



PLAYSTATION

# RESIDENT EVIL

## ZUMBIS E OUTROS MONSTROS EM MAIS UM GAME COM A QUALIDADE CAPCOM

Se você pensava que a Capcom só fazia games de luta, está muito enganado. Com Resident Evil, a Softhouse prova que pode fazer jogos de gêneros variados com a mesma qualidade de sempre. Resident Evil é, sem dúvida nenhuma, o game do mês e desde já, forte candidato ao game do ano.

O esquema é o seguinte: várias pessoas estão sendo encontradas mortas e mutiladas em Raccoon City. Os membros do Bravo Team do S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) foram mandados para investigar a situação. Sobrevoando o local de helicóptero, os caras descobrem uma mansão dentro da Raccoon Forest. Só que o helicóptero cai e o S.T.A.R.S. perde o contato com o Bravo Team. Agora os membros do Alpha Team são mandados para investigar a Raccoon Forest, localizar o helicóptero e salvar os tripulantes.

- Comandos
- X            Abrir portas
  - Examinar
  - Atacar
  - Correr
  - R1          Empunhar arma
  - Start        Ativar menu
  - ↑            Andar para frente
  - Empurrar objetos
  - ↓            Andar para trás

Você escolhe entre Chris Redfield ou Jill Valentine, ambos do Alpha Team.

Cada personagem tem suas vantagens e desvantagens. Chris é muito mais

resistente que Jill, mas carrega apenas 6 itens de cada vez, enquanto Jill pode carregar até 8 e esta é a melhor vantagem dela. Cada um tem 4 finais diferentes, dependendo de quantos integrantes do S.T.A.R.S. você salva no final. O melhor final de Jill é salvando Chris e Barry e o melhor final de Chris é salvando Jill e Rebecca.

Os gráficos estão simplesmente arrasadores, super detalhados e a movimentação é bem realista. O som é tenebroso, passando "aquele" clima de filme de terror, com músicas bem arranjadas e efeitos sonoros do além. A jogabilidade também é muito boa, mas você pode demorar um pouquinho até se acostumar com os comandos. Enfim, o game tem a qualidade já conhecida dos jogos da Capcom. Uma perfeição.



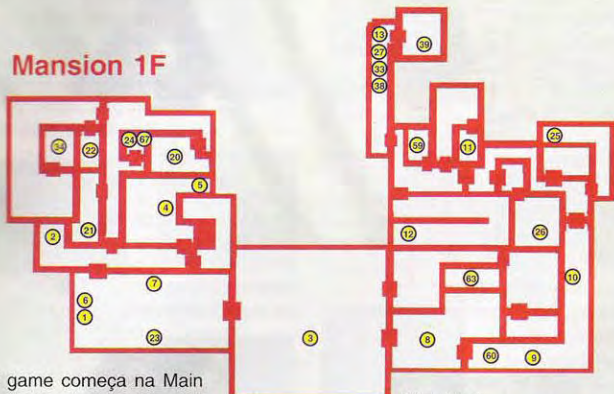
Quando você tiver vários itens de um mesmo tipo (principalmente munição), combine-os para ocupar menos espaço no seu inventário.

### CICAS

Carregue sempre um só tipo de arma e bastante munição para esta mesma arma. Não desperdice munição à toa, sempre que possível, tente fugir dos inimigos e só apele para a arma se for extremamente necessário. Procure se movimentar sempre correndo, para economizar tempo. Ao encontrar os baús para guardar itens, pegue o que você vai precisar e deixe o que você não vai usar no momento. Sempre dê uma passada nestes baús para atualizar o seu inventário. Para salvar o seu progresso você tem que usar os Ink Ribbons, que são itens bastante limitados, então evite ficar salvando direto. Consulte o mapa constantemente para não se perder. Só pegue munição para a arma que você estiver usando. Deixe o maior número de Herbs possível dentro dos baús para quando você precisar deles.

PLAYSTATION		RESIDENT EVIL	
CAPCOM	CD		
ADVENTURE	1 JOGADOR		
GRAFICO	98	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	97	DIFICULDADE	92
EF. SONOROS	98	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	98	CLAS. FINAL	96
CRÍTICA			
Apavorante. Arrasador. Animal. Incrível. Inacreditável. Fantástico. Faltam adjetivos para descrever este game.			

## Mansion 1F



O game começa na Main Hall, do 1º andar da man-



são. Depois do blá blá blá, você vai para a Dining Room. Enquanto Barry examina o sangue, pegue o Wood Emblem na



parede (1). Depois disso vá para o corredor e detone o zumbi que aparece (2), ao lado do corpo de Kenneth há dois Clips. Volte com Barry para a Main Hall e explore o local (3), Barry dá o Lock Pick. Volte para o corredor onde você enfrentou o primeiro zumbi e entre na porta esquerda no final do corredor, usando o Lock Pick. Empurre a estante e pegue as notas musicais (4), use-as no piano para abrir a portã secreta. Pegue o Gold Emblem



e coloque o Wood Emblem no lugar (5). Volte para a Dining Room e coloque o Gold Emblem onde você achou o Wood Emblem (6) para achar uma Shield Key escondida (7).



Volte para a Main Hall e entre na porta dupla azul. Empurre a escada para a estátua e suba para pegar o



correndo, mas se optar por detoná-los, você pode pegar um Clip atrás da mesa (10). Aqui você poderá pegar



o Chemicals ao lado do baú (11), salvar o seu progresso e colocar os itens que você não precisa no baú. Agora você deve ir para a sala dos quadros, não se preocupe com os corvos, aperte o botão de cada quadro nesta



exata ordem: "A Newborn Baby", "An Infant", "A Lively Boy", "A Young Man", "A Tired Middle-Aged

Man", "A Bold-Looking Old Man" e por fim, aperte o botão do quadro no final do corredor para conseguir a Star Crest (12). Coloque



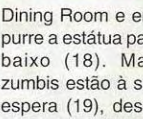
a Star Crest nesta placa (13) tomando cuidado com o cão. No segundo andar você vai enfrentar ainda mais zumbis (14), fique esperto.



Na biblioteca você vai encontrar o Botany Book (15). Encontre Barry no segundo andar da Main Hall (16), ele vai dar Acid Rounds



para a Bazooka. Encontre o corpo de Forest e pegue a Bazooka (17), fuja dos corvos. Vá para o segundo andar da



Dining Room e empurre a estátua para baixo (18). Mais zumbis estão à sua espera (19), desça a escada. Use o Chemicals na bomba de água para detonar as plantas que bloqueiam o seu caminho (20) e pegue a Armor Key na parede, nesta mesma sala, há vários Herbs, volte



para pegá-los se precisar. Fique com a bazooka equipada e examine a mesa, detone o zumbi





que ataca de surpresa (21) e pegue o Keeper's Diary na mesa. Nesta sala, pegue a Broken Shotgun (22). Volte para a Dining Room e pegue a pedra azul onde você derrubou a estátua (23). Coloque a pedra azul no olho do tigre para conseguir a Wind Crest (24). Nesta parte também



há alguns Herbs (25), pegue se precisar e fuja dos cachorros. Entre nesta sala, pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar (26). Passe pelo corredor e coloque a Wind Crest na placa (27). Pegue o Researcher's Will na mesa desta sala (28) e depois aperte o botão no quadro com os insetos para que a água do aquário desça, empurre-o para a direita e depois empurre a estante para onde estava o aquário, pegue as Explosive Rounds. Pegue o Lighter aqui (29) e use na lazeira desta outra sala (30) para conseguir pegar o mapa do segundo andar da mansão. Na sala das armaduras, empurre as estátuas vermelhas

exatamente em cima dos ralos para depois apertar o botão que está no chão e pegue a Sun Crest (31). Agora você vai

encontrar Richard, que foi mordido por uma cobra enorme (32), ele pede remédios. Você deve voltar para pegar o Serum para

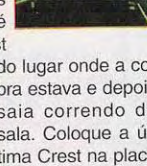
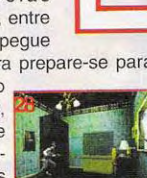
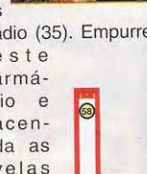
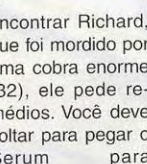
deixar a água escorrer e pegar a C. Room Key (44). Pegue o Red Book em cima da cama (45), há também Shotgun Shells



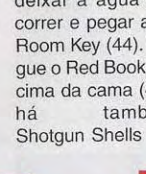
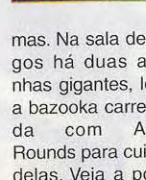
Richard, mas no caminho passe pelo corredor e coloque a Sun Crest na placa (33). Pegue o Serum nesta sala (34) e volte imediatamente. Richard não resiste, mas antes ele dá, o Radio (35). Empurre



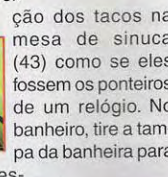
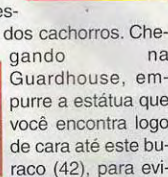
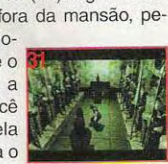
este armário e acenda as velas com o Lighter (36), entre na porta secreta e pegue Acid Rounds. Agora prepare-se para enfrentar um perigo realmente grande, esta cobra enorme (37), nem tente detoná-la, apenas desvie-se dela até pegar a Moon Crest



(38) e finalmente a porta é destravada. Empurre a escada para pegar o Crank em cima da prateleira (39). Agora você está do lado de fora da mansão, pegue o mapa do local aqui (40). Use o Crank para que a água desça e você possa passar pela ponte (41). Desça o elevador e fique esperto para correr dos cachorros. Chegando na



Guardhouse, empurre a estátua que você encontra logo de cara até este buraco (42), para evitar maiores problemas. Na sala de jogos há duas aranhas gigantes, leve a bazooka carregada com Acid Rounds para cuidar delas. Veja a posição





na mesa se você precisar. Passe correndo pelo cacho de abelhas para pegar a Dormitory Key (46). Pegue o Plant

42 Report na mesa e o mapa na parede (47), depois empurre as estantes e desça a escada (48). Agora você deve empurrar as caixas para passar pela água (49).



Não se preocupe com o tubarão, apenas corra e entre nesta porta (50), dentro da sala, mova a alavanca



para não ter mais problemas com a água ou com os tubarões e aperte o botão perto da porta para destrancar a sala ao lado. Pegue



a Dormitory Key (51), há também alguns Clips e Shells. Voltando para o primeiro andar da Guardhouse, vá para esta estante,



pegue o V-Jolt Report, e coloque o Red Book no lugar (52) para achar uma porta secreta. Entre na porta para



ver a enorme planta, mas nem tente enfrentá-la ainda, saia pela porta maior. Veja o painel de

controle da porta trancada (lembra-se dos tacos na mesa de sinuca, indicando 3h45?),

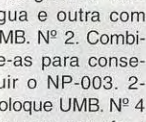


nas três (54). Você pode colocar Water dentro destas garrafas na pia e os UMB. Nº 2 e 4 nas estantes. Faça o seguinte: 1- Encha



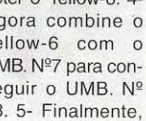
uma garrafa com água e outra com UMB. Nº 2. Combine-as para conseguir o NP-003. 2- Coloque UMB. Nº 4 em uma garrafa e

combine com o NP-003. Agora você tem o UMB. Nº 7. 3- Encha uma garrafa com UMB. Nº 4 e outra com UMB. Nº 2, combine-as para



obter o Yellow-6. 4- Agora combine o Yellow-6 com o UMB. Nº 7 para conseguir o UMB. Nº 13. 5- Finalmente,

faça outra solução de NP-003 e misture-a com o UMB. Nº 13 para conseguir uma solução de V-Jolt (55). Volte para o subsolo da Guardhouse e colo-



que a solução de V-Jolt na raiz da planta (56). Agora vá para onde você viu a planta pela primeira vez, entrando

pela porta maior, e detone-a com alguns tiros (57) para pegar a Helmet Key na lareira. Na volta para a mansão, você vai se encontrar com Wesker.

Depois responda ao chamado do Radio no caminho (58). Agora prepare-se, a mansão está lotada



de inimigos ainda mais perigosos, os Hunters, fique esperto para não morrer. Acenda a luz da sala e pegue o

Doom Book 1 na estante, ative o menu use o comando Check no livro e abra-o para descobrir a Eagle Medal (59). No corredor,



fuja das aranhas gigantes (60). Nesta sala, empurre a escada, apague a luz, suba a escada e pegue a pedra verme-

lha na cabeça do Cervo (61). Lembra daquela cobrona? Agora você terá que enfrentá-la de verdade. Examine o



piano, a cobra sairá da lareira e fará um buraco no chão, dê o primeiro tiro e depois fuja, fique correndo e só atire de

longe, não deixe ela chegar muito perto (62). Depois examine o buraco que a cobra fez e desça com a ajuda de



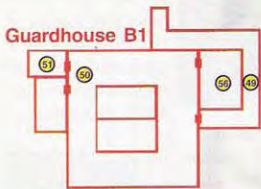
Barry, a corda se parte e Barry vai procurar outra. Aperte o botão para abrir uma passagem secreta (63), mas não entre ain-

da, espere por Barry. Ele volta e dá o Pass Number, agora sim você pode descer pela passagem secreta. Tome cuidado no caminho, pois você encontrará mais zumbis. Chegando



na cozinha, suba o elevador. Dentro da biblioteca, Pegue o Scrapbook na cadeira (64). Na pró-





onde a luz iluminou (65), para abrir uma passagem secreta e pegar o primeiro MO Disk. Nesta pequena sala, você pega



tonante. Agora você deve novamente sair da mansão e ir para o Courtyard. Coloque a bateria no local onde o elevador



Barry, responda Yes para a primeira pergunta e No para a segunda. Ache Enrico e ele vai dizer que há um traidor entre os membros do S.T.A.R.S., mas é morto antes de terminar (71). Na volta, pegue este novo Crank (72). Use o Crank aqui para ter acesso a esta porta (73). Agora você vai ter que dar uma de Indiana Jones (74), fuja da pedra



xima sala da biblioteca, acenda a luz apertando o botão na parede e depois empurre a estátua para o local



alguma munição e a Bateria (66). Vá colocar a pedra vermelha no olho do tigre para pegar a Colt Phytton (67), uma arma de-



não funcionava e suba (68). Use o Crank novamente neste local (69). Agora você já pode entrar aqui (70). Você vai encontrar



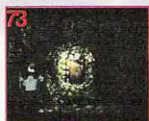
uma de Indiana Jones (74), fuja da pedra



para não se dar mal. A pedra vai abrir o caminho para você. Agora você terá que detonar mais uma ar-



pedra enorme. Basta correr como fez na primeira. Depois volte para o local onde a pedra estava e pegue o



este ponto e depois use o Crank duas vezes (78), empurre a estátua para o local iluminado para pegar o Doom Book 2. Faça o mesmo que fez com o primeiro Doom



Book para conseguir a Wolf Medal. Leve a Eagle e a Wolf Medal e suba o elevador. Coloque cada Medal em uma das colunas da fonte (79), para descobrir a passagem secreta para o Laboratório. Pegue o último MO Disk neste ponto (80). Entre nesta sala, acenda a luz, pegue



para não se dar mal. A pedra vai abrir o caminho para você. Agora você terá que detonar mais uma ar-



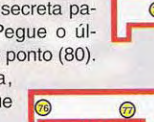
pedra enorme. Basta correr como fez na primeira. Depois volte para o local onde a pedra estava e pegue o



mapa e mais um MO Disk (76). Use o Crank aqui três vezes (77), para encontrar uma sala secreta. Empurre a estátua até



Book para conseguir a Wolf Medal. Leve a Eagle e a Wolf Medal e suba o elevador. Coloque cada Medal em uma das colunas da fonte (79), para descobrir a passagem secreta para o Laboratório. Pegue o último MO Disk neste ponto (80). Entre nesta sala, acenda a luz, pegue



pois veja o quadro e anote os símbolos, empurre a estante e aperte o botão para acender uma luz azul, veja o quadro novamente. Nesta sala entre equipado com uma arma poderosa e fique esperando para detonar 4 zumbis (82), pegue o Fax na parede e use o primeiro MO Disk na Pass Code Output Machine, você ganha o Pass



Code 01. Na sala do computador, pegue os Slides no chão (83) e depois verifique o computador. Lembra das passwords que você anotou?



Entre na sala que você destravou no segundo sub-solo, coloque os Slides no projetor e veja

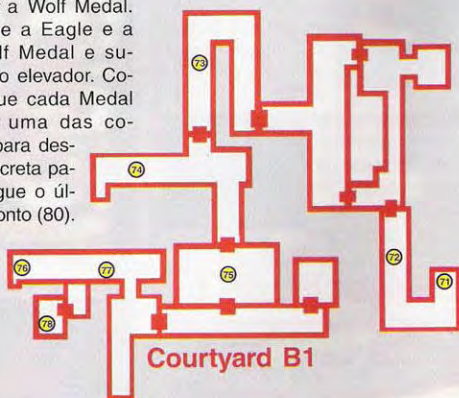
a Researcher's Letter em cima da mesa (81) e leia atentamente para pegar umas passwords, de-



pois veja o quadro e anote os símbolos, empurre a estante e aperte o botão para acender uma luz azul, veja o quadro novamente. Nesta sala entre equipado com uma arma poderosa e fique esperando para detonar 4 zumbis (82), pegue o Fax na parede e use o primeiro MO Disk na Pass Code Output Machine, você ganha o Pass



No Login, digite JOHN e a password é ADA (84), agora você deve destravar duas portas, a password é MOLE.



## Laboratory B2



alguns dos seus inimigos favoritos (85), depois aperte o botão

(86) para descobrir um local secreto atrás da coluna, pegue a Lab Key e aproveite para pegar o Security System File também. Agora

entre nesta sala e empurre as caixas exatamente nesta posição para depois empurrar a escada no meio e entrar



pele sistema de ar (87). Você vai parar numa espécie de necrotério, use mais um MO Disk para conseguir o Pass Code 02 (88).

Agora

para a Power Room. Você vai encontrar um novo tipo de inimigo, os Gremlins. Eles ficam no teto e algumas vezes descem



para atacá-lo, tente desviar e quando eles descerem dê um tiro com a bazooka para resolver o problema. Ache este computador e ative a energia elétrica bloqueada (89). Aqui você encontrará a última máquina de Pass Code (90), use o MO Disk restante. Agora na sala principal da Power



Room, ligue este computador e forneça energia para o elevador (91). Com todos os Pass Codes você já pode destrancar esta porta (92) e encontrar



Chris, mas você ainda não tem a chave para libertá-lo. Volte para o elevador (93) e ligue-o, você encontra Barry e desce o elevador junto com ele (não há



mapa do local). Depois disso você vai descobrir que Wesker é o traidor e que Barry também está nessa (94), mas se você seguiu a nossa estratégia certinho até aqui, Barry vai estar do seu



lado e vai salvar Jill (95). Agora você encontra Tyrant (96), a mais poderosa arma biológica do mundo. Para detoná-lo, fique correndo e atire somente de longe com as suas melhores armas (97), não deixe Tyrant chegar perto, ele é meio lento mas pode pegá-lo de surpresa. Depois de detonar Tyrant, volte para salvar Chris (98). Volte tudo e entre pela



saída de emergência (daqui para frente também não há mapa). No caminho pegue a bateria (99) e coloque-a no lugar. No heliporto, pegue o Flare na caixa (100) e use-o no meio do campo de pouso. Se



you've got the special key. Find it closely. Reinicie o game com o Save que o game



faz após o final e ache aquela sala que você não conseguiu abrir, no primeiro andar da mansão, entre na porta ao lado da porta du-



## Laboratory B1



pla azul na Main Hall e depois entre na porta seguinte, pronto, agora é só usar a Special Key que você vai entrar no Closet e mudar a roupa do seu personagem (103).



## Laboratory B3

