

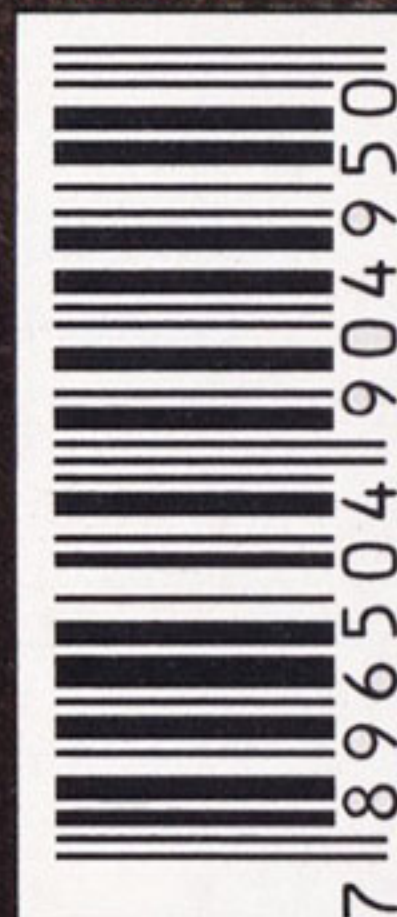
ação games pocket



R\$ 1,00

O terror
nas ruas de
**Silent
Hill**

12384/1





EDITORIA

Fundador:

VICTOR CIVITA

(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho

Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik

Secretário Editorial: Eugênio Bucci

Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata

Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig

Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.

Diretor de Publicidade: Nicolino Spina



DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Noelly Russo

Editora: Mônica Pina

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Diagramador: Renato Viliegas

Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Alexandre Jubran (ilustração de capa)

APOIO EDITORIAL

Depto. de Documentação: Susana Camargo

Abril Press: José Carlos Augusto

Nova York: Grace de Souza

Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira

Gerente de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci

Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda

Assistente de Produto: Arianne T. Malta

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães

Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva

Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS

Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.

VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Ser fã de videogame hoje não é fácil. Há menos de 20 anos, havia poucos jogos e os que existiam eram pouco sofisticados, com gráficos pobres e nenhuma história.

Hoje a coisa é muito diferente. O universo dos jogos influencia o cinema, os quadrinhos, a literatura... Está por todos os lados, se mistura com tudo. Muitos jogos são inspirados em filmes e mesmo em livros.

Além disso, os roteiros dos jogos estão cada vez mais elaborados. São histórias escritas com participação de profissionais, como cientistas, esportistas, escritores, policiais e especialistas em geral.

Por isso, para ser um fã de game hoje não basta jogar bem. É preciso ler, ir ao cinema, conhecer alguns HQs e até mesmo um pouco de ciência!!!

Para ajudar você a saber o que existe sobre os jogos além dos cartuchos, a coleção Ação Games pocket traz pequenas

reportagens e sugestões de coisas para aproveitar ainda mais sua diversão preferida.

Depois das reportagens, você encontra a republicação de roteiros da Ação Games. Cada um deles mostra como os games são parte da cultura pop que está por aí.

Divirta-se!

Redação Ação Games



Terror virtual



A série
Resident Evil
é um
clássico
de terror

Não é de hoje que jogos e filmes violentos são acusados de influenciar a mente de crianças inocentes.

Mas este não é o momento

e nem o lugar de discutir isso – a intenção aqui é dar uma olhada em como jogos e filmes violentos (e sangrentos e nauseantes e...) interagem no cinema e na telinha da TV – ligada a um console, claro.

É difícil, na verdade, dizer o que influencia o que. A violência desmedida de jogos de terror mais-do-que-explícito como Doom se espelha, entre outras coisas, nos filmes de mortos-vivos do diretor George Romero.

Já Romero, talvez por sua “experiência” em trabalhar com zumbis, foi escolhido para escrever e dirigir a versão em tela grande do game Resident Evil – que mostra uma equipe especial da polícia enfrentan-

do criaturas desmortas em uma mansão apavorante.

Recentemente Romero foi descartado depois que os produtores do filme reprovaram seu primeiro roteiro.

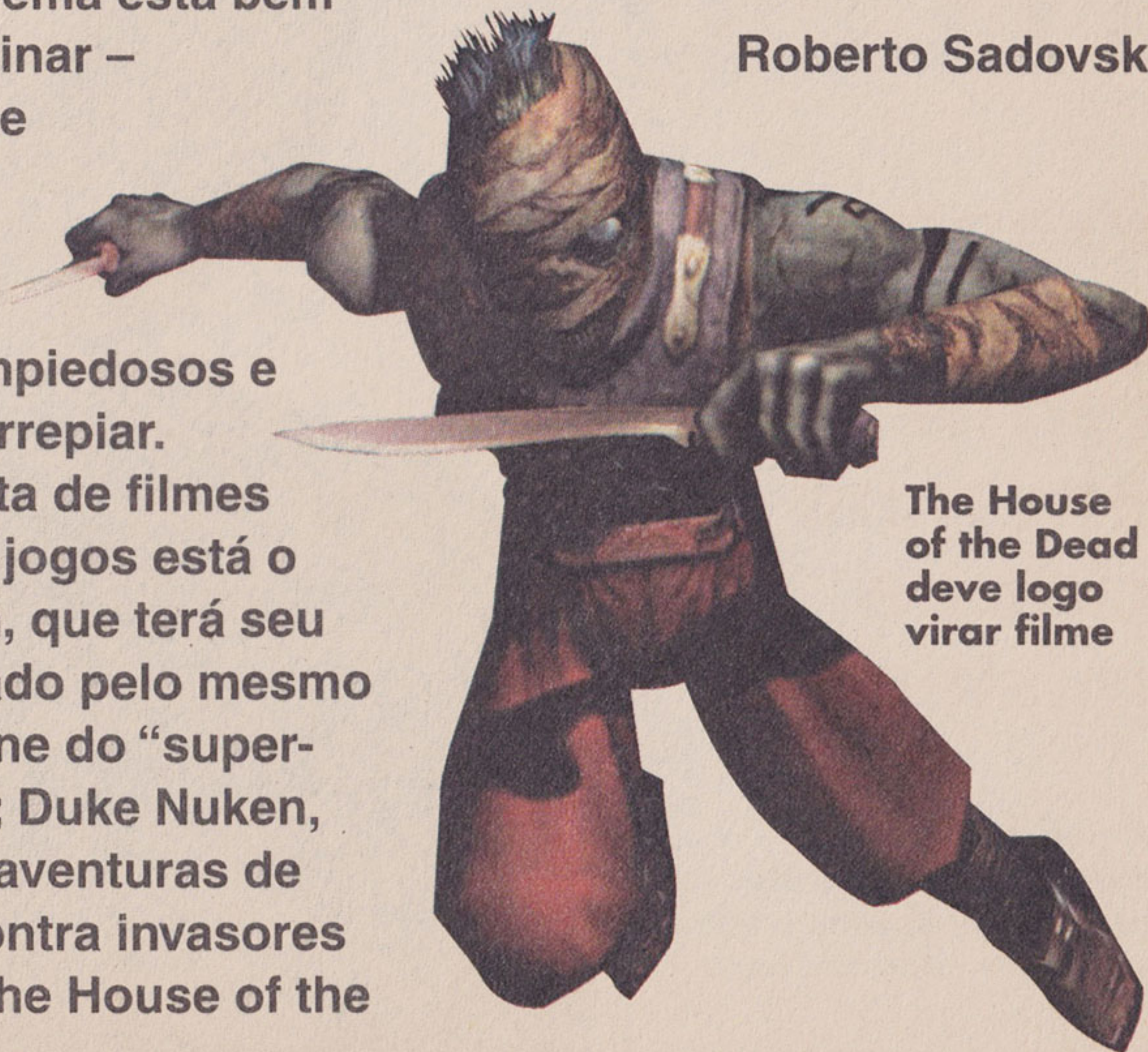
Esse casamento entre games e o cinema está bem longe de terminar – principalmente no que diz respeito a carnificinas, assassinos impiedosos e criaturas de arrepiar.

Na longa lista de filmes baseados em jogos está o próprio Doom, que terá seu design assinado pelo mesmo Todd McFarlane do “super-herói” Spawn; Duke Nuken, que conta as aventuras de um policial contra invasores espaciais; e The House of the

Dead, no qual dois agentes federais combatem – claro – zumbis e outros monstros infernais em uma mansão.

Lara Croft? Não ia durar dois segundos em qualquer um desses filmes.

Roberto Sadowski



The House of the Dead deve logo virar filme

SILENT HILL

**Prepare-se
para muito
terror e ação
em uma
cidade
misteriosa**

A policial Cybil vai
ajudá-lo a desvendar
os segredos, mas pode
se tornar uma ameaça



Vença o terror em todas as as fases do jogo

Armas

Veja quais são e como usá-las

Handgun (pistola) - Use contra monstros normais. Há munição espalhada pelo jogo.

Shotgun - Para acertar inimigos difíceis e chefes.

Hunting Rifle (rifle de caça) - Alto poder de fogo e longo alcance. Economize munição.

Kitchen Knife (faca de cozinha) - Só para detonar os inimigos fracos.

Steel Pipe (cano de aço) - Fraco, difícil de manusear e só pode ser usada por um tempo determinado.

Hammer (martelo) - É muito eficiente e acaba rapidamente com os monstros.

Axe (machado) - Fraco e difícil de usar.

Comandos

■ - Correr

▲ - Acessar o mapa

● - Ligar/desligar Flashlight (lanterna)

X - Interação com objetos do cenário

R1/ L1 - Passo para a direita/ Passo para a esquerda

L2 - Movimentar câmera

R2 - Empunhar arma

Select - Inventário

Itens normais

Pegue todos que encontrar

Logo no início do jogo você encontra vários elementos importantes. Guarde todos e procure mais munição e itens de energia.

Health Drink (bebida de saúde) - Funciona quando sua energia está no vermelho.

First Aid Kit (estojo de primeiros

socorros) - Use quando perder muita energia

Ampoule (ampola) - Guarde para repor totalmente sua energia.

Flashlight (lanterna) - Acione nos locais escuros.

Pocket Radio (rádio de bolso) - Emite ruído quando há um monstro por perto.

Itens especiais

Termine o jogo para habilitá-los

Eles serão úteis para jogar novamente, mas variam de acordo com o final escolhido. Para encontrá-los, use o Save Next Fear e dirija-se aos locais recomendados. Todos estão em Old Silent Hill (veja as indicações no mapa a seguir).

1- Channeling Stone (pedra de canalização) - Está na Convenience Store (loja de conveniência).

2 - Gasoline Tank (galão de gasolina) - Pegue-o na garagem junto ao

Gas Station (posto de gasolina).

3 - Chain Saw (serra elétrica) - Vá até a vitrine da Out Rive Chain Saws, em Old Silent Hill. Use o Gasoline Tank para pegá-la.

4 - Rock Drill (britadeira) - Está no depósito, no térreo da Bridge Control Room. Use o Gasoline Tank para conseguir pegá-la.

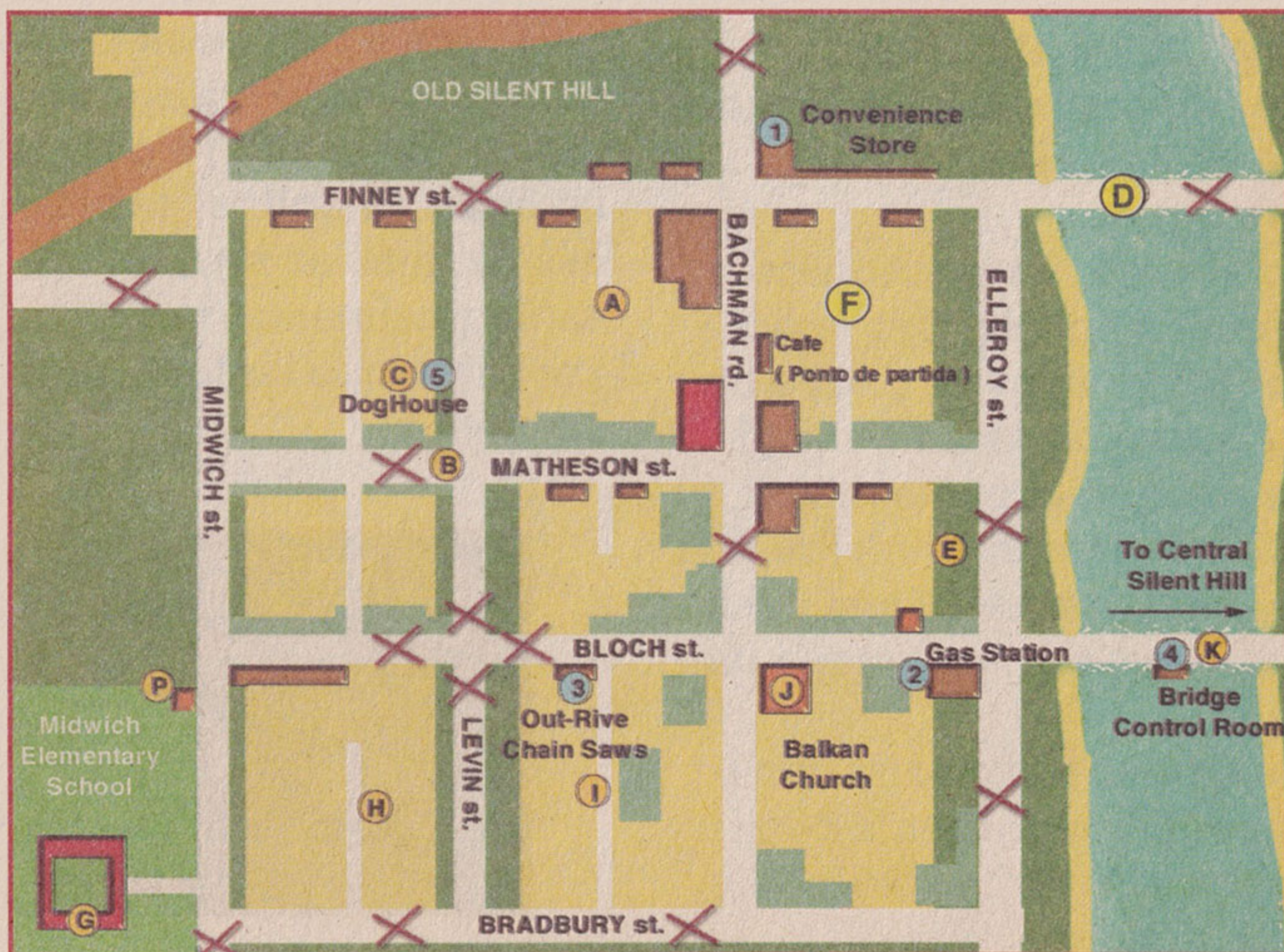
5 - Katana (espada de samurai) - Está na casa em que você entrou pela primeira vez .

Guia completo da cidade

Siga nosso roteiro para chegar ao final Good+, o melhor e o mais completo

Os números e letras destacados no texto indicam os pontos especificados nos mapas

Antiga Silent Hill (Old Silent Hill)



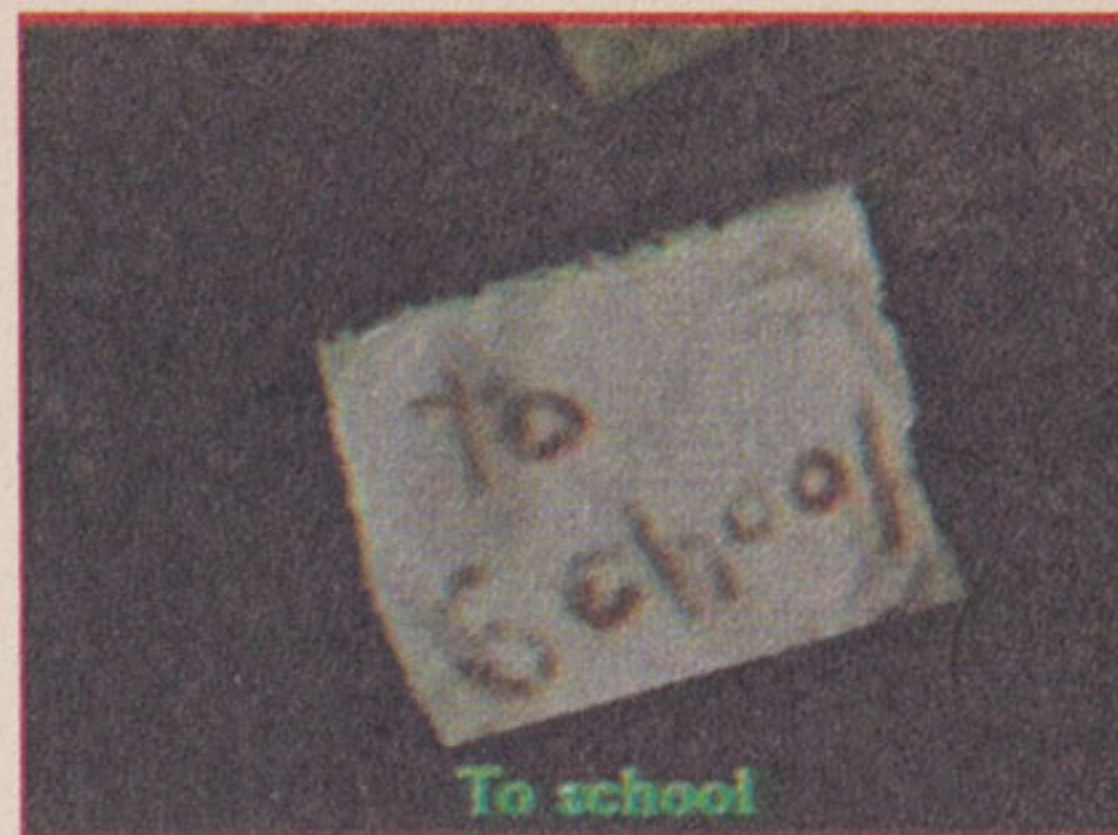


Enfrente o monstro no bar

Siga Cheryl até o beco (A). Você estará no Café. No fim do beco deixe que os zumbis capturem-no.

Ao acordar na lanchonete fale com a policial Cybil para obter informações e pegue os itens sobre o balcão. Você já sai equipado com Flashlight (lanterna), Health Drink (bebida de saúde), Kitchen Knife (faca de cozinha) e o Map (mapa da cidade).

Você ouve o rádio: há inimigos por perto. Enfrente o monstro que entra pela janela, pegue o rádio e fuja.



Pegue os papéis do chão

Vá para a Rua Finney e entre pelo beco (A). Pegue o Steel Pipe (tubo de aço) e os papéis no chão. Cheryl foi para a escola, mas as ruas de acesso estão totalmente destruídas. Você terá que tentar outros caminhos.



Examine a casinha do cão

Desça pela Rua Levin e pegue mais papéis (B). Suba de volta pela calçada da esquerda e examine a casinha de cachorro (C) para achar a House Key (chave da casa). Use-a para abrir a porta logo atrás de você. Dentro da casa você acha o mapa da cidade. Ao lado há uma porta fechada com três cadeados. As indicações do mapa da cidade mostram a localização das três chaves.



Pegue a chave na caixa

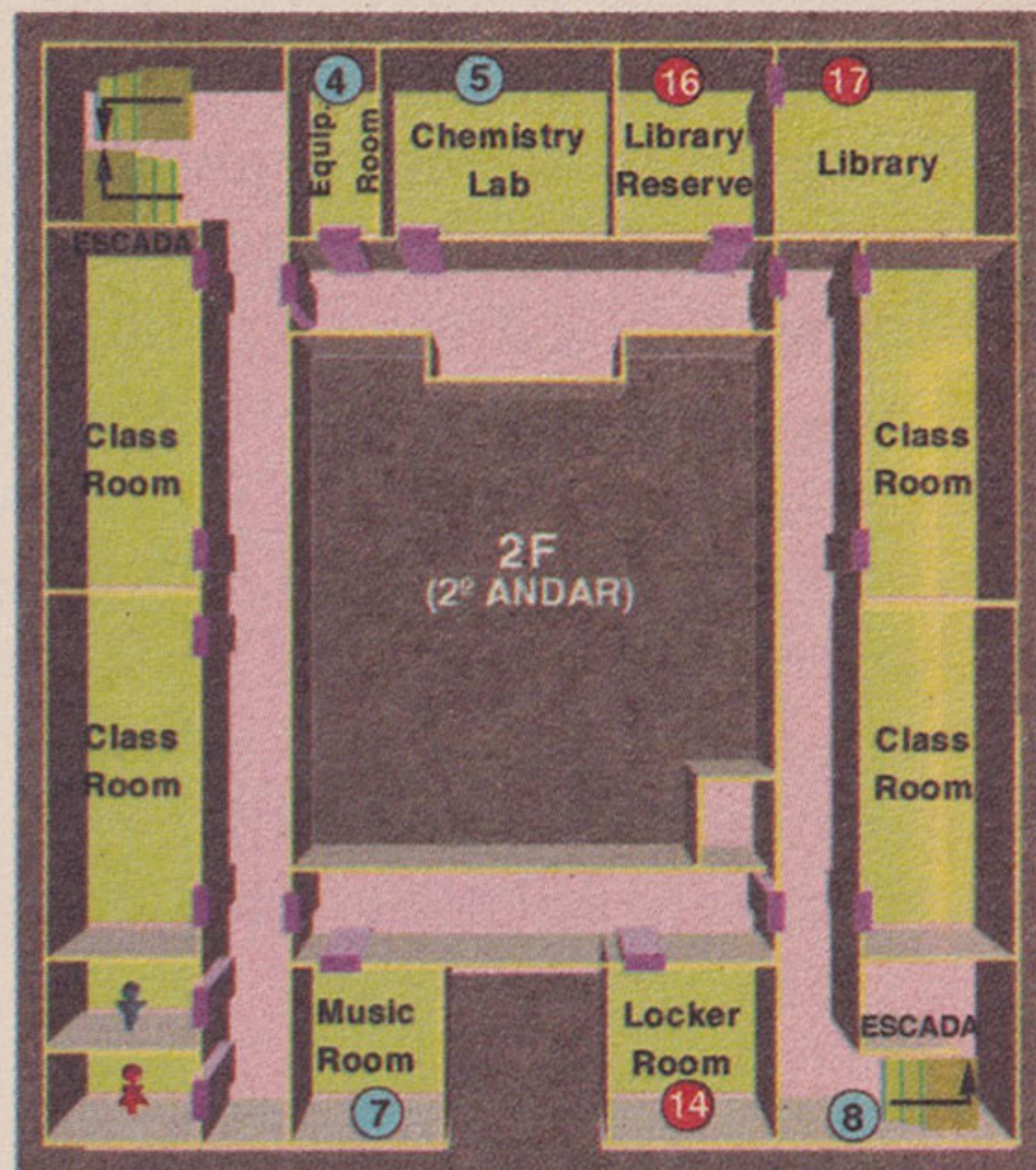
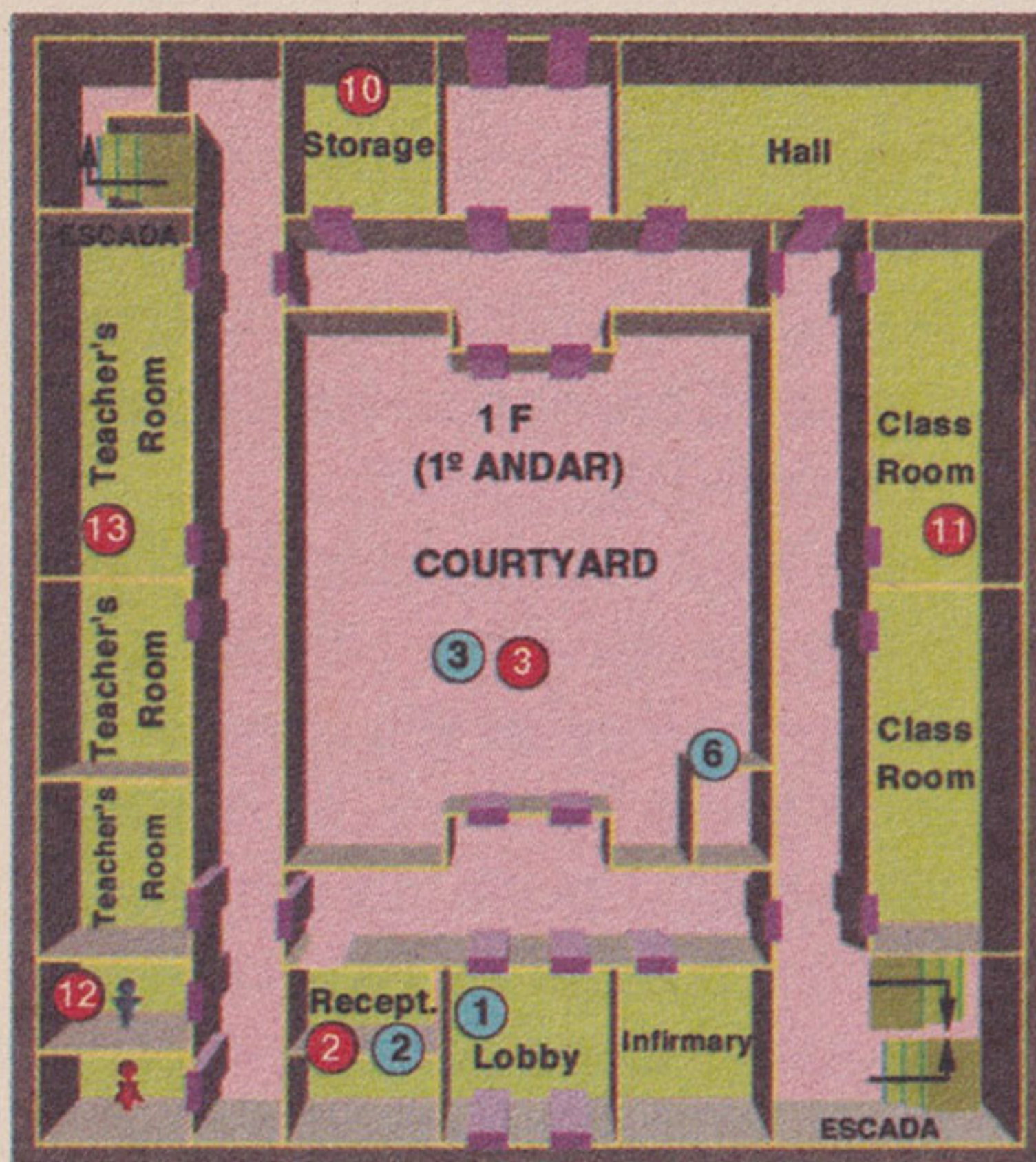
No fim da Rua Finney pegue a Key of Lion (chave do leão) no porta-malas do carro (D). Desça na Rua Ellroy, suba na calçada, passe na tábua para atravessar o buraco e pegar a Key of Scarecrow na caixa do correio (E).

Na Rua Matheson entre pelo beco, passe pelo portão de pegue a Key of Woodman (chave do homem de madeira) ao lado da poça de sangue (F).

Volte à casa da Rua Levin e use as chaves para abrir os três cadeados da porta dos fundos. Use a Flashlight, saia pelo portão do quintal e desça pela Rua Midwich em direção a Midwich Elementary School (G).

O caminho da escola esta cheio de monstros, se possível fuja e economize munição. Entre no ônibus escolar para encontrar itens.

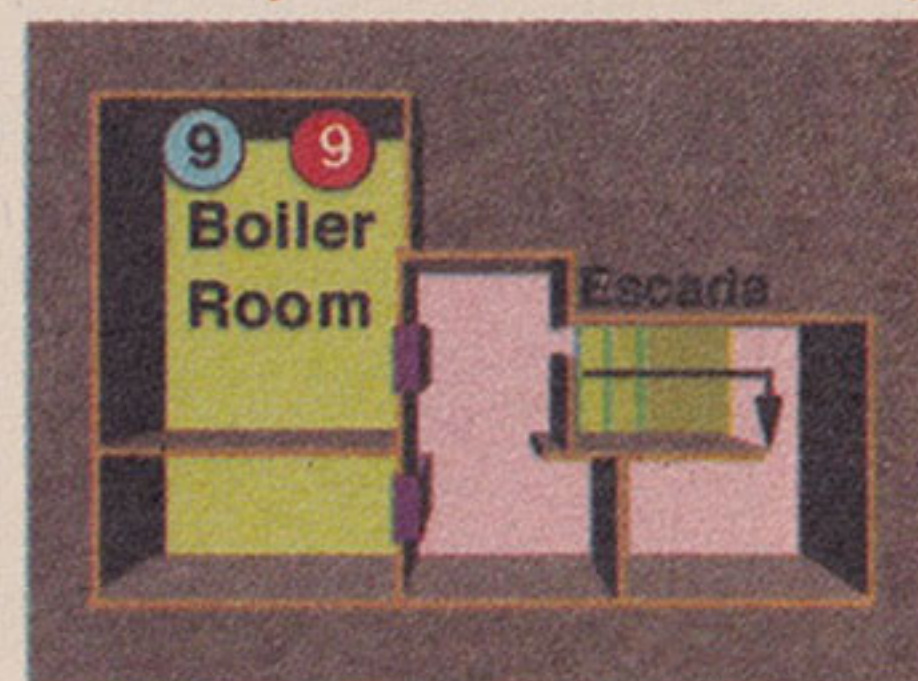
Escola Primária de Midwich (Midwich Elementary School)



Telhado (Roof)



Porão (Basement)



No Lobby (entrada) pegue o mapa sobre o balcão (1). Entre na Reception Room (recepção) (2) e leia os livros com trechos escritos com sangue. Atravesse o Courtyard (pátio) (3) e suba a escadaria.

No segundo andar vá a Equip. Room (sala de equipamentos de laboratório) (4) pegue o Chemical (substância química) sobre a prateleira. Siga para o Chemisty Lab (laboratório químico) (5) e use o Chemical na mão de pedra na mesa, liberando o Gold Medallion (medalhão de ouro).

Volte ao Courtyard (3) e use o medalhão no encaixe ao lado da porta da Clock Tower (torre do relógio) (6).

Na Music Room (sala de música) (7) toque na sequência indi-



Toque a sequência indicada

cada e pegue o Silver Medallion (Medalhão de Prata). No Courtyard (3) use o Silver Medallion no encaixe da Clock Tower (6). Desça pela escadaria da direita (8) até o subsolo. Entre na Boiler Room (sala da caldeira) (9) e acione o botão da caldeira. Volte ao Courtyard (3) entre pela porta da Clock Tower (6).

Versão sombria

Midwich Elementary School

No Storage (armazém) **(10)** ache a Rubber Ball (bola de borracha), passe pelo o Hall (saguão) e entre na primeira Class Room (sala de aula) **(11)**. Pegue o Picture Card (cartão desenhado) na mesa, siga até a próxima Class Room, vá para a Reception (recepção) **(2)**, e abra a porta com o Picture Card.

No banheiro masculino **(12)** pegue a Shotgun no chão. Passe pelas Teacher's Room (sala dos professores) do lado direito **(13)**, atenda o telefone e suba as escadas. Passe pelas classes, entre na Locker Room (sala dos armários) **(14)**, examine a

porta do armário que se move e pegue a Library Reserve Key (chave da biblioteca reservada) ao lado do corpo que caiu.

Suba ao Roof (telhado) **(15)** e examine o ralo. Você não alcança a chave. Veja o ralo ao lado e tampe-o com a Rubber Ball. Acione a válvula soltando a água pelos ralos para a chave descer pelo cano.

Desça até chegar ao Courtyard **(3)**, pegue a Classroom Key (chave da sala de aula) que desceu pelo cano e está ao lado da calha. No segundo andar use a Library Reserve Key e abra a porta da Library Reserve (biblioteca reservada) **(16)**. Entre na Library (biblioteca) **(17)** e leia o conto de fadas sobre a mesa. Abra a Classroom com a Classroom Key. Desça até o Basement (porão), entre na Boiler Room **(9)** e

mexa nas válvulas até liberar as grades. Volte e salve o jogo antes de prosseguir.



Derrote o monstro a shotgun

Para derrotar o monstro use a Shotgun quatro ou cinco vezes na cabeça dele. Quando ele abrir a boca, pule para trás e atire. Se tomar uma mordida você morre. Acerte mais dois tiros e destrua-o. De volta à escola no modo normal, pegue a K. Gordon Key (chave do K. Gordon) e suba as escadas. Ouça os sinos da igreja.

Antiga Silent Hill (Old Silent Hill)

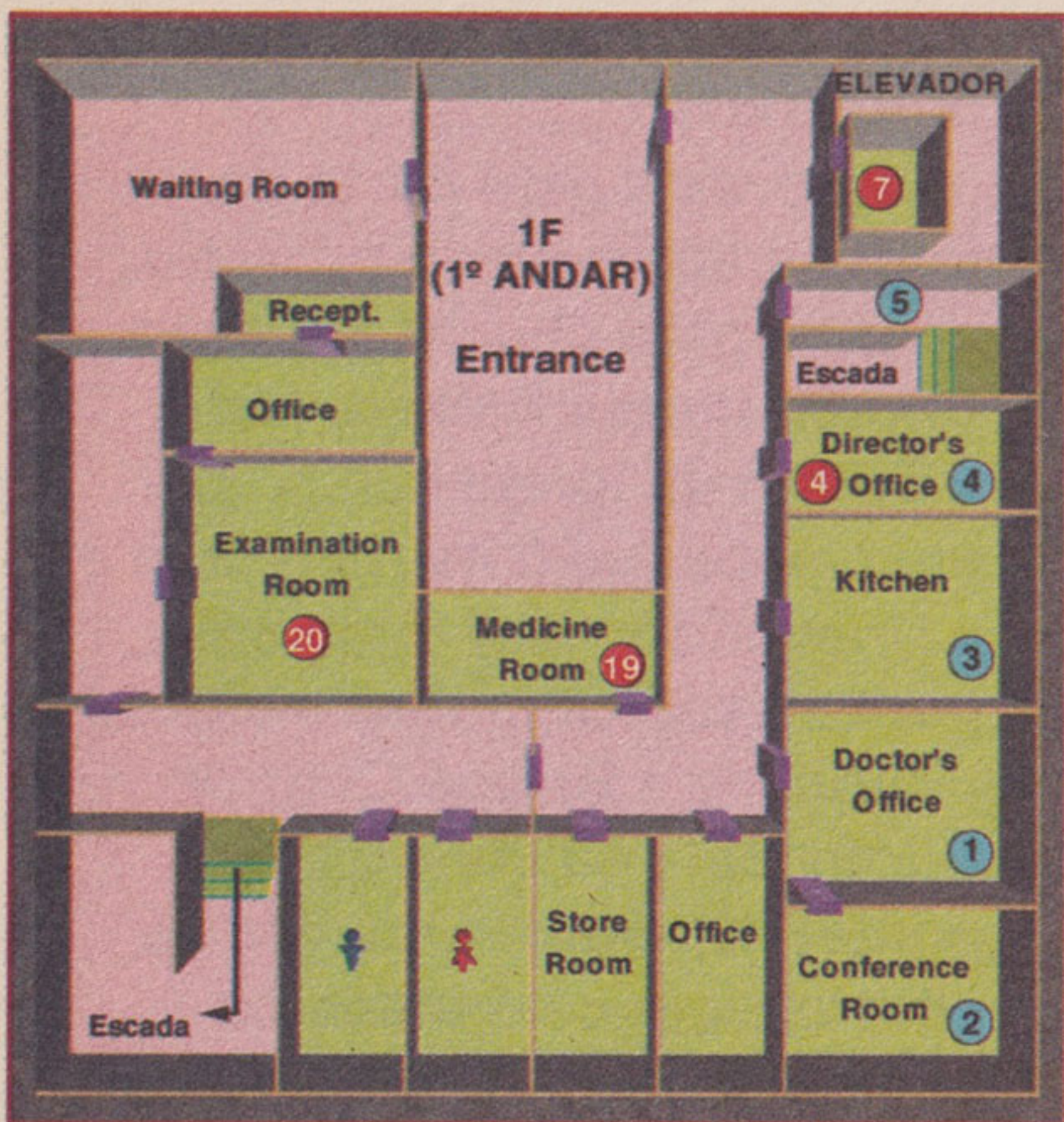
Entre pelo beco entre a rua Bradbury e a Bloch, entre pelo portão de madeira e use a K. Gordon Key para abrir a porta da casa (H).

Entre, saia pela porta da frente e atravesse o próximo beco (I) para chegar a Balkan Church (igreja Balkan) (J).

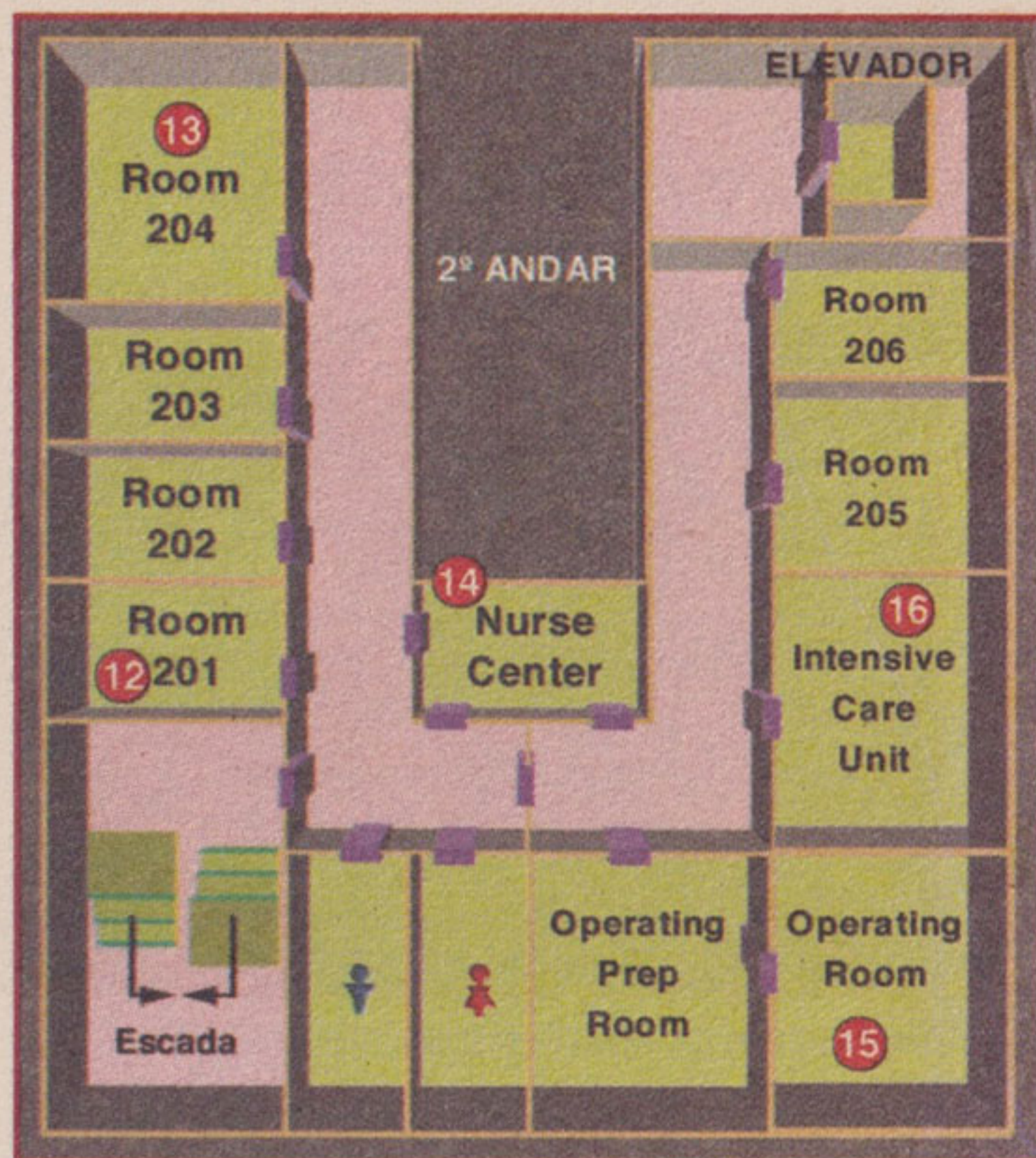
Dentro da igreja fale com a mulher, pegue o item Flauros e a Drawbridge Key (chave da ponte levadiça) sobre o altar.

Dirija-se à Bridge Control Room (sala de controle da ponte) (K). Suba e na sala de controle pegue o mapa na cadeira e use a Drawbridge Key no painel para baixar a ponte. Atravesse-a e siga para a Silent Hill Central. Vá para o Alchemilla Hospital (L).

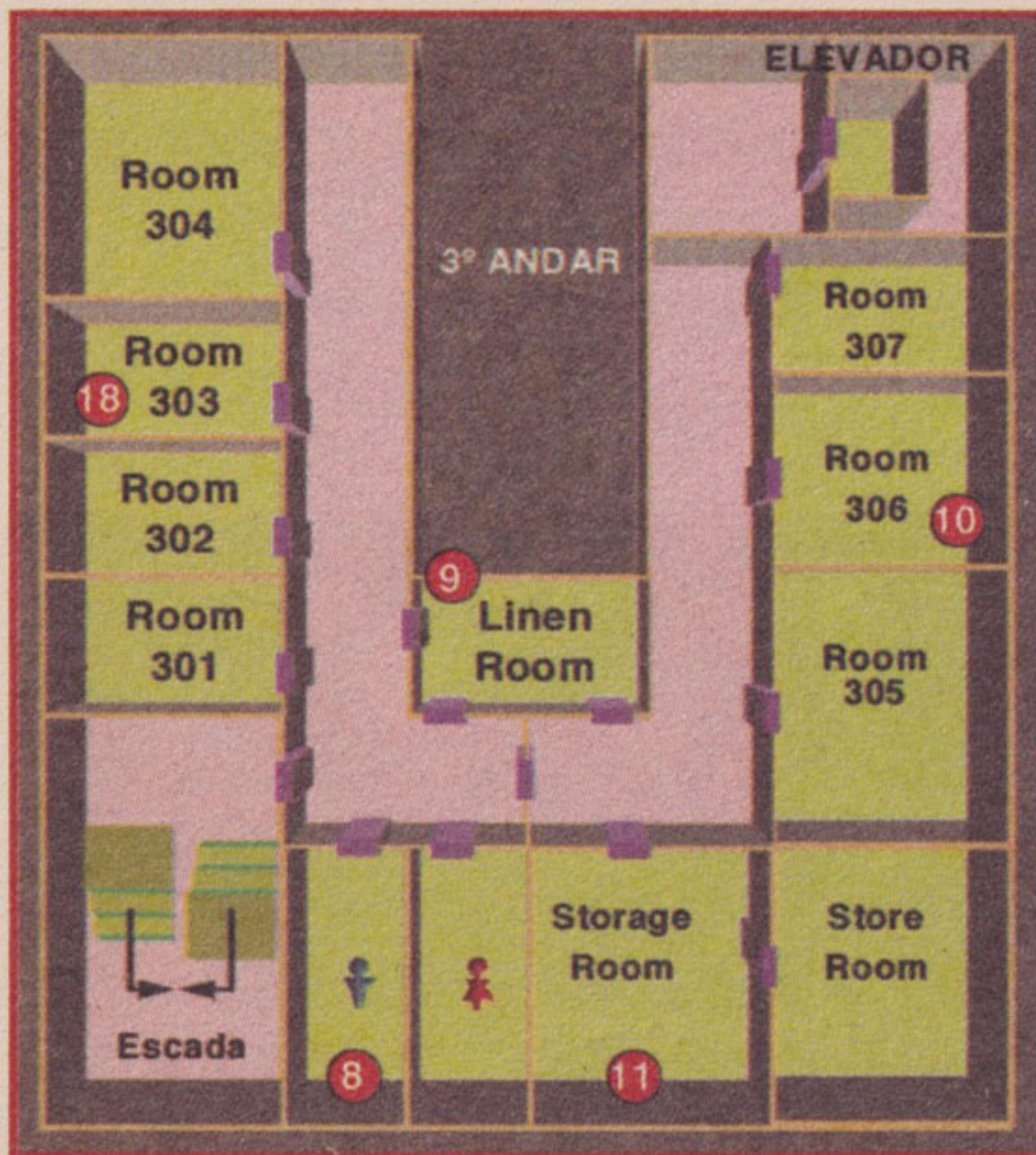
Hospital Alchemilla



Plantas dos três andares que compõem o hospital de Silent Hill



Passe pelas portas abertas



No hospital, as portas abertas o levarão a sala do Dr. Michael Klaufmann. Fale com ele, saia pela porta lateral, passe pela sala e pegue os mapas na parede da recepção.

No Doctor's Office (consultório médico) (1) pegue a outra parte do mapa. Entre na Conference Room (sala de conferênci-

as) (2) e pegue a Basement Key (chave do porão) na mesa.

Cozinha (3) pegue a Plastic Bottle (garrafa de plástico) na pia. Vá para o Director's Office (escritório do diretor) (4) e use a Plastic Bottle para coletar o líquido vermelho (Unknow Liquid) que está no chão atrás da mesa). Este é um item fundamental para chegar ao melhor final do jogo.

Abra a porta de acesso à escada (5) com a Basement Key, desça e entre na Generator Room (sala do gerador). Acione o botão para ligar o gerador e entre no elevador (7). Suba até o segundo andar, saia e examine a porta ao seu lado. Entre de novo no elevador, faça o mesmo no terceiro andar e volte ao elevador para ter acesso ao quarto andar onde começa a versão sombria.

Versão sombria Hospital Alchemilla



Pegue o pacote de sangue

Desça ao terceiro andar, entre no banheiro masculino (8) e pegue a Plate of Turtle (placa da tartaruga) na janela. Passe pela Linen Room (lavanderia) (9), entre no Room 306 (quarto 306) (10) e pegue a Plate of Cat (placa do gato) na parede. Entre na Storage Room (armazém) (11) e pegue o

Blood Pack (pacote de sangue) na prateleira. Desça de elevador até o porão, entre na Generator Room e pegue o Hammer (martelo) no chão.



Pegue o isqueiro

Volte ao elevador, pare no terceiro andar e desça pela escada até o segundo piso. No Room 201 (quarto 201) (12) pegue o Lighter (isqueiro). Vá ao primeiro andar, entre na Director's Office (4) e pegue na mesa a Plate of Queen (placa da rainha). Volte ao segundo

andar, entre na Room 204 (13), use o Blood Pack para distrair as cobras (foto) e pegue a Plate of Hatter (placa do chapeleiro) na parede.



Encaixe as placas na porta

No Nurse Center (centro de enfermagem) (14) encaixe as quatro placas na porta de acordo com a seqüência indicada pela foto.

Na Operating Room (sala de operações) (15) pegue na mesa a Basement Storeroom Key (chave do armazem do porão).

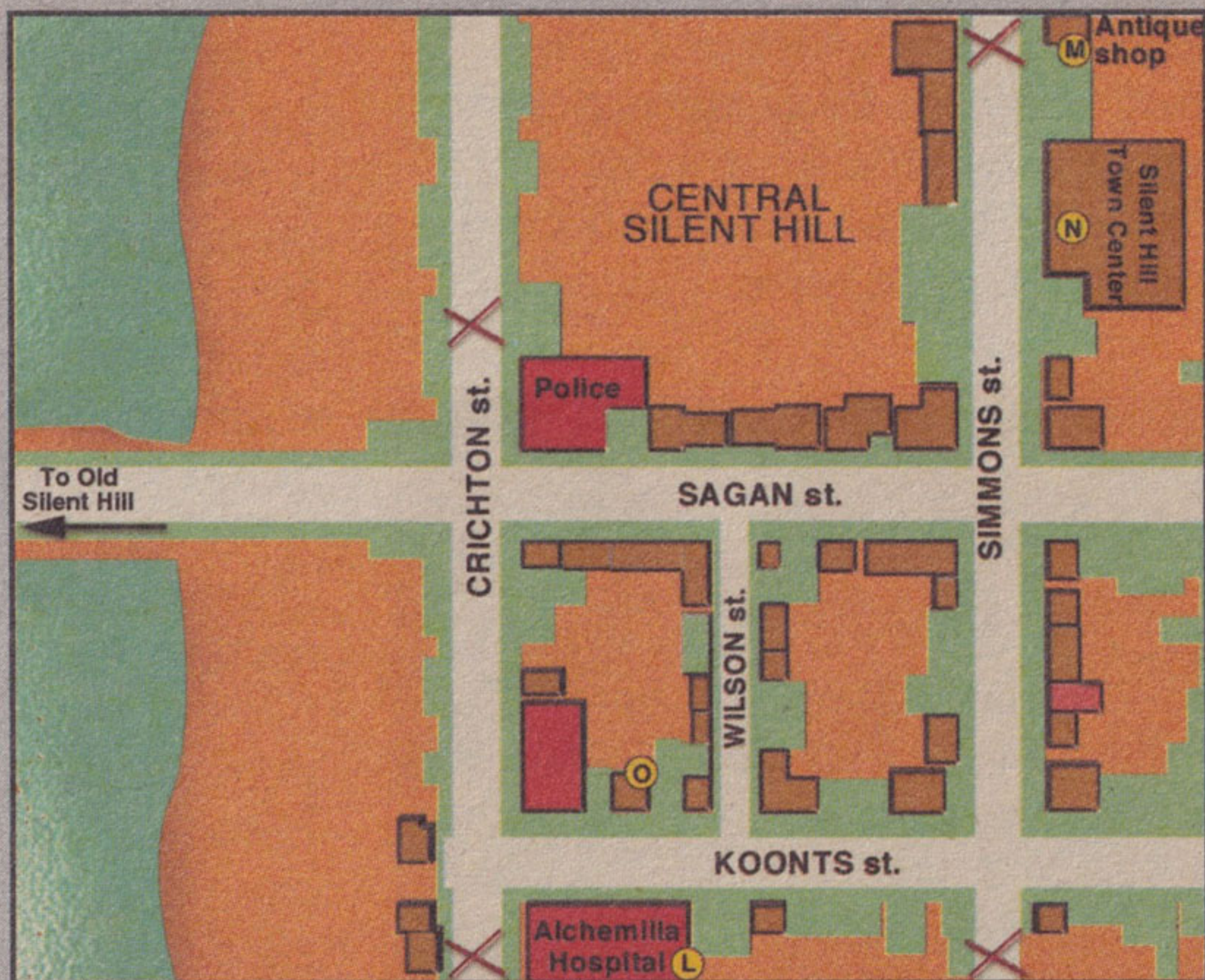
Na Intensive Care Unit (unidade de tratamento intensivo) (16) pegue o Disinfecting Alcohol (álcool desinfetante) na maca. Abra a porta do Storeroom (depósito), entre e empurre o gabinete para achar uma porta.

Passe pela porta para achar um alçapão. Use o Disinfecting Alcohol nas raízes e o Lighter para atear fogo. Desça pelo alçapão, ache a Examination Key (chave do exame) e o Video Tape, que será útil mais tarde.

Volte ao primeiro andar e entre na Medicine Room (farmácia) (19). Abra a Examination Room (20) e encontre a enfermeira Lisa.

Saia da zona sombria e acorde no hospital normal. Converse com Dahlia e pegue a Antique Shop Key (chave da loja de antigüidades) que está sobre a mesa.

Silent Hill Central



Versão sombria



Entre na loja de antiguidades

Suba até o topo da rua Simmons, entre na loja de antiguidades e use a Antique Shop Key (M). Empurre o armário para o canto e ache uma passagem secreta. Fale com Cybil, entre pela passagem, pegue o machado e

investigue o altar.

Ao tentar voltar pela passagem algo misterioso acontece com você. Fale com Lisa durante o sonho.

Acorde e volte para a rua. Agora a cidade inteira foi tomada pelo universo sombrio. Corra dos monstros e entre em Silent Hill Town Center (centro da cidade de Silent Hill) (N).

Suba pela escada rolante e passe na porta à esquerda para encontrar itens. Saia e investigue tudo até que o chão desabe. Pegue o Hunting Rifle (rifle de caça) e detone o verme no chão.

Saia pela porta que ele destruiu para voltar à cidade. Vá pela rua Crichton e volte ao hospital (L). Veja o mapa do hospital (página 31) e fale com Lisa na Examination Room (20). Saia e suba a escada da loja em

frente (O). No teto há uma mariposa gigante: corra para os lados para fugir e ataque sempre, com qualquer arma de fogo (de preferência a mais forte). Destrua o bicho para a cidade voltar ao normal e siga seu caminho para a Elementary School na Old Silent Hill.



Atire no cadeado e abra a porta

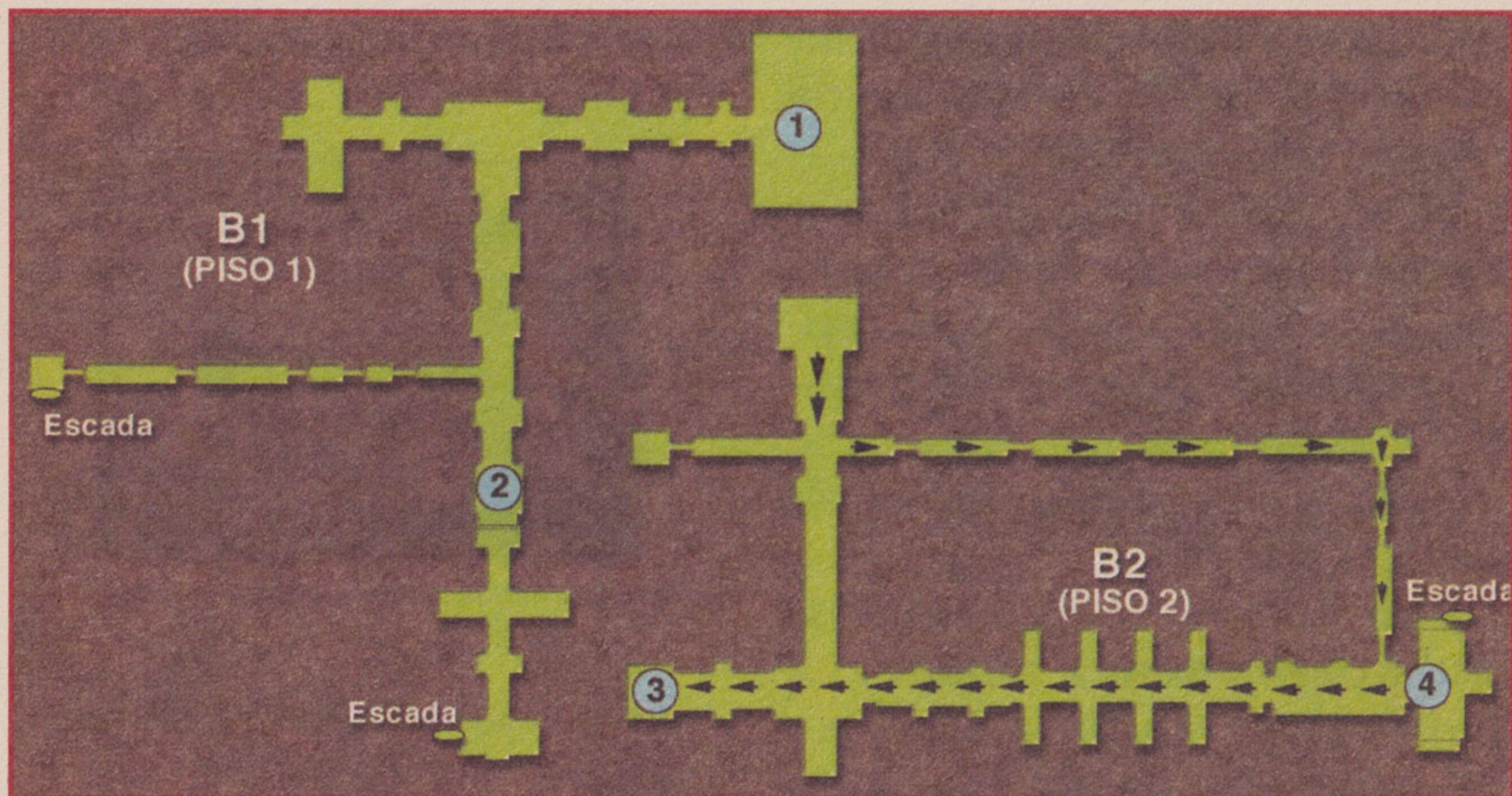
Ao chegar à grade (P), atire no cadeado para arrebentá-lo e abrir a porta. Desça pela escada dentro do alçapão para entra no esgoto.

Esgoto (Sewer)

No Piso 1 faça o caminho indicado pela legenda do mapa ao lado (B1). No Piso 2 vá até ao local com sangue na água (3). Examine tudo para achar a Sewer Exit Key (chave de saída

do esgoto) boiando. Pegue-a e enfrente os monstros.

Volte à porta trancada (4) e use a Sewer Exit Key para abri-la. Suba pela escada, pegue o mapa do litoral de Silent Hill no painel de informações.



Siga guiando-se pelo mapa para encontrar a Sewer Key (chave do esgoto) e o mapa (1). Volte ao ponto indicado acima (2) e abra a porta com a Sewer Key. Suba as escadas.



Entre no Annie's Bar (Q) e salve o Dr. Kaufmann. Fale com ele, pegue a Kaufmann Key (chave de Kaufmann) e o Receipt (recibo) que ele deixa cair. Vá para o Indian Runner (R) e use o código 0-4-7-3 para abrir o cadeado.



Ache um buraco no chão

Examine a papelada no balcão e a parede. Siga para o Motel (S) e use a senha 0-8-8-6 no painel para abrir a porta lateral e entrar na recepção.

Pegue o Magnet (ímã), entre pela porta ao lado do balcão e vá ao estacionamento interno. Abra a porta 3 com a Kaufmann Key e empurre o armário.

Use o Magnet para puxar a Motorcycle Key (chave da moto) de dentro do buraco. Volte, entre na recepção do Motel, passe pela porta lateral e use a Motorcycle Key na moto.

Pegue o vidro com o líquido misterioso. Antes que você examine-o, o Dr. Kaufmann toma-o de você. Saia e desça para a Lake Side (região do lago) (T).

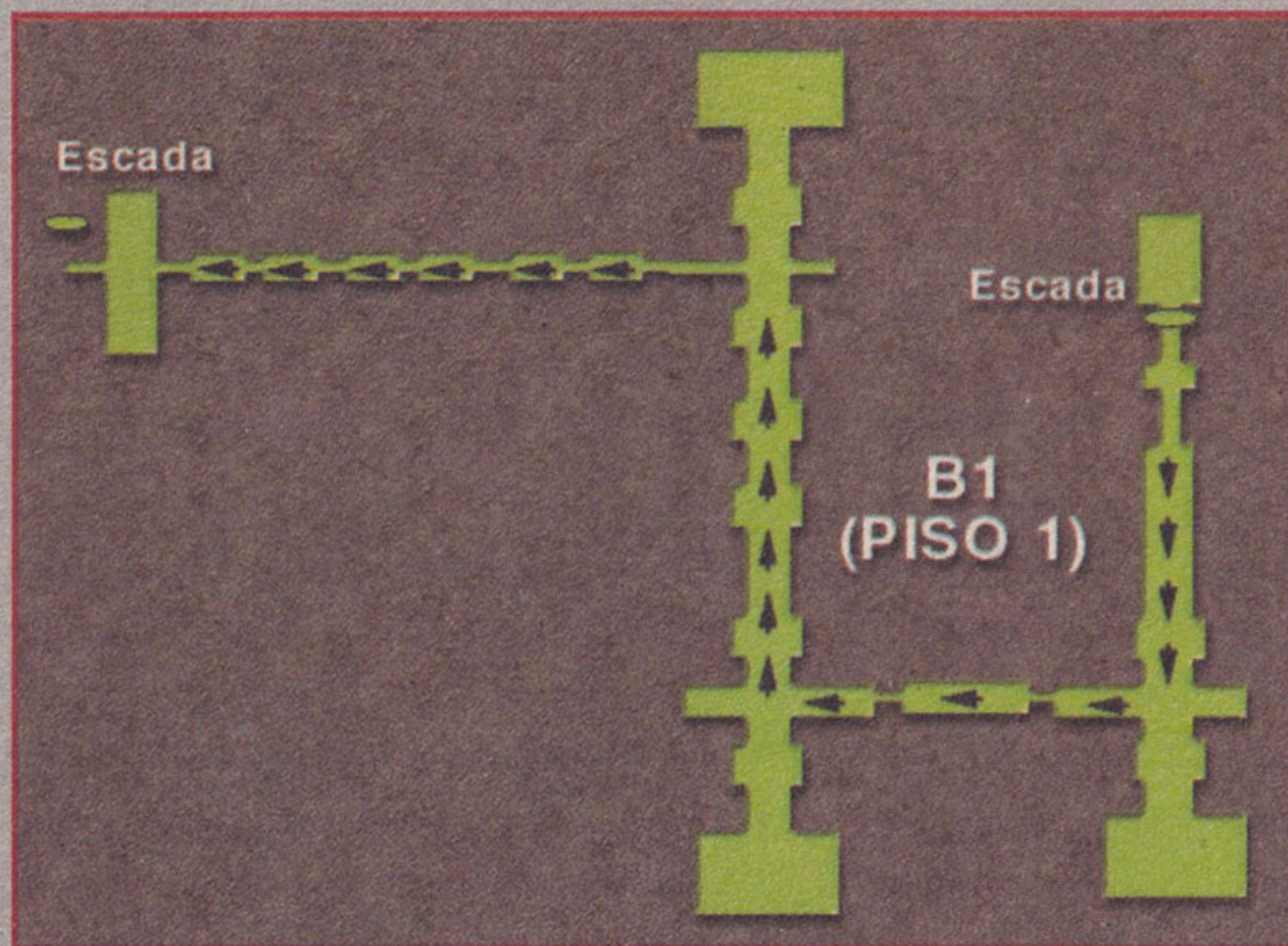


Fale com Cybil

Ao chegar no barco, entre e fale com Cybil e Dahlia. Saia pela frente do barco e corra para Lighthouse (farol) (U).

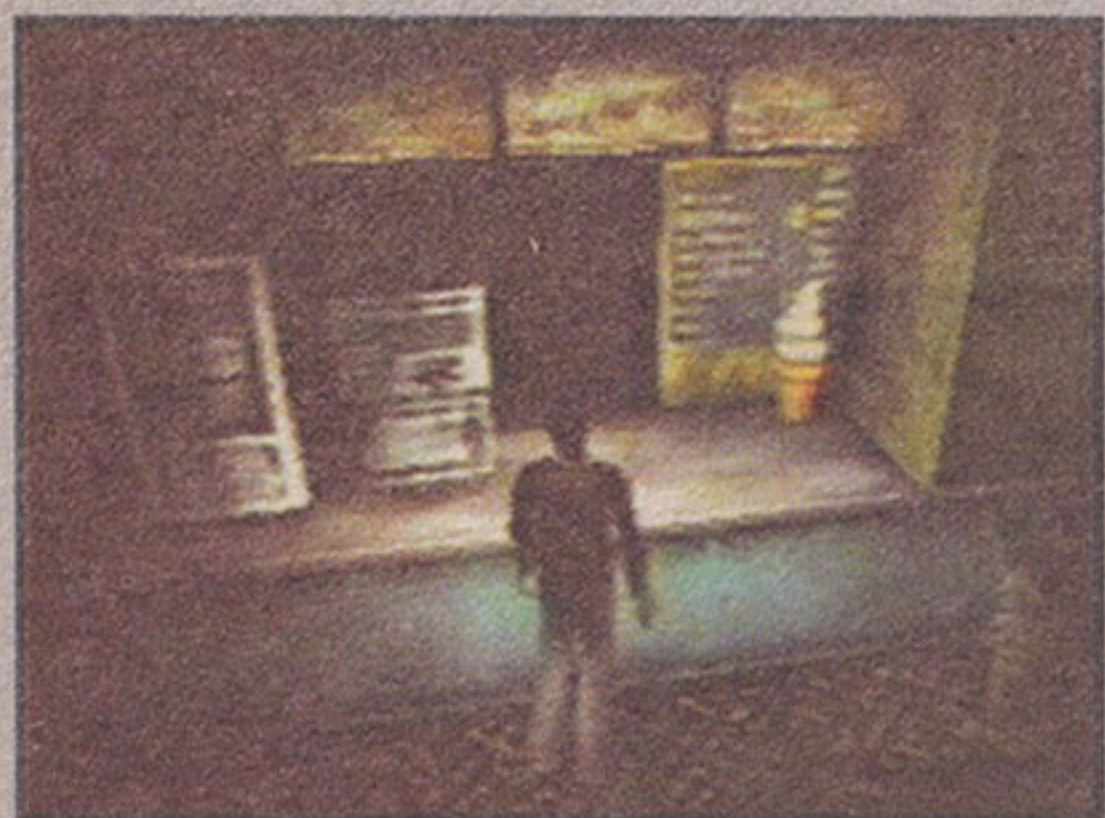
Alessa está no topo do Lighthouse, mas some quando você se aproxima. Volte ao barco e siga para o ponto indicado no mapa (W). Desça pelo alçapão até o esgoto.

Esgoto que leva ao Parque de Diversões (sewer to park)



Pegue o mapa na parede e siga pelo caminho indicado no roteiro acima para chegar à escada e subir para o Parque de Diversões onde há outras pistas para seguir no jogo até ser possível salvar Cybil. Mantenha-se na trilha indicada para evitar os pontos sem saída previsto nessa etapa.

Parque de diversões (amusement park)



Procure o Save Point

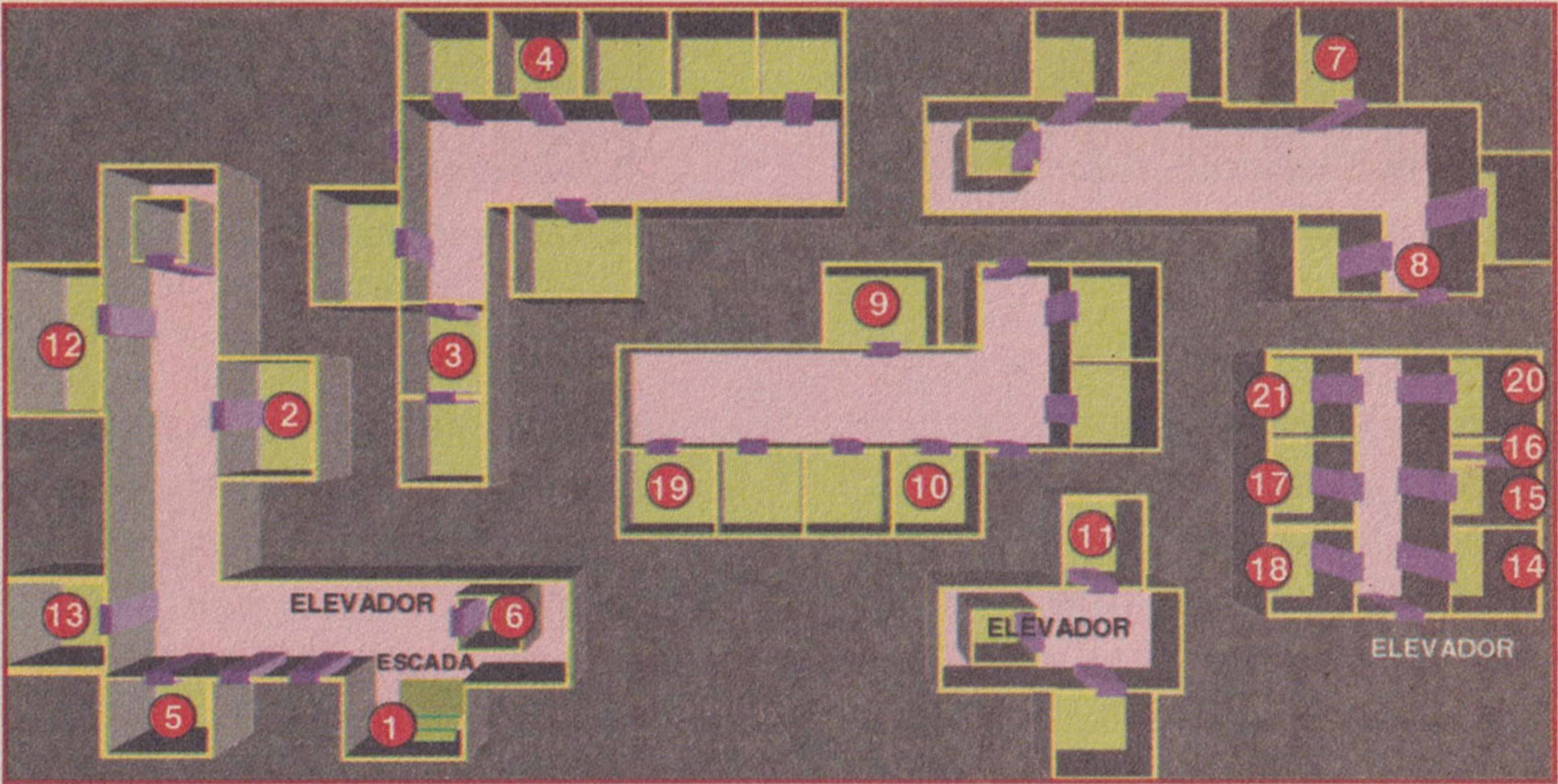
Na lanchonete há um Save Point (ponto de salvamento). Entre no carrossel e veja que Cybil foi transformada em zumbi. Não a mate. Aqui você decide o rumo que o jogo vai tomar. Com nossas dicas você tem os itens necessários para salvar Cybil e fazer o melhor final.



Pare perto de Cybil

Para salvar Cybil pare perto dela, espere-a tirar a arma e corra. Depois que ela atirar e guardar a arma, corra de novo, até que as balas acabem. Quando ela se aproximar de você, use o Unknow Liquid nela. Fale com Alessa e Dahlia. Você acordará no hospital junto com Lisa.

Lugar nenhum (Nowhere)



Mapa de Nowhere



Escreva A-L-E-R-T

Aqui não há lógica. Você muda de andar sem notar. Desça a **escada 1**, pegue a Screwdriver (chave de fenda) e o Pliers (alicate). Use o Pliers na torneira e pegue a Key of Ophiel (chave de Ophiel) na **sala 2**. Com a senha A-L-E-R-T abra **sala 3**. Pegue o Amoulet of Salomen (amuleto de Salomen) na parede.



Resolva o enigma do Zodíaco

Na **sala 4** resolva o Puzzle do Zodíaco com o número correspondente à soma do número de pernas e braços dos signos indicados. Use 6-4-8, da esquerda para a direita.

Use a Plate of Time (placa do tempo) no relógio da **sala 5**. Quando o vidro do relógio se quebrar, pegue a Key of Hagith (chave de Hagith).

Use-a para abrir a porta do **elevador 6**. Desça para o segundo andar, entre na sala **7** e pegue o Crest of Mercury

(Penacho de Mercurio) e o Ring of Contract (anel do contrato). Saia pela **porta 8**, entre na **sala 9** e pegue a câmera na mesa.



Desenhe símbolo secreto



Desenhe símbolo secreto

Saia pela **porta 10** e suba de **elevador 6** até o terceiro andar. Use a câmera nos dois quadros ao lado do altar para revelar símbolos secretos.

Desenhe esses símbolos usando os botões nos painéis nas portas. Observe as fotos acima e faça igual.

Na **sala 11** pegue a Bird Cage Key (chave da gaiola de pássaro) na cadeira, entre na **sala 12** e abra a gaiola para conseguir a Key of Phaleg (chave de Phaleg). Use-a para abrir a **porta 13**.



Sele a corrente e prenda o monstro

Na **sala 14** pegue a Dagger of Melchior (adaga de Melchior) no armário.

Use o Ring of Contract para selar a corrente e impedir o monstro de se libertar.



Saco de bala de goma

Na **sala 15** examine as Jelly Beans (balas de goma) na prateleira e pegue a Key of Bethor (chave de Bethor) que caiu. Na **sala 16** você finalmente pode assistir a fita de vídeo.

Entre na **sala 17** e pegue o Ankh (símbolo egípcio) na parede.

Use a Key of Bethor (chave de Bethor) para abrir a **sala 18**. Desligue o gerador e vá à **sala 19**.

Use o Screwdriver (chave de fenda) para retirar a placa da parede e pegue a Key of Aratron (chave de Aratron). Você só consegue esta chave com o gerador desligado.

Use-a para abrir a **sala 20** e

pegar o Disk of Ouroboros (disco de Ouroboros) na máquina.

Na **sala 21** use todos os símbolos na porta para abri-la.



Fique atento á energia

Para chegar ao melhor final você enfrenta o monstro que tomou o corpo de Alessa, que na verdade é Cheryl (se você fizer o final ruim enfrenta a própria Alessa). Para matar o monstro fique atento a energia. Os raios deixam sua energia

no vermelho: use os itens para se recuperar.

Atire sem parar com o Haunting Rifle.

Quando você derrota o monstro, Alessa entrega-lhe um bebê, que representa a essência de sua filha Cheryl. Em seguida ela abre um portal: fuja com Cibyl e a criança.



A enfermeira Lisa Garland

Assista as animações, seu desempenho no jogo e os itens habilitados para o próximo Save (jogo gravado).

Super dica

Saiba como chegar ao final secreto

Silent Hill oferece quatro finais diferentes.

Um deles foi apresentado nas páginas anteriores, o "Good+".

A escolha do "Good+" foi feita porque essa é a maneira mais completa para conhecer o jogo inteiro.

Além dos outros três finais, você tem a oportunidade de conhecer um quinto desfecho.

Esse desfecho foi desco-

berto por um dos leitores da revista Ação Games.

Se você ainda não conhece, aproveite.

Siga o roteiro e veja também como conseguir uma super arma.

Final secreto - Termine o jogo uma vez e use a opção Next Fear para começar novamente.

Pegue o item Channeling Stone sobre o balcão

da Convenience Store em Old Silent Hill.

Use-o nos pontos indicados a seguir para fazer contato com os alienígenas.

Todos os contatos devem ser feitos na versão sombria dos cenários, quando tudo fica escuro e destruído.

1º Contato - Use o item no Roof (telhado) da escola.

2º Contato - Use-o no pátio que fica ao lado da entrada do hospital, em Central Silent Hill.

3º Contato - Use a Channeling Stone no estacionamento interno do Motel que fica no litoral de Silent Hill.

4º Contato - Use-o na cabine de comando dentro do Barco, no litoral.

5º Contato - Use no topo do Light House (Farol), também no litoral.

Após o último contato, os aliens atendem aos seus chamados e você assiste ao final UFO do jogo.

Arma Hyper Blaster -
Após assistir ao final UFO,
salve e comece novamen-
te o jogo, usando o Next
Fear.

Você já começa com a
arma Hyper Blaster, que
tem munição infinita, mira
laser a alto poder de des-
truição.

Enfrente
monstros
para
salvar a
pequena
Cherryl



Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos Dicas Testadas

Super Desafios Novidades Quentíssimas

Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



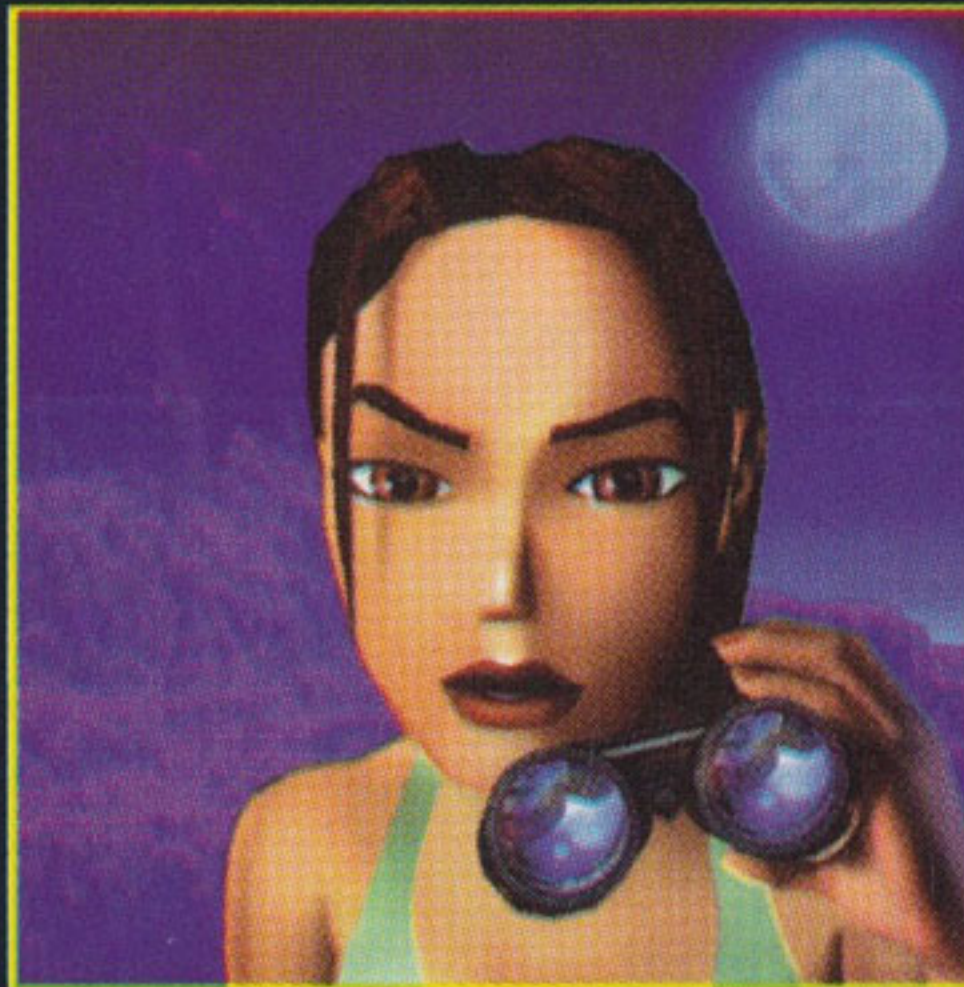
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



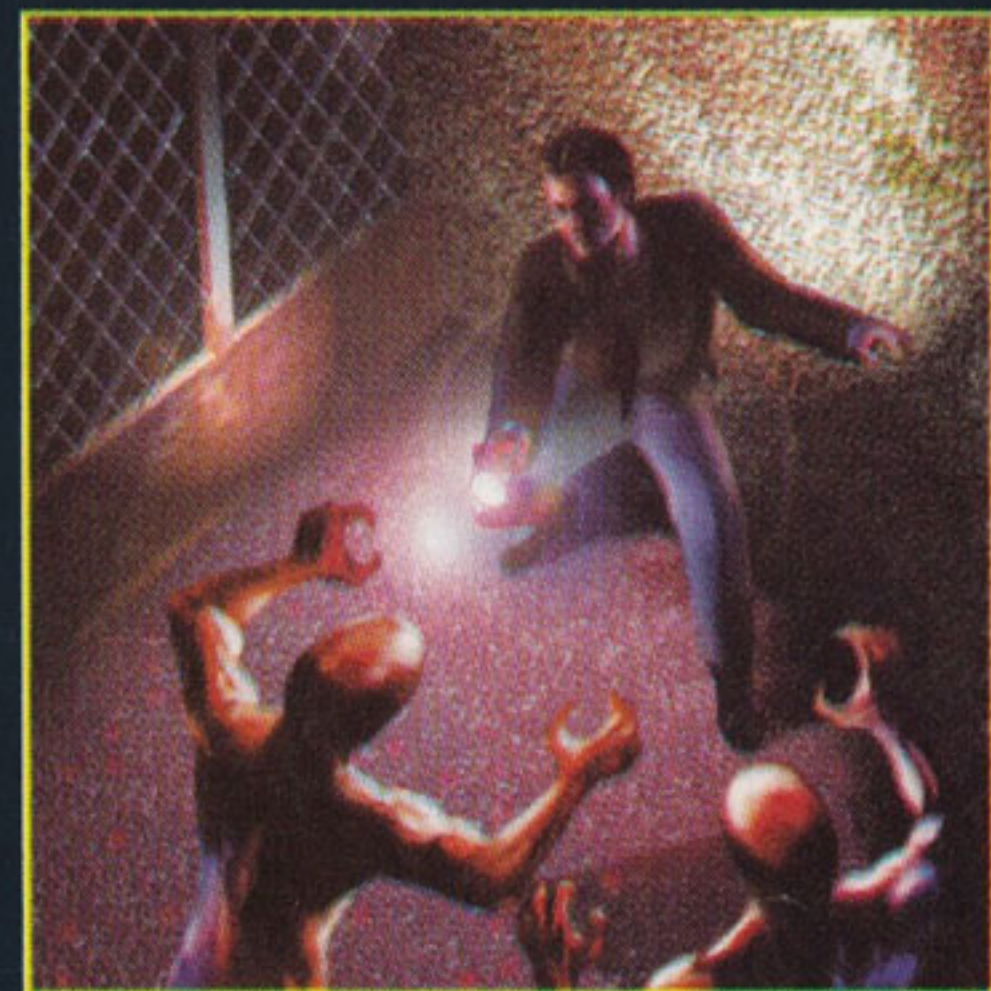
Syphon Filter



Metal Gear Solid



Parasite Eve



Silent Hill

ação
games
pocket

Retro AVENGERS

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Roni Sérgio Sartor

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

