

Resident Evil Jill FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Dark Goku

Updated to v1.0 on Nov 7, 2002

=====
Resident Evil (Portuguese Jill FAQ/Walkthrough)
=====

for Playstation

Versão (Version): 1.0
Data (Date): 08/04/2002 (04/08/2002)
Escrito por (Written By): Dark Goku
E-mail: darkgoku2001@ig.com.br
Home Page: <http://www.detonapoint.hpg.com.br>

=====
Copyright © 2002
=====

Olá, seja bem-vindo ao FAQ Resident Evil!!!
Este FAQ foi produzido por mim, Dark Goku. Todos os direitos reservados.
Este FAQ não pode ser reproduzido sem a minha permissão, só pode
ser usado para uso pessoal; se você quer publicar este FAQ em seu site,
mande-me um e-mail.

Últimas versões deste FAQ podem ser encontradas em
<http://www.gamefaqs.com>
<http://www.detonapoint.hpg.com.br>

(English)

Hi Welcome to my FAQ!!!
These Resident Evil FAQ is Copyright © 2002 by Dark Goku. All
Rights Reserved.
These FAQ cannot be reproduced without my permission, can be used
only for private use; If you want to post this FAQ in your site, e-mail me.

Latest version of this documents can be found at
<http://www.gamefaqs.com>
<http://www.detonapoint.hpg.com.br>

Atenção: o detonado é para a personagem Jill, mas também serve para Chris,
embora haja algumas mudanças.

COMANDOS:

X: abrir portas/examinar/atirar(segurando R1)
[]: Correr
R1: sacar arma
Start: ativar menu
Direcional p/ cima: andar para frente/empurrar objetos
Direcional p/ baixo: andar para trás

DICAS

Carregue sempre um só tipo de arma e bastante munição para esta mesma arma. Não desperdice munição a 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. Procure sempre dar uma passada nestes baús para atualizar o seu inventário. Para salvar o seu progresso você tem que usar os Ink Ribbons (tinta para máquina de escrever), 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 (plantas) possível dentro dos baús para quando você precisar deles.

AGORA VAMOS AO QUE INTERESSA, O JOGO

Mansão - 1ª parte

O game começa na Main Hall (sala principal) do primeiro andar da mansão. Depois do blá blá blá, você vai para a Dining Room(sala de jantar). Enquanto Barry examina o sangue (que nojo...), pegue a Wood Emblem na parede. Depois disso vá para o corredor. Aparecerá uma CG impressionante com um zumbi devorando carne humana (huahuahahaha), e parece que você será a próxima vítima, a não ser que você o detone, ao lado do cadáver há 2 Clips (munição). Volte com Barry para a Main Hall e explore o local, 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, use-as no piano para abrir a porta secreta. Pegue o Gold Emblem e coloque o Wood Emblem no lugar. Volte para a Dining Room e coloque o Gold Emblem onde você achou o Wood Emblem para achar uma Shield Key escondida. Volte para a Main Hall e entre na porta dupla azul. Empurre a escada para a estátua e suba para pegar o mapa do primeiro andar da mansão. No próximo corredor CORRA, pois cachorros entrarão pela janela (houhouhahaha), mas se você for corajoso e preferir matá-los você pode pegar um Clip embaixo das mesas. Basta empurrá-las. Siga em frente até você chegar em uma sala aonde tem uma máquina de escrever (para salvar, usando o Ink Ribbon) e um baú (para guardar itens). Pegue o Chemical ao lado do baú.

Agora você deve ir para a sala dos quadros, não se preocupe com os corvos (mas nem pense em atirar neles senão...hahaha), 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. Se você não quiser virar almoço de corvos saia deste

lugar e entre na porta no final do corredorzinho. Vá até o final do corredor e coloque a Star Crest na placa ao lado do portão, mas você precisará de mais três Crests para destrancá-la.

No segundo andar você vai enfrentar ainda mais zumbis sedentos de sangue (hahaha), fique esperto. Na biblioteca você vai encontrar o Botany Book (livro de botânica) (este item não é obrigatório, é só para tirar a dúvida sobre os diferentes tipos de Herbs e seus efeitos). Encontre Barry no segundo andar da Main Hall, ele vai te dar Acid Rounds (munição de ácido) para a Bazooka. Encontre o cadáver de Forest (ele foi picado pelos corvos até a morte...huahuhahahaha) e pegue a Bazooka. Se você não quiser terminar como o cadáver, saia correndo dessa sala pois os corvos ainda estão famintos. Vá para o segundo andar da Dining Room e empurre a estátua para baixo (primeiro andar) a fim de quebrá-la.

Mais zumbis estão a sua espera(hehe), desça a escada. Use o Chemical na bomba de água para detonar as plantas que bloqueiam o seu caminho e pegue a Armor Key na parede.

Nesta mesma sala há vários Herbs, volte para pegá-los se precisar. Encontre a sala com a Broken Shotgun (Shotgun quebrada) na instante. Volte para a Dining Room e pegue a pedra azul onde você derrubou a estátua. Coloque a pedra azul no olho da estátua do tigre (localize a sala, fica perto da sala aonde você usou o Chemical) para conseguir a Wind Crest (voce pode colocá-la na placa junto com a Star Crest ou guardar no baú e quando tiver juntado todas as Crests colocá-las tudo de uma vez). Localize a sala aonde há uma Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar.

DICA: quando você conseguir uma chave, não guarde-a no baú, fique com ela até você ter destrancado todas as portas que ela abre.

Voltando ao detonado, vá para o segundo andar, vá para leste do seu mapa e localize uma sala com um aquário. Note que no seu lado há um quadro com uma coleção de insetos, aperte o botão nesse quadro 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 (munição de explosivos). Saia dessa sala e entre na sala a frente. Pegue o Lighter (isqueiro), saia dessa sala e entre na porta no final do corredor. Você encontrará uma lareira, use o Lighter nela para conseguir pegar o mapa do segundo andar da mansão (grave este lugar, pois você terá que voltar aqui depois). Nesse mesmo andar localize uma sala que tem uma porta dupla azul, entre nela e você verá umas armaduras, empurre as estátuas vermelhas exatamente em cima dos ralos (a não ser que você queira respirar um cheiroso ácido, hehe) e aperte o botão que está no chão para pegar a Sun Crest.

Encontre um cara chamado Richard, que foi mordido por uma enorme cobra, ele pede ajuda. Você deve voltar para pegar o Serum (antídoto) para ele (no mapa irá mostrar a localização do remédio), seja rápido! Richard não resiste, mas antes de morrer ele dá o Rádio. Siga em frente. Na próxima sala empurre o armário e acenda as velas com o Lighter, entre no corredor secreto e pegue Acid Rounds. Na próxima sala, prepare-se para enfrentar um perigo realmente grande, a enorme cobra que envenenou Richard. Nem tente detoná-la (a não ser que você não tenha medo da morte, huahuhahaha), apenas desvie-se dela para pegar a Moon Crest do lugar onde a cobra estava e depois saia correndo da sala. Se a cobra te machucou, quando você sair da sala, Jill irá desmaiar e uma pessoa misteriosa irá ajudá-la (eu acho que é o Barry). Coloque as Crests na placa e finalmente a porta é destravada. Empurre a escada para pegar o Crank (manivela) em cima da prateleira.

Pátio - 1ª parte

Agora você está do lado de fora da mansão, pegue o mapa ao lado e cuidado com os cachorros. Use o Crank no buraco para que a água desça e você possa passar pela ponte. Desça o elevador e fique esperto para correr dos cachorros. Chegando na Guardhouse, empurre a estátua que você encontra logo de cara até o buraco próximo, 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 dos tacos na mesa de sinuca como se fossem os ponteiros de um relógio. No banheiro, tire a tampa da banheira para deixar a

água escorrer e pegar a C. Room Key. Pegue o Red Book (livro vermelho) em cima da cama, há também Shotgun Shells (cartuchos de shotgun) na mesa se você precisar. Passe correndo pelo cacho de abelhas para pegar a Dormitory Key. Pegue o Plant 42 Report na mesa e o mapa na parede, depois empurre as estantes e desça a escada.

Agora você deve empurrar as caixas para passar pela água. Na sala seguinte, aparecerá uma CG de um tubarão quebrando um aquário. Mas não se preocupe, apenas CORRA para não ser pego e entre na próxima porta. Dentro da sala, aperte o botão perto da porta para destrancar a sala ao lado e mova a alavanca para esvaziar a parte que estava inundada. Com isso, o tubarão não vai poder mais te atacar pois ele ficará pulando como um peixe fora da água. Então é a hora da sua vingança. Mate-o, se quiser! Na sala ao lado, pegue a Dormitory Key, há também alguns Clips e Shells.

Voltando para o primeiro andar da Guardhouse, encontre uma estante cheia de livros vermelhos com um livro branco entre eles. Pegue-o, é o V-Jolt Report. Coloque o Red Book que você tem no lugar para revelar 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 3h 45 min?) e aperte os botões 3, 4 e 5 na seqüência para abrir a porta. Dentro da sala há 4 Empty Bottles (garrafas vazias), mas para fazer a mistura (V-Jolt) é necessário pegar apenas três (para o caso de não dar certo, você terá uma de reserva). Você pode colocar Water (água) dentro destas garrafas na pia e os UMB n2 e n4 nas estantes. Faça o seguinte:

- Encha uma garrafa com água e outra com UMB n2. Combine-as para conseguir o NP-003.
- Coloque UMB n4 em uma garrafa e combine com o NP-003. Agora você tem o UMB n7.
- Encha uma garrafa com UMB n4 e outra com UMB n2, combine-as para obter o Yellow-6.
- Agora combine o Yellow-6 com o UMB n7 para conseguir o UMB n13.
- Finalmente, faça outra solução de NP-003 (UMB n2 e água) e misture-a com o UMB n13 para conseguir uma solução de V-Jolt (ufa...).

OBS: Se você fizer uma mistura errada, a solução irá desaparecer e você terá que começar tudo de novo.

Volte para o subsolo da Guardhouse, encontre uma sala com uma enorme raiz (da enorme planta) e coloque o V-Jolt na raiz da planta, para enfraquece-la. Agora vá para onde você viu a planta pela primeira vez (seja rápido, pois senão o efeito do V-Jolt acabará e você terá que fazer outra solução de V-Jolt. Daí o porque da garrafa reserva.), entrando pela porta maior, e detone-a com alguns tiros (de preferencia de Shotgun ou de Bazooka) para pegar a Helmet Key na lareira.

Agora você terá que voltar para a mansão, para poder abrir as portas que antes estavam trancadas. No caminho de volta para a mansão, você vai se encontrar com Wesker. Depois responda ao chamado do rádio no caminho.

Mansão - 2ª parte

Agora prepare-se, a mansão está lotada de inimigos ainda mais perigosos, os Hunters. Eles são capazes de dar um salto mortal cortando a sua cabeça (bwahahah). Fique esperto para não morrer. Entre na sala perto da sala dos quadros (e dos corvos, hehe) destrancando-a. Acenda a luz da sala (no interruptor ao lado da porta) 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 (medalhão da águia). No corredor, aonde tinha cachorros, agora há aranhas. Passe correndo (ou se preferir mate-as). Procure portas que ainda não foram abertas. No 2º andar,

localize uma sala com várias cabeças de animais nas paredes. Repare que no final da sala há uma cabeça de um veado (é veado, não viado). Empurre a escada até que ela fique embaixo dele.

Do lado da porta há um interruptor, apague a luz e você verá uma coisa brilhando na cabeça do veado. É uma pedra vermelha. Suba e pegue-a. Lembra daquela pequena sala onde você colocou a pedra azul no olho da estátua do tigre? Volte lá e coloque

a pedra vermelha do outro lado e pegue a Colt Phytton, uma arma detonante.

Agora vá a sala aonde você acendeu uma lareira para pegar o mapa, lembra? Fica no 2º andar. Abra a porta ao lado. Entre na sala. Você verá um piano. Examine o piano e você terá uma surpresa. Aquela enorme cobra (lembra?) sairá da lareira e fará um buraco no chão. Ela está com sede de vingança (houhouhahahah). Atire uma vez e depois fuja, fique correndo e só atire de longe, não deixe ela chegar muito perto senão você ficará com status Poison (veneno). Se acontecer basta usar um spray ou uma Herb azul para anular o veneno.

Depois de matá-la, examine o buraco que a cobra fez e desça com a ajuda de Barry. A corda se parte e Barry vai procurar outra. Examine o caixão para abrir uma passagem secreta, mas não entre ainda, espere por Barry (uns 30 seg. aprox.). Ele volta e dá o Pass Number (senha numérica), agora sim voce pode descer pela pasagem secreta.

Tome cuidado no caminho, pois você encontrará mais zumbis(houhouhahaha). Chegando na cozinha, suba o elevador. Dentro da biblioteca, pegue o Scrapbook na cadeira. Na próxima sala da biblioteca acenda a luz apertando o botão na parede e depois empurre a estátua para o local onde a luz iluminou para abrir uma passagem secreta e pegar o 1º MO Disk (são três ao todo). Entre numa pequena sala e pegue munição e a Bateria.

Pátio - 2ª parte

Agora você deve novamente sair da mansão e ir para o pátio. Chegue até o local aonde tem uma 'cachoeira' e localize um elevador que não funciona. Coloque a Bateria no buraco ao lado e suba. Você vai sair no começo do pátio. Siga em frente e use o Crank novamente, dessa vez para subir a água do rio. Volte e desça pelo elevador. Você verá que a cachoeira sumiu e agora poderá entrar lá. Fique esperto, pois você encontrará muitos Hunters.

Desça a escada. Você encontrará Barry, responda Yes a primeira pergunta e No a segunda.

OBS: Você pode responder do jeito que quiser mas seguindo este roteiro você chegará ao melhor final, e ganhará um prêmio (você saberá o que é no final do detonado).

Se você respondeu de acordo com o roteiro, Barry irá te seguir. Ache Enrico. Ele vai dizer que há um traidor entre os membros do STARS, mas é morto antes de terminar por uma pessoa misteriosa. Volte. Você encontrará outro Crank. Este se diferencia do outro porque este é para buracos hexagonais enquanto o outro é para buracos quadrados. Siga em frente. Encontre um buraco para encaixar o Crank. Use-o para mudar a estrutura da caverna. Você descobrirá uma porta.

Agora você vai ter que dar uma de Indiana Jones (ou de Lara Croft, como preferir), fuja da pedra senão adeus mundo cruel! A pedra vai abrir o caminho para você. Agora você tem que detonar uma aranha gigante, use a Bazooka com Flame ou Acid Rounds e cuidado com o status Poison. Detone-a, pegue a faca no chão e corte a teia que está bloqueando a porta. No caminho tome cuidado com as cobras que caem do teto, apenas corra. Você vai encontrar mais uma pedra enorme. Basta correr como fez na primeira. Depois volte para o local onde a pedra estava e pegue o 2º MO Disk. Siga em frente e encontre outro buraco par encaixar o Crank, use o Crank três vezes para abrir uma passagem secreta. Entre na sala. 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 (medalhão do lobo). Leve a Eagle e a Wolf Medal e suba o elevador. Coloque cada Medal em uma das colunas da fonte para descobrir a passagem secreta para o Laboratório.

Laboratório

Siga em frente e encontre o 3º MO Disk. Entre na sala, acenda a luz, pegue a Researcher's Letter em cima da mesa e leia atentamente para pegar umas passwords, depois veja o quadro e anote os símbolos, empurre a estante e aperte o botão para acender uma luz azul, veja o quadro novamente. Entre na sala em frente equipado com uma arma poderosa e fique esperto para detonar 4 zumbis, pegue o Fax na parede e use

o primeiro MO Disk na 'Pass Code Output Machine' em cima da mesa, você ganha o Pass Code 01. Na sala do computador, pegue os Slides no chão e depois verifique o computador. Lembra das passwords que você anotou? No Login, digite JOHN e a password é ADA. Agora você deve destravar duas portas, a password é MOLE (não é a MOLE do Big Brother, heheh).

Entre na sala que você destravou no segundo sub-solo (Laboratory B2), coloque os Slides no projetor em cima da mesa e veja na tela alguns dos seus inimigos favoritos (hehe) e seus dados, depois aperte o botão para descobrir um local secreto atrás da coluna, pegue a Lab Key. Agora entre na sala que você destrancou no terceiro sub-solo (B3), empurre as caixas para tapar os ralos (mas cuidado para não acertar o botão no meio, senão...). Agora empurre a escada para o meio das caixas acertando o botão, suba e entre no tubo de ventilação. Você vai parar numa espécie de necrotério, use mais um MO Disk para conseguir o Pass Code 02.

Agora vá para a Power Room. Você vai encontrar um novo tipo de inimigo, os Gremlins. Não confunda com os Gremlins do filme, estes são mais perigosos. Eles ficam no teto e algumas vezes descem para atacá-lo, tente desviar e quando eles descerem atire com a Bazooka para resolver o problema. No final da sala ache um computador e ative a energia elétrica bloqueada. Aqui você encontrará a última máquina de Pass Code, use o MO Disk restante para pegar o Pass Code 03. Você deve estar se perguntando: Pra que serve os Pass Codes? Para poder destrancar a porta e encontra a cela aonde Chris está preso, mas você ainda não tem a chave para libertá-lo.

Volte para o elevador e ligue-o, você vai encontrar Barry e vai descer o elevador junto com ele (não há mapa do local). Lá você encontrará o Wesker e descobrirá que ele é o traidor (quem diria...) que Enrico estava falando. Pior ainda, Barry estava do lado dele o tempo todo e aponta uma arma na sua cabeça. Mas se você seguiu certinho este detonado, não se preocupe pois Barry vai estar do seu lado e vai salvar Jill.

FINAL

Agora prepare-se, você encontrará Tyrant, a mais poderosa arma biológica do mundo, em uma CG impressionante. Ele vai bater em Barry e depois vai para cima de você. Para detoná-lo, fique correndo e atire somente de longe com suas melhores armas, não deixe ele chegar muito perto, ele é meio lento mas pode pegá-lo de surpresa.

Depois de detonar Tyrant, volte para salvar Chris (salve-o se quiser, mas é bom salvá-lo para conseguir o melhor final). Volte tudo e entre pela saída de emergência (daqui para frente também não há mapa). No caminho pegue a bateria e coloque-a no lugar. Vai começar uma contagem regressiva de 5 minutos para a explosão do lugar. No heliporto, pegue o Flare (qualquer semelhança com Tomb Raider é mera coincidência) na caixa e use-o no meio do campo de pouso. Se você salvou Barry e Chris, terá que enfrentar Tyrant mais uma vez. Ele aparecerá de repente querendo vingança. Cuidado, pois agora ele está mais rápido do que nunca. Fique correndo desviando de sus golpes e não tente atirar nele com nenhuma arma. Quando restarem poucos segundos para a explosão da mansão, o cara do helicóptero joga a Rocket Launcher (lançador de foguetes), melhor arma do jogo. Aí é só dar um tiro bem dado com esta belezinha para mandar Tyrant pelos ares.

FIM

OBS: Se você terminou o game salvando Barry e Chris, ganhará um prêmio, a Special Key. Reinicie o game com o Save que o game faz após o final e ache aquela sala que você não conseguiu abrir. No 1º andar da mansão, entre na porta ao lado da porta dupla 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 personagem.

-
- a GameFaqs, por ter publicado meu FAQ;
 - a Capcom, por ter feito este incrível jogo que é sucesso até hoje;
 - a revista Gamers, sem o qual eu não teria conseguido o final verdadeiro e a Special Key;
 - e a você, por estar lendo este FAQ.

Aqui acaba este FAQ. Espero que tenha gostado. Qualquer dúvida sobre o jogo, mande um e-mail para darkgoku2001@ig.com.br ou detonapoint@bol.com.br

This FAQ is Copyright © 2002 by Dark Goku. All Rights Reserved.

This document is copyright Dark Goku and hosted by VGM with permission.