munição de Shotgun no corredor ao lado e entre na porta mais adiante. No corredor seguinte, mate outros dois zumbis se quiser pegar Green Herbs, caso contrário, ignore-os.

Entrando na porta seguinte, você chegará à cozinha. Pegue a Small Key sobre o fogão e, do lado direito, mate o zumbi e suba no elevador.



No segundo andar, mate outro zumbi que está à direita de Chris e entre na porta do mesmo lado. Você encontrará munição de Shotgun e a **Battery** (muito importante). Saindo da sala, você poderá entrar na porta do corredor à sua esquerda que o levará até porta ao lado da sala dos troféus.



PARTE-E A entrada da caverna subterrânea

Siga para o corredor do outro lado do elevador e entre na porta dupla adiante, chegando à biblioteca. Mate o zumbi e abra a gaveta à direita para pegar munição (certifique-se para que continue sobrando um espaço em seu inventário, pois você precisará dele).

Atrás das estantes de livros, mate outro zumbi e arquive em seu inventário o **Scrap Book** no chão. Empurre o armário do lado direito para revelar

uma sala secreta, onde há Ink Ribbon e munição de Beretta (se olhar a janela, descobrirá um heliporto). Na biblioteca, entre na porta do outro lado e acione um botão no peito da estátua que está na parede, para ascender uma luz no canto desta sala. Então empurre a estátua até esta luz para revelar um compartimento secreto, onde en-



contrará o **MO Disc** (item importante para fazer o melhor final do jogo). Pegando-o, volte até a sala do baú, onde Wesker deixou o bilhete, e esvazie seu inventário. Leve a

Square Crank, a Battery, a Shotgun com munição e a Colt Python, além de uma erva combinada. Vá para fora da mansão, indo para o segundo pátio, onde poderá usar a Battery no elevador que está do lado oposto à cachoeira. Suba no elevador e represe a água do tanque. Use o elevador para descer e volte para a cachoeira, onde encontrará uma outra escada.



PARTE-F A morte de Enrico

Entre na porta ao lado da escada e pegue a arma **Flamethrower**, depois entre na outra porta do lado esquerdo, no final do corredor, onde encontrará um F. Aid Spray e munição de Shotgun (você é obrigado a manter um espaço vazio em seu inventário).



Saia através da porta do outro lado da caverna, atravesse o corredor e no final você encontrará **Enrico**. Ele mandará Chris ficar parado, pois sabe que há um traidor na S.T.A.R.S. Enrico pretende atirar em Chris, mas alguém mata Enrico primeiro e então foge (no corpo de Enrico há munição de Beretta). No corredor aparecerá alguns Hunters, use o Flamethrower e depois pegue a Hex Crank. Faça o caminho de volta até a escada e ponha o Flamethrower na parede novamente, para abrir a porta. Chegando na escada, volte até a casa onde encontrou Wesker e deixe alguns itens no baú, além de salvar seu progresso.



Leve a Colt Python carregada e volte para a caverna, seguindo o corredor principal. Use a Hex Crank na parte vermelha da parede. Girando uma outra parte do corredor, você terá acesso à porta adiante. Na área seguinte, corra até a pedra que está no caminho e volte para a porta novamente (não pegue o Flamethrower ainda).

PARTE-G Enfrentando a viúva negra

Há munição no local onde estava a pedra e um Hunter aparecerá. Matando-o e equipe a Colt Python, entre na porta secreta que a pedra revelou e, do outro lado, haverá uma **aranha** viúva negra. Mate-a também, pegue a Combat Knife que está sobre os barris e corte as teias que bloqueiam a porta (há também Ink Ribbon). Do outro lado da porta, siga



para o lado esquerdo de Chris, chegando a uma sala com um baú. Salve seu progresso e recolha os itens da sala, deixando-os no baú. Leve sua Shotgun e munição, a Hex Crank e a Eagle Medal. Saia da sala e no final do corredor haverá uma porta. Ela só será aberta se você colocar o Flamethrower na parede (vá pegá-lo na área anterior). Depois de abrir a porta, vá para a direita. Use a Hex Crank duas vezes para girar o corredor e revelar uma outra porta. Vá até a pedra próxima e depois volte, entrando em segui-



da na porta revelada. Nesta nova sala, empurre a estátua para perto da porta e depois use a Hex Crank duas vezes para **deslocar** a estátua da parede para a direita. Empurre a estátua até a parte do chão destacada, que está diante do painel ao lado, para pegar o Doom Book 2 (dentro dele você pegará a Wolf Medal). Saia da sala e vá até onde estava a pedra anterior, para pegar o Underground Map e o segundo MO Disk.

PARTE-H O laboratório secreto da Umbrella

Agora volte até a porta antes do corredor da sala do baú e siga para o lado esquerdo, onde encontrará um elevador. Ele o levará para uma nova área.



Use a Eagle Medal e a Wolf Medal nas laterais da **fonte** para revelar um elevador, use-o para chegar a um laboratório secreto. Desça

através da escada e na sala abaixo você encontrará um baú. Leve a Shotgun e munição, depois entre na porta adiante. Mate os zumbis no caminho e, antes de descer pela escada, siga para o lado oposto do corredor, para encontrar o terceiro MO Disk sobre a mesa.

Desça através da escada e entre na porta ao lado, fazendo o mesmo na porta seguinte. Acione o interruptor da ao lado da porta da sala, archive em seu inventário o Researcher's

Letter que está sobre a mesa, para ficar sabendo dos códigos JOHN e ADA, mas ainda falta um password (há munição de Beretta ao lado da pia). Ao fundo da sala tem um quadro com escritos estranhos, **empurre** o armário da sala, acione o interruptor e olhe o quadro novamente para ver que o escrito está compreensível, descobrindo que o password é MOLE. Saia da sala e entre na porta ao lado, siga à direita até encontrar zumbis e um buraco na parede.



PARTE-I Os códigos de acesso

Entre na porta que está com uma placa vermelha fixada no alto, para chegar a um laboratório. Ligue o computador e ele pedirá as senhas de acesso. No login, digite JOHN e aperte a tecla que tem uma grande seta.

Depois digite o password ADA. Você terá acesso ao sistema de portas eletrônicas, escolha o bloco B2 e digite o password MOLE para destrancar uma porta. Selecione o B3 e depois escolha a última opção para desligar o computador. Na sala do laboratório, pegue o Slides ao fundo e entre através da porta ao lado da escada. Mais adiante no corredor,



entre na porta mais ao fundo para chegar a uma sala com muitos zumbis. Arqueie em seu inventário o Fax que está no buraco da parede e use o MO Disk na máquina de códigos que está sobre a mesa, para obter o Pass Code 01. Suba a escada e entre na porta do corredor à esquerda, para chegar na sala de conferência.

Arqueie em seu inventário o Security System que está no armário ao lado da porta, use o Slides no projetor sobre a mesa, para ver alguns monstros e o traidor da S.T.A.R.S. Examine o painel no fundo da sala para pegar a Lab Key, então desça através da esca-



da. Abra a porta que em frente tem um desenho vermelho no chão, mate os zumbis. A porta adiante o levará a uma sala com um baú, salve seu progresso, pegue munição e Ink Ribbon na estante.

PARTE-J A revelação do traidor Wesker

Pegue os dois MO Disks no baú, leve uma arma com munição e saia da sala. Volte até a porta de entrada desta área e entre na porta ao lado, chegando a uma sala com duas



caixas e uma escada.

Pegue a munição e posicione as caixas sobre os buracos, mas não toque no interruptor. Depois empurre a escada entre as duas caixas para ter acesso ao tubo de ventilação e chegar ao necrotério (há munição na estante). Use o MO Disk na máquina, do outro lado do necrotério, para obter o Pass Code 02. Saia da sala e entre novamente por aquela porta que tem em sua frente um desenho vermelho no chão. O corredor à direita o levará a sala do gerador. Na primeira área, siga à direita de Chris e acione um painel de



força, depois vá para o lado esquerdo da sala e entre na porta em frente. Siga adiante e use o MO Disk para obter o Pass Code 03. Vá para o lado direito da sala e a porta seguinte o levará à sala de força. Use o terminal do gerador e vá para o elevador ao lado da sala do baú. Acionando-o, Rebecca aparecerá para acompanhar Chris e, pouco depois, **Wesker** também aparecerá. Ele contará a Chris que matou alguns membros da S.T.A.R.S. para se beneficiar com os projetos da Umbrella, pois pretende desenvolver a arma biológica perfeita.



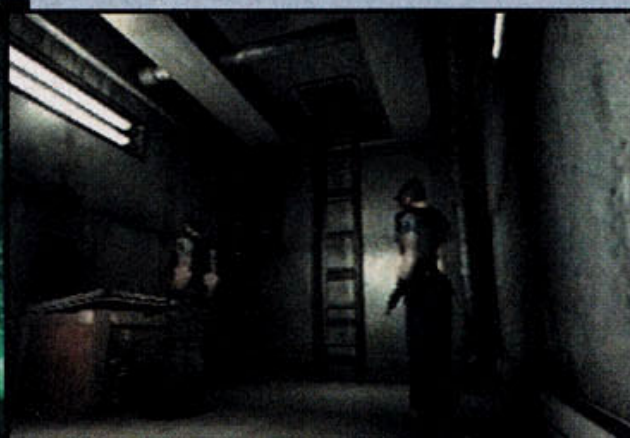
PARTE-K Último confronto com Tyrant

Wesker irá atirar em Rebecca e forçará Chris a entrar no laboratório para ver o projeto Tyrant. Chris vê o monstro e chama Wesker de louco. Wesker solta o monstro que, por sua vez, o mata. Equipe sua Shotgun e fique correndo em círculos no laboratório.

Pare em algum lugar onde a visão seja favorável e atire em **Tyrant**, mas não o deixe se aproximar. Vencendo-o, acione o painel ao lado do corpo de Wesker e saia. Rebecca está viva e

junto com Chris planeja explodir o lugar. Entre na porta ao lado da escada e acione as três luzes no final do corredor. Abra a porta da cela para libertar Jill, depois suba através da escada, vá até a sala onde você viu o primeiro baú, pegue todas as ervas combinadas ou F. Aid Sprays e deixe lá as suas armas. Suba a escada de metal, entre na porta ao lado e Brad entrará em contato. No final do corredor, pegue a Battery e coloque-a no encaixe ao lado do elevador.

O sistema de auto destruição será acionado. Rebecca aparecerá e Jill pedirá para Chris tentar entrar em contato com Brad. No heliporto, pegue um Flare na caixa que está na caixa ao lado do elevador. Use-o no centro do heliporto, Tyrant aparecerá e correrá para atacar Chris (escape sempre pelo lado direito dele). Resista até os últimos trinta segundos e Brad jogará a Rocket Launcher. Equipe a arma e espere o melhor momento para dar um tiro certo em Tyrant e depois assistir ao melhor final.



DICAS



OBTER A R. LAUNCHER

Termine o jogo em menos de três horas e não salve seu progresso nenhuma vez. Assim você conseguirá alcançar o ranking máximo, agora salve seu progresso uma última vez. Comece uma nova partida e carregue o último save para começar o jogo com a Rocket Launcher com munição infinita. **Obs.:** para conseguir terminar o jogo em menos tempo, ignore as salas desnecessárias, evite enfrentar os zumbis e procure sempre correr no jogo.

TROCAR DE ROUPA

Terminando o jogo uma vez em menos de cinco horas e salve seu progresso uma última vez. Ao começar uma nova partida, carregue o último save. Você começará com a Special Key em seu inventário e ela será usada na porta do vestiário.



FINAIS DIFERENTES

- **O melhor final:** com Jill, termine o jogo com Chris e Barry, enquanto com Chris, termine o jogo com Jill e Rebecca.
- **Final normal:** com Jill, termine o jogo com Barry ou com Chris, enquanto com Chris, termine o jogo com Jill ou Rebecca.
- **Final ruim:** com Jill, deixe Barry morrer e não salve Chris, enquanto com Chris deixe Rebecca morrer e não salve Jill.



ENCONTROS INUSITADOS

Jogando com Jill ou Chris, você terá o auxílio de um personagem. O enredo é o mesmo para ambos, no entanto você poderá criar encontros inusitados e descobrir outros detalhes do enredo. Para fazer isso, você não precisará cumprir todos os eventos da estratégia, nem mesmo na mesma sequência. Ao realizar os eventos em diferentes ordens, você ocasionará alguns encontros entre Jill e Barry ou Chris e Rebecca. Confira:



JILL ENCONTRANDO BARRY

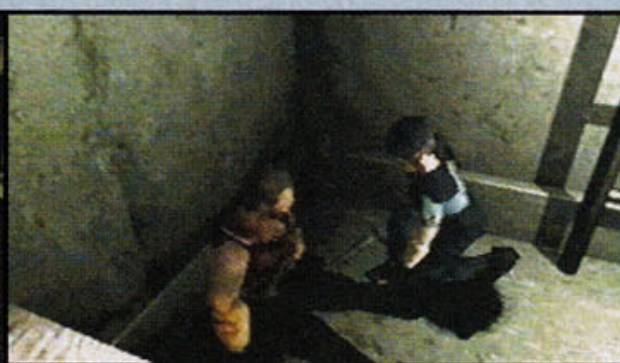
- Você poderá encontrá-lo no terraço, perto do corpo de Forest (consiga a Shield Key e vá para o terraço).
- Barry aparecerá no hall de entrada da mansão e entregará a Explosive Rounds (explore todo o primeiro ou o segundo andar, então vá para o hall de entrada).



- Ele poderá aparecer no estúdio do aquário (após receber o Lockpick, tente cumprir os eventos até chegar no estúdio sem ter qualquer outro encontro com Barry).
- Se você pegar a Shotgun sem colocar a Broken Shotgun no lugar, tente abrir a porta da sala armadilha e Barry salvará Jill (você não poderá encontrar Barry mais de duas vezes).



- Se você enfrentar a cobra gigante a primeira vez e for envenenado, Jill desmaiará e Barry a ajudará (dependerá do percurso feito e dos encontros anteriores com Barry).
- Enfrente o monstro planta sem fazer o V-Jolt para Barry salvar Jill.
- Se você não teve muitos encontros com Barry, escutará ele conversando com Wesker perto da entrada do tanque do tubarão.
- Entrando no subterrâneo, responda "No" nas duas perguntas e não ande perto de Barry. Ele será morto por um Hunter e você obterá uma foto de sua família (um arquivo extra). **Obs.:** se Barry não aparecer no subterrâneo, ele morrerá no final do jogo e lhe entregará a foto de sua família (isso só acontecerá se você tiver muitos encontros com Barry).



CHRIS ENCONTRANDO REBECCA

- Ao encontrá-la pela primeira vez, responda "No". Dependendo da ordem dos eventos que você cumprir, poderá encontrá-la na sala onde está o Botany Book.
- Dependendo da resposta que der para o primeiro encontro com Rebecca, Chris poderá desmaiar após seu primeiro confronto com a cobra.



- Encontrando Rebecca na sala do piano, responda "No". Dependendo da ordem dos eventos que você cumprir, também poderá encontrá-la embaixo da escada ao lado do quarto onde a conheceu, ao voltar a mansão.
- Se você sempre responder "No" para Rebecca, ela poderá morrer na caverna ou no final do jogo.



MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de video games, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation, Anime Mix, Shark Action, Trump, Gamers e Pródicas.

Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e video game de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

**TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA
TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO**

**INFORMAÇÕES
SOBRE
FRANCHISING**

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel.: (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448

Internet: www.progames.com.br
E-mail: falecom@progames.com.br



PROGAMES

A
B
R
A

U
M
A

F
R
A
N
Q
U
I
A



RESIDENT EVIL 2

MUITA AÇÃO E EMOÇÃO

Menos de um ano após o primeiro jogo, a Capcom lançou Resident Evil 2 com uma concepção visual totalmente reformulada. Onde alguns meses após o incidente da mansão, duas novas pessoas chegam a Raccoon City, em lugares e horários diferentes, Leon Scott Kennedy e Claire Redfield. Leon é um policial recém recrutado para a delegacia da cidade e em seu primeiro dia de trabalho, ele encontra o corpo de uma mulher em decomposição no meio da estrada. Enquanto isso, em outra parte da cidade, Claire chega a um bar para pedir informações e encontra um zumbi devorando uma pessoa.

Na rua próxima, Leon é atacado por muitos zumbis e começa a atirar, até ele se encontrar com Claire. Ambos fogem em um carro de polícia, eles se apresentam e juntos planejam descobrir o que

está acontecendo na cidade. Com o tempo, eles descobrem que um poderoso vírus matou todos os habitantes da cidade e a culpa mais uma vez recai sobre a Umbrella, que é acusada de criar armas biológicas. Resident Evil 2 ganhou muito mais qualidade sonora do que o primeiro episódio, visualmente também e a jogabilidade ficou mais refinada. O cenário é bem trabalhado com muitos detalhes e passa uma atmosfera bem natural do jogo. Você jogará com Leon e Claire, a aventura de ambos é semelhante, sobre visões totalmente distintas com alguns acontecimentos diferentes. Cada personagem possui duas aventuras, sendo uma curta e outra mais completa, e somente jogando ambas as duas é que você conseguirá entender toda a trama, além de ter também minigames que mostram outros lados da história.



SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS	39	C - O confronto com Mr. X	52
• CONHEÇA OS PERSONAGENS	40	D - O hall de entrada da delegacia	52
► Primeiro capítulo - A aventura de Leon	42	E - A sala escura da delegacia	52
A - Nas ruas de Raccoon City	42	F - O encontro com Leon	53
B - Chegando ao departamento de polícia	42	G - O puzzle das jóias	53
C - O segundo andar do departamento de polícia	43	H - O chefe do departamento de polícia	53
D - Encontrando a Unicorn Medal	43	I - Acionando a porta eletrônica	54
E - O puzzle na biblioteca	43	J - A criança em busca dos pais	54
F - No telhado da delegacia	44	K - Chegando ao estacionamento	54
G - A chave da estátua	44	► Segundo capítulo - A grande ameaça	55
H - Conhecendo a delegacia	44	A - Novo confronto com Mr. X	55
► Segundo capítulo - Segredos da Umbrella	45	B - Chegando ao terceiro andar	55
A - A jovem do estacionamento	45	C - A morte do chefe Irons	56
B - O misterioso repórter da prisão	45	D - O desaparecimento de Sherry	56
C - A sala de autópsia	46	E - Explorando os esgotos da cidade	56
D - O terceiro andar do departamento de polícia	46	F - Bloqueando a água da cachoeira	57
E - Caminho para o esgoto da cidade	46	G - Usando um meio de transporte	57
F - A história de William	47	H - Enfrentando William Birkin	57
G - Enfrentando o crocodilo gigante	47	I - Os bastidores do laboratório	58
H - A entrada do laboratório da Umbrella	47	J - Os caminhos por dentro do gerador de força	58
I - Ativando o gerador de força	48	K - O encontro com Annette	58
J - Enfrentando o inseto gigante	48	L - O salvamento de Sherry	59
K - Fugindo de Raccoon City	48	M - A batalha final contra Mr. X	59
► Primeiro capítulo - A aventura de Claire	51	N - A explosão do trem em fuga	59
A - Entrando pelos fundos da delegacia	51	• DICAS	60
B - Em busca da Unicorn Medal	51		

COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
■	Correr
●	Inventário
▲	Cancelar
X	Ação / Atirar
R1	Empunhar Arma
Start	Pausar
Select	Configuração

DETALHES IMPORTANTES

Ao equipar uma arma, aperte **R1** para mirar no inimigo. Você pode atirar para cima ou para baixo (**R1** e depois **↑** ou **↓**) dependendo da arma. Dentro da Configuração, você encontrará as opções **Key Config** (podendo escolher os tipos de comandos **A**, **B** ou **C**, pré-definidos pelo computador), **Vibration** (para o controle Dual Shock), **Sound** (som Stereo e Mono), **Monitor Adjus** (para ajustar as cores da TV) e **Reset** (para reiniciar o jogo).

PEQUENAS DIFERENÇAS

As aventuras dos personagens são exatamente iguais, ou seja, o Scenario A de Leon é igual ao Scenario A de Claire. As únicas mudanças que ocorrem entre um e outro é que Claire usará alguns itens diferentes, a exemplo, Leon começará com o **Lighter**, enquanto Claire com o **Lockpick**.

Claire poderá abrir as gavetas sem precisar de chaves, ao contrário de Leon que precisará das **Small Keys**. Por outro lado, apenas jogan-



do com Leon você poderá obter as partes de novos armamentos, que permitirá aumentar o seu poder de destruição. Leon encontrará os **plugs**, enquanto Claire precisará encontrar as **Stones** (ambos os itens estarão nos mesmos lugares). Fora isso, outra grande diferença será a presença dos outros personagens. Na aventura de Leon, o chefe **Brian Irons** não tem participação e o mesmo acontece no jogo de Claire em relação ao repórter **Ben Bertolucci**.



USANDO AS ESTRATÉGIAS

As estratégias a seguir são do Scenario A de Leon e do Scenario B de Claire. Caso queira jogar o Scenario A de Claire e o Scenario B de Leon, basta seguir a estratégia, levando em conta as pequenas diferenças de uso dos itens, suas localizações e seu uso pelos personagens. Por exemplo, no Scenario A de Claire **Sherry** ficará doente e você deverá pegar o anti-

doto para ela. Jogando no Scenario B de Leon, **Ada** será morta por **Mr. X**.

Outro detalhe importante e distinto em ambos os personagens é que Claire pegará certos tipos de armas, enquanto Leon pegará outros. Exceto a estratégia que servirá para ambos os personagens, tanto no Scenario A quanto no Scenario B.



OS VÍNCULOS



Em **Residente Evil 2** você jogará com dois personagens principais e também controlará dois extras em determinados momentos. No entanto, os personagens **Leon** e **Claire** possuem duas versões da história que é chamado de **Scenario A** e **Scenario B**. Se você jogar no Scenario A, o jogo será curto, mostrando o primeiro final e você não encontrará todos os arquivos (**Files**). Jogando no Scenario B, você verá um jogo mais extenso, que mostrará o momento exato de alguns acontecimentos.

Será possível inclusive pegar todos os arquivos do jogo, além de ver o segundo final e enfrentar o monstro **Mr. X**. Termine o Scenario A de um personagem e você habilitará o Scenario B de outro personagem. O mais interessante é que a história de um personagem é ligada à história do outro, ou seja, se você jogar no Scenario A de Claire e depois jogar no Scenario B de Leon, entenderá melhor o enredo e alguns dos eventos.

USANDO ERVAS

Se combinar ervas adequadamente, o uso dos **F. Aid Spray** passa a ser desnecessário (o uso de muitos **F. Aid Spray** influencia no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são de três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A **Green Herb** recupera um terço de sua vida, a **Red Herb** serve para aumentar a eficácia da **Green Herb** (combine uma **Red Herb** com uma ou duas **Green Herbs** e isto duplicará a sua eficácia). A **Blue Herb** serve para curar envenenamento.

A vida (**HP**) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelha indica abaixo de 50. Você encontrará plantação de **Blue Herbs**, que poderão ser usadas sempre que quiser.

VALOR EM HP

Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP



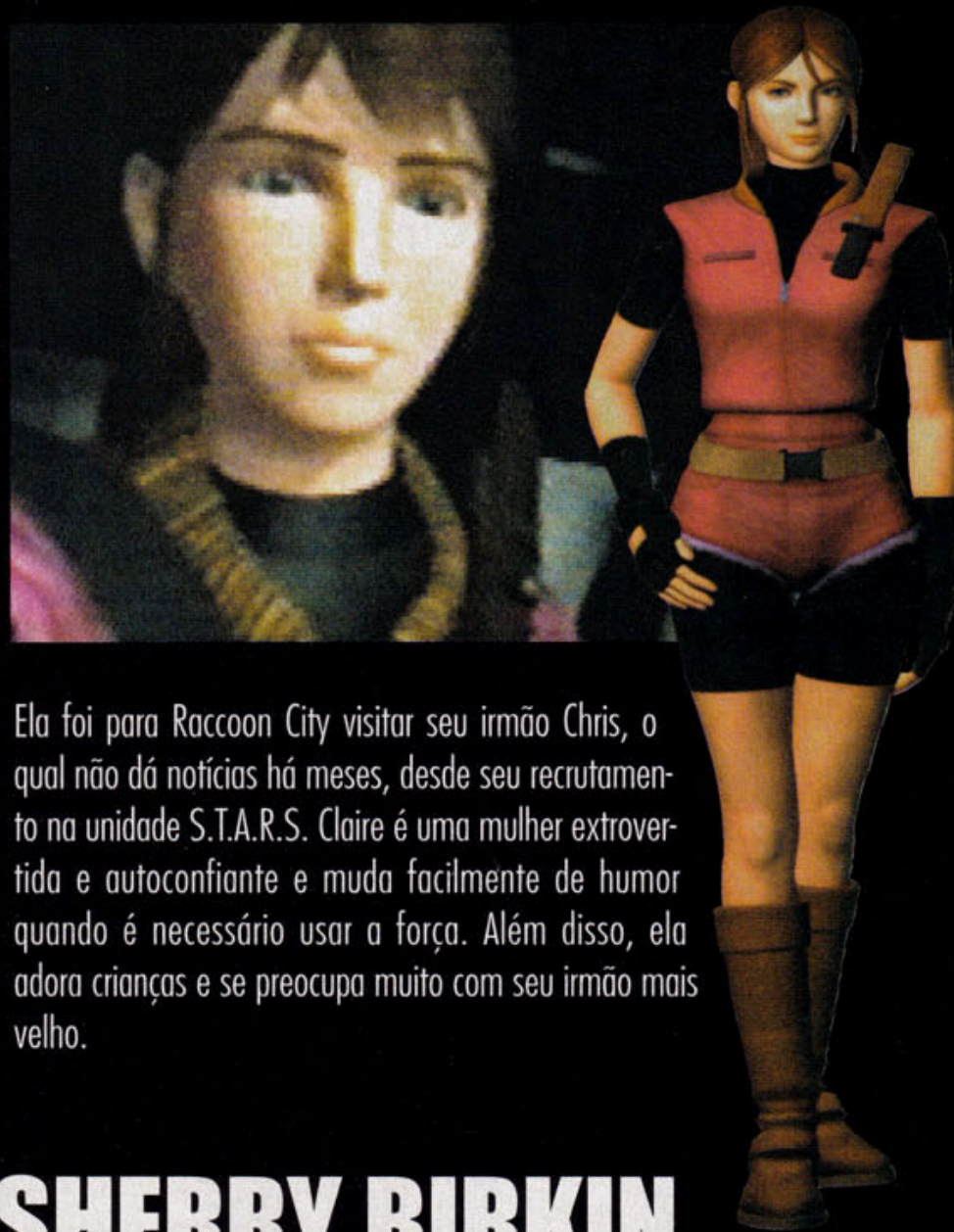
CONHEÇA OS PERSONAGES

LEON S. KENNEDY

Em seu primeiro dia de trabalho no departamento de polícia de Raccoon City, Leon é uma pessoa exigente e gosta de que colaborem com suas idéias. Mesmo sabendo dos riscos, Leon decide procurar sobreviventes e sair da cidade.



CLAIRE REDFIELD



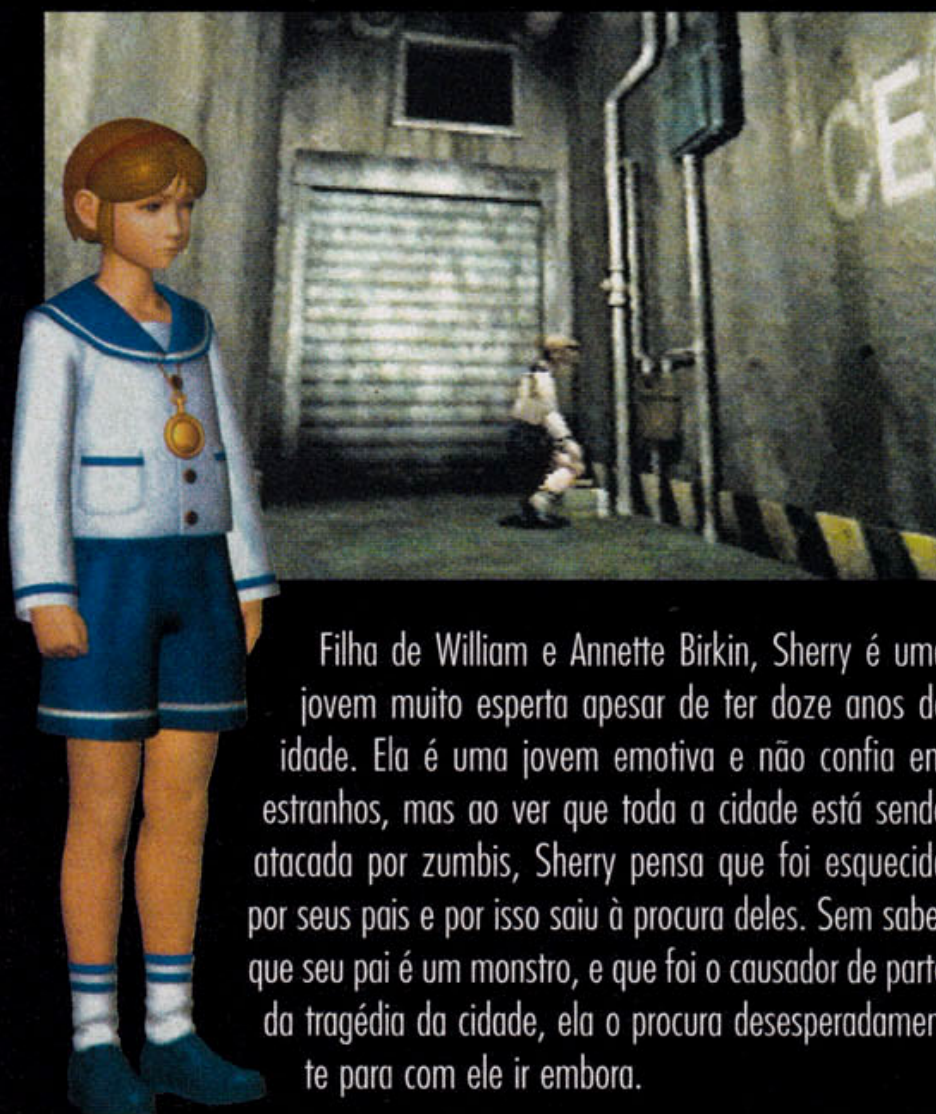
Ela foi para Raccoon City visitar seu irmão Chris, o qual não dá notícias há meses, desde seu recrutamento na unidade S.T.A.R.S. Claire é uma mulher extrovertida e autoconfiante e muda facilmente de humor quando é necessário usar a força. Além disso, ela adora crianças e se preocupa muito com seu irmão mais velho.

ANNETTE BIRKIN

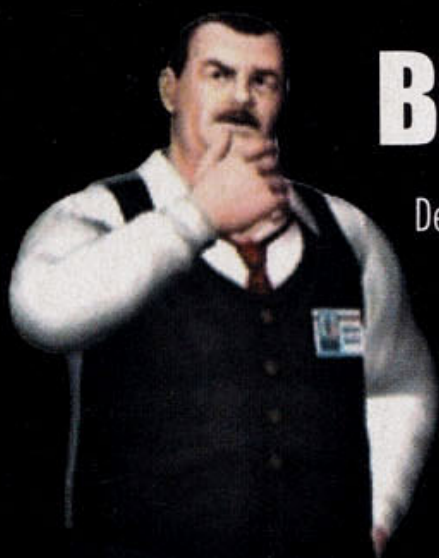
Uma cientista extremamente dedicada, mas se considera um fracasso como mãe. Annette ajudou seu marido, William, a desenvolver o G-Virus, deixando de cuidar de sua filha Sherry. Ela sabia que seu marido não entregaria o G-Virus para a Umbrella, só não imaginou que Raccoon City seria condenada a morte e desde então procura sua filha desesperadamente.



SHERRY BIRKIN



Filha de William e Annette Birkin, Sherry é uma jovem muito esperta apesar de ter doze anos de idade. Ela é uma jovem emotiva e não confia em estranhos, mas ao ver que toda a cidade está sendo atacada por zumbis, Sherry pensa que foi esquecida por seus pais e por isso saiu à procura deles. Sem saber que seu pai é um monstro, e que foi o causador de parte da tragédia da cidade, ela o procura desesperadamente para com ele ir embora.



BRIAN IRONS

Determinado e arrogante, Brian Irons subiu rapidamente de cargo, tornando-se o chefe do departamento de polícia da cidade. Ele é o principal suspeito de encobrir os acontecimentos relacionados à Umbrella, pois Chris descobriu que a mesma financiaria a candidatura de Brian à prefeitura de Raccoon City, se ele colaborasse.



BEN BERTOLUCCI

Considerado um repórter ousado, Ben descobriu que o chefe do departamento de polícia da cidade estava acobertando a Umbrella e seu desenvolvimento de armas biológicas. Ao conseguir as provas para seu furo jornalístico, a cidade estava sendo atacada. Ele foi perseguido por alguma coisa e, temendo ser morto, se trancou em uma das celas da delegacia.



WILLIAM BIRKIN

Ela trabalhava para Umbrella e graças a ela, desenvolveu o poderoso G-Virus. William não pretendia entregar o vírus, mas a Umbrella enviou seu esquadrão Hunk e William acabou sendo ferido mortalmente. Antes de morrer, ele injetou o G-Virus em si mesmo, tornando-se um monstro para se vingar dos que o condenaram. O vírus faz seu corpo evoluir constantemente, perdendo assim seus traços humanos...



ADA WONG



Sendo descendente de chineses e americanos, Ada é uma mulher muito inteligente e discreta. Atrás de sua aparência de simples civil, ela omite sua profissão de espia profissional. Após meses sem notícias de seu namorado John, que trabalhava para a Umbrella, ela veio para Raccoon City procurá-lo. Mas também procura pelo repórte Ben, o qual sabe de informações comprometedoras sobre a Umbrella e um suposto super vírus.



MR. X

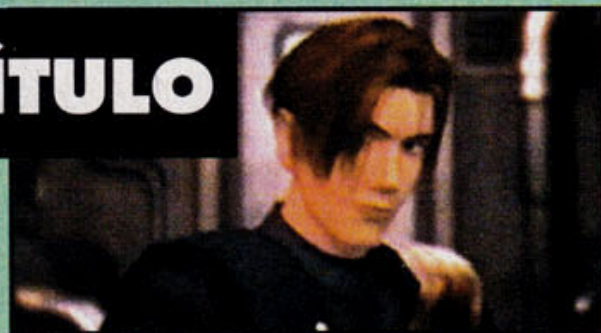
Não obtendo resposta do esquadrão Hunk, a Umbrella enviou sua arma biológica experimental T-00, chamada formalmente de Mr. X, com a finalidade de obter uma amostra do G-Virus. Mr. X é a evolução do projeto Tyrant, o que o torna uma verdadeira máquina de matar que não sente dor ou piedade. Seu estágio de evolução biológica o faz mudar totalmente quando todo seu organismo sofre sérios danos, deixando-o com uma força descumunal e grande velocidade.



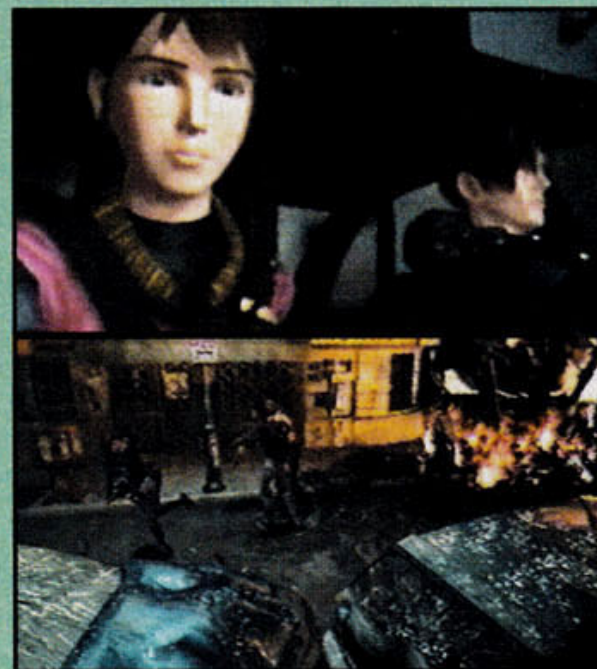
A AVENTURA DE LEON

PRIMEIRO CAPÍTULO

Após o incidente na mansão, Chris, Jill, Barry e Rebecca tentam alertar o departamento de polícia. Brian Irons, chefe do departamento, abafou o caso para encobrir a corporação farmacêutica Umbrella. Algum tempo depois, Raccoon City é contaminada por um vírus mortal. Leon Scott Kennedy, um recém contratado policial do departamento de Raccoon, chega à cidade e logo se vê em um filme de terror, com

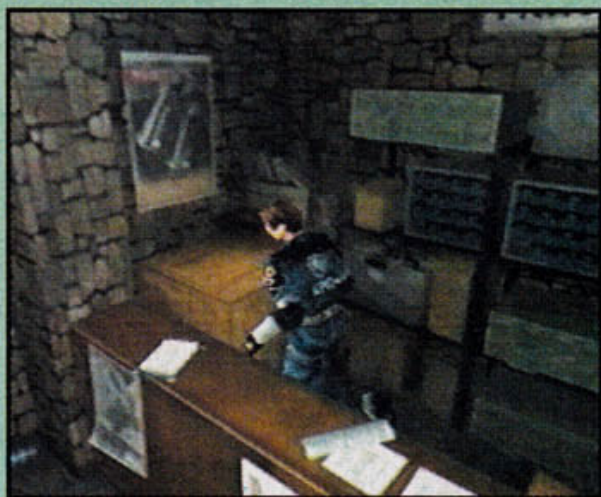


zumbis surgindo de todos os lados. Durante sua fuga, ele encontra Claire Redfield, irmã de Chris. Ambos fogem em um carro de polícia, mas a explosão de um caminhão desgovernado os separa e ambos combinam de se encontrarem no departamento de polícia...



PARTE-A Nas ruas de Raccoon City

Você começará nas ruas de Raccoon City, lá desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre na loja no final da rua. Você encontrará Tony. Ao ver que Leon não é um



zumbi, ele explicará o que está acontecendo. Após a conversa, pegue munição atrás dos dois **balcões** e os zumbis matarão Tony. Fique atrás do balcão e mate os zumbis com a sua Hand Gun. Pegue a Shotgun no corpo de Tony e entre na porta ao fundo. Pegue munição na ambulância que está no final do beco e os zumbis arrebentarão o portão. Derrube os zumbis com tiros de Hand Gun, atravesse a quadra de basquete e também viela seguinte. Quando descer a escada de metal, pegue munição na lata de lixo ao lado, suba na **caixa** de lixo de metal ao à esquerda, derrube os zumbis que bloquearem o seu caminho e abra o portão adiante. Esqui-



ve-se dos demais zumbis e os que encontrar na rua. Entre no ônibus, pegue munição no banco de trás e saia pela porta da frente, matando dois zumbis que estarão no caminho. Na rua há muitos zumbis, esquive-se de todos até chegar no portão do departamento de polícia.

PARTE-B Chegando ao departamento de polícia

Desça pela escadaria adiante e suba do outro lado, entre no departamento de polícia e vá para a porta ao lado do balcão, para encontrar o policial **Marvin**. Ele explicará que perdeu contato com Chris e os outros integrantes da S.T.A.R.S., além de contar o que aconteceu nos últimos dias. Ele entregará o Blue Key Card e obrigará você a sair. Vá ao balcão e mexa no computador, para usar o cartão e destrancar duas portas. Pegue o Ink Ribbon ao lado da máquina de escrever e munição de Hand Gun no balcão. Entre na porta dupla à esquer-



da e deixe seus itens no baú. Arquive em seu inventário o Police Memorandum que está sobre a cadeira e saia usando a porta do fundo da sala. Examine o corpo do policial para pegar munição de Hand Gun e olhe o sangue no chão. A criatura Licker aparecerá. Mate-a, pegue a Green Herb e entre na porta

adiante para chegar em um corredor. Siga por ele sem encostar nas janelas vedadas ou será atacado por zumbis.

Entre na **porta dupla** adiante, arquive em seu inventário o Operation Report 1 que está sobre a mesa à esquerda. Visite a saleta ao fundo e use o Lighter na lareira para pegar a Red Jewel (há munição no fundo da sala). Volte e entre na porta no final do corredor.





PARTE-C O segundo andar do departamento de polícia

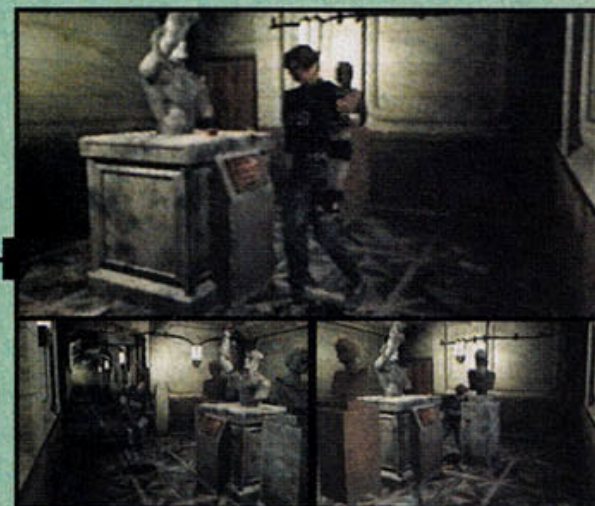
Derrube os zumbis que encontrar no caminho, pegue duas Green Herbs embaixo da escada e entre na porta ao lado, chegando na sala escura onde são reveladas as fotografias.

Pegue um Ink Ribbon na **mesa** e archive em seu inventário o Operation Report 2 que está atrás da máquina de escrever. No armário ao lado do baú, há munição de Hand Gun. Salve seu progresso e deixe os itens no baú, leve sua Hand Gun e munição. Saia da sala e suba pela escada, ao fun-



do do segundo andar há três estátuas, das quais duas são móveis. Empurre a estátua vermelha para a parede do lado direito e faça o contrário com a estátua cinza. Isso fará a estátua central soltar a segunda **Red Jewel**, pegue-a e entre na porta ao lado (há munição atrás da estátua central).

No corredor seguinte, mate os zumbis e entre na sala da S.T.A.R.S. No armário de metal você encontrará uma segunda Shotgun. Pegue um F. Aid Spray na bolsa de primei-



ros socorros ao lado da estante. Depois vá para o outro lado da sala e pegue munição atrás da mesa de Wesker (diante do símbolo da S.T.A.R.S.).

PARTE-D Encontrando a Unicorn Medal

Examine a mesa de **Wesker** várias vezes para encontrar o Film D, que você poderá revelar na sala escura. Examine a mesa de Chris para arquivar em seu inventário o Chris's Diary e encontrar a Unicorn Medal. Em seguida Claire



aparecerá e Leon entregará o diário do irmão dela. Eles combinam procurar sobreviventes e sair da cidade, mas antes Leon entregará um rádio comunicador para Claire. Agora vá até a sala escura para revelar e arquivar em seu inventário o Film D e deixar os demais itens no baú. Leve a Unicorn Medal e duas armas.

Vá para o hall de entrada da delegacia e use a Unicorn Medal na **estátua**, para obter a Spade Key (use a opção Check nas chaves e em alguns itens que encontrar, para saber seu verdadeiro nome). Pegando a chave, entre na porta que está do lado esquerdo da porta por onde você entrou no departamento. Use a Shotgun



para matar os zumbis que aparecerem, então entre na porta dupla azul. Mate os zumbis que encontrar e entre na saleta adiante.

Digite os números 2236 no cofre para pegar munição de Shotgun e o Police Station Map.

PARTE-E O puzzle na biblioteca

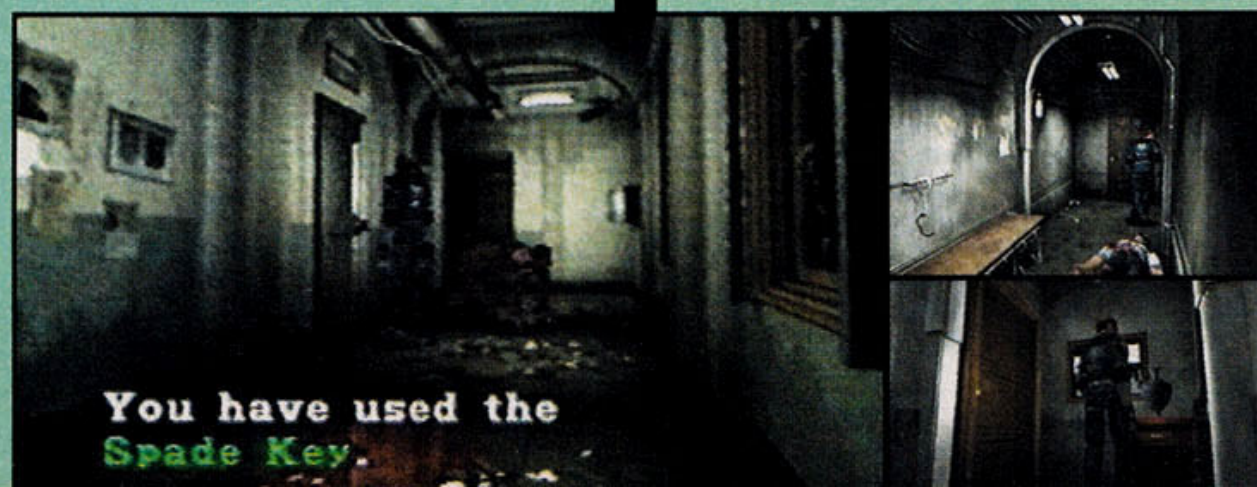
Atrás da mesa, nesta mesma sala, há duas Green Herbs (na mesa ao lado da saleta há Ink Ribbon). Visitando o corredor ao fundo, você encontrará o corpo de um policial, pegue munição para a Hand Gun.

Volte até onde você encontrou a criatura Licker e abra a **porta** que está próxima. Dentro da sala, archive em seu inventário o Patrol Report que está perto do móvel cinza ao fundo.

No gabinete amarelo há um Ink Ribbon e, do outro lado da sala, pegue munição no outro gabinete ao fundo. Em seguida empurre a escada até o gabinete para pegar a Square Crank (deixe-a no baú). Vá até a entrada da sala da S.T.A.R.S., no segundo andar, e entre na porta no final do corredor. Use a Shotgun para matar os zumbis da sala, vá para o corredor escuro e pegue munição de Hand Gun no armário abe-



to. Depois saia pelo corredor pequeno ao lado e observe a mezinha com um vaso em cima (ela será importante mais tarde). Entre na porta ao lado para chegar à biblioteca, suba através da escada e vá para o final da **plataforma**, onde o chão se quebrará.



You have used the Spade Key.



PARTE-F No telhado da delegacia

Olhe a figura na parede e acione o interruptor adiante, para ativar um puzzle. Você deverá posicionar as estantes do mesmo jeito que está na figura. Mexa apenas nas duas estantes do lado esquerdo e escolha a opção "Right". Feito isso, aquela figura revelará o Bishop Plug.

Pegue a Red Herb na mezinha embaixo da escada e abra a porta dupla ao lado, chegando na parte de cima do hall de entrada do departamento. Mate os zumbis que esti-



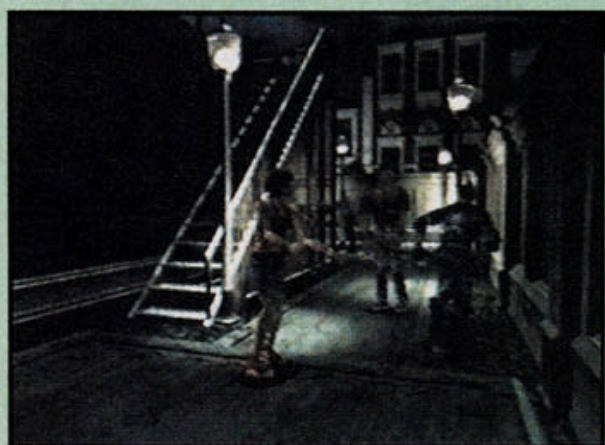
verem em seu caminho e abaixe a escada de metal mais adiante, mas não desça por ela. Continue até a outra porta para chegar a uma sala de recepção. Pegue a Small Key na cadeira e arquive em seu inventário o Secretary's Diary A (há Ink Ribbon na máquina de escrever). Deixe todos os itens no baú, exceto suas armas e munições, além das duas Red Jewels. Entrando na porta do outro lado, à esquerda, há um helicóptero em chamas e dois zumbis. Vá para a direita e, após passar a porta seguinte, des-



tranque a porta azul do corredor e examine o **corpo** do policial que está mais adiante, para encontrar munição de Hand Gun. Atravesse o corredor, evitando os corvos que aparecerem. Entre na porta adiante e você chegará no telhado da delegacia, onde encontrará novamente o helicóptero em chamas.

PARTE-G A chave da estátua

Desça através da escada que está adiante, desvie dos **zumbis** até chegar a casa de força. Do outro lado você encontrará Ink Ribbon, munição de Hand Gun e a Valve Handle (não abra a porta ao lado ou encontrará zumbis).



Faça o caminho de volta até o helicóptero e, na grade ao lado, use a **Valve Handle** para estourar a caixa de água e apagar o fogo.

Pegue munição de Hand Gun na porta do helicóptero e vá para a parte da frente. Entre na porta ao lado e, dentro desta sala, procure por munição de Shotgun, Ink Ribbon e a Diamond Key. Coloque as Red Jewels nas duas estátuas que estão ao lado da estátua central para obter o Knight Plug. Vá para a sala do baú, leve suas armas e munição, a Diamond Key e a Small Key. Volte para a biblioteca e use a Small Key para destrancar aquela mezinha e pegar a H. Gun Parts (combine este com a Hand Gun para ob-



ter a C. Hand Gun).

Desça para o hall de entrada da delegacia e entre por aquela porta, ao lado da porta de entrada. Ignore a porta dupla azul e siga para o final do corredor, chegando a um outro corredor. Mate os zumbis e entre na porta de metal, chegando a sala de interrogatórios.

PARTE-H Conhecendo a delegacia

Pegue a Cord e o F. Aid Spray sobre a mesa, e no armário ao fundo pegue o Rook Plug e saia da sala.

Um Licker aparecerá, mate-o e entre na sala ao lado para pegar a Small Key sobre a mesa. Faça o caminho até a sala escura, use a Small Key para abrir a gaveta da mezinha que está na sala onde você encontrou o primeiro baú no departamento de polícia, aproveite para deixar os itens que encontrou, exceto a Diamond Key. Chegando na sala escura, ignore-a e siga para a porta no final do corredor.

Na sala dos **armários** de metal, mate os zumbis e procure munição de Shotgun e o Film

C. Entre na outra porta para chegar até a uma sala que está toda revirada. Pegue Green Herb e entre na saleta do outro lado, para encontrar o policial **Marvin**. Ele se transformará em um zumbi, mate-o e pegue a Heart Key sobre a mesa.

Vá para o outro lado da sala e pegue a munição de Hand Gun no armário, e arquive em seu inventário o Memo to Leon que está sobre a mesa. Use a porta ao lado para chegar no hall



de entrada do departamento. Passe na sala do baú e pegue a Cord, depois vá para a sala do cofre e abra a porta ao lado da saleta.



SEGREDOS DA UMBRELLA

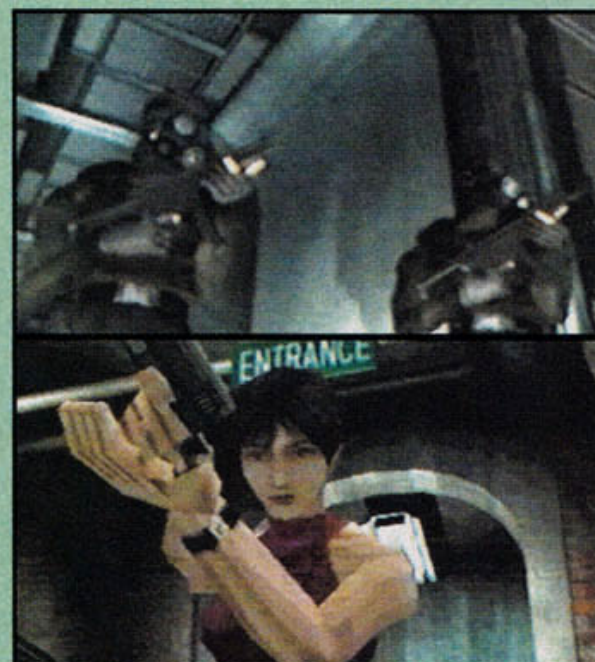


SEGUNDO CAPÍTULO

A chegada de Leon a Raccoon City não foi das melhores. Em pouco tempo, ele descobriu que a cidade inteira estava morta. Ainda sem muitos detalhes, Leon sabe que um vírus mortal foi criado e, acidentalmente, infectou a cidade. Leon encontrou Claire e juntos combinaram de procurar possíveis sobreviventes e fugir de Raccoon City. No entanto, Leon ainda descobrirá muitos outros detalhes importantes, assim



também a jovem Ada Wong. Ela procura por John, seu namorado, e por um repórter chamado Ben. Para chegar ao desfecho desta aventura, confira o restante da estratégia a seguir.



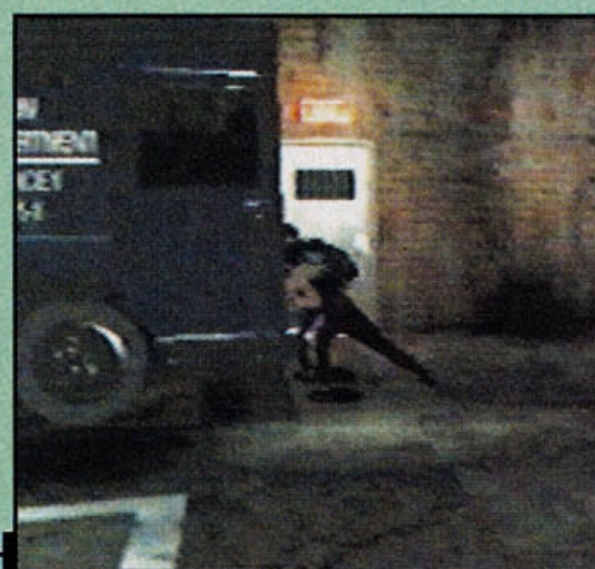
PARTE-A A jovem do estacionamento

Combine as duas Green Herbs que estão do outro lado e atravesse o corredor, use a Cord no painel adiante para fechar as janelas. Antes de descer a escada, pegue munição de Shotgun na estante do outro lado. O corredor seguinte o levará para o estacionamento, mate os cachorros e siga para o lado esquerdo do corredor.

Entre na porta dupla para chegar a um beco e desça no subterrâneo, para chegar a uma sala com um baú. Depois volte ao corredor e entre na porta dupla



de cor marrom. Nesta sala, pegue a Green Herb e mexa no painel que está ao fundo para acionar a porta eletrônica ao lado. No painel, aperte os cinco botões escolhendo as opções nesta ordem: **Up, Up, Down, Up e Down**. Mais ao lado, você encontrará o Police B1 Map, em seguida saia da sala e entre na porta que está ao lado do escrito "Parking". Chegando ao estacionamento, você encontrará Ada. Ela se apresentará a Leon e dirá que procura um homem chamado Ben. Ela pedirá



sua ajuda para empurrar o **veículo**, faça isso e depois pegue a Green Herb do outro lado do estacionamento, então entre na porta revelada.

PARTE-B O misterioso repórter da prisão

A jovem Ada sairá correndo, vá até ao final do corredor e pegue o Film A sobre a mesa, entre na grade ao lado e, na cela mais adiante, você encontrará o repórter **Ben**. Ada chegará em seguida e perguntará sobre o John, o namorado que desapareceu e supostamente estava em Raccoon City.

Ben está preso para se proteger dos monstros, ele acha que querem matá-lo por saber

demais. Um grito estranho será ouvido, Ada irá embora e um lugar no mapa será mostrado. Pegue a Manhole Opener no armário ao lado e volte para o corredor anterior, entrando por aquela porta ignorada a pouco. Distancie-se das grades com os cachorros, se tentar pegar a erva do



outro lado, eles o atacam. Use a Manhole Opener na tampa do esgoto e desça. Atravesse o esgoto com cuidado, com as aranhas, e suba pela escada adiante. Entre na porta ao lado, pegue a Blue Herb e o Ink Ribbon. Salve seu progresso e leve os plugs, entre na próxima porta e use os plugs no **painel** do outro lado. Saia da sala e Ada aparecerá. Após a conversa, você controlará Ada. Mate os cachorros e desça de elevador para pegar munição de Shotgun.



PARTE-C A sala de autópsia

Suba para a área anterior e entre na porta ao lado, pegue o Sewage Disposal Map na parede. Desça os degraus e alinhe as caixas formando uma ponte, depois mexa no painel para encher o lugar com água. Atravesse as



caixas e pegue a Club Key no armário, então volte até onde Leon está e Ada jogará os itens que encontrou para ele, indo embora em seguida. Controlando Leon, pegue a Club Key e a munição de Shotgun, depois faça o caminho de volta através do estacionamento. No corredor, você encontrará dois Lickers. Mate-os e abra a porta dupla mais adiante, chegando na sala de autópsia. Pegue o Red Card Key no armário e os zumbis se levantarão. Mate-os e use o Red Card Key na luz verde ao lado da porta eletrônica, então entre. Pegue munição de Shotgun e Hand Gun. Abrindo o



armário ao fundo, você encontrará uma S. Machine Gun e um Side Pack (este aumenta dois espaços em seu inventário). Pegando estes itens, eles não estarão acessíveis no Scenario B de Claire. Pegue apenas a S. Machine Gun e volte para o corredor onde você fechou as janelas.

PARTE-D O terceiro andar do departamento de polícia

Entre na porta ao lado da escada, pegue munição de Shotgun no terceiro armário ao fundo e, ao fundo, archive em seu inventário o Watchman's Diary que está sobre a cama. Pegue o Magnum ao lado e vá para a sala de interrogatório, mas não entre nela.

Abra a porta verde no final do corredor, nesta sala use o Lighter na parede ao lado dos três bustos. Acione o busto do meio, o da direita e o da esquerda para soltar a C. Cogwheel. Pegue este item e o Film B ao fundo e vá para a biblioteca



(leve a Square Crank e a C. Cogwheel). Na biblioteca, alguns zumbis invadirão o departamento. Suba pela escada da biblioteca e entre na porta mais acima, chegando ao terceiro andar. Entre na porta do outro lado e use a Square Crank na parede à direita da sala, para baixar uma escada. Subindo, use a C. Cogwheel nas engrenagens adiante e acione o botão para abrir uma porta secreta, onde encontrará o Knight Plug. Examine o lugar onde o plug estava para descer mais rápido. Ben será ata-



cado por uma criatura, vá até ele para saber sobre uma conspiração. Ele entregará o Mail to the Chief (o chefe de polícia Brian Irons sabe que a Umbrella está criando armas biológicas e que o laboratório na mansão foi destruído).

PARTE-E Caminho para o esgoto da cidade

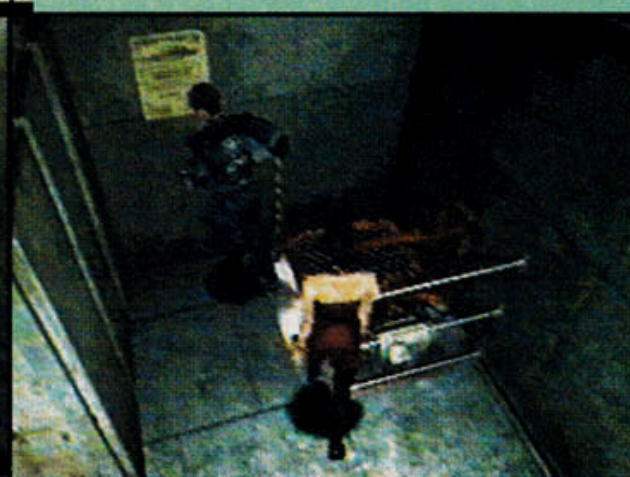
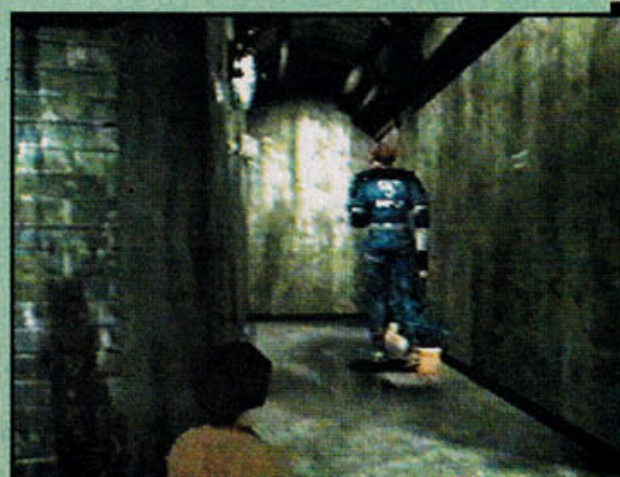
Em seguida, Ben morrerá e uma criatura sairá de seu corpo, Ada chegará e depois Leon informará Claire sobre as descobertas. Atravesse o esgoto e pare na sala do baú para salvar seu progresso. Entre na sala ao lado e a criatura que matou Ben se desenvolverá. Atire nele sem parar. Matando-a, use o Knight Plug no painel ao fundo, para abrir a porta. Ada



aparecerá novamente e Leon pedirá para ela ajudá-lo. Ada o acompanhará nos esgotos, entre na porta adiante. Após a primeira seção, pegue Blue Herbs e entre na porta seguinte, chegando na sala de controle. Archive em seu inventário o Sewer Manager Fax que está sobre a mesa, pegue o Ink Ribbon na máquina de escrever, munição de Hand Gun no móvel e empurre o armário para encontrar uma passagem.

Desça e, na sala escura, use o Lighter na lâmparina à direita e pegue munição de Magnum na estante.

Ascenda a lâmparina do outro lado e pegue munição de Shotgun, volte para a sala do baú e salve seu progresso. Leve duas armas, munição e a Valve Handle, depois desça de elevador. No andar abaixo, uma mulher sairá correndo e Ada a perseguirá, fazendo Leon levar um tiro.

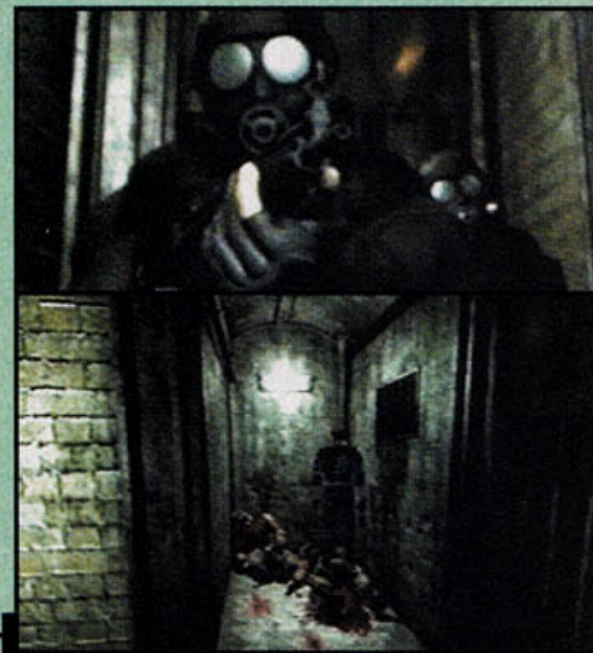


PARTE-F A história de William

Ele desmaiara e você controlará Ada. Siga a mulher e pegue o Sewer Map. Na área seguinte, suba a escada à esquerda e atravesse o **tubo de ar**, descendo rapidamente do outro lado. A mulher desarmará Ada, se apresentando como Annette Birkin. Ela sabe que Ada é uma espia e pensa que ela seja um dos culpados pela situação atual de seu marido, William Birkin. William criou o G-Virus e não queria entregar seu projeto para a Umbrella, apesar de trabalhar para ela. A corporação enviou os mercenários para pegar o G-Virus e



William foi ferido mortalmente. Annette tentou ajudá-lo, mas era tarde demais. William injeta o G-Virus em seu próprio corpo e sofre uma mutação, que o transforma em um monstro irracional. Ele mata todos os mercenários e destrói o G-Virus, os ratos e baratas transmitem o G-Virus através do reservatório de água, matando toda a população da cidade. Após a história, Ada então derrubará Annette. Agora atravesse a ponte e desça a escada, Leon acordará. Vá atrás de Ada e, nos esgotos, siga para o lado esquerdo, para pegar a Wolf Medal e a

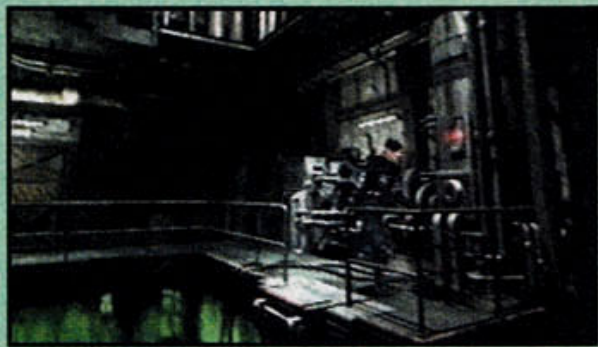


munção de Shotgun nos dois **corpos** que estão caídos. Depois vá para o outro lado do esgoto, desviando-se das aranhas gigantes e abra o portão.

PARTE-G Enfrentando o crocodilo gigante

Na área seguinte, use a Wolf Medal no painel ao lado da cachoeira, depois suba na parte seca e entre através da porta. Do outro lado, há uma plantação de Blue Herbs que você poderá usar quando quiser.

Mais adiante, use a **Valve Handle** para baixar a ponte, pegue Green Herbs do outro



lado e Ink Ribbon. Então use a Valve Handle para erguer a ponte e siga através do corredor. Você encontrará Ada e um crocodilo gigante aparecerá, volte no corredor e mexa na luz que está piscando para derrubar um botijão de gás. Espere o crocodilo **morder** o botijão e atire.

Abra a porta no final do corredor e pegue um Ink Ribbon que está no lixo, Ada fará um curativo em Leon. Suba a escada e atravesse a ponte, indo para o lado esquerdo, onde encon-



trará a Eagle Medal. Arque em seu inventário o Sewer Manager Diary e volte até o grande ventilador (use a Valve Handle e pare o ventilador). Do outro lado do tubo, vá até aquela cachoeira e use a Eagle Medal no painel, para acessar a porta. Atravesse a área seguinte para chegar a um bonde. Ative o painel à direita do bonde e uma mão tentará acertá-lo. Fique em um dos cantos e atire na mão, em seguida você chegará no fim do caminho.

PARTE-H A entrada do laboratório da Umbrella

Sai do bonde e use o Lighter no sinalizador à sua esquerda, para encontrar a Weapon Box Key. Entre na porta adiante e mate os zumbis que encontrar. Vá para o corredor da esquerda e examine o **corpo** para pegar a Shotgun Parts (combine-a com a Shotgun para criar a C. Shotgun). Siga pelo corredor da direita e, no corredor seguinte, mate mais zumbis, depois siga para o lado esquerdo (do lado direito há

apenas Green Herbs). Subindo a escada, você estará na cabine de controle. Pegue o F. Aid Spray no armário e munção do lado oposto.

Deixe os itens no baú, leve duas armas, munção e ervas combinadas, então entre na porta adiante. Pegue munção de Hand Gun nos latões ao fundo e o Factory Map adiante. Entre no **vagão** e pegue a C. Panel Key, depois use-a no painel ao lado do vagão. Quando



estiver descendo, Ada será ferida e desmaiara. Saia do vagão e equipe sua melhor arma, William aparecerá e perderá seus traços humanos se transformando em um monstro. Atire nele, mas não o deixe se aproximar. Vencendo-o, entre no vagão para cuidar de Ada. Leon deixará Ada em um lugar seguro enquanto irá investigar o laboratório da Umbrella.



PARTE-I Ativando o gerador de força

Pegue munição de Shotgun no armário, Green Herb, munição de Magnum sobre a mesa e Ink Ribbon. Saia da sala e entre na porta ao lado. Você chegará a um gerador de força que se divide em dois caminhos. Siga o corredor azul, na área seguinte entre na porta que está congelada. Você encontrará um F. Aid Spray e o Fuse Case, use este na luz azul que está piscando, para obter o Main Fuse. Volte até o gerador de força e use o Main Fuse no centro, depois siga o corredor vermelho e, na área seguinte, entre



na porta no final do corredor.

Pegue o Flamethrower no armário, archive em seu inventário o User Registration e o Lab Security Manual que estão sobre o painel que está piscando. Acione o botão do painel, use o Flamethrower ou o Lighter para queimar as raízes e entre no tubo de ventilação. Mate dois Lickers, pegue a munição de Shotgun no armário e Ink Ribbon ao lado da porta, depois saia e abra a porta perto do escrito "West Area".

Use o Flamethrower nos monstros plantas, pegue as



Green Herbs do outro lado e desça a escada. No corredor da área seguinte, mate três Lickers e pegue mais Green Herbs. Após a próxima porta, pegue o Laboratory Map no computador de luz azul e guarde os itens no baú adiante.

PARTE-J Enfrentando o inseto gigante

Leve a C. Shotgun com munição, a Magnum e a Weapon Box Key. Entre na porta ao lado e, no final do corredor, siga para o lado esquerdo de Leon, entrando na nova sala. Abra o armário que está com a luz acesa, para pegar a Magnum Parts (combine-a com a Magnum para obter a C. Magnum).



Explorando a sala ao lado, mate os zumbis e procure o Red Card Key, voltando ao corredor antes desta sala. Use o Red Card Key para abrir a porta do outro lado deste corredor e equipe a C. Magnum para matar um inseto gigante. Mate as larvas sobre o computador ao fundo e digite o código "GUEST", para registrar sua impressão digital. Saia da sala e volte até aquele corredor azul, perto do gerador de força. Leve o Flamethrower para matar os monstros plantas do caminho. Chegando no corre-



dor azul, vá até as duas portas antes da sala congelada, abra a porta da direita e registre sua digital no painel ao fundo, mas para entrar será necessário a digital de uma segunda pessoa (você conseguirá entrar nesta sala jogando no Scenario B de Claire).

Abra a outra porta e mate alguns zumbis, pegue um F. Aid Spray e a munição de Magnum sobre a maca. Acione o interruptor ao fundo, para iluminar a sala. Pegue o MO Disk e volte até o andar abaixo, antes do corredor do baú.

PARTE-K Fugindo de Raccoon City

Annette aparecerá dizendo que você é um espião igual a Ada. Leon negará as acusações que ela faz e pouco depois um tremor derruba escombros sobre Annette.

Leon pegará uma amostra do G-Virus com Annette e o sistema de auto destruição será acionado. Quando estiver no corredor vermelho, Ada aparecerá e pedirá o G-Virus para Leon, que não acreditava que ela fosse uma espiã. Ada se apaixonou por Leon e não consegue obrigá-lo a entregar o vírus. Antes de morrer,



Annette dará um tiro em Ada e Leon tentará impedir que ela caia do gerador, mas não consegue. Após a cena, atravesse o corredor vermelho e desça a escadaria. Mate alguns zumbis no corredor e use o MO Disk no painel que estará aceso, para abrir a porta que dá acesso ao elevador (é bom estar com ervas combinadas). Ao entrar na última porta, você terá cinco minu-

tos antes da destruição do laboratório, chame o elevador. William, que perdeu totalmente seus traços humanos, aparecerá. Use a C. Magnum e fique longe dele. Após alguns tiros, ele se transformará em um monstro muito rápido. Fique correndo ao redor da sala e encontre a melhor oportunidade de acertá-lo. Após alguns tiros, ele morrerá e o elevador chegará. Desça por ele e siga para o fim do corredor, e veja o primeiro final do jogo.



PROGAMES + LOJISTAS

Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!



Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc



Video Games

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas



**RENOVE JÁ
O SEU ACERVO**

Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.br
RUA PIO XI N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000**

ADQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION



GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.



GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.



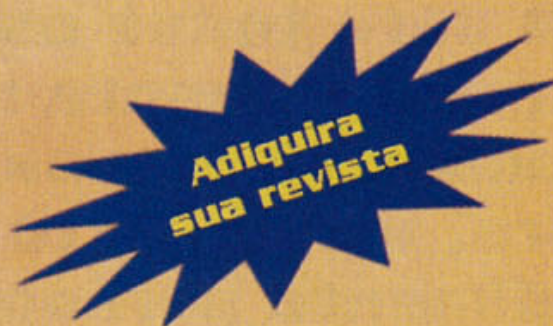
GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.



GS Magazine - 04 matéria completa sobre os jogos dos novos consoles de 128 bits.



GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.



GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.



GS Dicas - 03 estratégia de Final Fantasy Tactics e dicas de diversos jogos e sistemas.



GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.



GS Especial - 02 estratégia completa - Resident Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.



GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.



GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.



GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.



GS Especial - 06 estratégia completa - Chrono Cross mais Breath of Fire IV.

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	- 01 -	R\$ 3,90	()
GS Magazine	- 02 -	R\$ 3,90	()
GS Magazine	- 03 -	R\$ 3,90	()
GS Magazine	- 04 -	R\$ 3,90	()
GS Dicas	- 01 -	R\$ 5,90	()
GS Dicas	- 02 -	R\$ 4,90	()
GS Dicas	- 03 -	R\$ 4,90	()
GS Especial	- 01 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 02 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 03 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 04 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 05 -	R\$ 4,90	()
GS Especial	- 06 -	R\$ 4,90	()

Nome: _____ Idade: _____
 Endereço: _____ Cidade: _____ Estado: _____
 CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br. Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - E-mail: falecom@progames.com.br

A AVENTURA DE CLAIRE

PRIMEIRO CAPÍTULO

Após o incidente na mansão, Chris, Jill, Barry e Rebecca tentam alertar o departamento de polícia. Mas Brian Irons, chefe do departamento, encobriu o caso para isentar a corporação farmacêutica Umbrella. Algum tempo depois, Raccoon City é contaminada por um vírus mortal. Claire Redfield chega na cidade para visitar seu irmão Chris. Mas logo se vê em um filme de terror, com zumbis surgindo de



todos os lados. Durante sua fuga, ela encontra Leon Scott Kennedy, policial recém admitido. Ambos fogem em um carro de polícia, mas a explosão de um caminhão desgovernado os separa e ambos combinam de se encontrarem no departamento de polícia...



PARTE-A Entrando pelos fundos da delegacia

Você iniciará nas ruas de Raccoon City. Desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre no portão, atrás do departamento de polícia de Raccoon.

Ignore os zumbis que encontrar e vá para a guarita do lado direito, onde encontrará a Cabin Key sobre a mesa. Use a chave para destrancar a porta do lado oposto. Entrando na casa de força, pegue munição de Hand Gun e um Ink Ribbon na máquina de escrever. Abra a porta adiante e



desvie dos zumbis que encontrar no caminho, subindo a escada que está adiante, você verá a cena de um policial pedindo ajuda a um helicóptero, no entanto acontecerá uma tragédia.

Após a cena, entre na porta adiante e pegue a Green Herb. Mais adiante no corredor, você poderá pegar munição de Hand Gun no corpo do policial, mas cuidado com os corvos. Destrancue a porta azul no caminho e entre na porta no final do corredor.



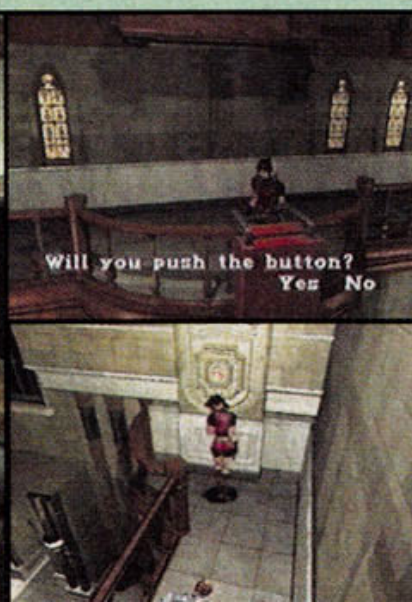
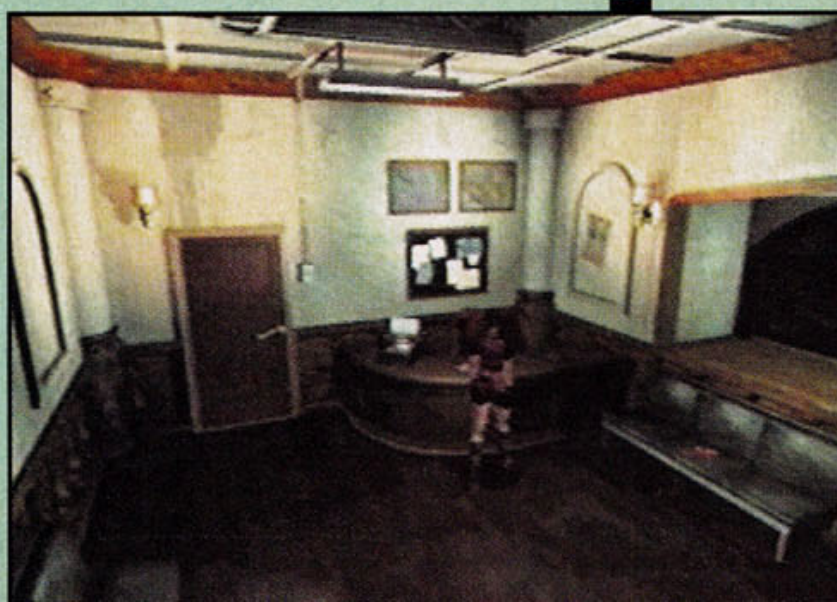
PARTE-B Em busca da Unicorn Medal

Do outro lado, entre rapidamente na porta seguinte para evitar os Lickers e então chegar na sala com um baú. Arquive em seu inventário o Secretary's Diary A que está sobre o balcão, pegue o Ink Ribbon e munição de Hand Gun na cadeira. Guarde os itens no baú, levando apenas sua arma e munição. Abra a porta ao lado e, mais

adiante, baixe a escada de metal para acessar o hall de entrada do departamento. Antes de descer a escada, dê a volta no andar de cima e derrube alguns zumbis para pegar a Unicorn Medal na parede. No andar abaixo, pegue o Grenade Launcher sobre o balcão e um Ink Ribbon, depois use a Unicorn Medal na estátua mais abaixo,

para obter a Spade Key (use a opção Check nas chaves e em alguns itens que encontrar, para saber seu verdadeiro nome).

Volte até a sala do baú, depois entre por aquela porta azul que você destrancou no corredor dos corvos. Colete as Green Herbs e desça a escada, e então entre na porta abaixo.



PARTE-C O confronto com Mr. X

Pegue munição de Hand Gun no corpo do policial e, na sala ao lado, pegue a Valve Handle no móvel. Mate todos os zumbis e entre na saleta ao lado, onde encontrará um cofre.



Use a combinação 2236 para abri-lo e pegar Acid Rounds e o Police Station Map (atrás da mesa há duas Green Herbs). Pegue Ink Ribbon na mesa ao lado da saleta e abra a porta dupla do outro lado.

Use o Grenade Launcher para matar os zumbis e entre na porta no final do corredor, chegando a um outro corredor. Entre na segunda porta que encontrar, mate o Licker e pegue munição de Hand Gun.

Agora volte até o helicóptero em chamas e use a Valve Handle no registro ao lado, para estourar a caixa de água. Depois pegue Acid Rounds na cabine do helicóptero e volte até a



sala do baú, mas um segundo helicóptero aparecerá e soltará uma cápsula, de onde surgirá um gigante. No corredor você encontrará o monstro Mr. X, enviado pela Umbrella.

PARTE-D O hall de entrada da delegacia

Use o Grenade Launcher para derrubá-lo, depois reviste seu corpo para encontrar



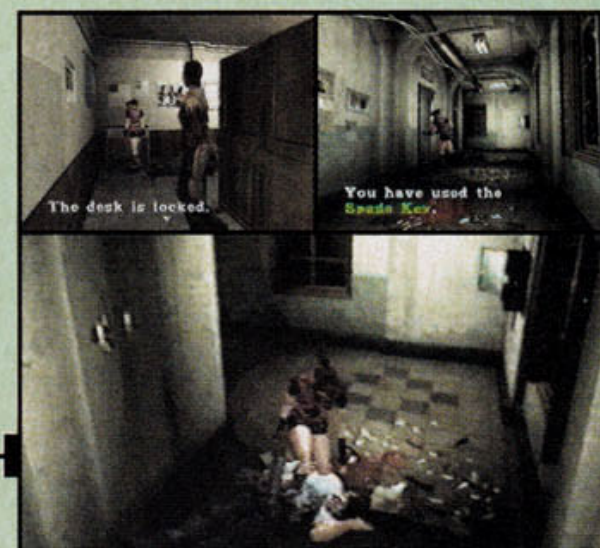
munição e continue seu caminho. Ao invés de entrar na sala do baú, vá até a parte da frente do helicóptero, onde escutará um grito.

Entre na porta adiante e pegue o Ink Ribbon

e o Blue Card Key. Mate o Licker que aparecerá e vá até o balcão da entrada do departamento, para acessar o computador e destrancar as portas. Entre na porta dupla do lado esquerdo, chegando a outra sala com um baú. Mate os zumbis e archive em seu inventário o Police Memorandum que está sobre a cadeira. Abra a gaveta da mesinha ao fundo, para pegar um F. Aid Spray.

Saia pela porta do outro lado e, no corredor seguinte, pegue munição de Hand Gun no corpo do policial e entre na porta ao lado. Archive o Patrol Report perto do gabinete amarelo à direita e pegue Ink Ribbon no armário do

lado oposto. Empurre a escada e suba nela para pegar o Lighter. Volte ao corredor e entre na porta que está em seu final, pegando a Green Herb.



PARTE-E A sala escura da delegacia

No corredor seguinte, evite andar junto às janelas e mate os zumbis que aparecerem. Depois entre na porta dupla ao lado. Nesta sala, archive em seu inventário o Operation Report 1 que está sobre a mesa e entre na



saleta ao fundo. Use o Lighter na lareira para pegar a Red Jewel, pegue munição de Hand Gun no fundo da sala e volte ao corredor. Entre na porta no final dele e vá para baixo da escada, onde encontrará duas Green Herbs. Entre na porta ao lado, chegando na sala escura onde são reveladas fotografias. Na mesa adiante,

pegue Ink Ribbon e archive o Operation Report 2 atrás da máquina de escrever. No armário de metal, ao lado do baú, há munição de Hand Gun. Salve seu progresso e deixe os itens no baú, leve sua Hand Gun e munição. Saia da sala, suba a escada e, ao fundo do segundo andar, há três estátuas. Duas delas são móveis.



PARTE-F O encontro com Leon

Empurre a estátua vermelha até a parede do lado direito e faça o contrário com a estátua cinza. Isso fará a estátua central soltar a segunda Red Jewel, pegue-a e entre na porta ao lado (há munição atrás da estátua central).

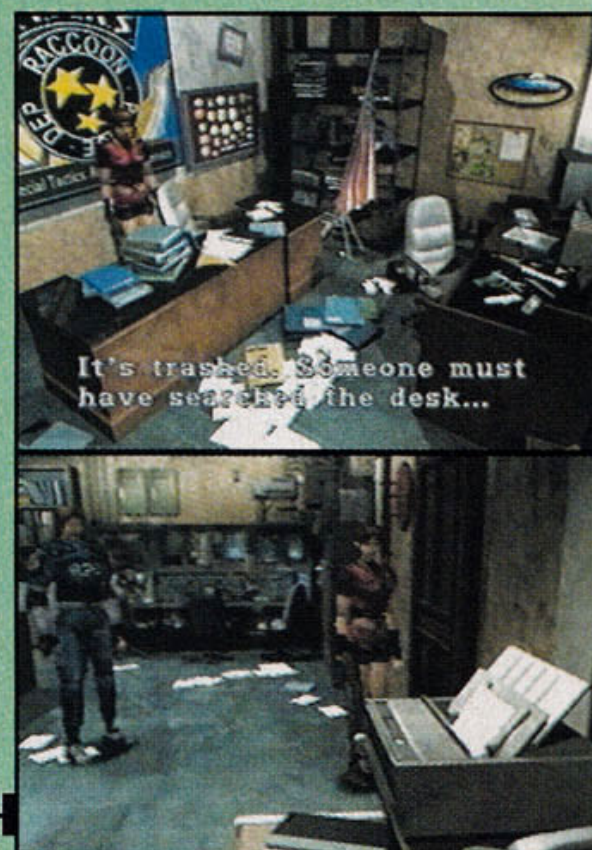
No corredor seguinte, entre na sala da



S.T.A.R.S. e você encontrará Leon. Ele entregará o **Chris's Diary** para Claire. Eles combinam de procurar sobreviventes e sair da cidade, mas antes Leon entregará um rádio comunicador para Claire.

No armário de metal você encontrará a Bow Gun, pegue a Diamond Key sobre a mesa de Chris e vá ao outro lado da sala. Examine a mesa de Wesker, perto do símbolo da S.T.A.R.S., várias vezes para encontrar o Film D, que você poderá revelar na sala escura.

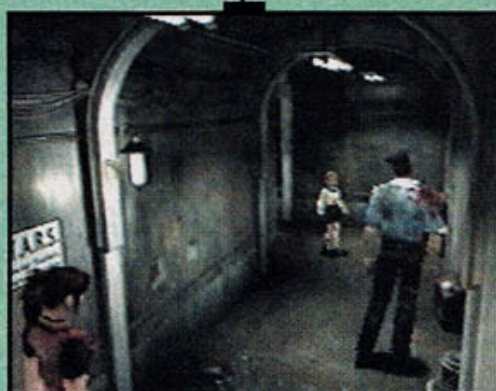
Ao tentar sair da sala, chegará um fax. Arquive em seu inventário o **Mail to Chris**, e então saia da sala.



PARTE-G O puzzle das jóias

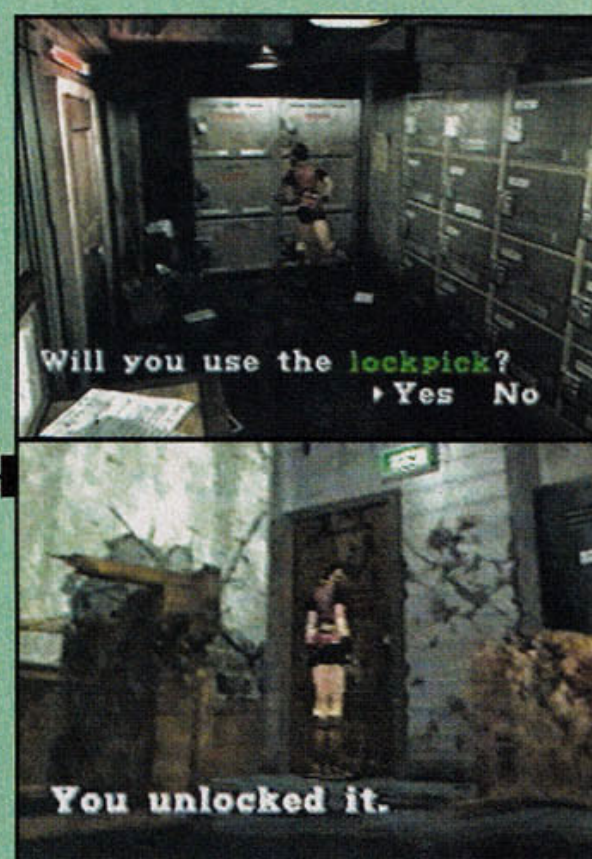
Você avistará uma **menina** fugindo de um zumbi, mate-o e revele o Film D na sala escura, para arquivá-lo em seu inventário. No mesmo corredor da sala escura há outra porta, entre por ela e pegue a Plastic Bomb, munição de Bow Gun e o Film B nos armários de metal.

Entre na outra porta para chegar a uma sala que está toda revirada. Mate os zumbis e pegue a Green Herb, entre na saleta do outro lado para encontrar o Detonator (combine-o com a Plastic Bomb para obter a Bomb &



Det.). Vá para o outro lado da sala e pegue munição de Hand Gun no armário e arquive em seu inventário o Memo to Leon que está sobre a mesa. Abra a **porta** ao lado para chegar no hall de entrada do departamento.

Suba pela escada de metal e vá até a sala do baú, pegue as duas Red Jewels e leve o Bomb & Det., depois saia pela outra porta. Entre naquela sala diante do helicóptero e use as Red Jewels nos bustos ao lado da estátua central, para obter a Blue Stone.



PARTE-H O chefe do departamento de polícia

Sai da sala e use o Bomb & Det. na porta ao lado do helicóptero, para explodí-la. Chegando na sala adiante, olhe o corpo da mulher sobre a mesa e o **chefe de polícia**, Brian Irons, dirá que é o corpo da filha do prefeito.

Após a conversa, ele pedirá para ficar sozinho. Entre na porta do outro lado da sala, o

final do corredor o levará a um recinto escuro onde Claire ouvirá passos. Entre na sala com cortinas vermelhas e ascenda o interruptor ao lado da porta. Arquive em seu inventário o Secretary's Diary B que está sobre o balcão e, ao fundo da sala, você encontrará aquela menina que fugiu do zumbi. Seu nome é Sherry e ela

procura por seus pais. Ela sairá quando ouvir um grito estranho. Antes de seguir Sherry, pegue munição de Hand Gun na caixa ao fundo e, quando chegar na sala onde o chefe Irons estava, não haverá mais ninguém.



PARTE-I Acionando a porta eletrônica

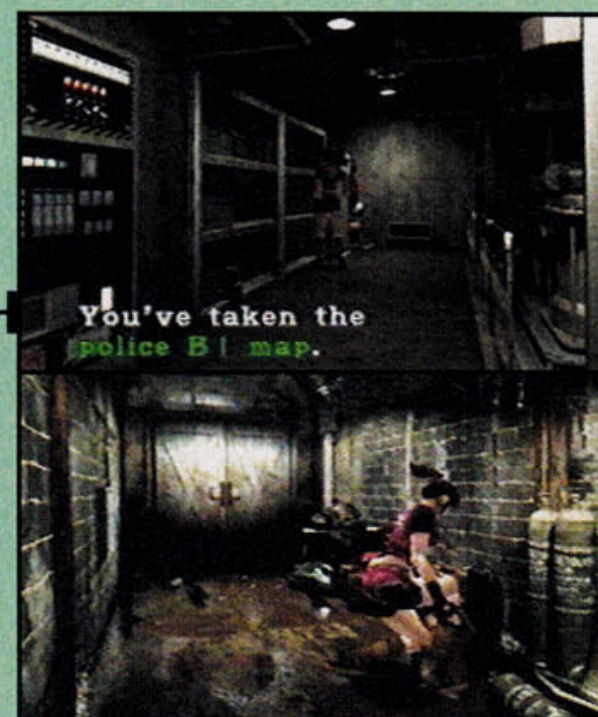
Pegue a Heart Key sobre a mesa e archive em seu inventário o Chief's Diary que está sobre a cadeira, depois mexa no quadro ao fundo, revelando um painel com três encaixes. Feito isso, vá até aquele corredor onde encontrou os corvos e saia através da porta azul.

No andar abaixo, abra a **porta** no mesmo corredor onde há outro corpo. Pegue as Green Herbs e mate os cachorros no corredor seguinte. Pegue Acid Rounds no armário atrás da escada e de-



pois desça por ela. O corredor seguinte o levará para o estacionamento, mas antes entre na porta dupla de cor marrom para pegar Flame Rounds na mesa e Green Herb do lado oposto.

Mexa no painel ao fundo da sala para ativar a porta eletrônica ao lado. No painel, aperte os cinco botões escolhendo as opções nesta ordem: **Up, Up, Down, Up e Down**. Mais ao lado, você encontrará o **Police B1 Map**, em seguida saia da sala e entre na porta dupla no final do corredor à esquerda de Claire.



PARTE-J A criança em busca dos pais

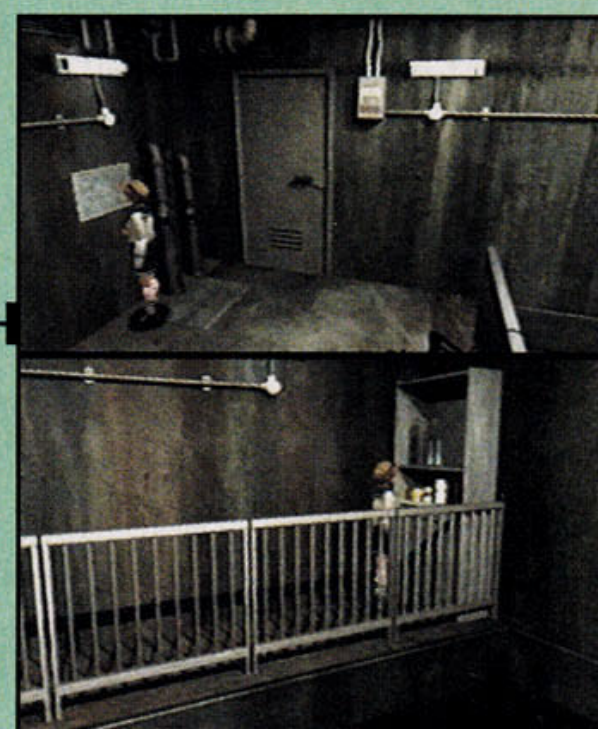
Pegue a Red Herb no beco e desça no subterrâneo, para chegar a uma sala com um baú. Deixe todos os itens, exceto suas armas, a chave que pegou e o Lighter.

Ao sair, Sherry aparecerá e dirá que o grito



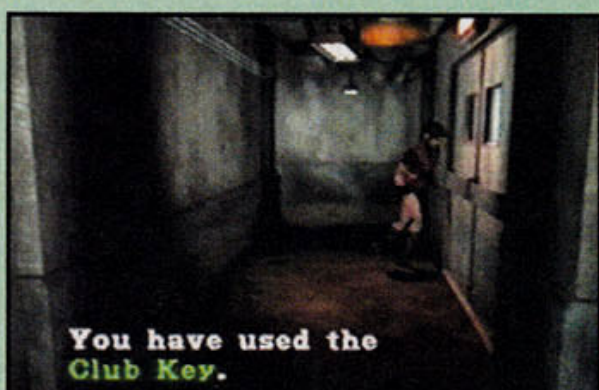
que ouviu foi seu pai chamando-a e ela pretende ajudá-lo. Ela entrará em uma pequena passagem e você terá o controle sobre Sherry. Suba no elevador, desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre na porta ao lado.

Pegue o **Sewage Disposal Map** na parede e desça os degraus, depois alinhe as caixas formando uma ponte. Suba e mexa no painel para encher a sala de água. Atravesse as caixas e pegue a Club Key no armário. Saia da sala e entre na porta do outro lado, onde encontrará **R. Rounds**, pegue-a e volte até Claire. Sherry dirá que não encontrou seu pai, mas jogará a Club Key e a munição (caso a tenha pegado).



PARTE-K Chegando ao estacionamento

Sherry encontrará outro caminho para se encontrar com Claire e irá embora.



Controlando Claire, pegue os itens e volte até o corredor antes do beco, entrando na porta **dupla** adiante para chegar na sala de autópsia. Mate os dois Lickers e pegue o Red Card Key

no armário ao fundo. Depois use o mesmo para abrir a porta que tem um painel verde, na outra extremidade do corredor. Ao entrar nesta **sala**, pegue as munições e, se não pegou o Side Pack ou a S. Machine Gun, ou um dos dois com Leon no Cenário A, poderá pegá-los com Claire.

Saia da sala e entre na porta ao lado do escrito "Parking". Chegando ao estacionamen-

to, mate os cachorros e pegue a Green Herb do outro lado. Depois entre na porta perto do carro e mate mais dois cachorros no corredor seguinte. Entre na porta ao lado, mate mais outros dois cachorros, e pegue a Square Crank e uma Blue Herb em uma das celas. Volte ao corredor e pegue o Film C sobre a mesa, depois entre na grade ao lado.



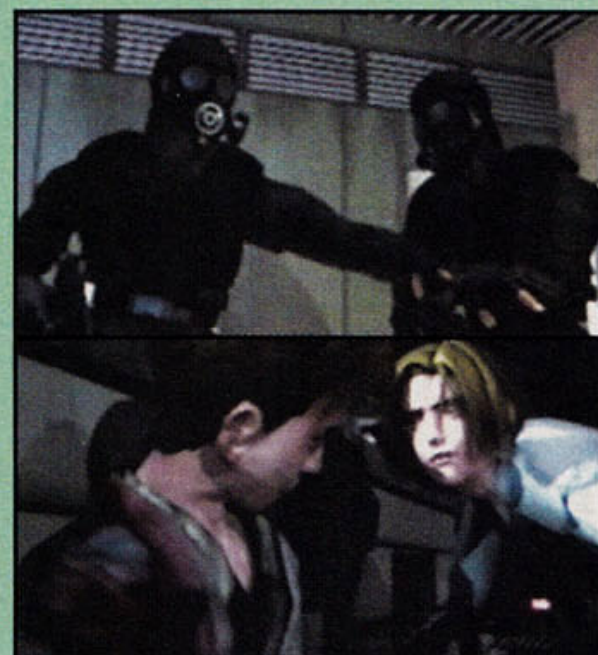
A GRANDE AMEAÇA

SEGUNDO CAPÍTULO

A chegada de Claire a Raccoon City não foi das melhores. Em pouco tempo, ela descobriu que a cidade inteira está morta. Ainda sem muitos detalhes, Claire sabe que um vírus mortal foi criado e, acidentalmente, infectou a cidade. Ela encontrou Leon e juntos combinaram de procurar possíveis sobreviventes e fugir de Raccoon City. No entanto, Claire ainda descobrirá muitos detalhes importantes, tanto so-



bre os pais da jovem Sherry e também sobre quem é aquele gigante que foi lançado de um helicóptero. Para chegar ao desfecho desta aventura, confira o restante da estratégia a seguir.



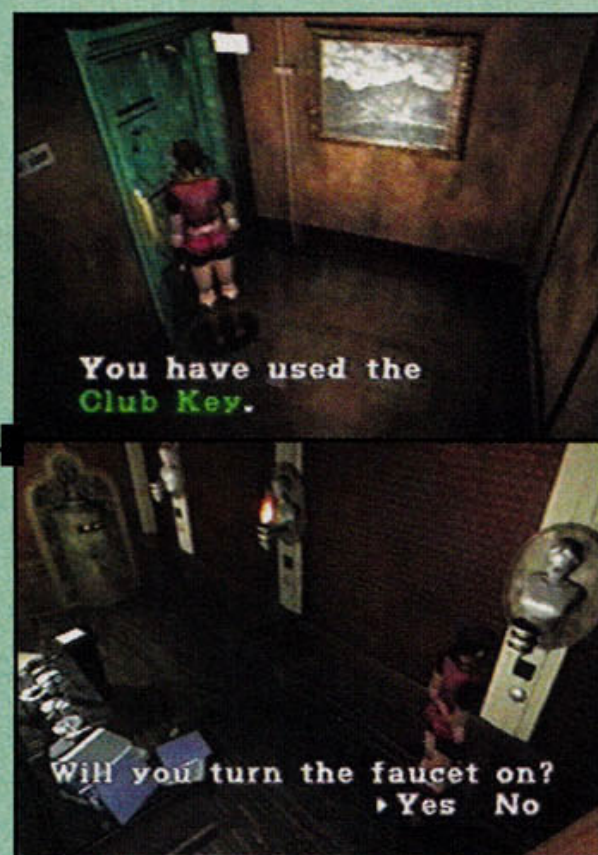
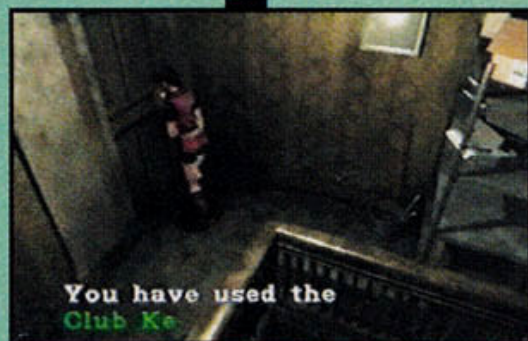
PARTE-A Novo confronto com Mr. X

Pegue uma Green Herb e uma Blue Herb na cela ao lado, perto do corpo do repórter Ben há munição de Bow Gun. Agora volte até o corredor que antecede a escada que o levou ao estacionamento e abra a porta que está ao lado da escada.

No quarto, procure por Acid Rounds e arquive em seu inventário o Watchman's Diary que está sobre a cama. Vá até a porta dupla azul (antes da sala do cofre), e entre na porta no final do corredor. Abra a primeira porta que encontrar

para chegar na sala de interrogatório, onde encontrará um F. Aid Spray e a Eagle Stone. Abra a porta verde no final do corredor, nesta sala use o Lighter na parede ao lado dos três bustos (pegue um F. Aid Spray atrás da mesa).

Acione o busto do meio, o da direita e o da esquerda para soltar a C. Cogwheel e Mr. X aparecerá. Pegue o C. Cogwheel e saia da sala, no corredor Mr. X aparecerá novamente. Você poderá derrubá-lo ou tentar passar por ele sofrendo algum dano.



PARTE-B Chegando ao terceiro andar

Vá para o hall da sala de entrada, aproveite para pegar a Square Crank no baú e leve a C. Cogwheel. Suba pela escada de metal do hall de entrada, indo para a porta do lado esquerdo, chegando na biblioteca (alguns zumbis invadirão o departamento).

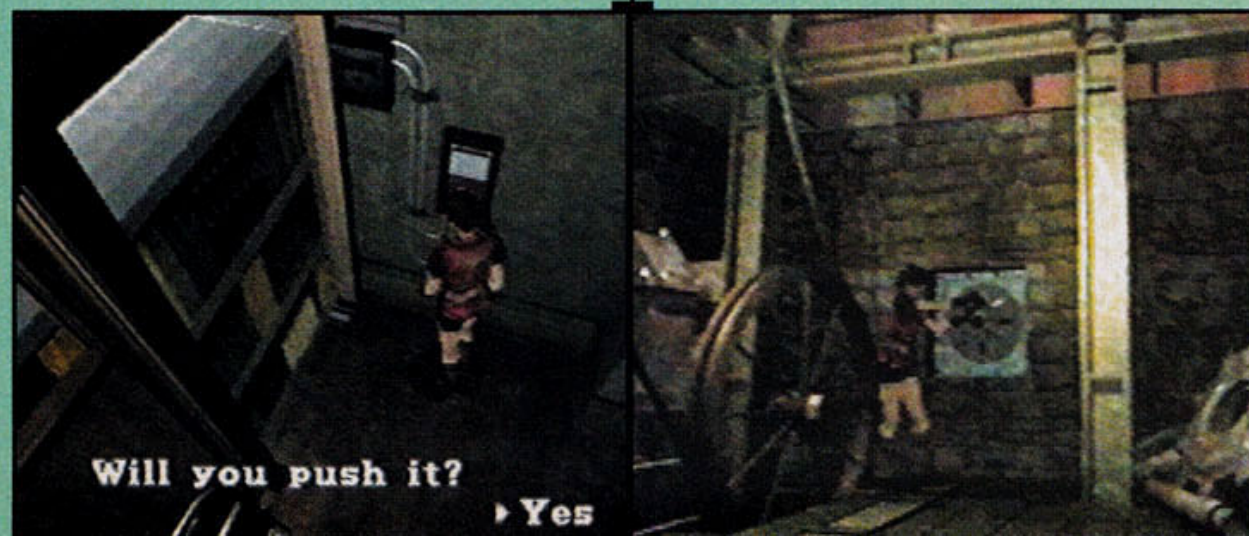
Suba pela escada ao lado e vá para o final da plataforma, onde o chão afundará. Olhe a

figura na parede e acione o interruptor adiante, ativando um puzzle. Você deverá posicionar as estantes do mesmo jeito que foi visto na figura. Mexa apenas nas duas estantes do lado esquerdo e escolha a opção "Right".

Feito isso, aquela figura revelará o Eagle Stone. Pegue uma Red Herb embaixo da escada e suba novamente na plataforma, abrindo a

porta acima. No terceiro andar, vá para a porta do outro lado e use a Square Crank na parede à direita da sala, para baixar uma escada.

Subindo, use a C. Cogwheel nas engrenagens adiante e acione o botão para abrir uma porta secreta, onde encontrará outra Blue Stone.



PARTE-C A morte do chefe Irons

Agora vá para a sala onde estava o chefe Irons, mas Mr. X aparecerá antes (derrube-o e pegue munição em seu corpo).

Ao passar na sala do baú, pegue a outra Blue Stone e combine-a para obter a Jaguar Stone, leve também a Eagle Stone e a Serpent Stone. Chegando na sala do chefe Irons, você encontrará **Sherry**.

Examine o quadro atrás da cadeira ao fundo e coloque as três Stones para abrir uma



passagem secreta. Pegue o Mail to Chief e entre no elevador adiante. Claire irá investigar, prometendo a Sherry voltar para pegá-la.

Chegando no corredor, vá até o final e abra porta, você encontrará o chefe **Irons**. Ele está desesperado com a situação, que fica mais complicada a cada momento. Após suas explicações, alguma coisa o puxa para o alçapão, examine o mesmo e o corpo do chefe Irons será arremessado.



PARTE-D O desaparecimento de Sherry

Antes de descer, pegue Acid Rounds e, no andar abaixo, você encontrará **William**, que perderá seus traços humanos. Use Acid Rounds e fique distante dele. Após alguns tiros, William se jogará da plataforma.

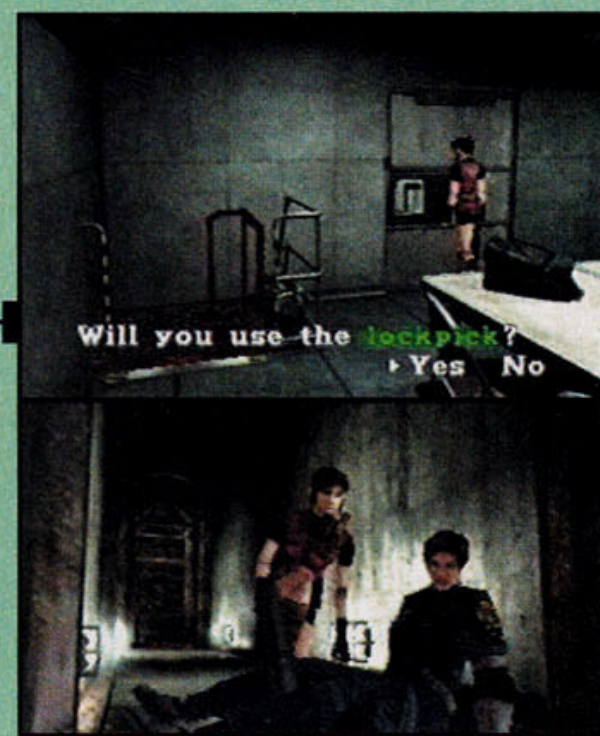
Faça o caminho de volta para pegar Sherry (ande devagar para ela o acompanhar). Volte até onde enfrentou William e acione a escada para chegar ao esgoto, onde Mr. X aparecerá.

Após a fuga, uma comporta se abrirá e sugará Sherry. Entre na por-



ta adiante e pegue as Blue Herbs no corredor. Chegando na sala, archive em seu inventário o Sewer Manager Fax que está sobre a mesa, pegue munição de Hand Gun na bolsa preta e um F. Aid Spray no armário ao lado do baú.

Abra a **porta** ao lado do elevador e desça em seguida. No andar abaixo, você encontrará um zumbi, G. Rounds e munição de Bow Gun nos armários. Ignore a porta e volte para a sala anterior, descendo no elevador. Você encontrará Leon que, foi baleado.



PARTE-E Explorando os esgotos da cidade

Ele informará o que aconteceu e pedirá para Claire continuar. Suba no elevador do outro lado, pegue munição de Hand Gun no móvel e Green Herbs. No baú, pegue o Lighter e a

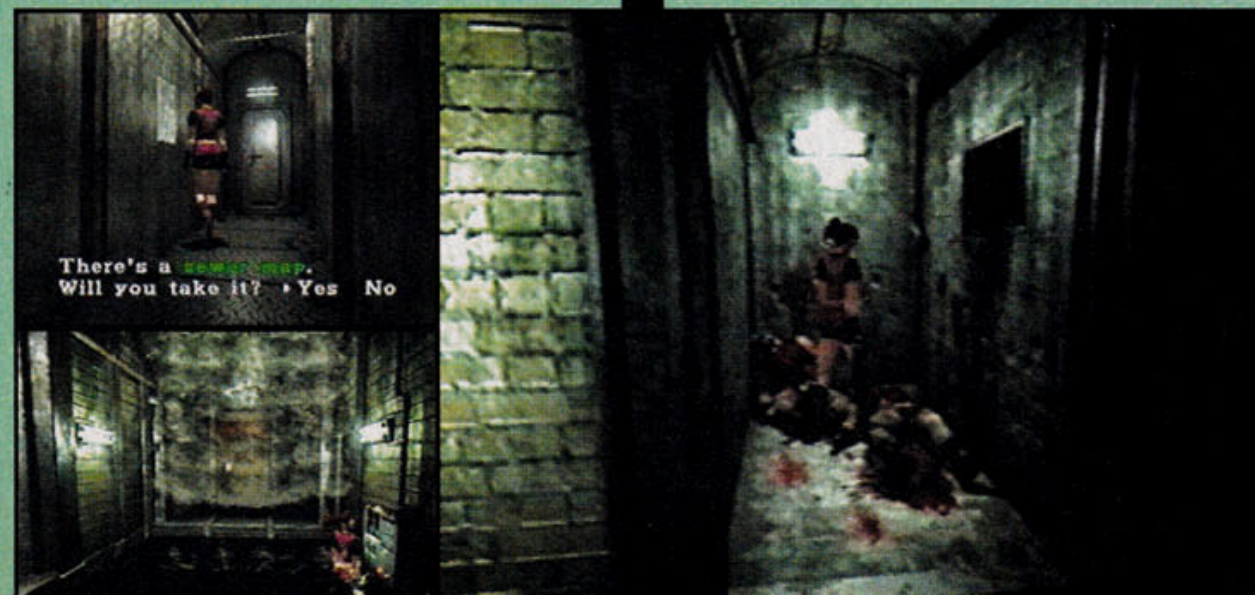


Valve Handle, depois empurre o **armário** para achar outra passagem.

Desça e, na sala escura, use o Lighter na lamparina à direita e pegue G. Rounds na estante. Ascenda a lamparina do outro lado e pegue Flame Rounds. Volte para a sala do baú e salve seu progresso. Leve duas armas, munição, o

Lighter e a Valve Handle, depois vá ao corredor onde Leon está e pegue o Sewer Map, entrando na porta adiante.

Na área seguinte, vá para o lado esquerdo e pegue a Wolf Medal e Flame Rounds nos dois **corpos**. Depois vá para o outro lado do esgoto, desvie das aranhas gigantes, e abra o portão.



PARTE-F Bloqueando a água da cachoeira

Na área seguinte, use a Wolf Medal no painel ao lado da cachoeira, depois suba na parte seca e entre na porta.



Do outro lado há uma plantação de Blue Herbs que você poderá usar quando quiser. **Annette** aparecerá e terá uma breve conversa com Claire. Após algumas explicações, ela desmaiará. Mais adiante, use a Valve Handle para baixar a ponte, pegue Green Herbs do outro lado e Flame Rounds.

Depois use a Valve Handle para erguer a ponte e entre na porta ao lado. No final do corredor a seguir, você chegará a uma área com muito lixo (há Ink Ribbon à direita). Suba a escada e atravesse a ponte, indo para o lado esquerdo, onde encontrará a **Eagle Medal** e o arquivo em seu inventário o Sewer Manager



Diary. Vá até o grande ventilador e use a Valve Handle para desligá-lo. Do outro lado do tubo de ventilação, vá até aquela cachoeira e use a Eagle Medal no painel, para acionar a porta.

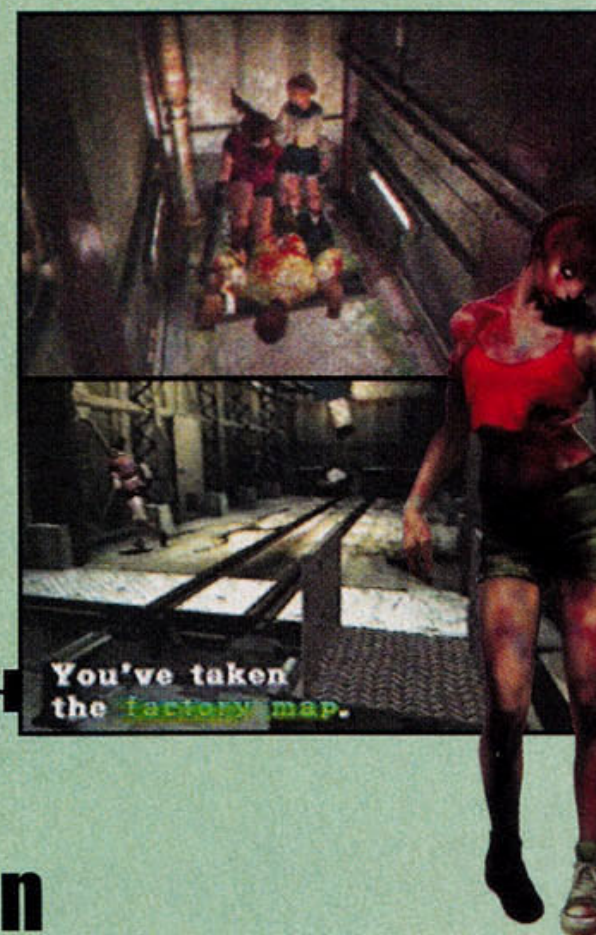
PARTE-G Usando um meio de transporte

Atravessando a área seguinte, ative o painel à direita da grade de proteção para chamar um bonde. Sherry aparecerá e, após as explicações, entre no bonde.

Chegando do outro lado, use o **Lighter** no sinalizador à sua esquerda, para encontrar a Weapon Box Key. Entrando na porta seguinte, você chegará a um corredor que se dividirá em dois. Mate os zumbis e examine o corpo no corredor da esquerda, para pegar a Spark Shot. De-

pois entre na porta do corredor direito. No corredor seguinte, mate mais zumbis e siga para o lado esquerdo (do lado direito há Green Herbs).

Subindo pela escada, você estará na cabine de controle. Pegue o F. Aid Spray no armário, G. Rounds e Acid Rounds do lado oposto. Deixe os itens no baú, leve duas armas, munição e ervas combinadas, então entre na porta adiante. Pegue munição de Hand Gun nos latões ao fundo e o **Factory Map** do lado oposto.



PARTE-H Enfrentando William Birkin

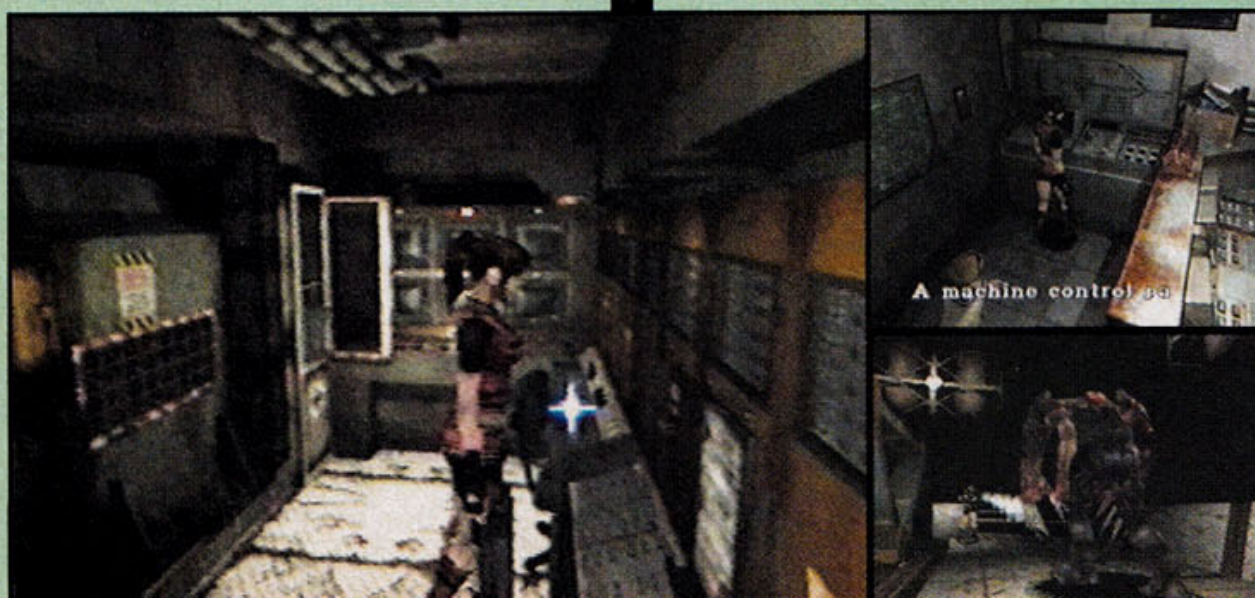
Desça na plataforma e entre na porta seguinte, encontrando a área de manutenção. Pegue a **C. Panel Key** e examine o monitor ao lado para saber que Mr. X está chegando.

Derrube-o com tiros de Acid Rounds, pegue munição em seu corpo e volte até onde Sherry ficou. Use a C. Panel Key no painel ao lado,

para chamar um vagão. Leve ervas combinadas e saia com Sherry. Mexa no painel ao lado do vagão para descer. Quando estiver descendo, saia do vagão e equipe sua melhor arma, William aparecerá. Atire nele, mas não o deixe se aproximar. Vencendo-o, vá cuidar de Sherry e o vagão terá problemas para continuar descendo.

Claire pedirá para Sherry esperar, enquanto ela investigará o que está acontecendo.

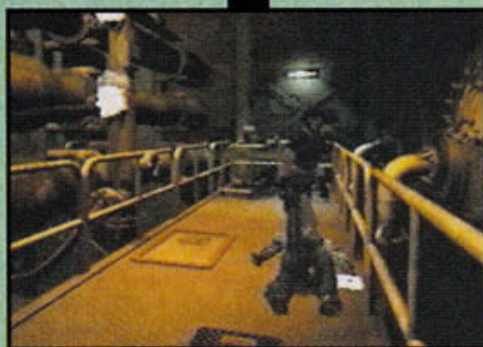
Vá para a frente do vagão e entre no tubo de ventilação. Do outro lado, o vagão continuará descendo e Claire ficará para trás. Entre na porta dupla à esquerda e pegue uma Green Herb ao lado do baú que está adiante.



PARTE-I Os bastidores do laboratório

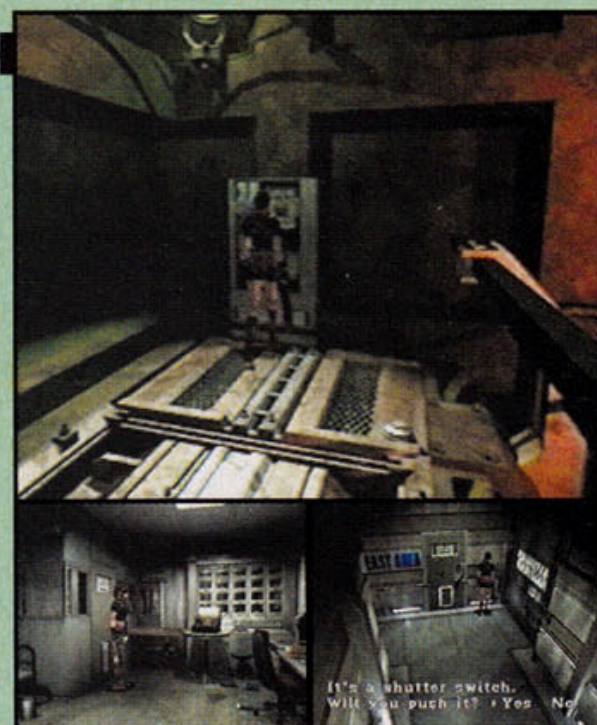
Depois empurre a caixa sobre o elevador e desça com ele. Saia do elevador e archive em seu inventário o **P-Epsilon Report** que está junto a um corpo do lado direito. Mais ao fundo, pegue Ink Ribbon na máquina de escrever e Flame Rounds ao lado.

Volte ao elevador e empurre a caixa para o corredor à direita, depois para o corredor à esquerda, para ter acesso ao andar de cima. Não suba ainda, vá para o corredor ao lado e desça de elevador. No andar abaixo, mate dois



Lickers e acione o **painel** ao fundo. Feito isso, volte até o lugar por onde desceu do tubo de ventilação e entre no elevador do outro lado, acionando o painel ao lado da porta. Mate os zumbis e entre na sala do lado direito da tela, onde encontrará Flame Rounds, munição de Hand Gun e Green Herb, além de Ink Ribbon.

Saia da sala e entre na porta ao lado. Você chegará a um gerador de força que se divide em dois caminhos. Siga o corredor azul e, na área seguinte, entre na porta que está congelada.



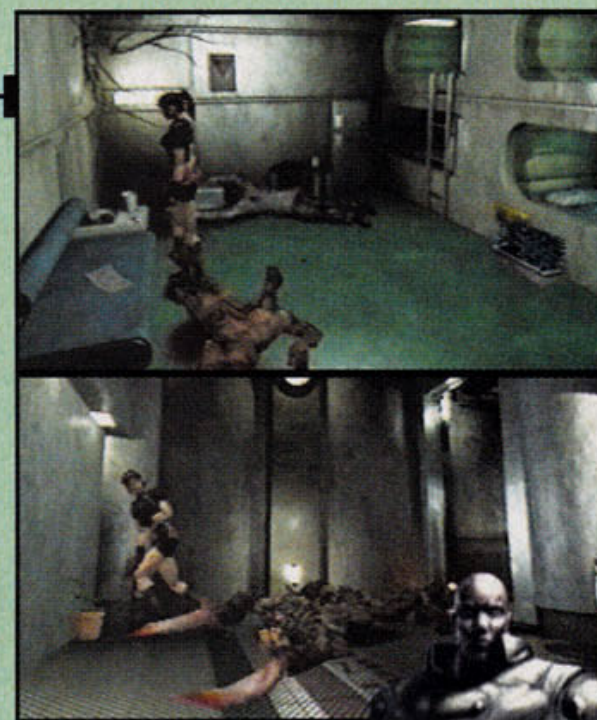
PARTE-J Os caminhos por dentro do gerador de força

Você encontrará um F. Aid Spray e o Fuse Case, use este na **luz azul** que está piscando, para obter o Main Fuse. Volte até o gerador de força e use o Main Fuse no centro, depois siga o corredor vermelho e, na área seguinte,



entre na porta no final do corredor.

Mate os **zumbis**, depois archive em seu inventário o User Registration e o Lab Security Manual que está sobre o painel que está piscando. Pegue munição de Bow Gun no armário e acione o botão do painel. Pegue o Lab Card Key e entre no tubo de ventilação, matando dois Lickers na sequência. Pegue G. Rounds no armário e Ink Ribbon ao lado da porta, depois saia e abra a porta perto do escrito "West Area". Use tiros de Flame Rounds nos monstros plantas, pegue as Green Herbs do outro lado e desça a escada. No corredor da área seguinte, mate três Lickers e pegue mais Green Herbs.



PARTE-K O encontro com Annette

Após a porta seguinte, pegue o Laboratory Map no **computador** de luz azul e guarde os itens no baú adiante. Leve a Weapon Box Key, entre na porta ao lado e, no final do corredor, siga para o lado esquerdo de Claire. Entre na nova sala e abra o armário que está com a luz acesa, para pegar G. Rounds.



Observando a sala ao lado, mate os zumbis e procure a P. Room Key, voltando ao corredor antes desta sala. Use o Red Card Key para abrir a porta do outro lado do corredor e use Acid Rounds para matar um inseto gigante.

Mate as larvas sobre o computador ao fundo e digite o código "GUEST", para registrar

sua impressão digital. Saia da sala e volte até aquele corredor azul, perto do gerador de força. **Annette** aparecerá e ambas comentarão onde Sherry poderá estar.



PARTE-L O salvamento de Sherry

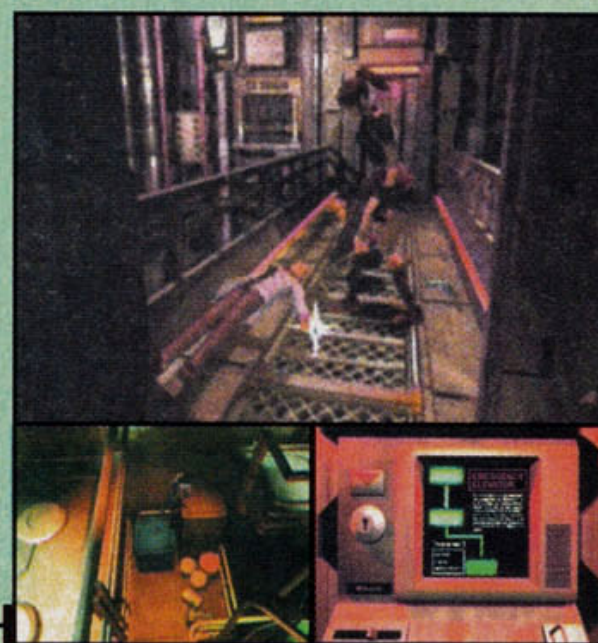
Ambas descobrem que Mr. X está perseguindo-a e Annette revela que o colar de Sherry tem uma amostra do G-Virus. Chegando no corredor azul, vá até as duas portas antes



da sala congelada.

Abra a porta da direita e **registre** sua digital no painel ao fundo, para ter acesso ao laboratório experimental (caso tenha feito a mesma coisa com Leon, no Scenario A). Neste laboratório, mate três Lickers ou zumbis, e pegue a S. Machine Gun (caso a tenha pegado com Leon). Saia do laboratório e, se quiser, entre na sala ao lado para matar alguns monstros plantas e pegar munição. Lembre-se daquele **elevador** onde empurrou a caixa?

Vá para lá e suba na caixa para ter acesso à sala de força, onde encontrará Sherry e Mr. X. Claire pedirá o colar de Sherry e o jogará no



tanque de metal derretido, fazendo Mr. X cair. O sistema entrará em curto circuito, agora saia da sala e vá para o gerador, onde encontrará Sherry e Annette, que estará morrendo.



PARTE-M A batalha final contra Mr. X

Após a morte de Annette, pegue a Master Key e volte ao elevador, usando este chave no painel ao fundo. Você terá acesso a uma área de fuga para o trem. Claire pedirá para Sherry esperar, vá para o último vagão do trem e pegue a Platform Key. Leve-a juntamente com ervas combinadas e uma arma com bastante munição, então saia do trem.

Abra o **portão** à esquerda e uma contagem regressiva de cinco minutos para a explosão



do gerador terá início. Atravesse a passarela e, do outro lado, abra o **painel** ao fundo para pegar o Joint S Plug e o Joint N Plug.

Entre na porta atrás da passarela e use os plugs no encaixe ao fundo, mas a força auxiliar falhará. Então Mr. X aparecerá totalmente transformado. Não adianta atacá-lo, apenas resista por algum tempo.

Fique andando em círculos ao redor dele, mas a uma distância segura. Sempre fuja das investidas pelo lado di-



reito de Mr. X. Após algum tempo, alguém jogará a R. Launcher, pegue-a mas não se apresse em usá-la.

PARTE-N A explosão do trem em fuga

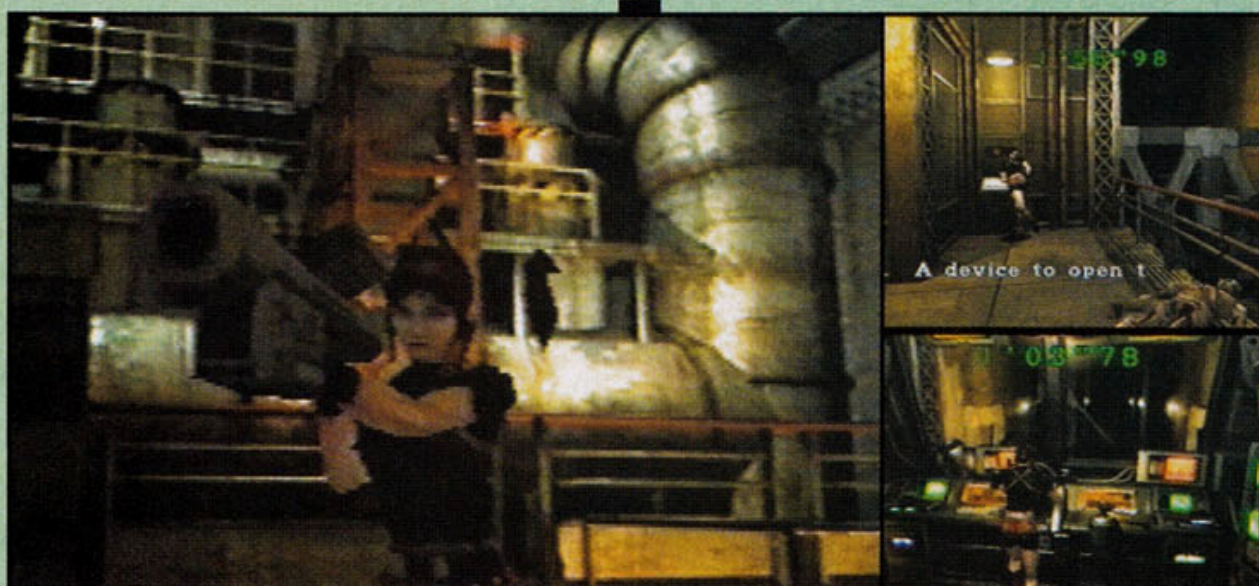
Dê um tiro **certo** em Mr. X para matá-lo. A força auxiliar será acionada, então vá para a parte da frente do trem. Mate os zumbis que encontrar no caminho e mexa no painel para abrir os portões.

Entre no trem e vá para a cabine de controle, subindo pela escada à esquerda. Empurre a

alavanca para ligar o trem e Leon aparecerá. Tudo parece ter acabado, mas um tremor ativará o sistema de ameaça biológica. Vá para o último vagão e equipe a R. Launcher, se ainda tiver munição, ou equipe uma arma com muita munição.

O vagão será trancado, iniciando uma con-

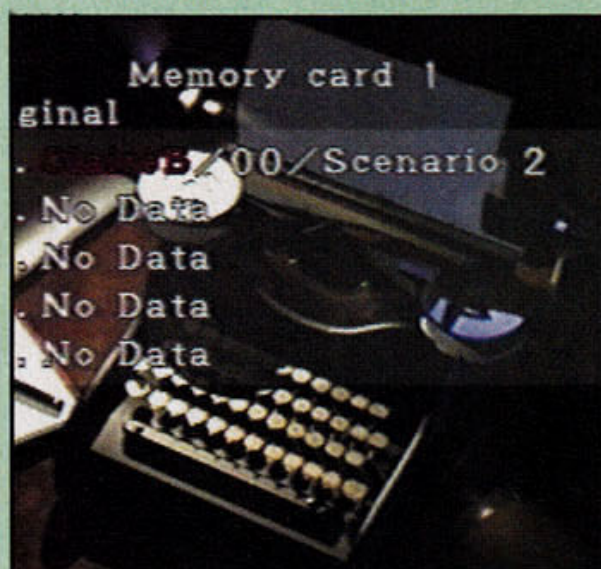
tagem para explodir o trem em dois minutos. Leon não sabe o que está acontecendo, então vá para o último vagão. A **aberração** que um dia foi William Birkin aparecerá para um último confronto. Fique perto da porta e atire nele até derrotá-lo, então saia do vagão e assista ao segundo final do jogo.



DICAS

OBTENDO RANKING A

O sistema de avaliação deste jogo é bem exigente e seu desempenho será avaliado de A a F. Para conseguir alguns segredos do jogo, você terá de conseguir ranking A. Para obter tal ranking, você terá de terminar o jogo em, no máximo, três horas e meia. Não poderá usar F. Aid Sprays, nem utilizar as armas especiais que você consegue ao terminar o jogo, e nem salvar seu progresso durante o jogo. Você poderá habilitar as aventuras The 4th Survivor e To-Fu The Survivor, terminando o jogo na dificuldade Normal e cumprindo os requerimentos ci-



THE 4th SURVIVOR

Para conseguir esta aventura, termine o jogo quatro vezes seguidas na dificuldade Normal, na seguinte ordem: Scenario A (Leon), Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire).

Em todos os jogos você deverá obter ranking A, não usar F. Aid Sprays, não salvar seu pro-

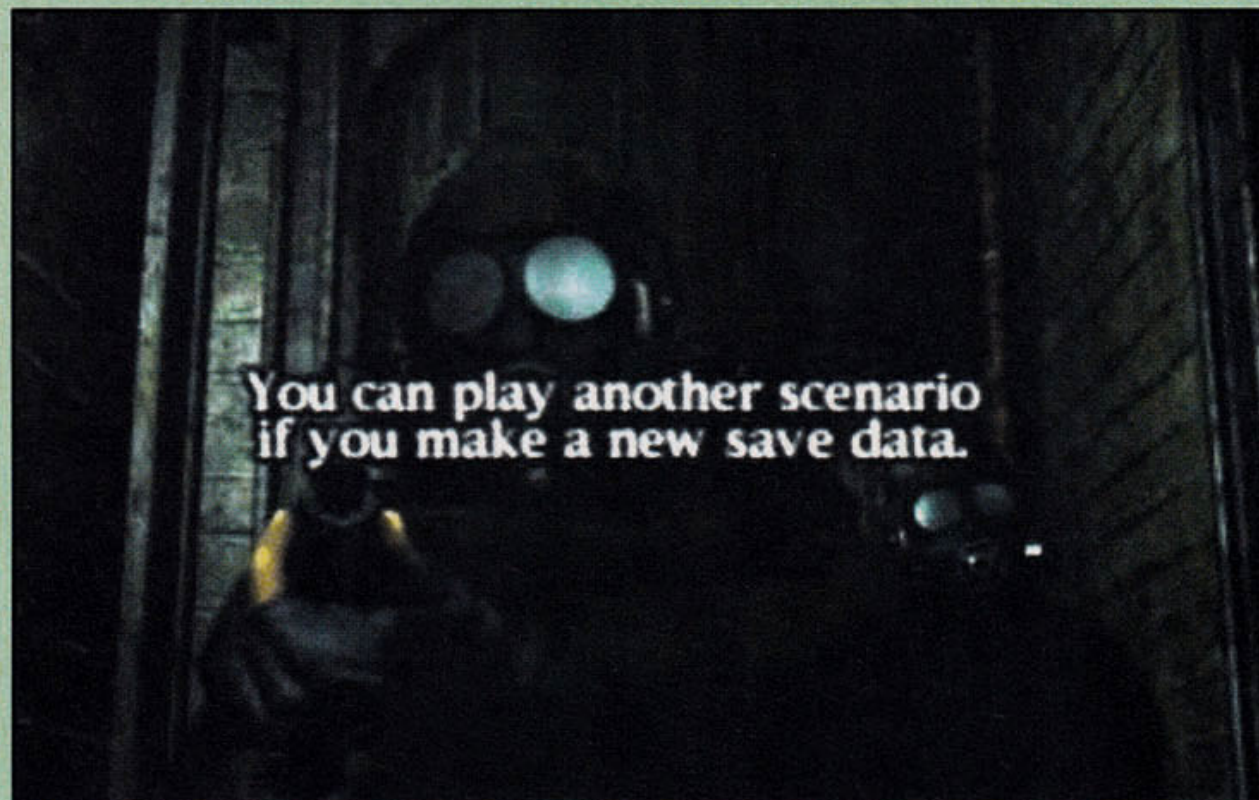
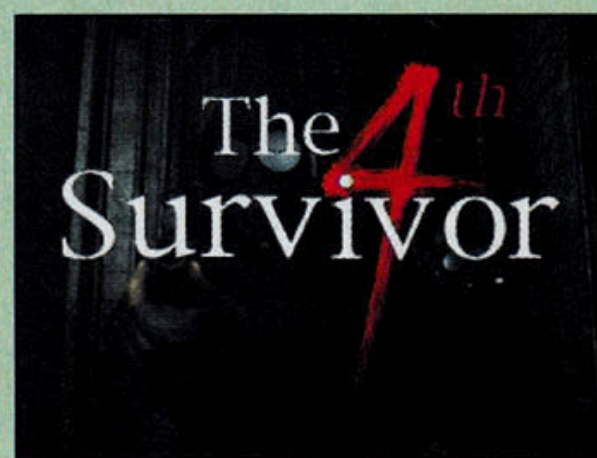


ARMAS SECRETAS

Há um total de três armas secretas no jogo. Para obtê-las, você deverá conseguir um ranking A, quando terminar o jogo. Para ganhar a S. Machine Gun, termine o Scenario B de qualquer personagem sem usar F. Aid Sprays. Para ganhar a Gatling Gun, termine o Scenario B de qualquer personagem sem usar F. Aid Spray e não salvar seu progresso. Para ganhar a R. Launcher, termine os Scenario A e B, sem usar F. Aid Spray, e não salvar seu progresso e terminar em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a dica só funcionará se você jogar na dificuldade Normal.



gresso e terminar o jogo em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a ordem dos personagens pode ser trocada, ou seja, seguir a ordem Scenario A (Claire) e Scenario B (Leon). A dica só funcionará se você não usar as armas especiais durante o jogo (S. Machine Gun, Gatling Gun e Colt S.A.A.).



• A MISSÃO — DIFICULDADE: HARD

Nesta aventura, você assumirá o papel de um Hunk enviado pela Umbrella. Do grupo, você foi o único sobrevivente do ataque de William e, ao recobrar a consciência, você entrará em contato com o esquadrão de resgate informando que tem uma amostra do G-Virus.

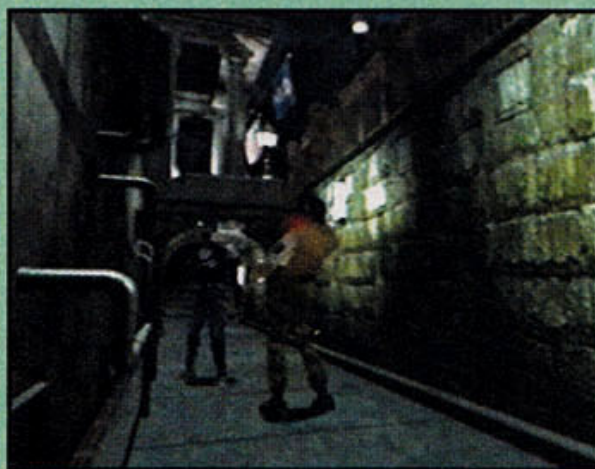
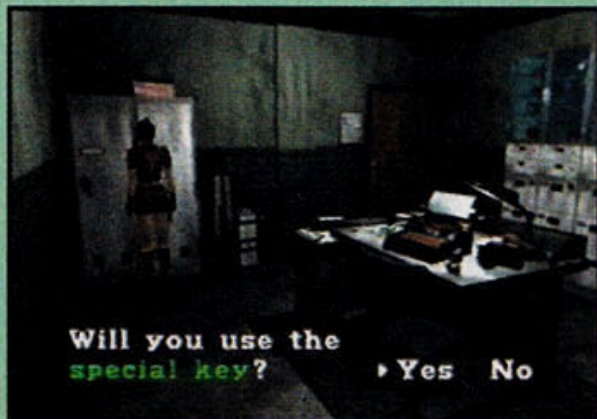
Sua missão é chegar ao telhado da delegacia, onde há aquele avião em chamas. Em seu caminho haverá diversos inimigos, inclusive Mr. X. Para completar esta missão, você deverá ser esperto e calcular todos os gastos de munição e recarregadores de itens.

NOVAS ROUPAS E ARMA PARA CLAIRE

Comece uma partida jogando no Scenario A de qualquer personagem e na dificuldade Normal. Chegue até o portão da delegacia sem pegar nenhum item no caminho. Desça a escada e você encontrará Brad Vickers.

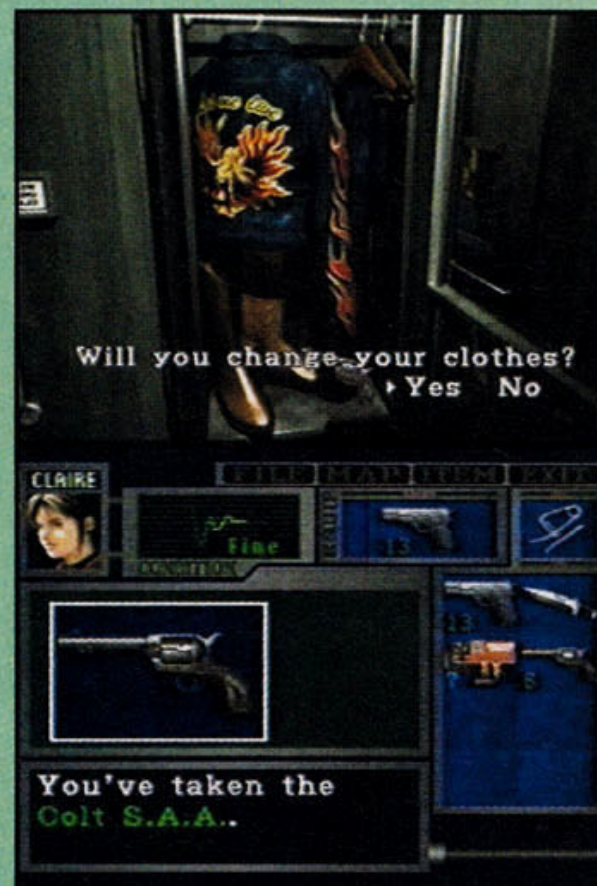
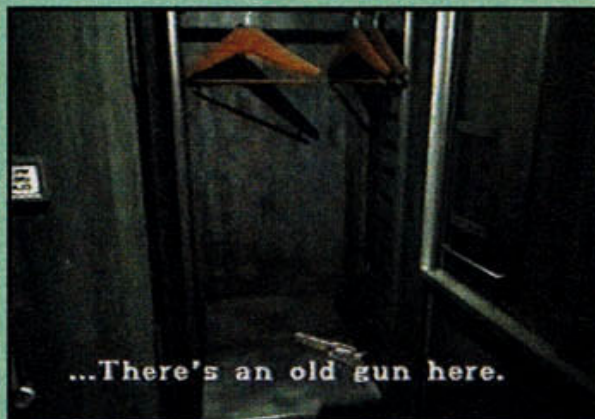


Ao encontrá-lo, passe por ele e entre no departamento. Pegue a munição sobre o balcão e vá enfrentá-lo. Dê dez ou onze tiros nele. Quando Brad se aproximar, ele cairá e agarrará sua perna. Se ele fizer isso, você o matará

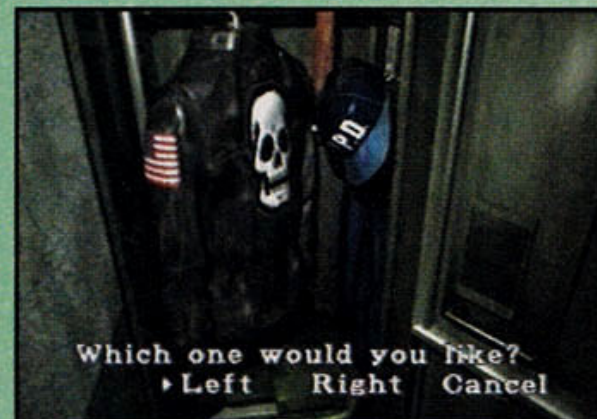


imediatamente, então pegue a Special Key em seu corpo e cumpra todos os eventos dentro do departamento.

Quando chegar na sala escura, onde você pode revelar as fotografias, use a chave para abrir o armário ao lado da porta. Claire terá uma nova roupa e a arma Colt S.A.A., enquanto Leon terá dois tipos de roupa (escolha **Left** ou **Right** para pegar roupa de motoqueiro ou roupa do exército, respectivamente).



Obs.: a Colt S.A.A. usa o mesmo tipo de munição da Hand Gun.



TO-FU THE SURVIVOR

Para conseguir esta aventura, termine o jogo seis vezes seguidas na dificuldade Normal, na seguinte ordem: Scenario A (Leon), Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire). Em todos os jogos você deverá obter ranking A, não usar F. Aid Sprays, não salvar

seu progresso e terminar o jogo em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a ordem dos personagens pode ser trocada, ou seja, seguir a ordem Scenario A (Claire) e Scenario B (Leon). A dica só funcionará se você não usar as armas especiais durante o jogo (S. Machine Gun, Gatling Gun e Colt S.A.A.).



• A MISSÃO – DIFICULDADE: EXTREME

Esta aventura é igual a do Hunk, no entanto você assumirá o papel do agente To-Fu. Sua missão é chegar ao telhado da delegacia, onde há aquele avião em chamas.

Mas a dificuldade será três vezes maior que a do Hunk, pois To-Fu se limita a usar apenas uma faca e três Green Herbs, ou seja, você terá de desviar de quase todos os inimigos que encontrar. Se você gosta de desafios, o nível de dificuldade deste minigame é excelente. Conseguindo concluir esta aventura, o final será idêntico ao do Hunk.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

AÇÃO E DESESPERO

Após o lançamento de Resident Evil 2, mais uma vez a Capcom surpreendeu com Resident Evil 3: Nemesis. O enredo se passa vinte e quatro horas antes de Resident Evil 2, mostrando como a cidade foi infectada, a força policial sendo exterminada e também alguns dos personagens de Resident Evil 1 indo para a Europa, enquanto Jill ficou na cidade para investigar os acontecimentos, descobrindo seus responsáveis. Em meio ao caos, ela conhece Carlos, um mercenário a procura de sobreviventes e com a missão de apagar vestígios que incriminam a Umbrella. Juntos eles vêm a cidade ser



destruída, e enfrentam Nemesis, a maior arma biológica produzida pela Umbrella, que tem a missão de exterminar os integrantes da S.T.A.R.S. (os únicos que sabem da verdade). As vinte e quatro horas depois de Resident Evil 2, mostrará o fim de Raccoon City. A evolução do jogo deixou os acontecimentos mais naturais, os movimentos dos personagens são quase humanos e a jogabilidade bem precisa. A Capcom uniu o suspense do primeiro jogo com a ação do segundo em um enredo semi-linear que permite alterar muitas das cenas. O enredo é muito mais envolvente, aumentando ainda a vida útil do jogo.



SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS	63	► Terceiro capítulo - A queima de arquivo	73
• CONHECENDO OS PERSONAGENS	64	A - Procurando evidências	73
► Primeiro capítulo - Cidade condenada	66	B - A torre do relógio	73
A - Evacuando Raccoon City	66	C - Obter a chave do tempo	74
B - Vagando pelas ruas	66	D - A sala dos três relógios	74
C - Encontrando o piloto Brad	67	E - Jill é infectada	74
D - Nemesis: o primeiro contato	67	F - Em busca da cura	75
E - Dentro da delegacia	67	G - Seguindo para o quarto andar - 4F	75
F - A sala de operações da S.T.A.R.S.	68	H - Seguindo para o terceiro andar - 3B	75
G - Seguindo para a cidade	68	I - Uma vacina para Jill	76
H - Os caminhos opcionais	68	J - O parque da cidade	76
I - Seguindo para o Newspaper Office	69	K - O cemitério: QG da U.B.C.S.	76
J - Seguindo para o Restaurant	69	► Quarto capítulo - A fuga	77
K - Os portões da cidade	69	A - O confronto com a Grave Digger	77
► Segundo capítulo - Os mercenários	70	B - A escolha na ponte	77
A - As partes do Trolley	70	C1 - A fábrica da morte	78
B - Acidente 1: Gas Station	70	D1 - O puzzle das combinações	78
C - O segredo da estátua	71	E1 - O confronto com Nemesis	78
D - Acidente 2: Sub Station	71	C2 - A fábrica da morte	79
E - O caminho de volta	71	D2 - Conhecendo a localidade	79
F - A invasão na Sales office	72	E2 - Nicholai: a negociação	79
G - O diário de Dario	72	F - Nemesis: o confronto final	80
H - Acidente 3: o descarrilamento	72	G - A destruição de Raccoon City	80
		• DICAS	81

COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
■	Correr
X	Ação / Atirar
●	Inventário
R1	Empunhar Arma (um alvo)
R2	Empunhar Arma (mais de um alvo)
L1	Selecionar Alvo
L2	Mostrar Mapas
Select	Configuração
↑+ R1	Esquiva (Alta)
↓+ R1	Esquiva (Baixa)
↓+ ■	Virar Rápido

DETALHES IMPORTANTES

Ao equipar uma arma, aperte **R1** para mirar automaticamente em um inimigo. Você poderá atirar para cima ou para baixo (**R1** e depois **↑** ou **↓**) dependendo da arma. Se houver muitos inimigos na tela e sua arma puder acertar mais de um alvo, mantenha pressionado **R2** para atirar. Você pode desativar esta opção de mira automática mudando a configuração de AUTO para MANUAL no Key Config (escolha o tipo: **A**, **B** ou **C**). As esquivas funcionam a todo momento, mas dependerá do ataque inimigo. Faça o comando **R1+↑** ou **↓** quando for atacado, mas não empunhe armas ou deixe outros botões pressionados.

USANDO EXPLOSIVOS E MAPAS

Você poderá explodir barris ou bombas de dinamite encontrados nas paredes em alguns pontos da cidade.

Quando um grande número de zumbis estiverem por perto, atraia-os próximo ao barril ou a uma bomba e em seguida atire de um lugar distante para não sofrer nenhum dano.



Quanto aos mapas, use-os sempre que possível para não se perder. Para melhor visibilidade, aperte **X** para dar zoom ou para trocar de andar, podendo mover o foco com o direcional. Ao entrar em uma nova área, ela aparecerá automaticamente no mapa. Você poderá apertar **R1** na tela do mapa para ver os mapas de outras áreas.



CRIANDO MUNIÇÃO

Você terá dois tipos de pólvora (Gun Powder) para criar suas munições, elas são do tipo A e B. Combinando os dois tipos, você terá o tipo C. Para fazer a mistura, selecione o tipo de pólvora, escolha a opção "Combine" e depois escolha o outro tipo de pólvora.

Combine a pólvora com a ferramenta Reloading Tool e a munição estará pronta para o uso. Confira na tabela ao lado o tipo de munição e pólvora que você poderá criar para suas armas. **Obs.:** ao criar muita munição para Hand Gun e Shotgun, elas entrarão no segundo "estágio" e usarão munição especial.



Combinação de pólvoras

A
B
C
AA
BB
CC
AC
BC
AAA
AAB
BBA
BBB
CCC

Combinação com a Reloading Tool

15 Hand Gun Bullets
7 Shotgun Shells
7 Grenade Launcher
35 Hand Gun Bullets
18 Shotgun Shells
20 Freeze Rounds
10 Flame Rounds
10 Acid Rounds
55 Hand Gun Bullets
20 Shotgun Shells
60 Hand Gun Bullets
30 Shotgun Shells
24 Magnum Rounds

DIFICULDADE

Jogando no modo Easy Mode, você poderá começar com mais armas, enfrentar inimigos fáceis de serem derrotados, pegar munição em dobro, além de encontrar inimigos ou ervas em outros lugares diferentes do modo Hard Mode. Mas somente jogando no modo Hard Mode, é que você poderá conseguir armas ao derrotar Nemesis (ele deixará pedaços de armas que poderão ser montadas). Também poderá descobrir os segredos e liberar os Epílogos dos outros personagens, portanto a estratégia baseia-se nesta dificuldade.



LIVE SELECTION

Em determinados lugares do jogo, você será obrigado a tomar decisões: escolher entre duas opções, que influenciarão e modificarão o enredo. Se durante uma Live Selection você não escolher uma das opções, Jill poderá morrer ou lutar contra Nemesis.



USANDO ERVAS

Se combinar ervas adequadamente, o uso dos F. Aid Spray passarão a ser desnecessários (o uso de muitos F. Aid Spray influenciará no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são de três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A Green Herb recupera um terço de sua vida, a Red Herb serve para aumentar a eficácia da Green Herb (combine uma Red Herb com uma ou duas Green Herbs e você duplicará sua eficácia). A Blue Herb serve para curar envenenamento. A vida (HP) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelha clara indica 100-50, e a linha vermelha escura indica abaixo de 50.

VALOR EM HP

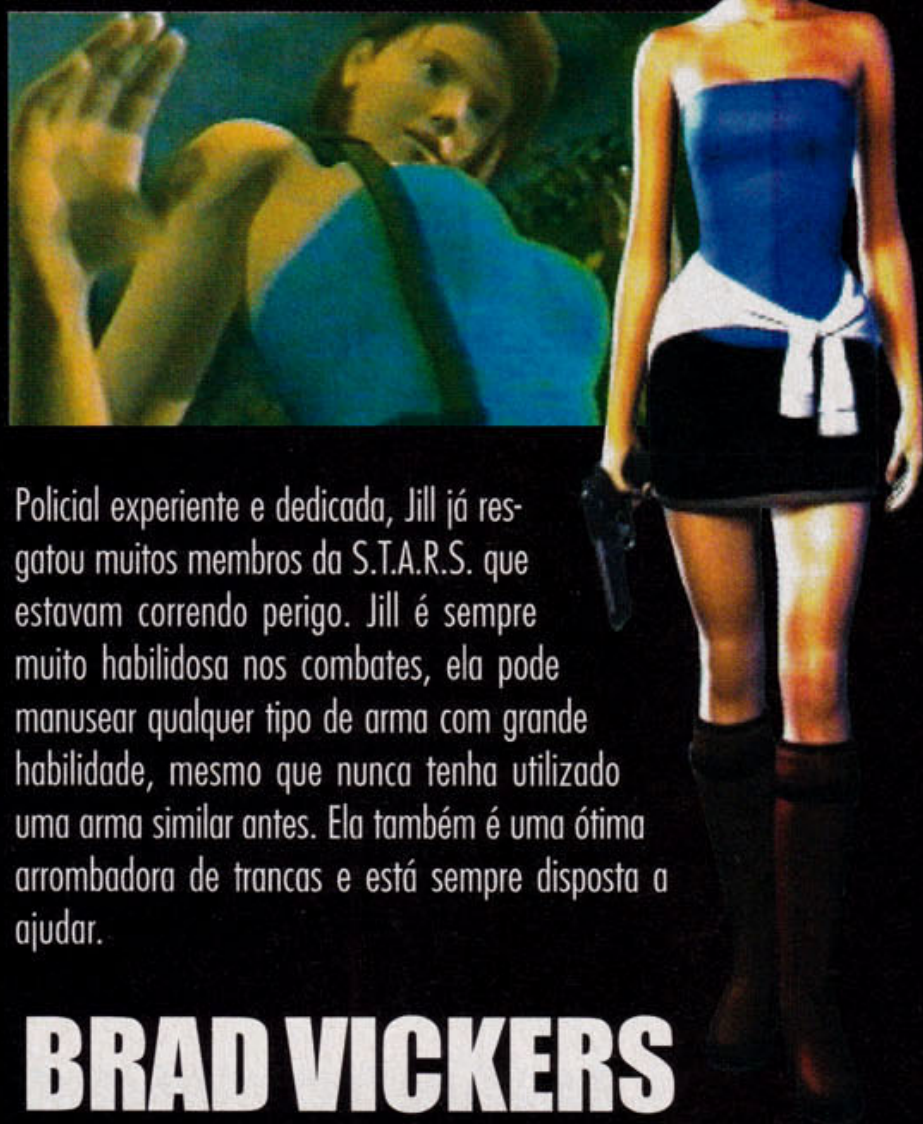
Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP

Atenção: o uso excessivo de itens afetará o ranking em RE3 (confira na seção Dicas).



CONHEÇA OS PERSONAGENS

JILL VALENTINE



Policial experiente e dedicada, Jill já resgatou muitos membros da S.T.A.R.S. que estavam correndo perigo. Jill é sempre muito habilidosa nos combates, ela pode manusear qualquer tipo de arma com grande habilidade, mesmo que nunca tenha utilizado uma arma similar antes. Ela também é uma ótima arrombadora de trancas e está sempre disposta a ajudar.

BRAD VICKERS



É o piloto do helicóptero do time da S.T.A.R.S. Durante o ataque ocorrido em Raccoon City, Brad fugiu desesperado, estava assustado com algo gigantesco que viu e que ainda o persegue como a uma sombra. Mas, poucos segundos antes de sua morte, ele descobre que está sendo perseguido pela arma mais letal e eficiente já criada pela Umbrella (Nemesis).



CARLOS OLIVEIRA

Membro do time U.B.C.S., Carlos é despachado para Raccoon City com a missão de acabar com o vírus e resgatar possíveis sobreviventes. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele não concorda em "limpar" a sujeira deixada pela corporação. Ainda por cima, começa a ter afeição por Jill e arrisca a própria vida para salvá-la. Carlos pretende mudar de vida e passar a lutar por uma causa que de fato valha a pena.



DARIO ROSSO

É um vendedor que perdeu toda a família no caos em que se formou na cidade. E em pânico, ele não quer mais ir embora sem encontrar sua filha, pois acredita que ela ainda esteja viva.



NICHOLAI GENOVAEF

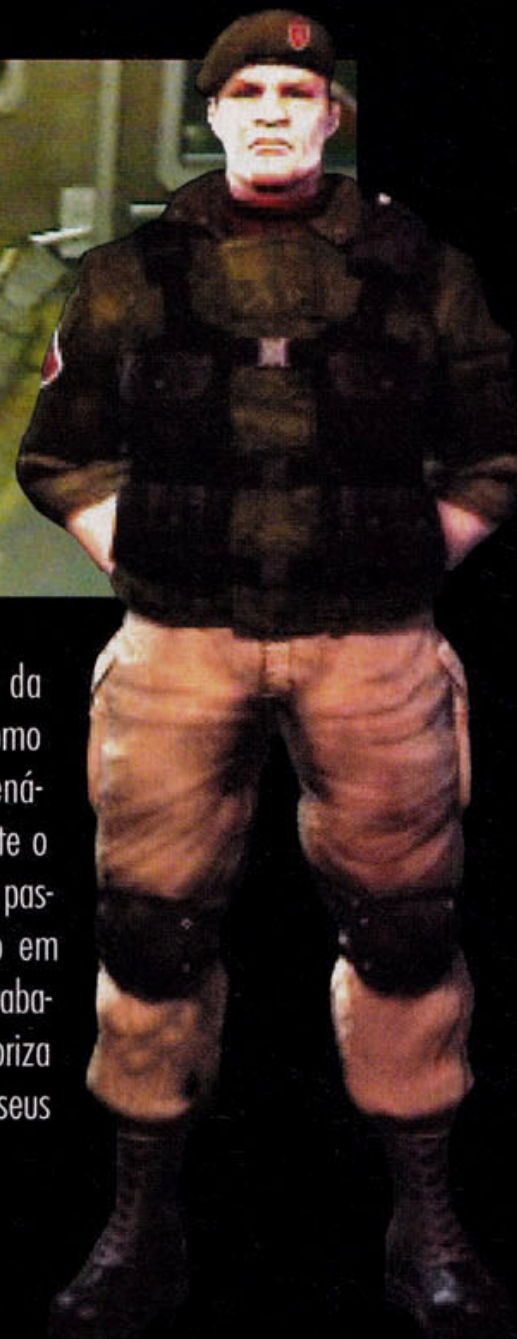
Encarregado da U.B.C.S., o sargento Nicholai é uma pessoa desconfiada e misteriosa. Com uma visão totalmente preconceituosa sobre as mulheres, ele subestima as habilidades de Jill, hesitando em permitir que ela ajude os poucos homens de seu grupo que ainda estão vivos.



MIKHAIL VICTOR



Mikhail é outro membro da U.B.C.S. que veio da Rússia como a maioria dos outros mercenários. Seriadamente ferido durante o incidente em Raccoon City, ele passa a maior parte do tempo em completo delírio. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele valoriza muito a amizade e a vida de seus companheiros de missão.



NEMESIS



Sua missão é caçar e infectar todos os sobreviventes da S.T.A.R.S. (os únicos que podem deter a corporação Umbrella). Nemesis é a mais mortal arma biológica criada até então, pois sua inteligência permite desviar-se de ataques, usar Bazooka e perseguir suas vítimas. Com a sua nova remessa de vírus chamada de NE-T, a morte dos seres infectados é quase que imediata se o vírus for usado em grandes doses.

MURPHY SEEKER

Murphy é um dos poucos americanos integrados à U.B.C.S. Ele foi infectado pelo T-vírus, e pode se transformar em zumbi e atacar seus amigos a qualquer momento. Desesperado, ele implora para seus companheiros para ser morto.



TYRELL PATRICK

É um dos soldados mais inteligentes da U.B.C.S., Tyrell sabe que algo está errado com esta missão, devido a inúmeras armadilhas espalhadas em pontos estratégicos da cidade (pontos estes vinculados à Umbrella). Ele começa a desconfiar de traição de um dos integrantes da U.B.C.S.



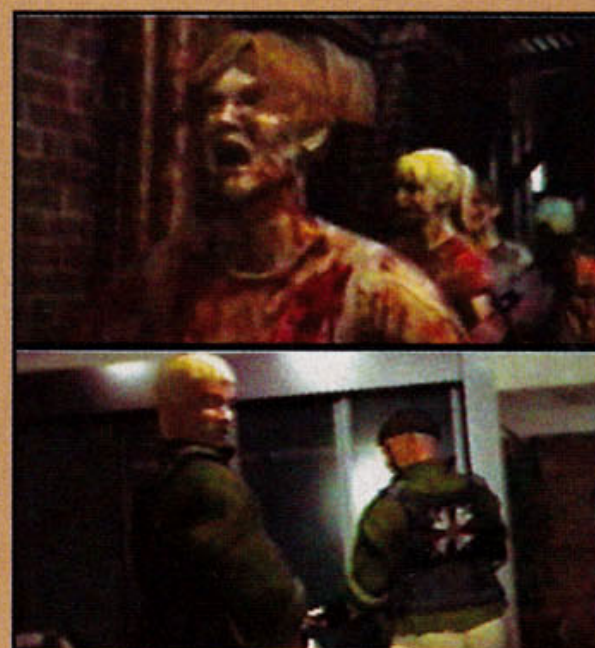
CIDADE CONDENADA

PRIMEIRO CAPÍTULO



Muitas mortes misteriosas aconteceram nos arredores da cidade e monstruosidades foram avistadas aos pés da montanha de Raccoon City. Apesar das autoridades serem informadas, nenhuma providência foi tomada e ninguém acreditou que a Umbrella, na condição de responsável pelo desenvolvimento da cidade, estivesse envolvida neste fato. Repentinamente, os zumbis invadiram a cidade, espa-

lhando o caos. Reforços foram chamados para combater esta força desconhecida. A Umbrella então manda sua organização U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), cheia de mercenários, para resgatar os sobreviventes e apagar qualquer informação comprometida. No entanto a agente Jill Valentine, um dos membros da S.T.A.R.S., estava na cidade e já sabia da verdade.



PARTE-A Evacuando Raccoon City

Jill entrará nas ruas da cidade ao escapar da explosão de um prédio, chegando até um corredor. Vá até a rua derrubando o zumbi que está no caminho, suba na caixa de lixo e, ao descer do outro lado, Jill fugirá dos inimigos que aparecerem. Ela encontrará Dario, a quem tenta



convencer a ir embora, mas ele não quer ir sem a sua filha. Siga para a área abaixo da plataforma, do outro lado, e pegue um F. Aid Spray sobre os barris.

Mexa no armário que está com a luz verde acesa, para encontrar munição. Suba a escada e vá para o lado oposto e suba outro lance de escada. Entre na porta no final da plataforma, pegue a Warehouse Key na parede, no armário ao lado haverá pólvora A. Na máquina de escrever tem um Ink Ribbon (quando quiser gravar seu jogo, tenha este item



no inventário e então mexa na máquina de escrever). Leia os dois manuais do jogo para arquivá-los em seu inventário, você os encontrará na opção Files, e produza munição. Deixe todos os outros itens no baú, exceto a Hand Gun, munição e a Warehouse Key. Saia e destranque a porta no andar abaixo. Siga em frente e entre na porta da esquerda, chegando a até uma esquina, onde uma porta se abrirá, um homem sairá correndo (caso a porta não se abra, vá até ela para abri-la).

PARTE-B Vagando pelas ruas

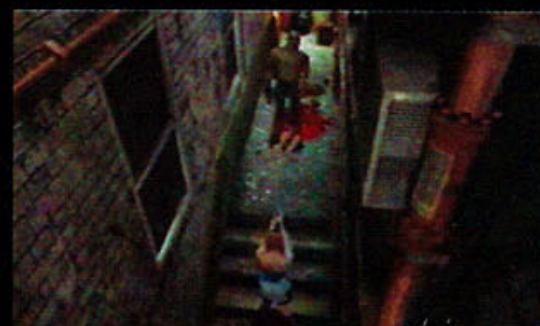
Mate os zumbis que aparecerem, entre na porta e desça a escada para pegar o Lighter Oil sobre o balcão e uma Shotgun no cadáver ao lado (não use a Shotgun por enquanto). Do lado de fora, você poderá seguir Brad, aquele cara que saiu correndo, ou continuar no beco à direita, abrindo uma porta que dará acesso à rua (você poderá encontrar a filha de Dario). Seguindo Brad, haverá duas Green Herbs no caminho. Entre na porta no final do beco, ignore os zumbis e continue pela rua. Suba nas caixas, abaixo da escada



verde na próxima esquina, para pegar o Uptown Map. Ao subir a escada, você encontrará mais duas Green Herbs. Continue na rua, passando por mais zumbis, e entre na porta no final do beco.

O beco se bifurcará mais adiante, mas antes disso desça pela escada e continue seguindo Brad (mate ou ignore os zumbis que encontrar).

A FILHA DE DARIO



Se quiser ver a filha de Dario, vá na rua até o carro de polícia, mate todos os zumbis explodindo um barril, e volte até o início do jogo. Você então encontrará o corpo da jovem.



PARTE-C Encontrando o piloto Brad

Entro na porta seguinte, Brad estará sendo atacado por um zumbi. Após a cena, ele ficará assustado e irá embora dizendo que alguma coisa o está perseguindo.

Antes de sair, pegue o Clock Tower Postcard sobre o balcão e a munição na caixa registradora. Pegue também o Lighter ao lado da porta por onde Brad saiu e combine-o com o Lighter Oil, e volte pela porta por onde entrou. No beco que se bifurca, vá para a direita, destranque a porta adiante e entre. Você voltará para a rua. Vá até o carro de poli-



cia e mate o zumbi que sair. Então pegue a pólvora B e volte até o beco, seguindo o caminho antes ignorado. Do outro lado da porta, vá até o final e use o Lighter nas cordas do portão, mas os zumbis derrubarão a barricada. Fique na direção do barril e atire, ele explodirá matando os zumbis. Antes de entrar na porta, procure nos corpos ao fundo para pegar a Photo A e, se quiser, pegue duas Red Herbs (combine-as com as Green Herbs). Neste beco há um lixão que está em chamas. Assim que avançar, um cachorro saltará do meio das



chamas sobre você e o outro virá pelo lado direito. Mate os dois, entre na porta à esquerda e pegue a pólvora no armário, faça mais munição. Leve suas armas, munição e ervas combinadas, mas antes salve seu progresso.

PARTE-D Nemesis: o primeiro contato

Sai da sala e lado de fora, entre no portão ao lado, chegando até a uma esquina com carros danificados. Siga na rua à esquerda, passando por um hidrante destruído, e entre no R.P.D. Esta cena o apresentará você ao temível Nemesis, a mais letal criação da Umbrella, que eliminará o pobre Brad. Lutar ou fugir? Caberá a você agora tomar esta decisão, que terá influência decisiva ao longo do jogo. Duas opções aparecerão na tela (veja o quadro Live Selection).



Caso não escolha uma delas rapidamente, a seleção desaparecerá e Nemesis atacará você. Faça sua opção e siga a estratégia de acordo com os acontecimentos que você definir (lutar com Nemesis ou entrar no departamento).

LIVE SELECTION

1. Lutar com o monstro

Use a Shotgun e a esquiva (jogar no modo Easy Mode não oferece vantagens em lutar com Nemesis, a não ser pegar a Card Case de Brad).

2. Entrar na delegacia de polícia

Você não poderá abrir a porta se não introduzir o cartão de identificação no computador.

NEMESIS 1ª BATALHA

Use a Shotgun e evite ficar próximo de Nemesis (caso seja agarrado, aperte os botões). Faça o gigante atacá-lo e esquive-se, atirando em seguida. Ao cair a primeira vez, permaneça atirando e use a Hand Gun se for necessário. Derrotando-o, pegue a Eagle Parts A e a Card Case no corpo de Brad.



PARTE-E Dentro da delegacia

Dentro da delegacia, à direita da porta, há algumas Green Herbs. Vá até o balcão e pegue a munição, então mexa no computador e, se estiver com a Card Case de Brad, abra o inventário e examine-o (opção Check), para pegar o S.T.A.R.S. Card.

Não deixe de pegar o Police Station Map ao lado. Com o cartão, um código será exibido no computador: marque-o bem, pois ele sempre muda a cada vez que jogar.



Vá para a porta do outro lado do balcão, que dará acesso a uma sala que está toda revirada e com alguns zumbis.

Você poderá enganá-los ou derrubá-los para entrar no escritório. Nele estará o corpo de Marvin e um documento em suas mãos: o Marvin's Report (se escolheu a primeira opção, haverá munição sobre a mesa).

Entre na porta do outro lado, chegando a sala de evidências.



A 2ª ESCOLHA



Se escolheu a segunda opção na Live Selection, entre na porta no corredor, antes da escada, e na porta dupla para pegar o cartão de Jill. Veja o código no computador e pegue a Emblem Key. Depois disso, entre na porta abaixo da escada.



PARTE-F A sala de operações da S.T.A.R.S.

Pegue a Blue Gem na gaveta que tem uma luz vermelha acesa e, do outro lado do armário (se você pegou o cartão de Brad), use a combinação mostrada no computador para pegar a Emblem Key. Abra a outra porta desta sala e derrube alguns zumbis no corredor, entrando na porta abaixo da escada mais adian-



te. Nesta sala você pegará pólvora no armário, Ink Ribbon e o arquivo David's Memo atrás da máquina de escrever. Deixe todos os itens, levando só a Hand Gun com munição e a Emblem Key. Saia e suba a escada. Vá até o outro lado do corredor e desvie dos zumbis, e entre na porta. Mais adiante, entre por uma outra porta e jogue esta chave fora (uma opção deverá aparecer, apenas confirme "Yes").

Esta é a sala da S.T.A.R.S., archive em seu inventário o Fax de Kendo que está na máquina à esquerda de Jill. Atrás da mesa de Wesker há uma foto do time e, na mesa de Barry (ao lado), há munição. O Lockpick estará na mesa



de Jill. E na bolsa de primeiros socorros tem um F. Aid Spray. No **armário** ao lado da porta, você encontrará o Grenade Launcher (se escolheu a primeira opção), ou a Magnum.

PARTE-G Seguindo para a cidade

Ao tentar sair da sala, uma mensagem chegará. Quando estiver no corredor, poderá haver Red Herbs (depende da sua opção no jogo). Do lado de fora da delegacia, siga na rua para chegar até em alguns carros em cha-



mas. Destrane a porta adiante, e terá acesso a mais um corredor onde você encontrará, na próxima esquina, um barril junto a um **corpo**.

Pegue munição e archive em seu inventário o Merc's Memo que está sobre o cadáver. Depois entre na porta no final do corredor. No próximo beco, siga para o lado esquerdo podendo pegar algumas ervas se quiser. Passe através dos cachorros para o outro lado do portão, e entre no estacionamento (seguindo em frente, você encontrará um corpo, nele pegue a pólvora B). Dentro do estacionamento, pegue o Power Cable no motor do carro, se tiver espaço em seu inventário, e entre na porta do



outro lado (ao lado dela há um vaso de Blue Herbs). Nesta nova **sala**, pegue mais munição na mesa ao lado da porta e também, perto da máquina de escrever, tem Ink Ribbon. Esvazie seu inventário, leve o Lockpick, a Hand Gun e munição, depois abra a porta ao lado. Desvie dos inimigos e entre na última porta.

PARTE-H Os caminhos opcionais

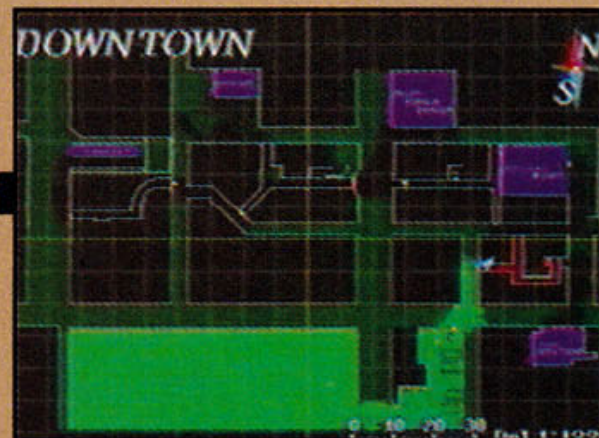
No corredor seguinte, você pegará o **Downtown Map** que está na parede e, mais adiante, uma cena mostrará as criaturas Brain Suckers.

Mate as duas (se puder, derrube a caixa que está pendurada sobre estas criaturas). Examine o corpo para pegar pólvora e entre na porta à esquerda, chegando nos fundos do restaurante (olhe o mapa). Você terá de escolher entre dois caminhos.

É obrigatório ir nos dois lugares, mas, se for a um deles primeiro, você poderá ver cenas diferentes de alguns acontecimentos ao longo desta aventura.

Os **pontos** onde você deverá ir, são: primeiro no Restaurant (veja a estratégia referente e depois vá ao Newspaper Office). Segundo, Newspaper Office (veja a estratégia referente e depois vá ao Restaurant).

Nemesis aparecerá somente no primeiro lugar que você for, podendo enfrentá-lo ou então fugir. O importante é pegar a Green Gem (que aparecerá no segundo lugar onde você for).



Abra o mapa para ver a forma de chegar no lugar desejado. A estratégia voltará ao normal na parte "OS PORTÕES DA CIDADE".



PARTE-I Seguindo para o Newspaper Office

Entre na porta à esquerda, atrás do restaurante, e em seguida entre na porta após a esquina. Pegue a Rust Hex Crank e munição, leve suas armas, não esquecendo a Blue Gem. Ao sair, entre na porta no final do beco. Há um portão com um painel na rua adiante (há munição no corpo ao lado).

Use a Blue Gem no painel e vá para a rua de cima, chegando ao **Newspaper Office**. Lá, pegue um F. Aid Spray e empurre a escada para o outro lado da sala. Arquive em seu inventário a Photo B que



está no telefone, suba na escada e acione o botão. Abra a porta ao lado, acionando outro botão e, após passar a porta no final da escada, Jill encontrará Carlos (esta cena só acontecerá se você foi ao Newspaper Office primeiro). Jill escutará Nemesis chegando, ocasionando uma Live Selection.

Independente de sua escolha na Live Selection, procure a Photo C e o Reporter's Memo no escritório, haverá pólvora sobre a mesa (se for no restaurante primeiro, a Green Gem estará aqui). Vá para o

Restaurante e entre na porta dos fundos, levando o Lockpick em seu inventário.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela

Você encontrará duas Red Herbs, deixando alguns itens na sala de onde pulou. Se quiser, você poderá enfrentar Nemesis fora do prédio.

2. Se esconder no escritório

Garanta a Eagle Parts B (ou A, se ainda não a pegou).

NEMESIS 2ª BATALHA

Use Carlos para manter Nemesis ocupado, então aproveite para atacá-lo, mas fique longe.



PARTE-J Seguindo para o Restaurant

Siga para a direita e você verá alguém atirando em um zumbi, e em seguida subindo a rua. Siga-o. Dentro do **restaurante**, você encontrará pólvora sobre a mesa e o City Guide



para o seu arquivo.

Vá à cozinha, siga até o final e abra o armário ao lado da porta (tenha o Lockpick). Pegue o Fire Hook e use-o no alçapão de metal no corredor da cozinha. Carlos aparecerá e irá tirar satisfações com Jill (esta cena só acontecerá se você foi ao Restaurant primeiro). Pouco depois, Nemesis chegará na porta dos fundos, ocasionando uma Live Selection.

Independente de sua escolha na Live Selection, vá para o Newspaper Office, encontrando alguns zumbis no escritório e a Green Gem (pegue a Rust Hex Crank e a Blue Gem na sala do beco, rumo ao seu objetivo).

LIVE SELECTION

1. Correr para a dispensa

Jill e Carlos descem no alçapão, mas uma explosão obriga-os a voltar e lutar.

2. Se esconder dentro da cozinha

Jill provocará uma explosão na cozinha, podendo pegar a Eagle Parts B (ou A, se ainda não a pegou), além de enfrentar Nemesis.

NEMESIS 2ª BATALHA

Use Carlos para manter Nemesis ocupado, e então aproveite para atacá-lo de longe. Se escolheu a primeira opção, você terá que derrubar Nemesis duas vezes.



PARTE-K Os portões da cidade

Obtendo a Green Gem, pegue a Blue Gem no baú e vá para os **portões** da cidade (do outro lado da rua, próximo ao Newspaper Office). Use a Blue Gem e a Green Gem no painel, então abra o portão.

No final do caminho você encontrará uma bifurcação, o caminho da direita o levará para a Gas Station, enquanto o da esquerda o levará para o Trolley (veja em seu mapa).

Siga para este último e, após a porta, mate os zumbis que estão no beco. Abrindo o portão adiante, você chegará ao beco seguinte e encontrará duas Green Herbs.

Entrando na próxima porta, verifique o corpo à esquerda (nele há munição). Alguns zumbis, ou cachorros, aparecerão (isso dependerá de sua escolha entre o Newspaper Office e o Restaurant). Atire no barril, e então passe a

barricada e mate mais alguns inimigos, entrando no Trolley (o vagão). Há outro barril perto do Trolley, mas, se o explodir, poderá alterar uma cena futuramente.



OS MERCENÁRIOS

SEGUNDO CAPÍTULO

Raccoon City está morrendo após uma invasão de zumbis. A força policial foi reduzida a nada e Nemesis, uma máquina biológica programada para matar, está perseguindo Jill. Por outro lado, há também o mercenário Carlos, integrante da U.B.C.S., enviado pela Umbrella para resgatar sobreviventes. Jill não acredita muito em Carlos, pois levando-se em conta que a Umbrella é a responsável por tudo



isto que está acontecendo, não dá para acreditar. Mas suas maiores preocupações são: sair viva da cidade e fugir de Nemesis. Para isso, Jill não terá escolha e terá que confiar em Carlos e, assim, se certificar de que há mais sobreviventes na cidade e depois fugir.



PARTE-A As partes do Trolley

Dentro do Trolley, examine o painel à direita para pegar o Mechanic's Memo e saber que faltam alguns acessórios para fazer este vagão se mover.

Ao fundo, Jill encontrará o sargento **Nicholai**, um dos mercenários sobreviventes, que fica intrigado pensando como uma garota indefesa conseguiu sobreviver. Jill fala que é da S.T.A.R.S., sendo questionada por Nicholai, que vai para o



vagão seguinte. Siga-o para encontrar **Mikhail**, que está ferido e delirando. No vagão seguinte Carlos falará com Nicholai para aceitar a ajuda de Jill, já que todos os outros morreram.

Rapidamente Nicholai aceita e explica seu plano para sair da cidade, mas será necessário procurar as peças que faltam para poder utilizar o vagão como meio transporte. Carlos entrega o Side Pack para Jill, garantindo dois espaços a mais no inven-



tário. Pegue a Wrench sobre a cadeira e saia através da porta ao lado. Se você estiver com a Rust Hex Crank, dirija-se para a Gas Station (se não, vá pegá-la antes).

PARTE-B Acidente 1: Gas Station

Quando passar através do beco com alguns zumbis, um outro sairá de dentro do carro, onde você poderá então pegar a pólvora B. Chegando no **posto de gasolina**, use a Rust Hex Crank no encaixe para abrir a porta, mas esta se quebrará. Use então a Wrench. Do lado de dentro, Carlos aparecerá (se você foi para o Newspaper Office primeiro, Nicholai é que aparecerá).

No armário atrás do balcão tem um F. Aid Spray. Mexa no painel ao lado para começar um puzzle. O painel tem as letras A, B, C e D. Sobre elas há luzes (acesas ou apagadas). Uma das letras ficará acesa. Seu objetivo é acender a luz

vermelha sobre esta letra, deixando as demais apagadas. Tenha em mente o seguinte critério: as **letras de canto, A ou D**, acendem, apagando a luz acima delas e acendendo a luz sobre as letras que estão ao lado, enquanto as letras **B e C** se acendem, apagando a luz que está acima delas e apagando as letras que estão ao lado. A ordem que inicia o puzzle muda a cada jogada. Entendendo o esquema do puzzle, acen-



da a luz acima da letra acesa três vezes para poder pegar o Machine Oil. Ao tentar sair, acontecerá uma explosão. Fora do estabelecimento, o posto de gasolina será destruído.



PARTE-C O segredo da estátua

Volte até a área do Newspaper e, no caminho, a porta verde se abrirá, liberando alguns zumbis. Mate-os e então entre nesta porta e poderá pegar Green Herbs ao lado. Mexa na estátua, obtendo o Bronze Book e



faça o caminho até o restaurante. Carlos poderá fugir de alguns zumbis, deixando-os para você. Siga Carlos e, depois da porta, continue em linha reta até o outro lado da rua, onde usará o Bronze Book no espaço ao lado da figura de cavalo na parede. Feito isso, pegue o Bronze Compass.

Pegue as Green Herbs, se tiver espaço no inventário, e deixe-as no baú quando estiver voltando para a estátua. Durante seu retorno, alguns corvos poderão aparecer. Use o Bronze Compass na estátua para pegar a Battery atrás dela. Leve duas armas, munição e deixe os demais itens no baú, levando apenas a Battery.

PARTE-D Acidente 2: Sub Station

Lembra-se daquele ponto onde enfrentou dois Brain Suckers, antes de escolher entre o Newspaper e o Restaurant? Entre por aquela



porta e suba a escada após o corpo, usando a Battery para descer de elevador no final. Pegue munição no corpo aí próximo e, na rua, uma legião de zumbis aparecerá. Se conseguir avançar até a caixa de dinamite adiante, poderá explodir os zumbis. Entre no portão adiante e, após passar o outro portão, olhe as duas portas à direita de Jill. Note que há uma voltagem especificada (120V e 25V) para abri-las. Adiante há um painel sem força para operar e, ao lado está o painel de força do gerador. Acione-o (ao fundo poderá haver pólvora). Volte até o painel e mexa nele. Aparecerá quatro opções: Red, Blue, Reset e Cancel.

ESTANDO EM APUROS



Para ver uma cena com Mikhail, volte até o Trolley, depois do posto de gasolina. Ele usará o barril, se você não o explodiu antes, ou uma granada de mão para matar os zumbis. Depois ele conversará com Jill.



Escolha as opções Red, Red, Red e Blue para abrir a primeira porta, e depois escolha as opções Red, Blue, Blue e Blue para abrir a segunda porta. Entrando na primeira porta, no armário ao lado, você encontrará a Magnum ou o Grenade Launcher (dependerá da arma que você pegou na delegacia).

PARTE-E O caminho de volta

Ao sair desse lugar, alguns zumbis tentarão invadir a área, o que ocasionará uma Live Selection.

Independente de sua escolha, volte até a segunda porta aberta com o painel e pegue o Fuse no armário ao lado. Volte depois pelo elevador. Seu objetivo agora será voltar para perto do



ponto de partida do jogo e seguir para o Sales Office (lembra-se daquele lixão em chamas?). Antes de entrar no estacionamento, haverá Brain Suckers ou zumbis (se houver os zumbis, um deles sairá do carro na volta, permitindo a você pegar pólvora B ou G. Rounds).



LIVE SELECTION

- 1. Seguir para a saída de emergência**
Jill será atacada por Nemesis, que usará uma Bazooka no telhado do prédio.
- 2. Aumentar a voltagem**
Jill sobrecarregará o gerador, explodindo todos os zumbis.

NEMESIS 3ª BATALHA

Vá para o elevador e Nemesis o enfrentará. Atraia-o para a área aberta e, quando ele carregar a Bazooka (levantando-a), esquive-se do tiro. Em seguida, use a arma que pegou há pouco. Quando derrotar Nemesis, pegue a First Aid Box (este item permite levar três F. Aid Sprays ocupando um espaço no inventário e poderá ser recarregado).



PARTE-F A invasão no Sales Office

Dentro do estacionamento, esvazie seu inventário, levando duas armas, munição, e a Wrench. Atravesse o pátio e, do lado de fora, entre no portão. Siga em frente no corredor e, no final, use a Wrench para soltar a mangueira (Fire Hose).

Depois entre na porta ao lado do corredor. No caminho, mais duas criaturas aparecerão, use o barril para livrar-se delas. Depois da porta no final do corredor, seja rápido para entrar na porta seguinte, evitando alguns ca-



chorros (ou zumbis). O lixão em chamas estará à sua frente. Use a mangueira no hidrante da parede, apagando o fogo e entre na porta no fundo do beco, que o levará até a rua do Sales Office (ao lado da porta, não deixe de pegar a Crank). Para entrar no Sales Office, dois Brain Suckers ou Drain Demos estarão em seu caminho. No final da parede há uma caixa de dinamite, livre-se dos bichos com ela. Dentro do Sales Office, a cena poderá mostrar Murphy pedindo que Carlos o mate antes de vi-



rar um zumbi (isto se Nicholai apareceu no posto de gasolina), ou Nicholai é que o matará sem motivo (isto se foi Carlos quem apareceu no posto de gasolina). Arquive em seu inventário o Manager's Report que está sobre a mesa e examine o lugar mais uma vez para pegar o controle remoto e ligar a TV. Assista o comercial e decore o nome do remédio.

PARTE-G O diário de Dario

Digite o nome do remédio como senha no computador, para abrir a porta. Arquive em seu inventário o Business Fax que está no móvel atrás do corpo de Murphy, ao lado há um F. Aid Spray e, na mesa atrás do computador tem Ink Ribbon. Entrando na porta destrancada, na sala ao fundo haverá pólvora A ou B, e o Oil Additive.

Quando tentar sair, alguns zumbis aparecerão. No corredor onde você está, atire nas válv-



vulas dos canos quando os zumbis passarem. Antes de voltar para o Trolley, vá ao lixão que estava em chamas e faça o caminho de volta ao início do jogo. Se avançar além do hidrante do lixão, Nemesis poderá aparecer. Vá para a área atrás do bar, onde Brad foi atacado. Use a Crank no buraco ao lado da porta sanfonada para pegar Grenade Rounds. Dario, que se trancou dentro de um container no começo do jogo, estará morto. Vá para o

LIVE SELECTION

1. Subir

Jill apenas escapa das caixas.

2. Descer

Você verá uma minhoca gigante ao lado e Jill sairá do lado de fora do estacionamento.

compartimento onde ele se trancou e pegue pólvora B ou A, além do Dario's Memo.

A partir de agora, procure fazer munição para a Magnum e Acid Rounds para o Grenade Launcher. No caminho para o Trolley, alguns corvos aparecerão. No estacionamento haverá um tremor, Jill ficará pendurada, e terá que fazer uma escolha quando duas caixas deslizarem em sua direção.

PARTE-H Acidente 3: o descarrilamento

Independente de sua escolha, cruze o estacionamento (no baú, pegue o Grenade Launcher e munição, além de sua arma convencional, ervas combinadas, F. Aid Spray, o Power Cable, o Fuse e combine o Machine Oil com o Oil Additive).

Na bifurcação dos caminhos, entre o Trolley e o Gas Station, Nemesis poderá aparecer (atraia-o para a área do Newspaper Office e derrube-o para pegar a M37 Parts A).

Antes de chegar no Trolley, um segundo tremor abrirá o chão e Jill cairá. Uma minhoca gigante, a Grave Digger, aparecerá nos cantos neste momento. Seja rápido, mexa nos painéis

dos dois cantos por onde ela aparecer e acione o outro na parede ao fundo, então suba a escada. Jill sairá perto do Trolley. Dentro do vagão, use o Power Cable, o Fuse e o Oil para fazê-lo funcionar.

Carlos entrará e entregará munição para Jill, indo para a cabine de controle. Siga-o. Com o Trolley em movimento, acontecerá um estrondo, Nemesis estará a bordo. Você poderá enfrentá-lo, se não pegou a M37 Parts A (não é

obrigatório), ou voltar até Carlos. Mikhail cuidará do gigante. Carlos tentará parar o vagão, mas os freios não funcionam e acontecerá uma Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela

Fará você começar por fora da Clock Tower.

2. Descer

Fará você começar por dentro da Clock Tower.



A QUEIMA DE ARQUIVO

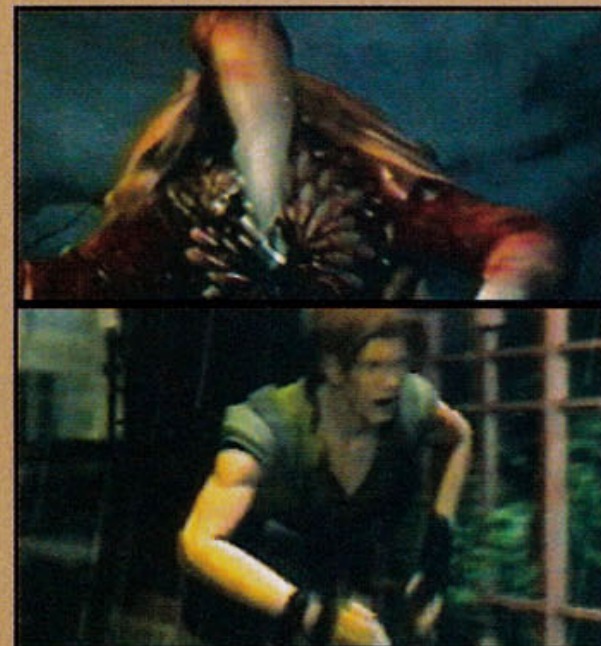


TERCEIRO CAPÍTULO

As coisas parecem ficar mais estranhas a cada momento. Depois de se unir aos mercenários para fugir da cidade, uma série de acidentes estranhos tem início. Misteriosos tremores de terra revelaram a presença de uma minhoca gigante no subsolo da cidade. Jill passou a confiar em Carlos, acreditando que ele realmente veio ajudar as pessoas. Mas essa confiança revelará uma verdade, que apenas



Nicholai parece saber. Mikhail se mata para deter Nemesis e logo acontece um acidente com Jill e Carlos, e muitos outros acontecimentos surpreendentes acontecerão a partir de agora.



PARTE-A Procurando evidências

Após a batida do Trolley, você acordará dentro de um **quarto** (se escolheu a segunda opção, terá de vir aqui mais tarde). Mexa no quadro perto da porta, para pegar a Clock T. Key e, possivelmente, pólvora sobre a mesa. Alguns zumbis aparecerão.



Abra a porta ao lado, salve seu progresso e leve a chave que acabou de pegar, o Grenade Launcher carregado e a Hand Gun. Abrindo a porta ao lado do baú, Carlos aparecerá (se você escolheu a primeira opção). Após a conversa, ele entregará a munição e irá embora. Pegue mais munição sobre a mezinha ao lado, o Art Picture Postcard e Ink Ribbon na gaveta, e então saia. Na sala **principal**, pegue a Mine Thrower no corpo que está caído ao chão e arquive em seu inventário o Operation Instruction.

Na mesa ao lado da escada está o Clock Tower Map e um F. Aid Spray. Entre na porta perto do corpo, chegando a sala de jantar.



Poderá haver zumbis ou Drain Demos (se houver zumbis, procure munição sobre a lareira). Mate-os e entre na porta ao lado. Agora você poderá sair da Clock Tower abrindo a porta à esquerda (se escolheu a segunda opção, você começará daqui, então basta fazer o trajeto inverso do que foi descrito até agora).



PARTE-B A torre do relógio

Entre na porta do outro lado da sala, nesta sala ao fundo, você encontrará outra Clock T. Key no armário. Leve o Grenade Launcher carregado e a Hand Gun com munição, além das duas chaves (se seguiu a primeira opção).

Volte até a sala principal, através da sala de jantar, e alguns zumbis aparecerão no caminho (se escolheu a segunda opção, Jill encontrará **Carlos** e o agredirá por falar com ela de forma grosseira, dizendo que todo o plano de

“evacuação” da cidade é uma grande farsa). Quando chegar na sala principal, suba a escada (ou entre na porta do outro lado, se escolheu a segunda opção). Na sala há alguns zumbis. Entre na outra porta, atravesse a sala que tem um baú, e pegue a Clock T. Key no quadro e pólvora ao lado (suba por aquela escada na sala principal).

No alto há três **aranhas** gigantes e tem também dinamite na parede: você pode matá-



las ou apenas entre na próxima porta. Do lado de fora, no alto da torre, use a Clock T. Key para baixar a escada. Lá em cima você encontrará a Silver Gear no armário e Ink Ribbon na máquina de escrever. Do lado oposto, Jill chegará a uma máquina gigante de música. Mexa nesta máquina para ouvir uma melodia.



PARTE-C Obter a chave do tempo

A música se divide em seis partes, definidas por letras de A a F. Na primeira, você terá as opções: **Up**, **Dn** (Down), **Next** e **End**. Escolha uma das duas primeiras para posicionar a peça e ter o tom certo da melodia. Depois vá para a letra seguinte (Next).

Defina o tom da melodia e avance para a próxima (a opção **Back** aparecerá, se você quiser voltar).



Defina os demais tons e, após o último, escolha a opção **Play** para ter a Chronos Chain. Combine-a com a Clock T. Key para obter a Chronos Key. Ao fundo da sala pegue M.T. Rounds para a M. Thrower e deixe os itens no baú (leve a Chronos Key, o G. Launcher carregado e a Hand Gun). Agora volte até a sala principal, onde Nemesis aparecerá. Desça até a sala principal (se escolheu a segunda opção, Nemesis irá atrás de você), e siga para a porta à direita de Jill. Use a Chronos Key para abrir a porta verde do outro lado. Esquive-se das aranhas gigantes no corredor, pegue munição no corpo enrolado pelas teias e entre na porta adiante.



LIVE SELECTION

1. Usar a luz

Jill cegará Nemesis com luz forte, empurrando-o em seguida.

2. Usar o fio

Jill eletrocutará Nemesis, que deixará a M37 Parts B (ou A, se ainda não a pegou).

PARTE-D A sala dos três relógios

Examine os dois corpos à esquerda para arquivar em seu inventário o Mercenary's Pocketbook. Adiante você encontrará três relógios, que representam, da esquerda para a direita, o passado, o presente e o futuro. Na parede ao lado, três estátuas seguram três pedras: Amber Ball, Obsidian Ball e Crystal Ball.



Cada uma representa um valor-horário no tempo (confira na tabela). O objetivo é usar as três pedras nos pratos dos **três relógios**, fazendo o relógio do meio marcar 12 horas (faça cálculos e use as pedras de acordo com a marcação da hora do relógio do meio). Fazendo tudo certo, o relógio revelará a Gold Gear. Na sala ao fundo há munição para a M. Thrower. Volte para a torre do relógio, combine as engrenagens e use-as no conjunto ao lado do baú. Isso fará o relógio badalar e atrair um helicóptero de resgate. Antes de sair, salve seu progresso e leve



com você a M. Thrower com munição, o G. Launcher carregado com Acid Rounds ou Freeze Rounds, recarregadores de life e o Lockpick.

VALOR NO TEMPO

	Passado	Presente	Futuro
A. Ball	-1 hora	+1 hora	+2 horas
O. Ball	-2 horas	+2 horas	+4 horas
C. Ball	-3 horas	+3 horas	+6 horas

PARTE-E Jill é infectada

Vá para a sala principal e uma cena mostrará **Nemesis** derrubando o helicóptero, o único meio de fuga. Em seguida, ele partirá para uma difícil batalha contra Jill, que será infectada.

Equipe o G. Launcher carregado com Acid Rounds e mantenha o padrão de sempre: esquivar dos ataques, não ficar muito longe de Nemesis e evitar ficar nos cantos. Se Nemesis perder sua Bazooka, ele usará, dependendo da sua escolha, seus tentáculos para ataques longos. Se não pegou as ervas lá fora, dê a volta para pegá-las e usá-las quando precisar.

Caso use a Mine Thrower para atacar, man-

tenha **distância** do gigante para não sofrer dano com as explosões. Ao vencer Nemesis, ele cairá em meio ao fogo, Jill desmaiará e Carlos despertará (se escolheu pular pela janela, Carlos aparecerá agora). Ao recobrar os sentidos, Jill saberá que está condenada e pedirá para Carlos matá-la se ela virar um zumbi. Ele não aceitará isso e irá em busca de cura até o hospital, onde



a Umbrella fazia seus testes. Tendo o controle sobre Carlos, olhe em seu inventário para encontrar a M4A1 Assault Rifle com munição 100%, a Hand Gun com 15 tiros e um Ink Ribbon.



PARTE-F Em busca da cura

Salve seu progresso e vá para a sala principal. Equipe a metralhadora e use-a com moderação, sem gastar muita munição. Atraia os zumbis que estão na sala de jantar e fuzile todos que estiverem em seu caminho.

Vá para a sala do puzzle dos relógios, no corredor deve ter aranhas gigantes ou Drain



Demos. Empurrar o sino da saleta ao fundo, para ter acesso a rua. Do lado de fora, mate alguns zumbis. Use a Hand Gun para explodir o barril, depois siga na rua acima para entrar no hospital. Equipe a metralhadora e, mais adiante, uma cena mostrará os Hunters matando um zumbi. Esquive-se de seus ataques e mate-os. Há duas Red Herbs onde o zumbi foi decapitado. Entrando na única porta que der acesso, você chegará a uma sala com um baú. Procure por um F. Aid Spray e Ink Ribbon perto da máquina de escrever.

Entre na porta do outro lado e pegue a Blue Herb. No corpo mais adiante, pegue o Director's



Diary e munição no armário, além do mapa do Hospital no quadro à direita. Sobre a mesa estará o **Tape Record**. Aperte o botão na porta do elevador e use o Tape Record para identificar a voz. Dentro do elevador, equipe a metralhadora e escolha entre os andares 4F ou B3. Explorar um deles primeiro irá alterar os eventos e trocará os inimigos de lugar.



PARTE-G Seguindo para o quarto andar - 4F

Ao sair do elevador, siga para o final do corredor e entre na porta em frente. A cena mostrará que Nicholai não está morto e que ele é um traidor, encarregado da "queima de arquivos". Ele acertará Tyrell, outro membro da U.B.C.S. Quando Carlos tenta saber o que está acontecendo, Nicholai se revela, mas Tyrell consegue puxar uma granada e junto com ela explode, jogando Nicholai pela janela (se você vier aqui depois do B3, haverá dois Hunters, uma caixa de dinamite e possíveis ervas). Após a cena, pegue



munição sobre o balcão e vá para o fundo da sala, ao lado de onde aconteceu a **cena**, para pegar a Sickroom Key e a Photo D. Saia da sala e entre na porta do corredor ao lado. Caso não tenha visitado primeiro o andar B3, haverá dois zumbis no chão e um **corpo** ao lado da porta. Mate-os e com eles, observe o móvel em um dos cantos da sala: é importante decorar a posição deles. Examine o corpo, marque o número que aparecer nele e saia, entrando na porta seguinte. Há um móvel igual ao da sala



anterior. Posicione-o no canto oposto ao da outra sala (como um espelho. Caso erre, saia e entre na sala novamente). Isso fará o quadro cair, revelando um cofre: use aquele número do corpo e pegue a Vaccine Base. Saia da sala e volte para o elevador, descendo para o B3.



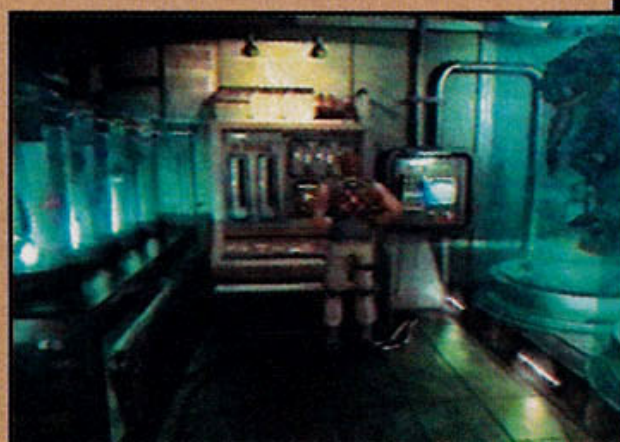
PARTE-H Seguindo para o terceiro andar - 3B

Entre na porta no final do corredor e mate dois Hunters usando a caixa de dinamite, que está perto da outra porta. Vá pegar Green Herbs atrás da estante (se você vier aqui antes do 4F, Tyrell renderá Carlos dizendo que há um traidor na U.B.C.S. Na dúvida, Tyrell não confia em Carlos e abre o cofre, morrendo com a explosão). Entre na porta ao lado, chegando na sala de experiência com dois Hunters Gamma entubados. Pegue o Medium Base nas prateleiras

e archive em seu inventário o Medical Instruction Manual que está sobre a mesa do outro lado. Vá para o **sintetizador** no canto e acione a alavanca, esvaziando os tubos das criaturas. Coloque o Medium Base no sintetizador e você deverá fazer uma **combinação** com as cinco alavancas, para deixar a vacina estável.



O ponto amarelo de ambas deve ficar no mesmo nível. A primeira parte mostra cinco opções: I, II, III, **Below** e **Quit**. Mexa nas alavancas I e III, depois escolha a opção **Below** para mover as alavancas A e B. Destas duas, mexa na A e você terá a Vaccine Medium (combine-a com a Vaccine Base para obter a Vaccine). Tente sair e os dois Hunters se libertarão. Equipe a metralhadora e corra para a porta, tente sair ou mate os dois, mas eles são rápidos e não há espaço para se esquivar.



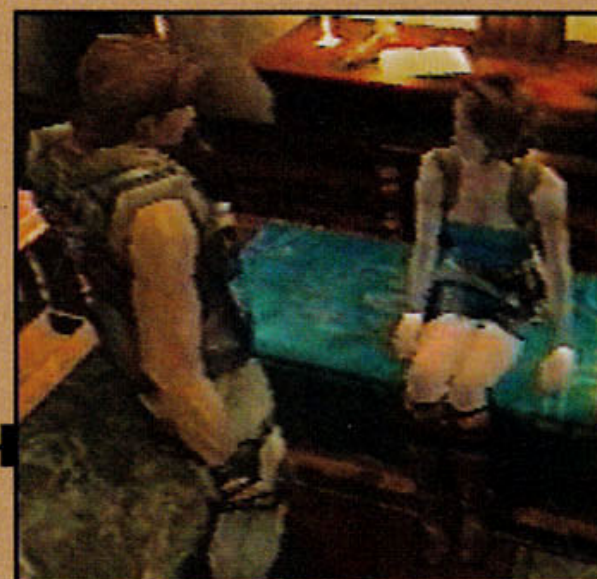
PARTE-F Uma vacina para Jill

Se você estiver indo para o elevador, e lá tiver uma dinamite (se não aconteceu no 4F), dois Hunters poderão aparecer. No elevador, vá para o 1F, se você foi primeiro no 4F e depois no B3, ao sair deste elevador no 1F, dois Hunters aparecerão. Se fez a ordem dos andares ao contrário, uma legião de zumbis aparecerá. Ao sair do Hospital, Carlos notará uma bomba na parede, sairá correndo e escapará da explosão do prédio. Dependendo das escolhas feitas até



agora, em seu caminho de volta até Jill, poderá haver **minhocas** gigantes ou zumbis na sala do puzzle do relógio. No corredor você encontrará Drain Demos ou aranhas gigantes. Chegando na sala principal, "Tentacle" Nemesis aparecerá, fuja dele e vá para onde está Jill. **Aplique** a vacina em

Jill, que irá se recuperar e ficará sabendo que Nemesis está vivo. Você deverá encontrar outra maneira de abandonar Raccoon City, então saia da Clock Tower como se fosse para o Hospital.



Fuja de Nemesis, ele poderá pegar Jill com seus tentáculos. Leve o Lockpick, uma arma com bastante munição e recarregadores de life. Na sala do piano, Nemesis poderá arrebentar a porta ou entrar pela janela: fuja dele.

PARTE-G O parque da cidade

Fora da Clock Tower, entre na porta do outro lado da rua (ignore os zumbis). Nesta sala procure por um Ink Ribbon, a Photo E, a Park Key e munições. Esvazie seu inventário, levando apenas a Park Key e duas armas (sua



Hand Gun ou Shotgun já devem estar com super munição). Do lado de fora, suba a escadaria e entre no parque de Raccoon. Haverá minhocas gigantes ou dois Hunters (mate os Hunters ou fuja das minhocas). Desça por uma escada mais adiante, do lado direito, você chegará a uma ponte de madeira onde poderá haver zumbis ou Hunters Gamma (que saem da água). Em seguida, na próxima trilha, haverá Hunters ou cachorros: tente atraí-los para perto do barril e em seguida faça-o explodir. No primeiro corpo que encontrar pegue outra Park Key e archive em seu inventário o Written Order. Examine o outro corpo no final do caminho, para



pegar munição, depois volte para a entrada do parque e entre no portão do outro lado, chegando até uma fonte. Pegue o Park Map ao lado e, ao fundo, algumas ervas (faça algumas misturas). Se for para o outro lado da **fonte**, por dentro da água, verá uma combinação que faz abrir a comporta para escoar a água.

PARTE-H O cemitério: QG da U.B.C.S.

Fça a **combinação** no painel de controle da fonte e você poderá mover as peças apenas seis vezes. Faça a seguinte combinação: selecione a peça mais clara e mova-a para o espaço ao lado. Repita a mesma operação com a outra peça da mesma cor.



Depois mova a peça escura e a peça clara que ficou entre as duas escuras. Mova a outra peça escura e depois a clara ao lado dela. Acione o **Start** e desça. Chegando ao esgoto, vá para a entrada do outro lado e suba a escada de metal, antes das minhocas atacarem. No cemitério da cidade, alguns mortos se levantarão (entre os túmulos, você poderá encontrar Red Herbs).

Entre no casebre do outro lado e pegue

pólvora A e B que está sobre a mesa, e o Iron Pipe no armário. Entre na porta ao fundo e esvazie seu inventário, leve apenas o Grenade Launcher, a M. Thrower, Hand Gun e munição, o Iron Pipe e o Lighter, além de recarregadores.

Use o **Lighter** na lareira, depois o **Iron Pipe**, para encontrar o QG da U.B.C.S. No armário há G. Rounds e no casaco há Ink Ribbon. Pegue o Supervisor's Report na mesa e, no mostruário, o Fax from the H.Q.



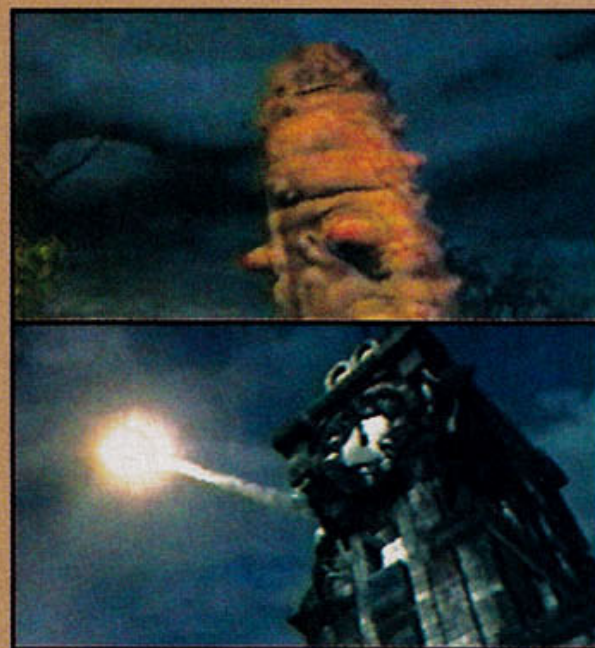
A FUGA

QUARTO CAPÍTULO

Após uma difícil batalha contra Nemesis, Jill foi infectada e o gigante está, aparentemente, morto. Com a destruição do único meio de fuga existente, Jill perde as esperanças, mas Carlos não aceita que ela morra e sai em busca de um antídoto para salvá-la. Nessa aventura, ele descobre que muitos dos mercenários foram mandados para a morte propositalmente, por ordem de Nicholai. Com a recuperação



de Jill, eles descobrem que Nemesis também está vivo e mais perigoso do que antes. E por que Nicholai matou seus próprios amigos e o motivo pelo qual Nemesis está sempre perseguindo Jill? Descubra mais detalhes a seguir.



PARTE-A O confronto com a Grave Digger

Pegue a Park Key do outro lado da mesa e saia (pegue também a mensagem que chegar). Saindo do casebre, **Nicholai** aparecerá, revelando parte de suas intenções. Após um forte tremor de terra, Nicholai vai embora. Vá para o cemitério e, ao chegar lá, outro forte tremor abrirá uma fenda no chão e a Grave Digger aparecerá. Quando retomar o controle sobre Jill, fique atento ao chão onde estiver levantando poeira, e mantenha-se sempre em movimento. Quando a Grave Digger sair, dê um tiro de M.



Thrower nela (se errar, o projétil ficará em algum lugar no chão e ela irá abocanhá-la). Mas, sem dúvida, o Grenade Launcher é o mais eficiente, carregado com munição ácida. Tente se esquivar quando a Grave Digger sair do chão e fique sempre atento a seu life durante os ataques. Depois de alguns acertos, e dependendo das escolhas feitas até aqui (em especial aquela do estacionamento), os tremores abalarão alguns postes. Empurre um deles que estão perto da poça de água e fique do outro



lado (não encoste na água). A Grave Digger tentará atacá-lo e morrerá eletrocutado. Caso isso não aconteça, continue mantendo o ritmo de ataques e esquivas até a Grave Digger ser destruída.

PARTE-B A escolha na ponte

Suba na grade que cairá e volte até o parque (haverá aranhas ou minhocas gigantes no esgoto). Chegando até a entrada do parque (com zumbis ou Hunters), vá para o outro lado e atravesse novamente aquela ponte de madeira. Chegando no final da trilha, abra o portão, com a Park Key e, em seguida suba a

escada para atravessar a ponte, **Nemesis** aparecerá, obrigando-o a fazer uma escolha que definirá o final do jogo.

Se você escolher a primeira opção, siga a estratégia com a indicação do número "1". Escolhendo a segunda opção, siga a estratégia com a indicação do número "2".



You no longer need this key.



Push him off.

LIVE SELECTION

1. Derrubá-lo

Você define o primeiro final do jogo, fazendo um caminho mais rápido.

2. Pular

Resulta no segundo final do jogo (bem mais compensador), seguindo um percurso maior.

NEMESIS 4ª BATALHA

Se deixar de fazer sua escolha, terá de encarar Nemesis e seus tentáculos (a estratégia a seguir será a da primeira opção). Apesar de pouco espaço, se conseguir derrotar o gigante, poderá ganhar o item Unlimited Pack Ammo (munição infinita). Geralmente o item é deixado quando você terminar o jogo pela segunda vez.



PARTE-C1 A fábrica da morte

Jill empurrará Nemesis da ponte, então entre na Dead Factory. No final do corredor, entre na porta adiante e Carlos estará lá, e informará que uma bomba nuclear está prestes a ser lançada em direção à cidade.

Quando ele sair em busca de um meio de



fuga, archive em seu inventário o Manager's Diary que está sobre a escrivaninha, pólvora A e B (elas podem estar em outro lugar), a Facility Key e um F. Aid Spray. Esvazie seu inventário, levando apenas a Facility Key, recarregadores e o Grenade Launcher carregado e munição ácida, se tiver. Entre na porta ao lado para chegar a uma sala com jatos de vapor e algumas ervas. Vá para o lado direito e acione o switch, antes do vapor, e os outros dois logo mais. Do outro lado, dê a volta e acione mais dois. Então vá para o outro lado novamente, acessando o painel de força que abrirá a primeira tranca de uma porta.



Volte para o corredor anterior e dois Brain Suckers ou Drain Demos aparecerão. Mate-os e entre na primeira porta do corredor, então pegue o Dead Factory Map e, no painel seguinte, o System Disk. Mate os zumbis e pegue Green Herbs neste lugar, depois desça no elevador.

PARTE-D1 O puzzle das combinações

Você chegará no tanque de ácido, onde haverá zumbis, Brain Suckers, Drain Demos ou Hunters nas proximidades. Mate todos e pegue munição ao lado da máquina do tanque. Desça a escada e entre na porta (toda vez que passar por aqui, novos inimigos aparecerão). Siga no esgoto, entrando na porta adiante, ou encare os dois Hunters (a Grenade Rounds é eficiente contra esses inimigos).

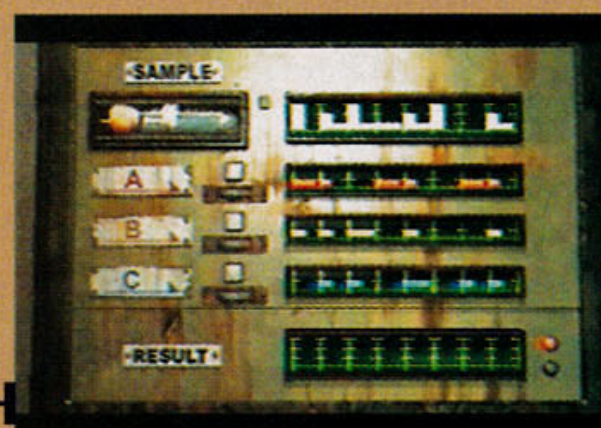
Pegue Ink Ribbon e o Water Sample, arqui-



ve em seu inventário o Security Manual. Entre na porta ao lado, e você encontrará pólvora A e B (se não as pegou anteriormente). Pegue o F. Aid Spray adiante e use a Facility Key no encaixe à direita e depois a Water Sample no painel à esquerda. O painel mostrará uma sequência e

você terá três segmentos com pedaços representados com as letras A, B e C.

O quarto segmento é um resultado, você deverá posicionar as peças dos três segmentos, imi-



tando o primeiro. A primeira opção é escolher entre um dos segmentos A, B ou C, depois mexa nas opções Left (esquerda), Right (direita), Check (ver se o código bate com o primeiro segmento) e Back (voltar a escolher entre os segmentos A, B ou C). Solucionado o puzzle, a segunda tranca da porta ao lado do elevador será aberta, então siga para lá.

PARTE-E1 O confronto com Nemesis

Saindo do elevador, vire à esquerda de Jill e entre na porta em frente. Nicholai irá atirar, mas alguma coisa o pegará desprevenido antes. Use o System Disk no painel ao fundo e entre na porta ao lado, que se trancará, dando-lhe quatro minutos de vantagem. Nemesis estará aqui e sua maior fraqueza é o ácido.

Aproveite a lerdeza de Nemesis e dê alguns tiros para fazê-lo se ajoelhar. Depois atire na chave do cano ácido para que o ácido caia sobre Nemesis. Derrotando-o, pegue a Card Key no corpo que está do outro lado e em seguida saia (use a Card Key na tranca da porta). Volte até a sala dos jatos de vapor e use a Card Key

ao lado da porta, para descer de elevador. Embaixo você pegará munição e, ao fundo, use a Facility Key para abrir o armário e pegar o Rocket Launcher. Feito isso, volte até aquele corredor inicial da entrada da Dead Factory, e use a Card Key ao lado da porta sanfonada no corredor. Na sala seguinte, pegue munição no gabinete de vidro e um F. Aid Spray do outro lado. No painel de controle, pegue o Radar e procure um F. Aid Spray escondido à esquerda



do painel. Desça no alçapão do meio da sala e a bomba nuclear será lançada. O radar mostrará o tempo de impacto na cidade (continua em "NEMESIS: O CONFRONTO FINAL").

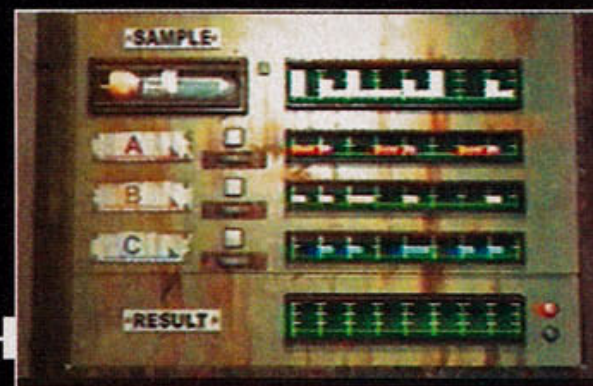


PARTE-C2 A fábrica da morte

Ao pular da ponte, Jill entrará no esgoto e subirá através da escada na grade. Ao lado haverá um corredor que dá acesso a uma sala com um baú. Pegue o Ink Ribbon, a Water Sample nas luzes ao fundo e archive em seu inventário o Security Manual. Entre na porta ao lado e, sobre a mesa, poderá ter pólvora A e B (se não estiver aqui, estará em outro lugar). Pegue o F. Aid Spray adiante e coloque o **Water Sample** na máquina ao lado. O painel mostrará uma sequência e você terá



três pedaços de segmentos representados com as letras A, B e C. O quarto segmento será obtido através de um resultado, você deverá **posicionar** as peças dos três segmentos, imitando o primeiro segmento. A primeira opção é escolher entre um dos segmentos A, B ou C, depois mexa nas opções **Left** (esquerda), **Right** (direita), **Check** (ver se o código bate com o primeiro segmento) e **Back** (voltar a escolher entre os segmentos A, B ou C). Solucionando o puzzle, a primeira tran-



ca de uma porta se abrirá (lembre-se deste lugar, você terá que voltar aqui mais tarde). Volte até o esgoto e siga para a entrada do outro lado. Alguns zumbis aparecerão e Carlos ajudará Jill, depois informará que uma bomba nuclear está prestes a ser lançada em direção à cidade e ele sairá procurando um meio de transporte para fugir. Então siga-o.



PARTE-D2 Conhecendo a localidade

Do outro lado da porta, alguns zumbis, Drain Demos, Brain Suckers ou Hunters estarão próximos (toda vez que passar por aqui, novos inimigos aparecerão). Subindo a escada, pegue munição na máquina do tanque de ácido e siga para o elevador do outro lado. No



andar de cima, pegue o System Disk do outro lado do **painel**. Perto da porta, na saída, está o Dead Factory Map. Ao sair, Jill encontrará Nicholai, que fugirá. Entre na porta no final do corredor, à esquerda, e archive em seu inventário o Manager's Diary. Pegue pólvora A e B (se não as pegou anteriormente), a Facility Key e um F. Aid Spray. Leve somente a Facility Key, o System Disk, recarregadores e o Grenade Launcher com munição ácida, se tiver. Entre na porta ao lado para chegar na sala dos jatos de vapor e ervas. Do lado direito, acione o switch antes do **vapor**, depois acione os outros dois mais adiante. Vá



para o outro lado, acione mais dois e volte, acessando o painel de força e abrindo a segunda tranca daquela porta ao lado do elevador. Vá para lá. No caminho, dois Brain Suckers ou Drain Demos poderão estar no corredor. Mate-os. Entre na porta à direita do corredor e, antes de chegar naquela porta com duas trancas, desça no elevador e vá até sala onde você usou a Water Sample.



PARTE-E2 Nicholai: a negociação

Use a Facility Key no painel ao lado e vá para a porta destrancada ao lado do elevador.

Use o System Disk no painel ao fundo, entre na porta que está ao lado, e esta se trancará automaticamente, dando-lhe quatro minutos de dianteira. Nemesis estará aqui, sua maior fraqueza é o ácido.

Aproveite a lerdeza de Nemesis e dê alguns tiros para fazê-lo se ajoelhar. Depois atire na

chave do cano de ácido para que o ácido caia sobre ele. Derrotando-o, pegue a Card Key no corpo que está do outro lado e saia (use a Card Key na tranca). Volte até a sala dos jatos de vapor e use a Card Key no elevador ao lado da porta, para descer.

Embaixo você pegará munição e, ao fundo, use a Facility Key para abrir o armário e pegar o Rocket Launcher. Na sala seguinte, pegue munição no gabinete de vidro e um F. Aid Spray do

LIVE SELECTION

1. **Negociar com Nicholai**
Nicholai fugirá, deixando Jill e Carlos.
2. **Atirar de volta contra o helicóptero**
Dê um tiro de Rocket Launcher no helicóptero.

outro lado. No painel de controle, pegue o Radar e procure um F. Aid Spray escondido à esquerda do painel.

Tente sair da sala e Nicholai entrará em contato, gerando uma Live Selection. Independente de sua escolha, **Carlos** chegará e tentará contato através do rádio. Desça no alçapão e o radar mostrará o tempo de impacto da bomba (continua em "NEMESIS: O CONFRONTO FINAL").



PARTE-F Nemesis: o confronto final

Ao descer, pegue a artilharia que puder no baú e todas as ervas combinadas (ou F. Aid Spray). Arquive em seu inventário o Incinerator Manual que está na **parede** ao lado da escada, e entre na porta do outro lado (não esqueça de pegar munição no armário). Do lado de fora, você poderá completar seus arquivos pegando o Classified Photo File no **chão**, então entre na porta seguinte.



Um tremor emperrará a porta, você encontrará um Tyrant morto e corpos de mercenários.

Acione o **computador** ao lado da arma gigante, para armar o sistema. Vá até a caixa número 1, onde acendeu a luz amarela, e empurre-a para o compartimento.

Faça o mesmo com caixa número 2 e 3. Mas antes de acionar estas duas, Nemesis aparecerá novamente, transformando-se em uma criatura gigantesca e **horrenda**. Mantenha-se longe dele e fique atento com seu life.

Descarregue todas as suas armas (fogo e ácido são as melhores alternativas, além do R.



Launcher). Nemesis subirá no amontoado do meio da área e tentará atacar com seus tentáculos ou cuspirá ácido. Empurre as outras duas caixas, fazendo a arma funcionar, destruindo o que estiver na frente (cuidado para não ficar na frente do tiro).



PARTE-G A destruição de Raccoon City

Depois que você acertar Nemesis muitas vezes, ele tentará fugir e então levará um tiro da arma gigante, que o destruirá. O sistema se sobrecarregará, desarmando e abrindo uma porta do outro lado. Entre por ela. **Nemesis**, ainda muito persistente, tentará ir atrás de Jill, ocasionando a última Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Acabar com o monstro

Jill descarregará toda sua fúria e acabará com o monstro de uma vez por todas (mas só escolha esta opção se tiver tempo).

2. Ignorá-lo e evacuar a área

Jill esquecerá Nemesis e entrará na porta ao lado, para fugir.

Após fazer sua escolha, **mexa** no painel do outro lado da porta, para descer de elevador e chegar ao final do jogo. Se escolheu a primeira opção na Live Selection da ponte, Carlos levará Jill de helicóptero.

Caso tenha escolhido a segunda opção, Carlos chegará e Jill dirá que tudo acabou. Porém, ele a contraria, dizendo que um segundo helicóptero estava procurando por ela. O helicóptero chegará e, pouco tempo depois, a bomba atingirá a cidade. Em poucos segundos, a devastação da bomba fará Raccoon City desaparecer do mapa.



DICAS

O SISTEMA DE RANKING

Jogando no modo Hard Mode, seu desempenho será avaliado por um sistema de ranking que varia de **A** a **F**. Ele é baseado no tempo que levou para terminar o jogo, quantas vezes você salvou seu progresso e quantos recarregadores de energia foram usados. O tempo de jogo não é contado quando o jogo estiver no pause, inventário ou entre as salas e áreas. As tabelas indicam o total de pontos salvando seu progresso, uso de recarregadores e tempo de jogo.



OBTENDO O RESULTADO

Somando os valores de cada item de energia, saves e tempo final, dará uma pontuação de 0-300, determinando seu ranking.

Ranking	Pontos
A	270-300
B	230-269
C	180-229
D	120-179
E	50-119
F	0-49



O HP se refere à quantidade de vida que usou para terminar o jogo. Seu personagem começará com 200 HP. Cada item de energia usado aumenta o total do HP. A lista mostra o quanto de HP cada item adiciona no total.

Item	HP
F. Aid Spray	200 HP
G. Herb	50 HP
G. Herb x 2	100 HP
G. Herb x 3	200 HP
G. Herb+R. Herb	200 HP

Exemplo de Ranking: se você terminar o jogo em 3:05:35, gravar uma vez e usar oito Green Herbs, as pontuações serão 70, 90 e 100, totalizando 260, dando a você um ranking B.

PONTUAÇÃO BASEADA NO TOTAL DE ENERGIA

HP	Pontuação
1500	100
1700	90
1900	80
2100	70
2300	60
2500	50
2700	40
2900	30
3100	20
3300	10
+	0

PONTUAÇÃO BASEADA NO NUMERO DE GRAVAÇÕES

Gravação	Pontuação
0	100
1	90
2	80
3	70
4-5	60
6-8	50
9-12	40
13-17	30
18-23	20
24-30	10
+31	0

PONTUAÇÃO BASEADA EM TEMPO DE JOGO

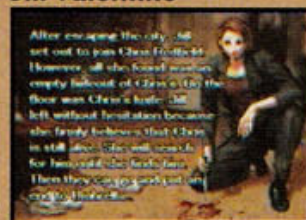
Temp.Total	Pontuação
até 2:29:59	100
2:30:00 - 2:39:59	90
2:40:00 - 2:59:59	80
3:00:00 - 3:29:59	70
3:30:00 - 4:09:59	60
4:10:00 - 4:59:59	50
5:00:00 - 5:59:59	40
6:00:00 - 7:09:59	30
7:10:00 - 8:29:59	20
8:30:00 - 9:59:59	10
+10:00:00	0

OS OITO EPÍLOGOS

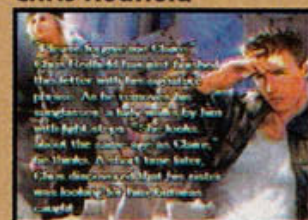
Os epílogos servem para mostrar o que aconteceu com cada personagem dos últimos três games da série Resident Evil. Depois da tela de Ranking e das roupas secretas, você receberá uma foto de um personagem com a

respectiva especificação do destino que seguiu. Cada vez que terminar o jogo, você receberá o epílogo de outro personagem. São oito no total, mas eles não serão disponibilizados se você jogar no modo Easy Mode.

Jill Valentine



Chris Redfield



Barry Burton



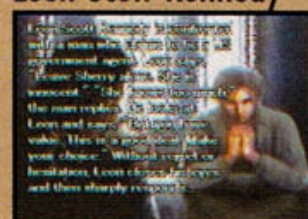
Sherry Birkin



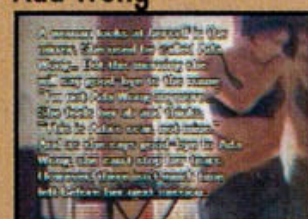
Claire Redfield



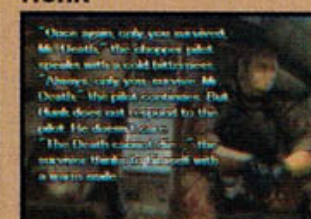
Leon Scott Kennedy



Ada Wong

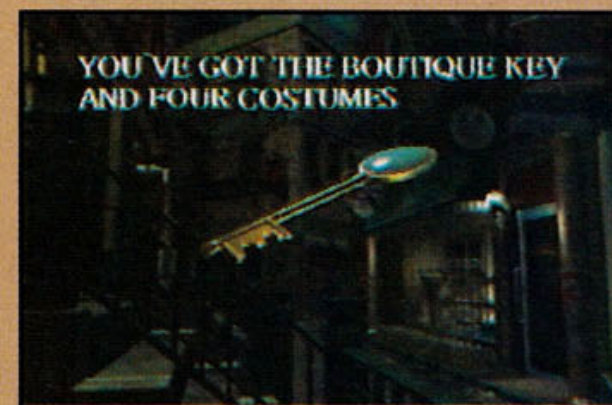


Hunk



ROUPAS SECRETAS

Após os créditos, você verá uma tela mostrando uma chave especial, que destrancará a Boutique (pegue-a no baú e use-a na porta preta ao lado do bar). Você encontrará novas roupas para Jill. Se conseguir um Rank E ou D você receberá apenas uma peça de seu vestuário, com ranking C ou B você receberá quatro peças de seu vestuário, e com ranking A você receberá todas as cinco peças do seu vestuário.



NEXT GAME



A primeira vez que terminar o jogo e gravar no Memory Card, aparecerá assim: **Next Game / 00 - 01** (os dois primeiros números indicarão quantas vezes você salvou e os outros dois números indicarão quantas vezes o jogo foi terminado).

- **Next Game** guarda diferentes opções, que são as seguintes:
- **CONTINUE** (continuar de onde parou)
- **RESTART** (nova partida com a quantidade de vezes que finalizou)
- **THE MERCENARIES** (tornasse disponível após terminar o jogo normal)
- **EPILOGUE** (permite que você veja os epílogos que conseguiu)

O ARQUIVO SECRETO

Pegando todos os arquivos (Files) do jogo, olhe o seu File Menu. O Game Manual A se transformará em Jill's Diary, no qual estará escrito:

• 7 DE AGOSTO

Duas semanas se passaram desde aquele dia. Os meus ferimentos foram curados, mas eu não consigo esquecer. Para a maioria das pessoas isso é apenas história agora. Para mim, logo que fecho os olhos, me lembro de tudo claramente: os zumbis comendo a carne dos humanos, e os meus companheiros morrendo. Não, os ferimentos no meu coração ainda não foram curados.

• 13 DE AGOSTO

Chris chegou recentemente causando muitos problemas. O que está acontecendo com ele? Chris está constantemente irritado. Outro dia deu um soco na cara de Elran, só por ter derrubado café em sua roupa. Imediatamente eu parei Chris, mas quando ele me viu, apenas virou as costas e foi andando. Eu queria saber o que está acontecendo com ele...



• 15 DE AGOSTO

Meia noite. Chris, que fora mandado de férias, me chamou e eu visitei seu apartamento. Logo que entrei na sala, ele me mostrou uma quantidade de pedaços de papel e uma reportagem sobre a pesquisa de um vírus intitulada como G. Ele me disse: "O pesadelo ainda continua" e "ainda não acabou ainda". Desde aquele dia, Chris vêm lutando sem descansar, sem ao menos dizer isso a mim.

• 24 DE AGOSTO

Chris deixou a cidade hoje, para ir para a Europa. Barry contou que vai mandar sua família para o Canadá e seguirá com Chris.

Eu decidi continuar na cidade por enquanto, pois sei que a fábrica de Raccoon City será muito importante. Em breve, estarei com eles em algum lugar da Europa. É aí que a minha batalha real irá começar...

THE MERCENARIES

OPERATION MAD JACKAL

Neste minigame, você controlará um mercenário da U.B.C.S. com uma bomba no peito. Ela explodirá em dois minutos. Você começará no Trolley e seu objetivo é chegar no galpão, onde Dario se trancou, para conseguir se livrar da bomba e ganhar uma recompensa.



GANHE TEMPO COM OS MONSTROS

Matar inimigos resulta em tempo extra e dinheiro extra. Confira a lista:

Inimigo	T. Ext.	Dinheiro
Zumbi	+3 Sec.	\$ 5
Cachorro	+4 Sec.	\$ 6
Corvo	+1 Sec.	\$ 2
Hunter	+6 Sec.	\$ 10
Drain Demos	+5 Sec.	\$ 8
Brain Sucker	+6 Sec.	\$ 10
Aranha Gigante	+4 Sec.	\$ 7
Aranha Pequena	+0 Sec.	\$ 0
Minhocas	+0 Sec.	\$ 0
Nemesis	+20 Sec.	\$ 40
Tentacle Nemesis	+120 Sec.	\$ 250

Observação: é possível multiplicar o tempo ganho, matando mais de um inimigo ao mesmo tempo.

RESGATANDO CIVIS

Existem sobreviventes encurralados em determinados pontos da cidade. Salvá-los garantirá 20 segundos e \$ 50 extras, além de um item (F. Aid Spray ou munição). Vá aos civis que estiverem próximos de onde você está, mate todos os inimigos e fale com o civil. Mas quando chegar até eles, seu tempo deverá estar acima de 1.30:00, ou eles estarão mortos. São seis pessoas espalhados na cidade, garantindo \$ 300 extras, se salvá-los e finalizar a missão.



LOCALIZAÇÃO DE CIVIS

Cada personagem representa um nível de dificuldade, além de terem diferentes tipos de armas e recarregadores. Quanto mais difícil for o jogo (o personagem que você escolher), maior será a recompensa: **Mikhail (Easy)**, **Carlos (Normal)**, **Nicholai (Hard)**. A localização de todos os civis será igual independente do personagem com o qual jogue. Confira os pontos da cidade que você deverá procurar: **Gas Station**, **Newspaper Office**, **Restaurant** (no alçapão), **Sub Station**, **Sales Office** e no **Bar**.

USANDO A RECOMPENSA

Economize dinheiro para comprar as armas:

Assault Rifle	\$2000
Gatling Gun	\$3000
R. Launcher	\$4000
Infinite Ammo	\$9999

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança



Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRA NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAME



Ligue
para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 3831-0444

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 697

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 3322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 3941-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.: (0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRÁSILIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGÓ, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CRUITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CRUITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CRUITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CRUITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S 5 - LOJA B - TEL.: (0**21) 2547-2644

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAI)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-7429 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000



RETRO AVENGERS VENCEREMOS O ELERO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **Douglas Ielker**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

