

Resident Evil 3: Nemesis FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Ash_Riot

Updated on Jan 12, 2016

This walkthrough was originally written for Resident Evil 3: Nemesis on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

Resident Evil 3

ÍNDICE

1 - Detonado

2 - Personagens e Inimigos

3 - Armas e munições

4 - Os Mercenários

5 - Files

1 - Detonado

Introdução

A ação começa 24 horas antes dos acontecimentos ocorridos em Resident Evil 2, você está no controle de Jill Valentine, a protagonista de Resident Evil 1, ela está em uma Raccoon City infestada de Zumbis e diversas outras criaturas, além de ser perseguida por Nemesis, uma arma biológica criada pela Umbrella para exterminar todos os S.T.A.R.S, este é sem duvida alguma o mais terrível inimigo já visto na série e talvez um dos mais terríveis já vistos em qualquer jogo, pra voces terem uma ideia, a primeira vez que joguei RE3, eu tive pesadelos com Nemesis a noite toda, foi terrível, então se você é novato nesse jogo esteja preparado para ter medo, pois para poder escapar de Raccoon você terá que passar por este obstáculo mais do que difícil, Boa Sorte!

AVISO: Esta estratégia será feita jogando-se na dificuldade Hard, então se você estiver jogando no Easy, não encontrará alguns itens citados aqui, se tiver qualquer dúvida é só me mandar um E-Mail.

#####

Capítulo 1 - 24 Horas Antes

Após a cena inicial atire no zumbi que está no caminho até derrubá-lo, suba na lixeira e desça do outro lado, os zumbis irão cercar Jill que conseguirá escapar e entrará no Storeroom, lá ela encontrará Dario, depois da conversa o covarde irá se esconder num container e não sairá de maneira alguma, bem, azar o dele, aperte círculo para abrir o inventário, leia os 2 manuais que já vem nele, são o GAME INSTRUCTION 1

e o GAME INSTRUCTION 2, o conteúdo deles e dos outros arquivos que ainda pegaremos, você poderá ver em um tópico a parte, agora pegue um F. Aid Spray em cima de um tonel e bala para handgun no local com a luz vermelha, siga para a sala no final do corredor, pegue a Warehouse Key na parede e o ink ribbon, também tem pólvora vermelha no armário, faça mais balas de handgun, é só combinar a pólvora com a ferramenta que já vem com Jill, guarde o que quiser no baú e saia, siga para a porta seguinte e use a chave para abri-la, entre na porta logo em frente e siga até uma porta no meio do caminho, tente abri-la e uma cara sai correndo de lá de dentro, onde tem um monte de zumbis, acabe com todos e entre, lá embaixo tem mais um zumbi lhe esperando, detone-o e pegue a Shotgun no corpo e a lata de óleo, saia e siga pelo corredor em frente a porta, pegue as duas Green Herbs e continue em frente, na área seguinte desvie dos zumbis e suba as escadas verdes, no topo tem mais duas Green Herbs, pegue também o mapa e desça, vá para a porta seguinte, agora siga pelo caminho da esquerda e tente desviar dos zumbis no caminho, entre na porta no final do corredor e você encontrará Brad, um membro da S.T.A.R.S, sendo atacado por um zumbi, ajude-o e ele dirá que algo está vindo para matar todos os membros da STARS, depois da conversa ele vai embora, pegue balas de handgun na caixa registradora e o CLOCK TOWER POSTCARD, no balcão, pegue também o isqueiro em cima de uma mesinha e combine-o com a lata de óleo, agora volte pela porta que entrou e vá até a bifurcação, siga pelo caminho da direita e entre na porta seguinte.

Tem um monte de zumbis aqui, seja rápido e use o isqueiro para abrir a porta de ferro, mas se não der tempo e eles derrubarem a grade, vá para longe deles e atire no tonel vermelho para explodí-los, se sobrar algum, tente desviar e pegue as duas red herbs no final e a PHOTO A no corpo, siga pela porta de ferro e vá para a porta preta, cuidado com os cachorros, guarde o isqueiro no baú e pegue as pólvoras no armário, se estiver precisando, faça algumas balas de handgun ou shotgun, mas é bom economizar, salve seu jogo e saia, siga para a porta seguinte e vá pela esquerda, você chegará na delegacia entrando você verá um cena de CG onde Jill será apresentada a Nemesis de uma forma nada agradável, ele irá matar Brad e depois irá partir pra cima de Jill, agora você tem duas escolhas:

Enfrentar Nemesis

Fugir para dentro da delegacia

Neste momento eu aconselho a escolher a segunda opção, pois você não deve ter balas nem herbs suficientes para derrotá-lo, mas se quiser arriscar e caso consiga derrotá-lo, ele deixará cair uma mala contendo algumas partes da pistola Eagle, examine o corpo de Brad para pegar o S.T.A.R.S Card e entre na delegacia.

#####

Capítulo 2 - Na Delegacia

Caso tenha escolhido a segunda opção, siga para a única porta que está aberta, todas as outras estão bloqueadas, acabe com os zumbis aqui dentro e pegue o MARVIN'S REPORT no corpo de Marvin Branagh (Quem jogou RE 2 deve se lembrar dele.) dentro do escritório, siga para a próxima porta, examine a gaveta maior para pegar o diamante azul, saia pela próxima e acabe com os zumbis, ou desvie se quiser economizar munição, entre na porta embaixo da escada, guarde o diamante azul no baú e pegue

a pólvora vermelha no armario, pegue também o DAVID'S MEMO em cima da mesa e um ink ribbon perto da máquina de escrever, saia e siga para a porta marron em frente.

Siga até a porta vermelha e entre, pegue o S.T.A.R.S. Card em cima da mesa e volte para o salão principal, examine o computador e anote a senha que aparece, volte até a sala das gavetas e examine uma gaveta com uma luzinha acesa, entre com a senha que pegou no computador e pegue a chave, vá para as escadas e suba, desvie dos zumbis e siga para a próxima porta, com a chave que pegou, abra a porta do meio, pegue o lockip em cima da mesa, um F. Aid Spray na bolsa com uma cruz vermelha e FAX FROM KENDO GUN SHOP no aparelho perto da porta, no armário cinza você pode pegar a Magnum ou a Grenade Launcher, saia e volte todo o caminho, quando descer as escadas, Nemesis vai saltar pela janela, você pode tentar enfrentá-lo de novo, agora que tem uma arma mais poderosa, mas novamente eu não aconselho, pois desta vez ele tem uma bazuca, o melhor é correr direto para a porta branca no final do corredor, agora que você tem o Lockip, pode abrir uma das gavetas e pegar pólvora amarela, vá para a sala seguinte, vire para a esquerda e corra o mais que puder para a porta seguinte pois o monstro está logo atrás, passando desta porta ele irá desistir, saia da delegacia e siga para a porta no final que agora pode ser aberta com o Lockip.

#####

Capítulo 3 - Os Mercenários

Siga em frente e pegue algumas balas no corpo e o MERCENARY'S DIARY, entre na porta seguinte e siga em frente, pegue as herbs verdes e azuis e combine-as, entre na porta seguinte e saia correndo dos cachorros, atrás da pilha de carros tem um corpo, nele tem pólvora amarela, pegue-a e siga para a porta seguinte, aqui tem mais cachorros, acabe com eles e pegue o fio elétrico no carro, siga para a próxima porta e guarde o fio elétrico no baú por enquanto, saia pela porta ao lado e você verá mais cachorrinhos bonitinhos que estão loucos pra brincar com você (he! he! he!), desvie deles e siga para a porta seguinte, siga em frente e você irá conhecer os Gremilins, eles gostam de abraçar, só que o abraço deles não é nada agradável, acabe com eles usando a Shotgun e pegue pólvora vermelha no corpo, siga para a porta a esquerda, agora entre na porta logo em frente e acabe com os zumbis que aparecerem no caminho, siga direto e entre na porta no final, use o Lockip para abrir o pequeno armário e pegar o pé de cabra, pegue também em uma das mesas o CITY GUIDE, use o pé de cabra no alçapão e alguém aparece, (!) não se preocupe, pois não é Nemesis e sim Carlos, um dos mercenários contratados pela Umbrella, depois da conversa, outra pessoa irá aparecer, agora sim pode se preocupar, pois desta vez é Nemesis, você terá mais duas escolhas:

Fugir pelo alçapão

Explodir o cilindro de gás

Escolha a segunda opção para detonar Nemesis temporariamente, aproveite enquanto ele está caído e pegue o item que ele deixou, agora saia do Restaurante pela mesma porta que entrou, (Ah sim, quanto ao alçapão, não tem absolutamente nada lá embaixo, então nem perca seu tempo), Carlos diz que foi enviado para salvar os sobreviventes, mas Jill diz que a Umbrella foi quem causou essa tragédia, Carlos responde que é apenas um empregado e que a única coisa que ele quer é dar o fora daqui, ele fala para Jill se juntar a ele e vai embora, vire a direita na

bifurcação e entre na porta no meio do caminho, pegue o diamante azul no baú e pegue também a manivela enferrujada, saia e siga para a porta seguinte, Nemesis vai estar lhe esperando, vá pela direita e entre no prédio do jornal, pegue a PHOTO B a esquerda, empurre a escada até a máquina de refrigerante e suba, ative o dispositivo no alto e em seguida abra a porta prateada, (Tá pegando fogo, bicho!) suba as escadas e entre na porta seguinte, acabe com os zumbis que estão no escritório, pegue o diamante verde, a PHOTO C em cima da mesa e o REPORTER'S MEMO no final da sala, volte e você vai dar de cara com Nemesis, tente desviar dele e entre na porta, saia do Prédio e siga para o dispositivo ao lado do grande portão, Nemesis vai estar na sua cola, então seja rápido, use os dois diamantes para abrir o portão, entre e você se livrará do mala por enquanto.

Siga até a bifurcação e vá pela direita entrando na porta seguinte, siga até o final e use a manivela enferrujada na porta, mas ela irá quebrar, volte e siga pela esquerda até a porta seguinte, agora é só seguir sempre em frente até chegar em um bonde, entre e você encontrará Carlos e mais dois mercenários: Nicolai e Mikail que está gravemente ferido, examine o painel com as luzes no final, para pegar o MECHANIC'S MEMO e siga para a porta seguinte, Nicolai diz que eles pretendem seguir para a torre do relógio onde um helicóptero irá resgatá-los, mas o caminho está bloqueado pelo fogo e o único modo de chegar lá é com o bonde, mas ele está quebrado e precisaremos pegar algumas peças para fazê-lo andar, depois da conversa, Carlos vai lhe dar uma mochila que aumenta a capacidade do seu inventário em dois itens, pegue a chave inglesa em cima do banco e saia do bonde.

#####

Capítulo 4 - Operação Bonde

Siga para o local onde usou a manivela enferrujada e use a chave inglesa para abrir a porta, lá dentro Carlos vai aparecer, vá para trás do balcão e Carlos avisa que um grupo de zumbis está se aproximando e que ele vai tentar segurá-los, mexa no dispositivo do fundo, o objetivo é deixar acesa somente a luz cuja letra esteja acesa, vá tentando várias combinações até conseguir, você irá pegar o galão de óleo, tente sair e haverá uma explosão, saia do local e você encontrará Carlos caído, depois da conversa vem uma super cena em CG, Carlos irá embora, volte até a bifurcação e vá pela esquerda, alguns zumbis irão abrir uma porta, acabe com eles e entre por ela, examine a estátua para pegar o livro de bronze, continue em frente e siga até o restaurante saia pela porta da frente e siga até o final numa parte amarela, use o livro de bronze no espaço e em seguida pegue o disco de bronze ao lado, volte até a estátua onde pegou o livro e use nela o disco de bronze para pegar a bateria.

Siga para o local onde enfrentou os Gremilins pela primeira vez e terão mais dois, acabe com eles se quiser e siga até o elevador, use a bateria nele para ativá-lo e desça, lá embaixo acabe com o grupo de zumbis e siga para a próxima porta, entre na porta seguinte e examine o dispositivo do lado esquerdo para ativar a eletricidade, agora examine o outro dispositivo para abrir as portas, você deve ajustar a eletricidade de acordo com o que estiver escrito nas portas, para abrir a primeira você deve deixar a voltagem entre 115 e 125V e a segunda entre 40 e 50V, em uma delas está o fusível e na outra tem a Magnum ou a Grenade Launcher, quando você pegar um dos dois, um grupo de zumbis vai aparecer e você terá mais uma escolha pra fazer:

Eletrocutar os mortos-vivos

Fugir pela saída de emergência

Escolha a primeira opção, pois se escolher a segunda ao sair pela porta de emergência, Nemesis vai estar lhe esperando com a sua bazuca, depois que pegar tudo, volte pelo elevador e siga para o local com a enorme pilha de carros, entre na porta seguinte e siga até o final, use a chave inglesa para pegar a mangueira de incêndio, entre na porta do lado e siga até a próxima, cuidado com os Gremilins, vá para a porta do meio e use a mangueira no local com a luz vermelha para apagar o fogo e abrir um novo caminho, siga até a próxima porta e depois continue em frente, ao entrar na porta seguinte, pegue a manivela no chão e acabe com os dois Gremilins, entre na porta seguinte e você encontrará Nicolai, ele acaba de matar um dos mercenários, ele diz que ele estava prestes a virar um zumbi e achou melhor matá-lo agora para economizar balas (putz!) depois da conversa, examine o controle remoto para pegar o MANAGER'S REPORT, pegue também no móvel amarelo o BUSINESS FAX, examine o controle remoto outra vez e anote o nome que aparece na tela, examine o computador e entre com este nome para abrir a porta atrás da mesa, entre e siga até o final para pegar o aditivo de óleo, combine-o com o galão de óleo e volte, um grupo de zumbis irá invadir o local, espere eles chegarem perto do cano de vapor e atire nele para acabar com alguns, depois que todos caírem saia deste local.

#####

Capítulo 5 - A Lagartona

Volte para o local onde usou a mangueira de incêndio e veja só quem aparece, sim ele mesmo, Nemesis (Cara chato hein?), entre na sala do baú e pegue a arma mais poderosa que tiver e também bastante munição para ela, eu recomendo a Grenade Launcher com Freeze Rounds, siga para a tela antes do bar, onde você encontrou Brad pela primeira vez, Nemesis vai estar lhe esperando com sua bazuca, atire nele umas duas vezes e depois corra para longe e atire novamente, repita esse esquema até ele cair, agora use a manivela no negocinho marrom ao lado da porta de ferro para abri-la, pegue algumas Grenade Rounds e continue atacando Nemesis até ele cair novamente, pegue o item que ele deixa, agora siga para o Storeroom onde o jogo começou, você verá que Dario acabou morto pelos zumbis, entre no container onde ele se trancou e pegue o DARIO'S MEMO, além de algumas pólvoras, siga para o estacionamento onde pegou o fio elétrico e um tremor será sentido, então um buraco se abre debaixo de Jill que consegue se segurar, mas duas caixas deslizam de um furgão na direção dela, então você terá que fazer outra escolha:

Subir rapidamente

Cair no buraco

Para não perder tempo escolha a primeira opção, caso escolha a segunda você verá uma enorme lagarta dormindo, suba as escadas e continue o caminho de volta até o bonde, mas antes dê uma passada em um baú e pegue o fio elétrico que guardou lá, agora sim continue em frente e depois da tela onde usou os dois diamantes, siga até a bifurcação e tchan,tchan, tchan, tchan, exatamente o que você está pensando, Nemesis, tente passar por ele e entre na porta seguinte que ele não irá lhe perseguir mais, por enquanto, continue em frente e outro tremor ocorrerá, ande um pouco mais e outro buraco abre em baixo de Jill que dessa vez não consegue se segurar.

Lá embaixo você irá constatar que a Lagartona acordou de seu sono e está faminta, para sair você precisa apertar dois botões para poder ativar a escada, mas toda vez que você chegar perto dos botões ela irá atacar, você pode atirar nela até ela fugir, ou ser mais rápido que ela e apertar os botões antes que ela ataque, você decide, ao conseguir subir, continue em frente até chegar ao bonde, use o fio elétrico, o fusível e o óleo no painel de trás do bonde, Carlos então aparece e te dá alguma munição, siga-o para a parte da frente e ele começará a mover o bonde, mas algo estranho acontece lá atrás, siga para lá e você verá Mikail atirando em Nemesis que entrou no bonde, tente sair e Mikail diz que cuidará do monstro, então você verá uma cena de CG, onde Mikail se sacrifica para salvar Jill e Carlos, mas o bonde está muito rápido e então você terá mais duas opções:

Pular do Bonde

Acionar o freio de emergência

Dependendo da escolha que você fizer, ela irá influenciar em um fato mais tarde, agora você verá mais um CG mostrando a colisão do bonde com o muro.

#####

Capítulo 6 - A Torre do Relógio

Vamos supor que você escolheu a segunda opção, você estará na frente da torre do relógio siga para a porta menor, pois a maior está trancada, tenha cuidado com os corvos, entrando, siga para a porta da esquerda, guarde o que quiser no baú e pegue a chave no móvel do fundo, saia e siga para a porta em frente, tem alguns zumbis aqui, passe por eles e vá para a porta seguinte, agora você está em um grande salão, examine o corpo para pegar a Mine Trowner e também o OPERATION INSTRUCTIONS, tem um F. Aid Spray em cima da mesa e também o mapa da torre, ao lado da escada bem no fundo tem uma caixa de música, examine-a para ouvir uma melodia bem desafinada, do outro lado da escada, tem outra caixinha de música com uma melodia perfeita, não suba as escadas ainda, entre na porta perto delas e você encontrará Carlos, depois da conversa ele lhe dará alguma munição, pegue na gaveta o ART PICTURE POSTCARD e um Ink Ribbon e também Grenade Rounds em da mesa, siga para a porta ao fundo e entre, não há muita coisa aqui além de um baú e uma máquina de escrever, então entre na porta seguinte (se tivesse escolhido a primeira opção no bonde, você começaria aqui) e examine o quadro para pegar mais uma chave, volte para o grande salão e suba as escadas, tenha cuidado com as aranhas, é melhor acabar com elas agora, entre na porta seguinte e siga até as escadas, use a chave que pegou no quadro para ativá-la e depois descarte-a, suba e siga para a esquerda, examine a grande caixa de música e mexa os pinos até que todas as melodias fiquem afinadas, quando terminar toque a música para pegar mais uma chave, agora combine as duas chaves que você tem para obter a Chronus Chain, pegue a Silver Gear na estante e guarde-a no baú, saia daí e volte para o salão, Nemesis irá aparecer e você terá mais duas escolhas:

Usar a luz para cegá-lo

Eletrocutar o desgraçado

Escolha a segunda opção e ele irá cair deixando mais um item, pegue-o e entre na porta, mas nem pense que ele te dará descanso siga rápido para as escadas que ele desiste, entre na porta ao lado e em seguida abra a porta verde com a Chronus Chain, aqui você encontrará alguns Gremilins, acabe com eles ou simplesmente desvie e siga para a porta no final do corredor, entrando pegue munição para Mine Thrower e também o MERCENARY POCKETBOOK nos corpos do casal, agora pegue três pedras nas três estátuas e coloque-as nos quadros com os relógios, tente várias combinações até fazer com que o relógio do meio dê meia-noite, quando conseguir, pegue a Gold Gear e volte para a sala onde pegou a Silver Gear, pegue-a no baú e combine-a com a Gold Gear, use-a no mecanismo ao lado do baú, agora equipe-se com a Grenade Launcher com munição Freeze Rounds, tenha Acid ou Flame Rounds de reserva e pegue pelo menos duas herbs combinadas, salve seu jogo e siga para a porta que dá acesso ao grande salão.

you will see a CG where a helicopter comes to rescue Jill, when it seemed to be over, a rocket crosses the sky and reaches the helicopter in full, ending Jill's hopes of escape, the responsible for this is nothing more, nothing less than the unfortunate, miserable, pestilent, son of P@#%& (Aham! Desculpem, eu me excedi) do Nemesis, who is not satisfied yet contaminates Jill with the T-Virus, now you don't know if you will have to face him and depending on the option you chose on the train will be with or without bazooka, send Freeze Rounds to him, five or six shots should knock him out, but soon he will get up, so continue attacking, after five shots the fight ends, Jill faints and Carlos appears to help her, but maybe it's already too late.

#####

Capítulo 7 - 24 Horas Depois

Carlos takes Jill to the chapel, her condition is very serious and now he has to get a vaccine for her, controlling Carlos, leave the chapel and go to the room with the three paintings and the clock where you got the Gold Gear, push the bell on the back and leave through the door, go left and finish the zombies on the way, enter the hospital and walk a little, you will meet the hunters, don't think for a moment and shoot them, get the two red herbs in the corner and enter the door on the side, get the ink ribbon on top of the table and save if you want, go to the next door and get the DIRECTOR'S DIARY in the doctor's body and ammunition in the cabinet, get the recorder on top of the table and examine the panel next to the elevator, use the recorder to activate it and enter, go to 4F and go directly to the door at the end, you will find Nicolai who just finished shooting another mercenary, Carlos asks why he did this, Nicolai just says he is a supervisor and this is all that he needs to know, after the conversation, the mercenary explodes a bomb and Nicolai jumps out the window, get the key and the PHOTO D on top of the table at the end and leave, turn right and enter the first door, get the two Green Herbs and examine the doctor's body, note the number that appears and repair the position of the small shelf, now leave and go to the next door, which can be opened with the key you got before, entering, push the small shelf to the square on the opposite side of the one that was in the previous room.

When you push the shelf to the right square, a picture will fall from the wall revealing a safe, enter with the number that you wrote in the doctor's body to open it and get the Vaccine Base, now go back to the elevator and go to B3, go to the door at the end and enter, go to the next door, get the Medium Base from the shelf and the MEDICAL INSTRUCTION MANUAL

em cima da mesa use o Medium Base no dispositivo da esquerda, ative o dispositivo da direita e você verá que o líquido contido nos recipientes com estranhas criaturas irá se esvair, agora examine a máquina da esquerda e tente várias combinações de alavancas (elas mudam de jogo pra jogo) até que as duas marcas fiquem no meio e você irá obter a Vaccine Medium, combine-a com a Vaccine Base para obter a vacina definitiva, tente sair e as criaturas dos recipientes irão atacar, eles são os hunters azuis e podem ser mais mortais que os vermelhos, acabe com eles e saia, volte para o elevador e siga para o 1F, vá para a porta seguinte e salve seu jogo, vá para a recepção e Carlos verá uma bomba prestes a explodir, você tem menos de dez segundos para sair do hospital, então o que está fazendo aí parado? Sebo nas canelas cara! Ao sair você verá uma das CGs mais legais do jogo, depois da cena, siga o caminho de volta até a capela, mas ao chegar no grande salão, um velho amigo irá dar as caras novamente: Sim meu amigo, Nemesis ainda está vivo, e o que é pior, mais poderoso e violento do que nunca, continue correndo até a capela e ao chegar, Carlos usará a vacina para salvar Jill, ele avisa que o monstro ainda está vivo e em seguida vai embora.

#####

Capítulo 8 - Um Passeio no Parque

Jill está de volta à ação, pegue o Lockip no baú e saia, Nemesis irá arrebentar a porta em frente, desvie dele e siga até a sala dos três relógios, até chegar lá Nemesis vai ficar no seu pé, chegando lá, ele desiste, saia pela porta seguinte e use o Lockip para abrir a porta logo em frente, pegue a chave do parque, a PHOTO E e alguma munição, guarde o que quiser no baú e saia, siga pela esquerda e abra o portão com a chave que pegou, agora siga para a porta da direita e desça as escadas, siga em frente até a próxima porta, cuidado com os hunters azuis, entrando, acabe com os cachorros e siga até o corpo, pegue mais uma chave e também o WRITTEN ORDERS TO THE SUPERVISORS, continue em frente, examine o outro corpo para pegar Magnum rounds, a porta seguinte não pode ser aberta agora, então volte até o começo do parque e vá pela porta da esquerda, tem um monte de herbs aqui, entre na piscina e siga até o final, examine a placa e volte, mexa no dispositivo e arrume as engrenagens de acordo com a placa que examinou, para abrir uma passagem, desça por ela e siga em frente até uma escada, suba e você estará num cemitério, siga até uma bifurcação e vá pela esquerda para pegar algumas red herbs, você verá a clássica cena dos zumbis saindo de baixo da terra, agora volte pelo outro caminho e use a chave que pegou no corpo para abrir a porta.

Pegue o cano de ferro e em seguida fique em frente a lareira, use o isqueiro para acendê-la e em seguida use o cano de ferro para abrir outra passagem, entre por ela e pegue mais uma chave em cima da mesa e também o SUPERVISOR'S REPORT, pegue também Grenade Rounds e o FAX FROM THE HQ no quadro de avisos, tente sair, alguém irá mandar uma mensagem pelo rádio, depois disto saia e Nicolai vai aparecer, ele revela que sua missão era coletar dados dos efeitos do T-Virus para a Umbrella e um tremor então ocorre e ele se manda, não saia ainda, vá para a outra porta e pegue algumas herbs combinadas no baú, equipe-se com a Grenade Launcher com munição Acid Rounds e coloque algumas Flame Rounds de reserva, salve seu jogo e saia, ande um pouco e um tremor familiar será sentido por Jill e em mais uma sensacional CG, a lagartona aparece novamente, agora não tem jeito, você vai ter que encarar, espere ela sair do chão e mande acid rounds sem piedade, se seu life ficar em Caution, recupere-o imediatamente, pode demorar um pouco mas ela não é

tão difícil, depois que ela derreter, suba pela grade para então chegar ao esgoto, siga todo o caminho de volta até chegar no corpo onde você pegou Magnum Rounds, use a chave para abrir a porta seguinte e siga até a ponte, pra variar, Nemesis irá aparecer novamente e você terá que fazer a escolha que irá determinar o final:

Empurrar Nemesis da ponte

Pular da ponte

#####

Capítulo 9 - Cara a cara com Nemesis

Vamos supor que você escolheu a segunda opção, então suba a escada para chegar aos esgotos entre a direita e siga para a porta, pegue a water sample que está brilhando na parede, tem um arquivo no canto direito, mas não o pegue agora, entre na porta seguinte e desça as escadas, use a water sample no dispositivo da esquerda e você estará na parte mais cabulosa do jogo, você deve ajustar os displays A B e C, de modo que formem a figura que é mostrada na parte de baixo, isso é muito complicado e eu já cheguei a passar uns 40 minutos nessa parte, então tenha paciência e vá tentando até conseguir, quando isso acontecer, saia desse local e volte aos esgotos, siga um pouco em frente e um grupo de zumbis irá cercar Jill, mas Carlos aparece para salvá-la de novo, depois da conversa, entre na porta seguinte, aqui aparecerão alguns Gremilins, o melhor a fazer é fugir deles e entrar no elevador, subindo, acabe com os zumbis e pegue o MO Disk em cima do painel e algumas green herbs, siga para a porta seguinte e alguém irá atirar em Jill, é Nicolai, ele foge por uma porta e depois a tranca, siga para a porta no final do corredor e entre.

Pegue em cima da escrivaninha o MANAGER'S REPORT, em cima da mesa tem uma chave com um cartão plástico atachado nela, pegue-o e entre na porta do canto direito, ignore o elevador por enquanto, siga pela direita e aperte o botão para desligar o vapor, mas quando você desliga um, liga outro, aperte o botão seguinte e depois o terceiro e o quarto volte e aperte o segundo, siga para a esquerda e aperte mais um e em seguida o segundo, agora repita o procedimento anterior indo pela direita, se fizer corretamente você poderá acessar o painel no final e destrancar uma porta, saia daí e volte para o local onde pegou a Water Sample, lembra do arquivo que eu disse prã não pegar? Pois agora sim pegue o SECURITY MANUAL, depois eu explico o porque de não tê-lo pego antes, siga para o local onde pegou MO Disk, siga para a porta depois do elevador, se tiver escolhido a primeira opção na ponta haverá uma cena com Nicolai, ele diz que recebeu ordens da Umbrella de matar Jill e que receberá uma gorda recompensa por isso, mas então algo mata o mercenário, após a cena, equipe-se com a Grenade Launcher com munição Freeze Rounds e Acid Rounds de reserva, se quiser pode levar a Magnum, só por precaução, é bom também ter pelo menos três herbs combinadas, quando estiver pronto, use o MO Disk no painel ao lado da porta seguinte e você entrará automaticamente no depósito de lixo, agora você tem menos de quatro minutos antes que o lixo contido ali seja despejado em um monte de produtos químicos, levando você junto e para piorar, nosso bom e velho amigo Nemesis também está aqui, e nem pense em voltar pois a porta está trancada, fique o mais longe que puder dele, mas não o perca de vista e então mande Freeze Rounds sem piedade, ele está mais resistente agora então é bom ter pelo menos uns quinze, cure sempre que necessário e tenha em mente que o tempo está passando, quando derrotá-lo um cartão irá cair do bolso de um cientista morto, pegue-o e use-o para

abrir a porta do depósito.

Este parágrafo agora é totalmente opcional e vc não precisa necessariamente segui-lo para terminar o jogo, então aí vai, depois que derrotar Nemesis, siga para a sala onde usou a Water Sample e use a chave com o cartão plástico no dispositivo do canto direito, volte para a sala dos vapores e use o Umbrella Card para ativar o elevador, desça por ele e siga até o final, use a chave no armário para abri-lo e pegar a Rocket Launcher.

#####

Capítulo 10 - A Última Escapada

Siga para a porta por onde Nicolai fugiu e use o Umbrella Card para abri-la, acabe com os zumbis no caminho e pegue as Green Herbs no final, entre na porta e examine o móvel a direita para pegar Magnum Rounds, examine o painel de controle para pegar o radar, um helicóptero então aparece e o piloto que é Nicolai começa a atirar, mais uma escolha pra você fazer:

Responder ao ataque

Negociar com Nicolai e deixá-lo fugir

Se escolher a primeira opção, basta um tiro de Rocket Launcher que ele já era, Carlos então aparece e avisa que tem um míssil nuclear está vindo direto pra cidade e que eles tinham pouco tempo para escapar, depois da conversa desça pelo alçapão e pegue na parede perto da escada o INCINERATOR MANUAL, tenha cuidado com os zumbis no chão, alguns estão vivos, entre na porta seguinte e continue em frente, pegue a CLASSIFIED PHOTO FILE no chão, o último arquivo do jogo, se tiver pego todos os arquivos na ordem em que eles aparecem neste detonado, você receberá o JILL'S DIARY, entre na porta seguinte, a partir daqui não há mais volta, siga pela direita até o final e ative o dispositivo, agora você deve empurrar os botões gigantes em ordem numérica, empurre o de N° 1 e então: Não, NÃO, NAAAAAÃO! Sim, Nemesis ainda está vivo e agora se tornou uma criatura gigantesca, siga para o botão de N° 2 e empurre-o, não perca tempo e faça o mesmo com o de N° 3, você irá ativar o Rail Cannon, agora você deve atrair Nemesis para a linha de fogo do canhão e esperar que ele dispare, dois disparos devem ser suficientes para liquidá-lo, mas tenha muito cuidado para não ser atingido também, fique sempre atento ao seu life e acima de tudo tente não perder um disparo pois o intervalo entre eles é bem longo, quando conseguir derrotá-lo, a porta ao lado do canhão será destrancada, tente sair por ela e Nemesis, já nas últimas, ainda tenta cumprir sua missão, agora você terá de fazer sua última escolha:

Dar um fim definitivo no miserável

Ignorá-lo e cair fora

Bem, qualquer que seja a sua escolha, saia pela porta e ative o elevador, siga em frente e Carlos estará lhe esperando, agora é só curtir o final e depois dos créditos, você pode salvar uma última vez e assim abrir o mini-game "Os Mercenários", você também irá ganhar a chave da boutique onde poderá trocar de roupa e ainda irá ver um dos 8 Epilogues do jogo, para ver todos você deve terminar o jogo 8 vezes, se

you pegou todas as files do jogo ir ganhar o dirio de Jill Valentine e por enquanto  s, valeu pessoal e at o prximo detonado!

2 - Personagens e Inimigos

2.1 - Personagens

2.1.1 - Jill Valentine

A protagonista do jogo, seu nico objetivo  escapar de Raccon City, para isso ela ter que enfrentar vrios perigos, entre eles, Nemesis, que ir persegu-la durante todo o tempo, mas ela contar com a ajuda do mercenrio Carlos em diversas situaes e no ir desistir facilmente de sua fuga.

2.1.2 - Carlos

Um mercenrio da Umbrella contratado para resgatar os sobreviventes de Raccon City, ele ir ajudar Jill a tentar escapar da cidade e ir salv-la em diversas situaes.

2.1.3 - Nicolai

O lder dos mercenrios da Umbrella, um homem frio e pouco confivel, ele foi contratado para resgatar os sobreviventes de Raccon City, mas tem outros planos e far de tudo para realiz-los, nem que precise eliminar seus prprios comandados.

2.1.4 - Mikail

Um dos mercenrios da Umbrella, quando voc o encontra ele est gravemente ferido, infelizmente o futuro dele ser bem curto, pois ele ir sacrificar a prpria vida para salvar Jill e Carlos de Nemesis.

#####

2.2 - Inimigos

2.2.1 - Zumbi

Esto presentes em quase todo o jogo, sozinhos no representam uma grande ameaa, mas em grupo podem ser mortais, evite atac-los se puder desviar para economizar munio.

2.2.2 - Cachorros

Extremamente rpidos e violentos, esses bichos podem dar muito trabalho, eles nunca aparecem sozinhos, esto sempre em grupos de dois ou trs, mas at que  fcil desviar-se deles, desde que voc tenha o mnimo de espao.

2.2.3 - Gremilins

Criaturas grotescas e muito chatas, se for enfrent-los evite ficar

muito próximo ou então é um abraço, literalmente, se encontrá-los em locais com pouco espaço, acabe com eles, pois desviar é muito difícil.

2.2.4 - Cobras

Bichinhos safados que morrem com um tiro de handgun, francamente, se você for morto por um destes é melhor desistir.

2.2.5 - Aranhas

Elas não aparecem muito no jogo, mas são extremamente perigosas pois podem te envenenar, e quando são mortas seus filhotes saem de dentro delas e chateiam bastante.

2.2.6 - Hunters

Um dos inimigos mais chatos do jogo, rápidos e muito espertos, eles podem fazer você perder a cabeça, literalmente, se encontrar algum no caminho, não hesite em acabar com ele pois tentar fugir é praticamente suicídio.

2.2.7 - Hunters Azuis

Esse bicho tem a boca maior que o estômago, pois ele pode te devorar mesmo você sendo maior que ele, no mais o que foi dito dos hunters vale para esses também.

3 - Armas e Munições

3.1 - Armas

3.1.1 - Handgun

A pior arma do jogo, até mesmo contra zumbis é uma porcaria, mas infelizmente você vai ter que se virar com ela até conseguir a EAGLE, o que só pode acontecer lá pra metade do jogo.

3.1.2 - Shotgun

Uma das melhores armas do jogo, perfeita para grupos de zumbis e quebra um galhão contra os Gremilins e Hunters, mas não é aconselhável usá-la contra Nemesis ou a Lagartona.

3.1.3 - Handgun EAGLE

Uma versão melhorada (e como!) da Handgun inicial, ela recarrega bem mais rápido e se você tiver sorte pode explodir a cabeça de um Zumbi com um único tiro, para conseguí-la você deve derrotar Nemesis pelo menos duas vezes e pegar as partes da mesma e em seguida combiná-las.

3.1.4 - Shotgun M37

Uma versão melhorada (mas nem tanto) da Shotgun inicial, também com recarregamento mais rápido e tiros mais potentes, essa shotgun pode ser usada em qualquer situação, o problema é conseguí-la, pois para isso você precisa derrotar Nemesis pelo menos cinco vezes, boa sorte!

3.1.5 - Grenade Launcher

A melhor arma do jogo na minha opinião, ela possui quatro tipos diferentes de munição e pode ser usada em qualquer situação.

3.1.6 - Magnum

Essa arma pode ser considerada um mini canhão pois pode detonar qualquer inimigo com poucos tiros, pena que a munição para ela seja tão escassa no jogo.

3.1.7 - Mine Thrower

Lança pequenas minas no inimigo que explodem depois de algum tempo, causando um alto dano, essa arma só pode ser pega no Hard Mode.

3.1.8 - Assault Rifle

Não é melhor que a shotgun mas quebra um galho contra os hunters ou gremilins, no Easy Mode você já começa com ela, já no Hard Mode você só pode usá-la com Carlos, você até pode pegá-la com Jill, mas para isso terá que derrotar Nemesis sete vezes e o pior, isso só pode ser feito na primeira jogada, da segunda em diante você pegará uma maleta que se combinada com qualquer arma dará a ela munição infinita.

3.1.9 - Rocket Launcher

Poderia ser considerada a melhor arma do jogo, mas você só pode pegá-la no finalzinho e a essa altura ela já não tem tanta utilidade.

3.1.10 - Gatling Gun

É a famosa metralhadora giratória, sem dúvida é bem melhor que a Assault Rifle, mas é meio difícil de controlar, talvez pelo fato de ser muito pesada. Esta arma só pode ser adquirida através no mini game "Os Mercenários" (Mais detalhes abaixo).

3.1.11 - Combat Knife

A boa e velha faca, sem comentários!

#####

3.2 - Munições

Uma das inovações em Resident Evil 3, é o fato de se fazer munição para as armas através de combinações de pólvoras, existem 3 tipos básicos delas e a combinação das mesmas resulta em diferentes tipos de munição para várias armas, para fazer as munições você deve combinar a pólvora com uma ferramenta que já vem com Jill no começo do jogo, abaixo segue uma tabela com as combinações possíveis de pólvoras e seus respectivos resultados:

COMBINAÇÃO - RESULTA EM: - MUNIÇÃO			
A	-	A	- Handgun Bullets
B	-	B	- Shotgun Shells
A + B	-	C	- Grenade Rounds
A + C	-	CA	- Flame Rounds
B + C	-	CB	- Acid Rounds
C + C	-	C2	- Freeze Rounds
C + C + C	-	C3	- Magnum Rounds

Você também pode combinar pólvoras com Grenade Rounds para obter Flame, Acid ou Freeze Rounds, dependendo da pólvora que você usar, outra coisa interessante é que quando você faz munição de handgun ou shotgun diversas vezes, depois de algum tempo, você pode fazer um tipo diferente de munição, bem mais poderoso, seja prudente e combine as pólvoras de modo a ter bastante munição na hora que for necessária.

4 - Os Mercenários

4.1 - Introdução:

É um mini-game que você pode jogar depois que terminar o jogo pela primeira vez, para isso basta salvar o jogo depois dos créditos e carregar esse salvamento, o objetivo do jogo é chegar no local do primeiro baú de RE3, saindo do bonde, e ainda salvar os reféns no caminho, para realizar essa missão você contará com os três mercenários Carlos, Mikail e Nicolai, dependendo do seu desempenho, você atingirá um rank e ganhará uma quantia em dinheiro, que pode ser usada para comprar armas com munição infinita, para ser usada no modo normal de RE3, abaixo segue uma tabela com os mercenários, seus equipamentos e um rápido comentário sobre cada um:

PERSONAGEM	ÍTENS QUE ELE CARREGA	COMENTÁRIO
Carlos	- Machinegun, handgun EAGLE, handgun bullets e 3 herbs combinadas.	- Dá pra chegar no final salvando pelo menos 4 reféns, mas você vai ter que treinar muito pra isso e nem pense em tentar matar Nemesis, pois com as armas que ele tem isso é praticamente suicídio.
Mikail	- Shotgun, Magnum, Rocket Magnum Rounds e uma herb combinada.	- O mais fácil dos três, dá pra chegar no final salvando todos os reféns, mas como foi dito para Carlos, você vai ter que treinar bastante e conhecer bem o caminho.
Nicolai	- Handgun, Combat Knife, Blue Herb e 3 F. Aid Sprays	- Se você conseguir chegar no final com ele sem salvar nenhum refém, já merecia um Rank S.

Agora vamos a um pequeno detonado do jogo, ele foi feito jogando-se com Mikail, mas o caminho para os outros é o mesmo, só mudam os itens que você pega com os reféns, aconselho a jogar bastante com ele para conhecer bem o caminho e depois arriscar com os outros dois.

#####

4.2 - Mini-Detonado

Pra começar saia do bonde (lógico, dããã!!!) e siga para a direita, passe pelo obstáculo e desvie dos primeiros zumbis, entre na porta seguinte e desvie dos dois primeiros zumbis e detone os dois segundos, entre na porta seguinte e siga direto para a próxima para não ser pego pelos corvos, ao entrar exploda a cabeça no primeiro zumbi e em seguida espere os outros se juntarem e então atire no tunel vermelho para explodí-los e ganhar bastante tempo, siga para esquerda e entre na porta seguinte, desvie dos cachorros e entre na oficina, acabe com todos os zumbis e salve o primeiro refém, ele deixará algumas Shotgun Shells.

Volte até a bifurcação e siga pela direita até a porta seguinte, detone o grupo de zumbis e siga para o prédio do jornal, mas antes de entrar equipe-se com a Magnum, entre e logo de cara detone um hunter, suba as escadas e detone mais um, entre na porta seguinte e detone os zumbis, salve mais um refem e pegue mais shotgun shells, saia do prédio e siga para a porta da esquerda, siga em frente até a bifurcação e vá pela esquerda, desviando dos cachorros, para entrar no restaurante, detone os hunters e desça pelo alçapão, acabe com os zumbis e salve o terceiro refem, ele deixará algumas Magnum Rounds.

Saia do restaurante pelos fundos e siga em frente até a porta seguinte, entre na porta logo em frente e passe direto pelo Nemesis, desça pelo elevador e siga para a porta seguinte desviando das aranhas, entrando, use a Magnum para matar os Gremilins, entre e detone os zumbis para salvar o quarto refem, que deixa um F. Aid Spray, volte até o elevador e novamente desvie do Nemesis, vire a esquerda e entre na porta seguinte, acabe com os três hunters e siga para a próxima porta, cuidado com os zumbis deitados, pois eles estão vivos, entre na porta seguinte e passe direto pelos dois primeiros zumbis e detone o grupo mais adiante, entre na porta seguinte, nessa área pode aparecer um Nemesis na segunda forma, se for o caso detone-o com a Rocket Launcher para ganhar dois minutos.

Entre na porta seguinte e agora complica um pouco, pois o corredor está cheio de zumbis e ainda tem um Nemesis com Bazuca, deixe ele acabar com os zumbis na frente dele e então desvie do monstro e entre na próxima porta, passe direto pelos Gremilins e siga para a porta seguinte, siga para a porta no meio do caminho (Nem perca seu tempo indo na delegacia), vá pelo caminho da direita, depois que tirar os zumbis do caminho, no corredor seguinte passe direto pelas cobras até a próxima porta, acabe com os Gremilins e entre no escritório, só mate os zumbis se não der pra desviar e entre na porta do depósito, acabe com os hunters azuis e salve o quinto refem para ganhar mais um F. Aid Spray.

Volte até a bifurcação e siga pela esquerda, passe pelos cachorros até a porta seguinte, siga pela direita até o bar, mas no caminho tem dois Nemesis (Putz Mikail, você não devia ter tomado aquela vodka, agora tá vendo dobrado) desvie deles e entre, acabe com os zumbis e salve o sexto e último refem, ele irá deixar Shotgun Shells especiais, volte por onde veio e se quiser e ainda tiver munição na Rocket Launcher, acabe com os dois Nemesis para aumentar seu rank, siga pelo caminho da esquerda e entre na porta seguinte, siga sempre em frente e detone os três hunters no caminho, entre na porta seguinte e siga direto para a próxima, acabe com os zumbis que estão no caminho e siga para o escritório para chegar ao final.

Você receberá sua recompensa do chefe de polícia Brian Irons (Resident Evil 2) de acordo com o seu desempenho, com o dinheiro você poderá comprar as seguintes armas:

Assault Rifle com munição infinita por \$ 2000;
Gatling Gun com munição infinita por \$ 3000;
Rocket Launcher com munição infinita por \$ 4000;
Munição infinita para todas as armas por \$ 9999.

Ao comprar um desses itens, carregue o último salvamento e escolha a opção "CONTINUE", agora é só ir no primeiro baú para pegar a sua arma com munição infinita, além da chave da butique, agora ficou moleza hein?

5 - Files

5.1 - GAME INSTRUCTIONS A

Esperamos que você aumente suas chances de sobreviver!

[Atirando em Objetos] Você pode ter diferentes reações por atirar em objetos, como barris de óleo e bombas. Aperte o botão R2 para mirar diretamente nesses objetos.

[Virada Rápida] Você pode executar uma volta de 180° rapidamente, aperte o botão de correr enquanto recua.

[Escapada de Emergência] Quando você estiver cercado pelos inimigos, você pode empurrá-los para escapar, aperte os direcionais, botão de ação, R1, R2 e L1 rapidamente.

[Esquiva de Emergência] Logo antes de um ataque do inimigo, você pode executar uma esquiva para evitá-lo, Aperte os botões R1 ou R2 e aperte o botão de ação enquanto mira.

[Subindo ou descendo de um objeto] Você pode subir ou descer de certos objetos que aparecem no jogo, aperte o botão de ação enquanto se move em direção a esse objeto.

[Mapa] Aperte o botão L2 para ver o mapa. Você pode ampliá-lo ou reduzi-lo apertando o botão de ação, quando o mapa está ampliado aperte os direcionais para mover a tela, aperte o botão Select para mudar de um mapa para outro.

[Escolhas Vitais] Em certos pontos do jogo a tela fica em preto e branco, nessa hora você terá que escolher entre duas opções, use o direcional para mover entre elas e use o botão de ação para tomar sua decisão.

[Cancelamento de Eventos] É possível pular algumas cenas, para isso aperte o botão Select enquanto elas acontecem.

5.2 - GAME INSTRUCTIONS B

[Sistema de Criação de Munição] Para criar várias munições, você precisa usar a "Ferramenta de Recarga" e "Pólvora".

[Ferramenta de Recarga] Esta é uma ferramenta necessária se você quer criar diferentes tipos de munição. Combinando a pólvora com a Ferramenta de Recarga, vários tipos de munição podem ser criados.

[Pólvora] Misture materiais para criar vários tipos de munição. Existem três tipos básicos de pólvora: A, B e C. Repare que a pólvora C é criada misturando as pólvoras A e B.

[Como Misturar Pólvoras] Você pode criar vários tipos de balas combinando diferentes pólvoras. Há 13 tipos diferentes de pólvoras no total.

[Exemplo de Pólvoras] A: Balas de Pistola, B: Cartuchos de escopeta, C: Granadas explosivas, A+C: Granadas de Fogo, B+C: Granadas de ácido, C+C: Granadas de gelo, C+C+C: Balas de magnum.

[Misturando Pólvora com granadas] Se você combinar um certo tipo de pólvora com Granadas explosivas, tipos especiais de granadas serão criados.

[Aumentando o nível da mistura] Se você criar repetidamente o mesmo tipo de munição, sua habilidade irá aumentar e você será capaz de criar munições mais poderosas.

5.3 - CLOCK TOWER POST CARD

Um cartão postal de uma torre de relógio. A seguinte explicação está impressa no verso: P"onto de referência: Torre do Relógio de Saint Michael."

5.4 - PHOTO A

A polícia está avançando. Está datado "27 de Setembro".

5.5 - MARVIN'S REPORT

Relatório 24 de Setembro: Há relatos de um roubo no prédio municipal antes do amanhecer, a joia decorativa do relógio do portão principal foi danificada, duas das doze gemas instaladas na face do relógio estão desaparecidas, devido a falta de oficiais disponível no momento, eu não tive escolha a não ser suspender a investigação deste caso, assinado Marvin Banagh

Relatório 26 de Setembro: Baseado no relatório da autópsia do dono do restaurante de 42 anos, eu descobri que ele tinha uma das gemas desaparecidas, Ele aparentemente se abrigou no departamento de polícia as 10 da manhã, quando ele foi baleado até a morte quando desenvolvia os sintomas, desde que a cidade está sob lei marcial, fomos forçados a suspender este caso, por enquanto, nós manteremos a gema com evidência, assinado Marvin Branagh.

5.6 - DAVID'S MEMO

Minha sanidade está no fim... Eu ainda não acredito que isto está acontecendo, perdemos outro homem ontem, Meyer, um dos nossos melhores atiradores, ele me viu em pânico quando fomos cercados por zumbis e voltou para me salvar, mas na hora de pagar meu débito, eu corri, eu ainda posso ouvi-lo chamando meu nome, eu ainda posso ouvir os gritos atrás de mim, o som da sua carne sendo removida de seus ossos, eu estava com medo... apavorado... É o dia 27, a luta para se manter vivo continua, eu matei muitos zumbis que conseguiram passar pelas barricadas, agora estou tentando me acalmar com Whisky, descarregando minha Mossberg em qualquer morto-vivo, essa escopeta se tornou uma amiga próxima, eu reduzi muitos zumbis a fertilizante com ela. Perdemos 13 homens ontem, em 3 horas iremos discutir coisas triviais na sala de reuniões, é uma total perda de tempo, quando eu terminar essa garrafa, minha velha amiga Mossberg irá transformar um último corpo em fertilizante, paz afinal, eu mal posso esperar.

5.7 - FAX FROM KENDO GUN SHOP

Para os garotos do escritório da S.T.A.R.S, eu algumas novidades para vocês do meu irmão Joe, ele terminou sua nova pistola para uso oficial, é a MA2F S.T.A.R.S. Special, mas ele a chama de "Espada Samurai", Joe disse: Se você errar o alvo com isso, você deveria carregar um mordedor para bebês ao invés de uma arma em seu coldre. Os itens serão entregues juntamente com a devida documentação, tenho certeza que vocês ficarão surpresos quando virem que tipo de partes excelentes são usadas na MA2F, eu sei que vocês querem agradecer às boas pessoas que a desenvolveram, Sinceramente, Robert Kendo, Kendo Gun Shop.

5.8 - MERCENARY'S DIARY

1 de Setembro: Após seis meses de treino intensivo, meu corpo está novamente afiado, eu fui um bom soldado, mas eles ordenaram minha execução sem nenhuma razão, eu fui torturado e forçado a dar uma falsa confissão, mas na manhã da minha execução, um milagre aconteceu, a companhia me ajudou me dando uma segunda chance de vida.

15 de Setembro: Eu terminei minhas curtas férias e retornei ao escritório do Quartel General, parece que a unidade UBCS foi chamada

para entrar em ação, Umbrella mantém sua própria unidade paramilitar para conter terrorismo corporativo e sequestro de executivos, além disso eles tem homens da noite especializados em lidar com problemas causados por produtos ilegais, eu sou membro deste último.

28 de Setembro: Está amanhecendo, mas ainda estamos neste pesadelo, não há suprimentos de nenhum tipo aqui, os mortos caminham pelas ruas se alimentando da carne dos vivos, se me deixassem escolher de novo, eu preferiria ter sido executado, o corredor da morte parece um paraíso comparado com este lugar, eu escolhi puxar o gatilho eu mesmo na esperança que meu corpo não volte a vida.

5.9 - CITY'S GUIDE

As pistas da nossa cidade, queridos cidadãos, graças as generosas pessoas da Umbrella Inc., esta é uma cidade pacífica e amigável, as vastas doações da Umbrella Inc. são usadas para obras de bem estar, a construção de utilidades públicas e para ajudar a manutenção da paz pública. Em 1992 foi meu quinto ano como prefeito desta linda cidade e foi através de muitas doações e trabalho duro que a nossa cidade foi capaz de reconstruir o prédio municipal, construir um hospital, em honra dessas excelentes conquistas eu fui premiado com uma grande estátua no mesmo ano, a estátua repousa no prédio municipal. Eu vim para esta cidade como engenheiro 35 anos atrás, eu fiz contribuições para o sistema elétrico e a instalação do bonde, eu juro seguir a tradição desta bela cidade e irei dedicar minha vida a sua prosperidade.

O Prefeito da cidade, Michael Warren

5.10 - PHOTO B

Um close de um zumbi, está escrito "FURO" no verso.

5.11 - PHOTO C

A polícia foi destruída.

5.12 - REPORTER'S MEMO

Finalmente encontrei a evidência que eu preciso para provar que a "doença canibal" está acontecendo nesta cidade, um homem devorou pessoas até a morte, ele era como um animal selvagem estraçalhando carne nova, foi totalmente repulsivo, eu ouvi rumores que muitas pessoas estão sofrendo dessa doença agora, no entanto, as causas dela ainda são desconhecidas, será outro mistério da atual doença? Eu irei checar... Eles colocaram Raccoon City sob lei marcial por causa da doença canibal, eu perdi contato com a imprensa fora da cidade, mas eu não vou desistir, como jornalista, não vou fechar meus olhos e fugir, eu tenho um dever para com as pessoas e a minha profissão. Eu não acho que a doença se espalhou pelo país ainda, eu acredito que esta cidade tem a chave para a sua origem e a cura, de fato, eu estou certo disso. Os militares colocaram barricadas ao redor da cidade para impedir as pessoas de escaparem e espalhar a doença, a maioria dos cidadãos estão mortos ou infectados, eu sei que é a decisão correta colocar a cidade em quarentena, mas eu não posso fazer nada a não ser sentir pena de mim mesmo, se eu for infectado ou devorado, não importa, meu destino já está selado, tudo o que me resta é o jornalismo, eu não desistirei até solucionar o mistério desta doença mortal, eu acabei de descobrir que ela não se espalha pelo ar, mas por outros meios.

5.13 - MECHANIC'S MEMO

Eu sei que você está intimidado pelo seu novo trabalho Kevin, então deixe-me dizer como ter certeza se seu treinamento está indo bem. Veja bem, esses vagões foram feitos na Europa em 1968 e importados para cá, as vezes eles ficam sem firmeza, mas ainda funcionam porque são simples, teimosos e fortes, sempre podemos confiar neles. Se eles tiverem um dia ruim e apresentarem defeito, você deve dar uma boa olhada nos circuitos para qualquer problema, uma vez descoberto o que está errado, você deve ser capaz de consertar facilmente, tenho certeza que você conseguirá evitar pequenos defeitos se checar as peças todos os dias, esses trens velhos com certeza terão problemas se você não lembra de fazer isso. Lembre-se que se você precisar substituir alguma coisa, você deve escolher a peça adequada, quando eu digo adequada, quero dizer que nem você pode ser capaz de encontrar uma peça original, é melhor você achar alguma coisa que funcione o melhor possível, mesmo em relação ao lubrificante, você deve sempre preparar óleo de boa qualidade para esses trens. Nunca esqueça Kevin, um homem pode trair outro, mas uma máquina não.

5.14 - MANAGER'S REPORT

Antes de você iniciar sua nova posição, permita-me dar-lhe alguns conselhos, alguns dos medicamentos no depósito são instáveis e sua qualidade irá se deteriorar com mudanças de temperatura e umidade, portanto, você tem que lembrar de manter a temperatura constante no depósito, você deve checar pessoalmente todos os dias, embora o computador cheque as vezes, uma máquina não é perfeita, lembre-se que uma máquina é mais que uma ferramenta usada pelas pessoas, você deve verificar todo o pessoal que entra no depósito, muitas drogas perigosas estão armazenadas ali, se alguma delas sumir, você terá sérios problemas em suas mãos. A porta do depósito está sempre trancada, mas quando você deixar pessoas entrarem, você deve pedir seus documentos e acima de tudo, se você notar algo suspeito, contate seu chefe imediatamente, se você esquecer a senha para trancar a porta, lembre-se que é uma palavra a qual todos estão familiares, não esqueça que sempre que um novo produto chega, a senha é alterada novamente, você pode digitar a senha do computador da administração.

5.15 - BUSINESS FAX

"Ordem de Entrega"

O medicamento líquido chamado VT-J98 é adequado para cultivar o vírus do tipo NE-T, Entretanto, iremos precisar pedir uma quantidade adicional dele.

U.E. Sexto Laboratório.

5.16 - DARIO'S MEMO

Não posso evitar pensar se alguém vai ler estas palavras, mas escrevê-las irá ajudar a manter minha sanidade se nada mais puder, depois que eu me tornar o almoço destes mortos-vivos, será que os soldados responsáveis por selar a cidade irão rir ao descobrir o meu corpo? Eu não quero morrer, eu ainda não estou pronto... Minha esposa, filha, mãe... Minha família inteira foi morta, mas nada disso importa mais, neste momento, minha vida é a única coisa importante, é tudo o que importa. Eu nunca poderia imaginar meu fim dessa maneira, eu tenho tanto pra fazer, ao invés de ser um vendedor eu deveria ter tentando ser um romancista, isso sempre foi o que eu quis, mas minha mãe diria que eu teria um longo caminho a percorrer, por que eu dei ouvidos a ela? Mas parece que esse é o fim do grande Dario Rosso,

romancista extraordinário, morto antes do seu primeiro livro.

5.17 - OPERATION INSTRUCTION

Ordens para o Time Eco UCBS

Limpe completamente o subúrbio da infestação e evacue os cidadãos restantes para a torre do relógio, junto com os cidadãos, lembre-se de dar prioridade aos funcionários da Umbrella e seus familiares, lembre-se de ficar alerta porque os infectados tem uma alta resistência e irão atacar sem hesitar.

Procedimento de Evacuação:

1. Quando a missão estiver completa, ou quando se tornar impossível de completar, evacue imediatamente.
2. Iremos enviar um helicóptero que está esperando no subúrbio para o quintal da torre do relógio.
3. Quando você estiver pronto para a evacuação, toque o sino da torre do relógio para avisar ao helicóptero.

5.18 - ART PICTURE POSTCARD

Um cartão postal de relógios antigos, no verso está impresso o seguinte: "Dê sua alma para as deusas, ponha suas mãos juntas para rezar diante delas."

5.19 - MERCENARY'S POCKETBOOK

26 de Setembro:

Passaram-se apenas 3 horas desde que a missão começou, mas a equipe agora se resume a mim e Campbell, o número de zumbis é muito maior do que esperávamos, não há esperança para essa cidade, nós já injetamos a vacina para o vírus, mas não estou certo se vai funcionar, eu não sei se vou sobreviver...

27 de Setembro:

Nós conseguimos chegar a torre do relógio, desesperados, nós roubamos as armas de alguns membros feridos e usamos os cidadãos sobreviventes como iscas, fomos instruídos a fazer isso para sobreviver no campo de batalha, mas eu nunca gostei disso, entretanto, uma garota apareceu na torre do relógio depois de mim, ela é uma das sobreviventes, ela parece com minha irmã antes dela morrer de fome...

28 de Setembro:

Eu quero evacuar o mais rápido possível, mas a garota não, seu pai insistiu que ele não pode deixar esta cidade onde sua amada esposa descansa em paz, eu realmente queria salvar a garota, mas Campbell disse: "Tudo o que eu ligo agora são nossas vidas", era assim que eu me sentia também, mas agora... a torre do relógio se tornou um lugar perigoso e eu não quero cometer nenhum erro.

5.20 - DIRECTOR'S DIARY

Estes pacientes sofrem de gangrena e congestão no seu sangue no início, então sua mente aos poucos se deteriora, no final não há nada em suas mentes, quando isso acontece até mantê-los em coma parece sem sentido, afinal, eles já estão mortos... Esta doença não parece com nada que eu já tenha visto, assim que a mente dos pacientes se vai, eles se tornam monstros com fome de carne e agem como animais selvagens que estão com sede de sangue. Em 18 de Setembro outro paciente foi admitido no hospital, ele está mostrando sintomas dos primeiros estágios da doença a essa altura, mas... Eu não tenho conseguido dormir nesses últimos

dias, eu me recuso a deixar estes pacientes se tornarem "zumbis", eu não sou um cidadão comum, eu sou um médico, mesmo que eu morra, meus prontuários irão contribuir para encontrar uma cura. Em 26 de Setembro nós perdemos a maioria dos médicos e equipe durante a batalha contra os pacientes "zumbis", é impossível manter o hospital nestas condições, e eu sei que é muito tarde para mim, estou começando a sentir a mesma coceira e fome que todos os meus pacientes sentiam, é tarde demais para mim...

5.21 - PHOTO D

Os zumbis estão andando, está escrito "O efeito do T-Virus" no verso.

5.22 - MEDICAL INSTRUCTION MANUAL

Serviço Médico da Umbrella
Divisão da América do Norte
Douglas Rover

Para ativar o sintetizador para cultivar a vacina, por favor siga o procedimento como detalhado abaixo:

1. Forneça energia suficiente ao sistema.
2. Coloque a base média no dispositivo, quando ele estiver pronto, você pode começar a misturar a vacina média, para misturar a vacina você precisa controlar a cinco alavancas, isto fará os dois indicadores aumentarem ou diminuírem, se você ajustar os dois indicadores para que eles parem no centro a vacina média será produzida automaticamente.

5.23 - PHOTO E

Os zumbis estão atacando.

5.24 - WRITTEN ORDER TO THE SUPERVISORS

Requerimentos da missão: Bravo 16

1. Obtenha e proteja amostras de todas as informações pertinentes a este caso, observe e grave os dados de combate no UCBS
2. Destrua todas as evidências, incluindo o centro médico que tem os dados do tratamento médico.
3. Verifique a habilidade das cobaias em completar a missão, assim que a missão estiver completa, evacue esta área, lembre-se que você não deve ajudar ninguém que não seja um supervisor nem de trazer nada que possa ser rastreado até o local de onde veio.

5.25 - SUPERVISOR'S REPORT

A habilidade de resistência das cobaias contaminadas é realmente incrível, mesmo quando atingidos em uma área vital, eles podem as vezes sobreviver por vários dias sem cuidar do ferimento, no entanto, após uma exposição prolongada ao vírus, a inteligência das cobaias é reduzida a de um inseto, mesmo que reviver os mortos pareça nojento, o vírus pode ainda ser útil, se injetarmos o vírus em nossos POWs e os soltarmos eles retornarão às suas unidades e os transformarão em zumbis, este plano pode funcionar bem para nós no futuro, em certas áreas, o vírus parece ter causado mutações em animais e plantas, vai ser difícil, mas eu farei uma boa amostra para o desenvolvimento de uma arma biológica. Eu ouvi que ha um jacaré gigante, mas eu encontrei uma criatura gigante no subterrâneo, eu nem quero imaginar que criatura deu origem àquele monstro. Eu encontrei "Nemesis", se eu não soubesse

sobre ele eu teria sido contaminado e me tornado um deles agora, se ele ainda estão andando pela cidade, sua missão ainda não acabou, os membros da STARS devem ser bem durões, já que eles sobreviveram até agora, no entanto, eles não podem aguentar para sempre...

5.26 - FAX FROM THE H.Q.

Atenção: O projeto Raccoon City foi abandonado, nossos esforços políticos no senado para atrasar seus plantos são agora fúteis, todos os supervisores devem evacuar imediatamente, o exército americano irá executar o plano deles amanhã de manhã, a cidade será obliterada ao raiar do dia com certeza.

5.27 - MANAGER'S DIARY

25 de Abril: Hoje é meu aniversário, eu fui transferido para esta instalação hoje, eu estou muito feliz porque o ambiente de trabalho é muito diferente da vida na faculdade.

14 de Maio: O sistema de descarte está completo, usando um tipo especial de gás, pode-se descomprimir as células das cobaias, temos que tentar isso antes de iniciar o uso prático do sistema, já que ele não está 100% ainda.

20 de Maio: Enquanto eu checava a sala de tratamento, a porta fechou e eu fiquei trancado lá dentro, não pude sair por uma hora, eu acho que mesmo tendo o cartão chave é inútil se você estiver trancado do lado de dentro.

7 de Junho: As cobaias que descartamos estão aumentando, o sistema não está operando adequadamente, a equipe do laboratório não escuta minhas opiniões e eu estou ficando extremamente frustrado.

16 de Julho: Não podemos descartar todos os corpos e a qualidade do líquido medicinal também não é boa o suficiente.

29 de Julho: Conforme as funções do sistema diminuem, o número de corpos que temos que descartar não, o nível de infecção aumentou e o número de anticorpos que estamos usando não é páreo para a nova mutação do vírus, alguns dos trabalhadores foram infectados pela doença, eu continuei trabalhando, mas eu sempre carrego uma arma comigo, eu tenho que lembrar de guardar uma bala para mim, eu quero chorar, eu não quero morrer aqui, eu juro que vou enlouquecer se ficar imaginando o quão dolorosa a morte será...

5.28 - SECURITY MANUAL

Segurança da Fábrica:

Desde que esta fábrica é uma instalação disfarçada em uma fábrica abandonada, civis as vezes entram, se isso acontecer, não hesite em atirar neles, se eles escolherem se render, prenda-os e então transfira-os para o laboratório como novas cobaias, você será recompensado.

Manutenção do Dispositivo:

Esta fábrica inteira é controlada por sistema de prevenção epidêmica, quando a contaminação é detectada na sala de tratamento ou na piscina de decomposição de espécimes, a fábrica irá automaticamente ser trancada para isolamento, neste caso, você deve seguir o manual para destrancá-la, se a contaminação está acima do limite, o sistema inteiro irá se trancar, então você deve permanecer na fábrica e aguardar por futuras ordens, aqueles que deixam a fábrica sem permissão sofrerão consequências extremas.

5.29 - INCINERATOR MANUAL

O incinerador é um dos dispositivos da fábrica para descartar itens que são mandados para o laboratório, ele queima os materiais descartáveis que não podem ser decompostos na sala de tratamento, ele também fornece eletricidade para a fábrica através de um gerador termal, parte dessa eletricidade é armazenada em uma grande bateria instalada na área subterrânea, ela é usada com fonte de energia auxiliar, o circuito de energia auxiliar será ativado quando as três unidades auxiliares forem devidamente colocadas em seus soquetes, caso os circuitos não sejam conectados automaticamente, uma pessoa pode conectá-los manualmente para ativar o sistema.

5.30 - CLASSIFIED PHOTO FILE

Na minha opinião, eu sinto que é muito cedo para usar isso, A "Espada de Paracelsus" em um atual combate, no entanto, para adquirir o G-Virus que a Umbrella desenvolveu, ela será de grande ajuda para nós, o poder do "Canhão de Energia" é satisfatório, mas note, por favor, que eu ainda estou tendo alguns problemas. Coronel Franklin Hart, Divisão de Tecnologia.

5.31 - JILL'S DIARY

7 de Agosto:

Duas semanas se passaram desde aquele dia, meus ferimentos sararam, mas eu não consigo esquecer, para a maioria das pessoas agora é história, mas para mim, sempre que eu fecho meus olhos, tudo volta claramente, zumbis comendo a carne das pessoas e os gritos dos meus colegas morrendo, não, as feridas no meu coração ainda não sararam...

13 de Agosto:

Chris está causando muitos problemas recentemente, o que há com ele? ele raramente fala com os outros policiais e está constantemente irritado, outro dia ele socou Elran do Departamento de Crimes de Menores, só por ter acidentalmente espirrado café em seu rosto, eu o segurei imediatamente, mas quando ele me viu, apenas me deu uma piscada e foi embora, me pergunto o que houve com ele...

15 de Agosto:

Meia-noite, Cris, que está afastado para umas "férias", me chamou, então eu fui ao seu apartamento, assim que eu cheguei em seu quarto, ele me mostrou alguns papéis, eles eram parte do relatório de uma pesquisa, intitulada apenas "G", então Chris me disse: "O pesadelo continua", ele quis dizer que ainda não acabou. Desde aquele dia, ele esteve lutando sozinho sem descansar, sem nem me dizer nada.

24 de Agosto:

Chris deixou a cidade para ir a Europa, Barry me disse que ele mandará sua família para o Canadá e então seguirá Chris, eu decidi permanecer em Raccoon City por enquanto, porquê eu sei que a instalação de pesquisa nesta cidade será muito importante para este caso, em um mês ou mais, eu irei me juntar a eles em algum lugar da Europa, será quando minha verdadeira batalha começará...

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, mas eu gostaria de ser informado e receber os devidos créditos.

Para ver outros trabalhos meus no gamefaqs, acesse o link abaixo:
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/62604.html?type=1E>

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

E para me achar no facebook, use o link:
<https://www.facebook.com/ricardo.fortes.3950>

Valeu e até a próxima

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