

ação games **pocket**

**Enfrente o
vírus mortal**
**Syphon
Filter**

12384/1



R\$ 1,00





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



Se você espirrrar, saúde!!

Os mais novos inimigos da humanidade são invisíveis, numerosos e ficam mais fortes a cada confronto com os homens.

Na verdade, de novos, eles não têm nada. Os microorganismos já estavam na Terra antes de o homem aparecer.

Mas agora micróbios, bactérias e vírus são astros de romances, filmes e games, como Syphon Filter. Eles podem até vir

do espaço, como em "Arquivo X", mas sempre contam com a intervenção do homem para surgir e proliferar.

No cinema

O cinema é ainda o meio mais eficiente para a proliferação desses organismos. "Epidemia" (1995). "Cólera" (1997) e "Virus" (1998) são alguns filmes recente que têm microorganismos como bandidos da história.

"Cólera" é estrelado por Lindsey Wagner, a atriz do antigo seriado "A Mulher Biônica". Ela é uma médica que luta contra a expansão de uma epidemia da doença.

Já em filmes como "Virus", com Jamie Lee Curtis e Willian Baldwin, e em "Epidemia", com Dustin Hoffmann, Morgan Freeman e Rene Russo, os microorganismos funcionam como verdadeiras armas.

"Epidemia" mostra como um vírus misterioso escapa de um



Guerra biológica em "Virus"

laboratório e mata as pessoas contaminadas em poucas horas. O tal vírus seria uma arma secreta do Exército para atacar os soldados inimigos.

Mas a última palavra em estrelas microscópicas está com os agentes Fox Molder e Danna Scully da série “Arquivo X”. Em seu primeiro longa-metragem, “Arquivo X” (1998), o grande vilão é ninguém menos que um vírus. Só que nesse caso, a infecção veio do espaço.

Na TV

A idéia de usar vírus como armas eficientes foi usada em seriados de TV, como “Arquivo X” (Record e Fox), um dos que mais mostra os estragos causados por microorganismos.

“Inimigo Invisível” (USA) é uma das mais novas séries a adotar o tema, mostrando um grupo de cientistas que é convocado para investigar e combater epidemias. Há até vírus modifi-

cados em laboratórios que escapam ou são injetados no homem para experiências médicas.

Muito do que se mostra nos filmes acontece mesmo. O vírus da gripe, por exemplo, é responsável por uma verdadeira rede de espionagem.

Brasil, os Estados Unidos mantêm monitoram o desenvolvimento dos microorganismos. Assim, cada gripado do Brasil serve de modelo para evitar a epidemia nos EUA e vice-versa.

Se alguém espirrar ao seu lado, cuidado!



Arquivo X: perigo vem do espaço

Vença o desafio de Syphon Filter



Descubra o
segredo de um
vírus mortal
neste jogo
cheio de ação

Gabriel Logan
é um agente
especial

O jogo passo a passo

Desvende os 44 segredos e complete as missões

Muitos desafios

O principal destaque do game é a variedade de ações de seu personagem. Gabriel deve resgatar reféns, eliminar terroristas, destruir computadores e realizar uma série de objetivos em cada fase.

Gabriel tem um colete de proteção, mas não é invencível. Por isso, escolha as armas com cuidado e quando possível mantenha-o longe de tiroteios.

Você conta com três tipos de mira, todos eficientes. Seu personagem mira automaticamente enquanto corre e você pode até travar a mira para que ele se movimente em uma direção e atire para o lado oposto.

Comandos

● - Rolar

X - Agachar-se

■ - Atirar

▲ - Ação

Select - Segure para ver o Menu. Aperte L2 ou R2 para mudar as armas ou somente aperte Select para mudá-las de uma em uma.

Start - Inventário/ Mapa

R1 - Mira automática

L1 - Mira manual

R2 - Passos para direita

L2 - Passos para esquerda

Defenda-se

Armas

9mm - Com silenciador, é uma das melhores para invadir um lugar sem chamar a atenção.

K3G4 - Use-a para atacar inimigos com coletes.

Sniper Rifle - Para disparos a distância. Segure L1 e aperte £ para aproximar a mira e ; para distanciá-la.

Nightvision rifle - Para longas distâncias, permite ver e acertar inimigos no escuro.

Taser - Arma que produz choques elétricos, é ineficaz contra inimigos que usam coletes.

Grenade - Granada.

Gas Grenade - Granadas

especiais com gás mortal.

C4 Explosives - Explosivos plásticos.

M-79 Grenade Launcher - Lançador de granadas, garante precisão.

Itens

Flak Jacket - Colete à prova de balas.

Flashlight - Lanterna.

Cardkey - Cartão para abrir portas e travas eletrônicas.

Viral Antigen - Antídoto contra o vírus Syphon Filter.

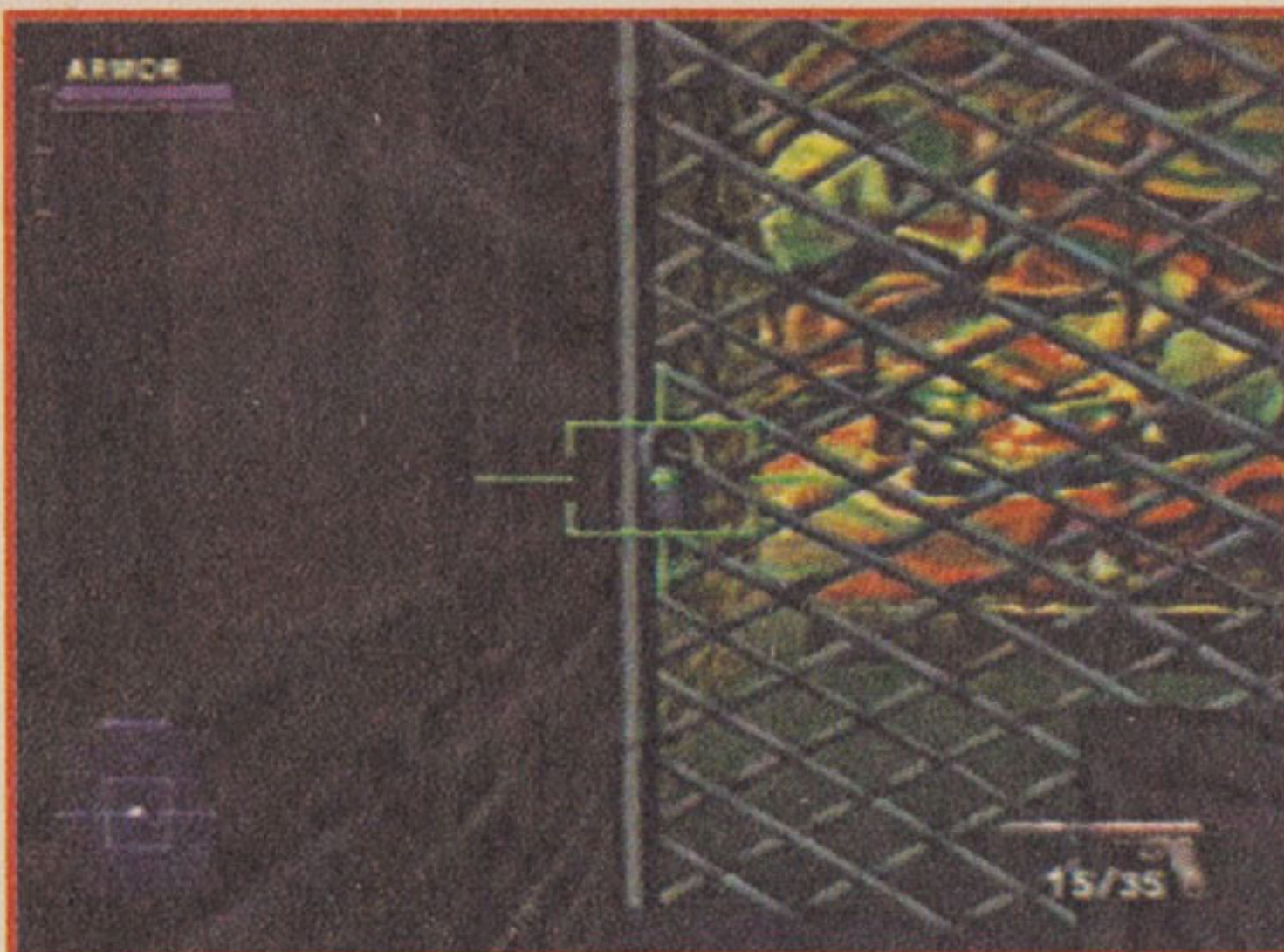
Viral Scanner - Aparelho para identificar portadores do vírus. Permite enxergar através das paredes e localizar inimigos escondidos.

Rua Georgia (Georgia Street)

Objetivo 1: Eliminar Kravitch e destruir seu aparelho de comunicação
(eliminate Kravitch and

destroy com array)

Desça pela Subway Entrance (entrada do metrô) e pegue a missão com Lian Xing. Entre no bar e elimine Kravitch.



Destrua o computador da mesa

Objetivo 2: Desligar a energia das portas de segurança do terminal (turn off power to terminal security doors)

No bar, vá até ao corredor e detone o cara que está escondido. Quebre a janela, passe, atire no cadeado e abra a grade.

Acione o interruptor na parede e desça pelo elevador. Ligue a Flashlight

(lanterna) para achar e acionar o interruptor no canto escuro.



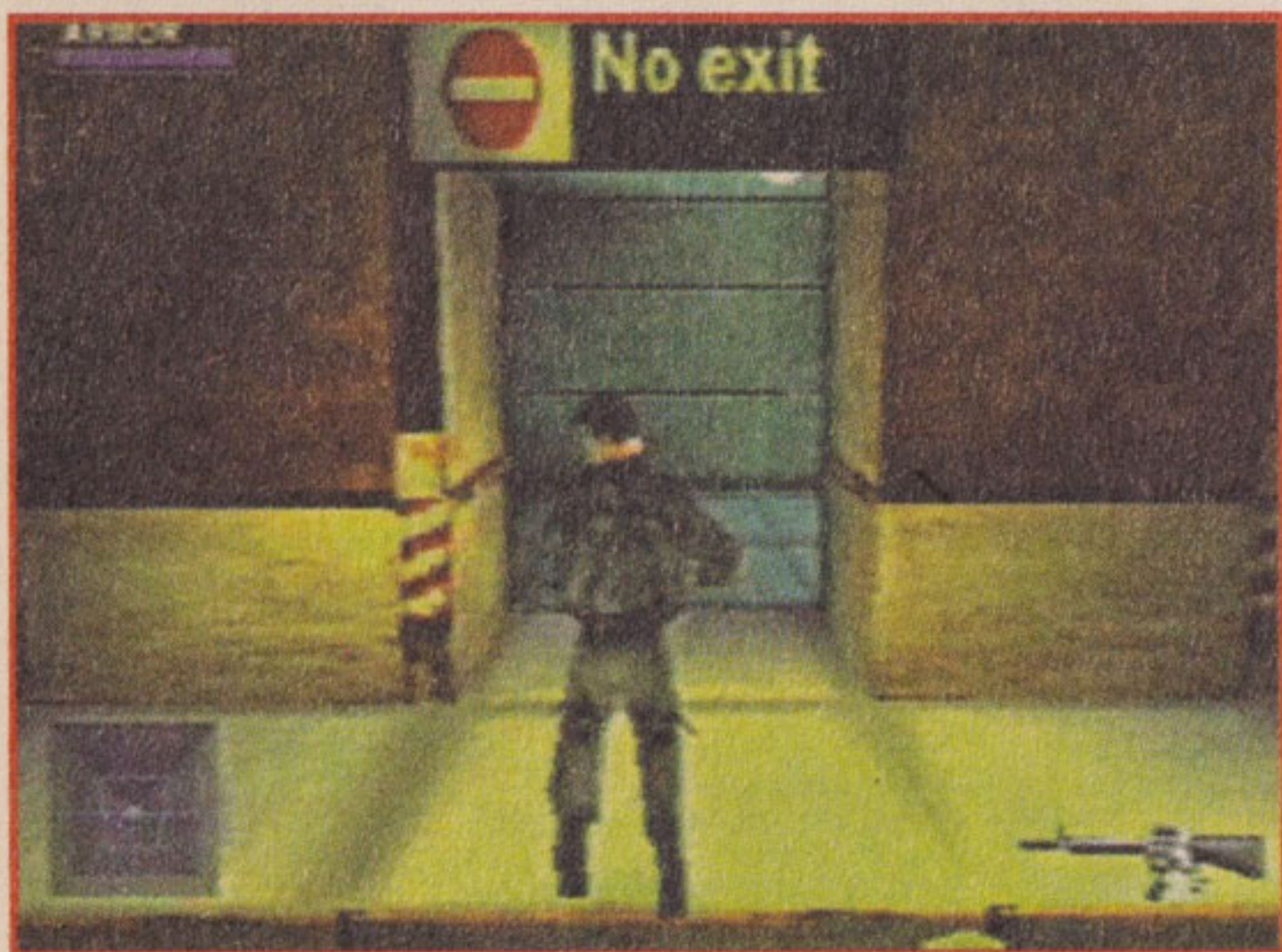
Desarme a bomba

Objetivo 3: Proteger o esquadrão de bombas CBDC (protect CBDC bomb squad)

Volte ao início da fase, passe pelo beco e vá ao Vacant Bank (banco vazio). Detone todos os terroristas que aparecem até que o esquadrão desarme a bomba.

Objetivo 4: Desativar a bomba no terminal (tag bomb in terminal)

Volte e desça pela Subway Entrance. No metrô, atravesse o trilho do lado esquerdo para achar uma bomba e aperte **▲** para desativá-la.



Vá pela plataforma central

Atravesse o trilho da direita e entre pela passagem com a mensagem “No

Exit” (sem saída). Ligue a Flashlight para achar um interruptor e acione.

Desça pelo elevador ao lado. Vá pela plataforma central para achar uma bomba.

Elimine o terrorista sem ser visto para que ele não detone a bomba. Assista à animação.

Metrô destruído (destroyed subway)



Ache uma caixa de explosivos

Objetivo 5: Encontrar os explosivos escondidos (locate explosive cache)

Fuja do terrorista que sai pegando fogo de dentro do trem. Elimine os dois terroristas e suba no trem para contornar as chamas.

Acabe com o terrorista que joga granadas usando a arma M-16 ou Grenades. Não suba na plataforma. Vá pelos trilhos e ligue a Flashlight.



Pendure-se nas vigas

Objetivo 6: Liberar a passagem para a rua e proteger o agente CBDC (blown open passage to street and protect CBDC agent)

Siga pela direita da plataforma central e escale as vigas.

Para dependurar-se aperte ▲. Use o explosivo C4 para detonar a porta da rua.

Proteja o agente até que ele desarme a bomba.

Ligue a Flashlight e investigue os trilhos da esquerda. Acione a válvula de gás para acabar com o fogo.

Linha principal do metrô (main subway line)

Siga Aramov pelo túnel. Quando o trem vier em sua direção, role por baixo das vigas azuis ou suba nas plataformas. Para detoná-la não deixe que ela se distancie muito e use a metralhadora M-16 o tempo todo.

Parque de Washington (Washington Park)

Objetivo 7: Localizar e desarmar quatro bombas de vírus (locate and disarm 4 viral bombs)

Você tem vinte minutos para achar quatro bombas. Quando encontrar uma, examine-a e espere pelo agente do esquadrão antibombas.

Proteja-o até que a bomba seja desarmada. Veja a seguir como encontrar todas.



A bomba está atrás da estátua

1ª Bomba - Elimine os dois terroristas e entre no segundo cercado de tijolos da esquerda.

2ª Bomba - A bomba está bem atrás da estátua.

3ª Bomba - Siga pelo caminho à esquerda da estátua. Acompanhe a trilha até a cabana: a bomba está em frente a ela.

4ª Bomba - Volte até a estátua e siga pelo caminho da direita. Veja a bomba no meio dos canteiros.



Acerte o terrorista

Objetivo 8: Resgatar os reféns da CBDC (rescue CBDC hostages)

Vá a Tennis Court (quadra de tênis). Não entre. Aproxime-se da grade, use o Nightvision Rifle e detone o terrorista que está no meio da quadra.

Fique na porta de entrada e acabe com o cara que vigia os reféns. Acerte-o em um ponto vital.

Objetivo 9: Pegar o aparelho de comunicação dos terroristas (secure terrorist comm. array)

Detone todos os terroristas sobre o labirinto de blocos. Escale os blocos.



Veja o computador perto da antena

Objetivo 10: Eliminar o atirador Marcos (eliminate trigger man Marcos)

Ele está no Hedge Maze (labirinto cercado). Elimine-o.

Objetivo 11: Chegar ao Freedom Memorial (reach Freedom memorial)

Vá ao Memorial. Os caras da entrada usam coletes. Esconda-se nos pilares e acerte-os.

Monumento à Liberdade (Freedom memorial)



Atire no tanque de combustível

Objetivo 12: Eliminar Girdeaux (Kill Girdeaux)
Não pare de frente para Girdeaux. Agache-se junto ao rodapé. Atire no tanque de combustível nas costas de Girdeaux com a Shotgun ou a arma. 45. Repita o processo até explodir o tanque. No local há uma bomba, portanto não use granadas.

Recepção do Centro de Exposições (Expo Center Reception)

Objetivo 13: Seguir Pa- ghan até a reunião se- creta (shadow Paghan to secret meeting)

Elimine os inimigos sem ser visto. Use a pistola ou o Sniper Rifle. Os tiros têm de ser precisos e em pontos vitais. Veja como passar por todos os guardas.



1º Guarda - Suba na parede à esquerda, espere ele descer a rampa e ataque depressa.



2º Guarda - Fique de frente para a rampa e acerte-o com o Sniper Rifle.



3º Guarda - Quando ele for para o corredor, corra atrás dele e detone-o.



4º Guarda - Fique escondido na ruína e acerte-o quando ele parar ao lado da passagem.



6º Guarda - Passe entre os sarcófagos, corra e esconda-se do inimigo. Quando ele passar, atire.



5º Guarda - Esconda-se atrás do primeiro sarcófago e acerte-o assim que ele passar.



7º Guarda - Entre e pare bem no meio do corredor. Atire assim que o guarda aparecer.



Mire em pontos vitais

Objetivo 14: Encontrar os cartões- chave de segurança (find security cardkeys)

Esconda-se no canto da parede, segure L1 para mirar, aperte L2, mire em um ponto vital de Bentom e atire. Se errar, corra atrás dele e detone-o com a HK-5.

Pegue o cardkey de Bentom e abra a grade. Detone os terroristas, escale as

caixas e suba na plataforma. Atire no cadeado para abrir a porta do duto de ventilação. Entre e destrua outro cadeado para abrir passagem.



Vá rápido pela passagem

Desça pelas escadas, detone os terroristas e pegue outro cardkey. Suba pela escada, acione o interruptor ao lado da porta, desça rapidamente e corra pelo caminho à direita.

Passe antes que a passagem se feche.

Derrote mais terroristas na próxima sala e pegue outro cardkey. Na base do foguete, fique sobre o elevador. Use o Sniper Rifle no painel em curto-circuito para fazer o elevador subir. No fim do corredor, acabe com o terrorista e pegue o cardkey. Volte e entre pela porta na base do foguete.



Destrua os inimigos

Na sala com o cenário da lua detone os inimigos na passarela, suba no foguete e pule para a plataforma acima de você.

Central de exposições Dinorama (Expo Center Dinorama)

Objetivo 15: Encontrar os cartões chave de segurança (find security cardkey)

Esconda-se atrás do pilar e acerte os inimigos que entram na sala.



Pendure-se no teto

Vá pelo corredor, dependure-se na viga do teto e solte-se sobre a abóbada de vidro. Acabe com os terroristas do alto e pegue o cardkey ao lado de um deles.

Objetivo 16: Capturar Aramov e Phaghan vivos (capture aramov and phagan alive)

Destrua o vidro do aquário e abra uma passagem. Vá pelo corredor e ouça Ara-

mov falar com Paghan. Fique no meio do corredor e use a arma Sniper Rifle para acertar a mão de Aramov e desarmá-la. Suba pela cauda do dinossauro e dependure-se na viga no teto para chegar até onde Paghan e Aramov estão.

Base de Rhoemer (Rhoemer's base)

Objetivos:

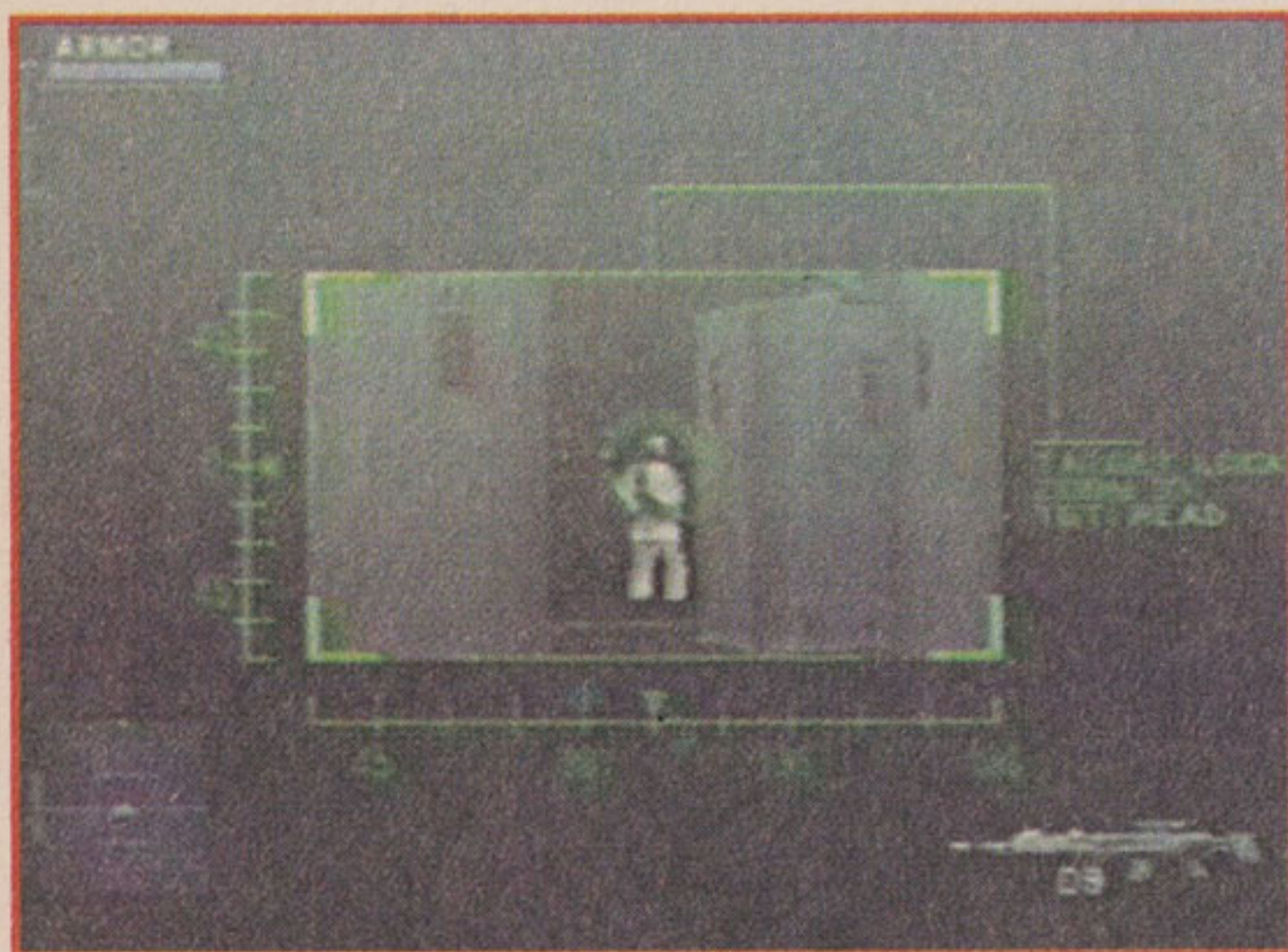
- **17** - Colocar cargas de C4 em cinco tanques de combustível (plant C4 charges at 5 fuel tanks)
- **18** - Desativar a energia dos sensores de movimento (disable power to motion sensors)
- **19** - Eliminar Gabrek e coletar o cartão chave (eliminate gabrek and collect cardkey)

Você não pode ser visto.

Mantenha-se escondido e use apenas armas silenciosas. Pegue as Gas Grenades na cabine.

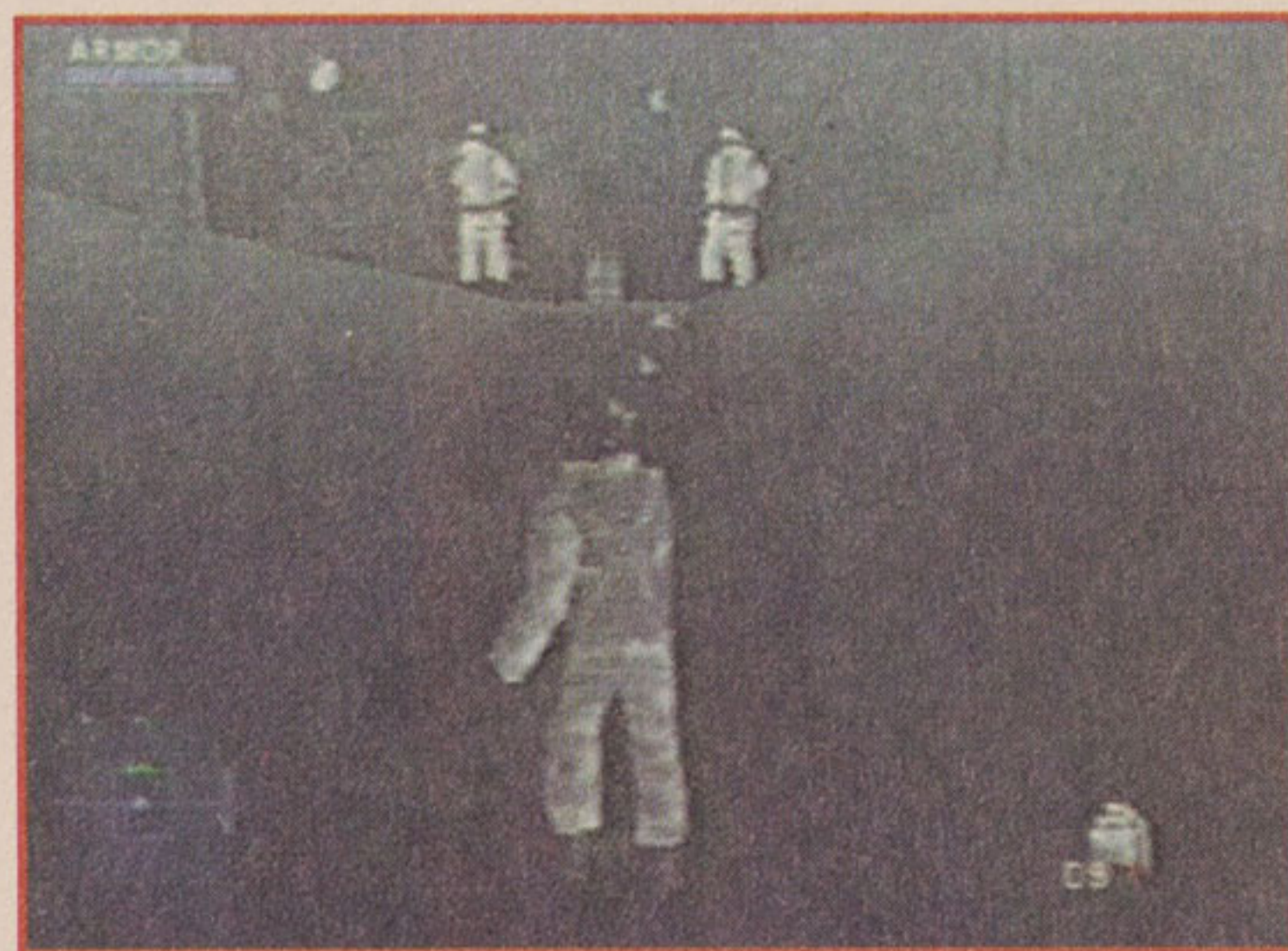
Detone o inimigo e o holofote na passarela. Corra pela passagem e esconda-se na barricada à direita.

Acabe com o homem que se aproxima e atire nos holofotes. Detone o vigia na passagem ao lado e coloque uma C4 no tanque de combustível.



Use o Sniper Rifle nos terroristas
20

Vá pela direita, esconda-se atrás do pilar e acerte os dois inimigos. Vá até a Power Plant (instalação de energia). Atire no cadeado e abra a grade. Use o Sniper Rifle e elimine dois terroristas na Power Plant. Coloque a C4 no tanque de combustível, vá à Power Plant e acione o interruptor.



Jogue uma granada no inimigo

No local do primeiro tanque, suba pela passarela e espere os homens se afas-

tarem. Elimine o cara que sobrou e desça pela rampa.

Atire nos guardas e holofotes sobre o muro. Coloque uma C4 no tanque, na bifurcação do caminho. Atrás das caixas há um terrorista: elimine-o. Vá pela vala para não ser visto e atire quando possível. Atrás dos tambores, à esquerda, há dois inimigos. À direita, atrás dos barris está o penúltimo tanque de combustível: coloque uma C4.



Atire no guarda à frente

Vá pela próxima passagem para achar o último tanque. Não corra. Vá até a curva e olhe para o lado: os inimigos se aproximam. Um deles é Gabrek. Esconda-se.

Depois que passarem, use uma Gas Grenade e acabe com os três. Pegue o car-key, coloque o C4 e siga em frente (há um inimigo após a curva). Acione o interruptor ao lado do portão para abri-lo. Vá pela esquerda e depois pela direita. Acione o interruptor para abrir a grade. Agache-se atrás dos tambores.

Esconda-se e detone o cara que vem investigar. Destrua o holofote e esconda-se do próximo guarda. Desça pelo abrigo subterrâneo e elimine todos os terroristas com o Nightvision Rifle.

Abrigo subterrâneo (Base bunker)

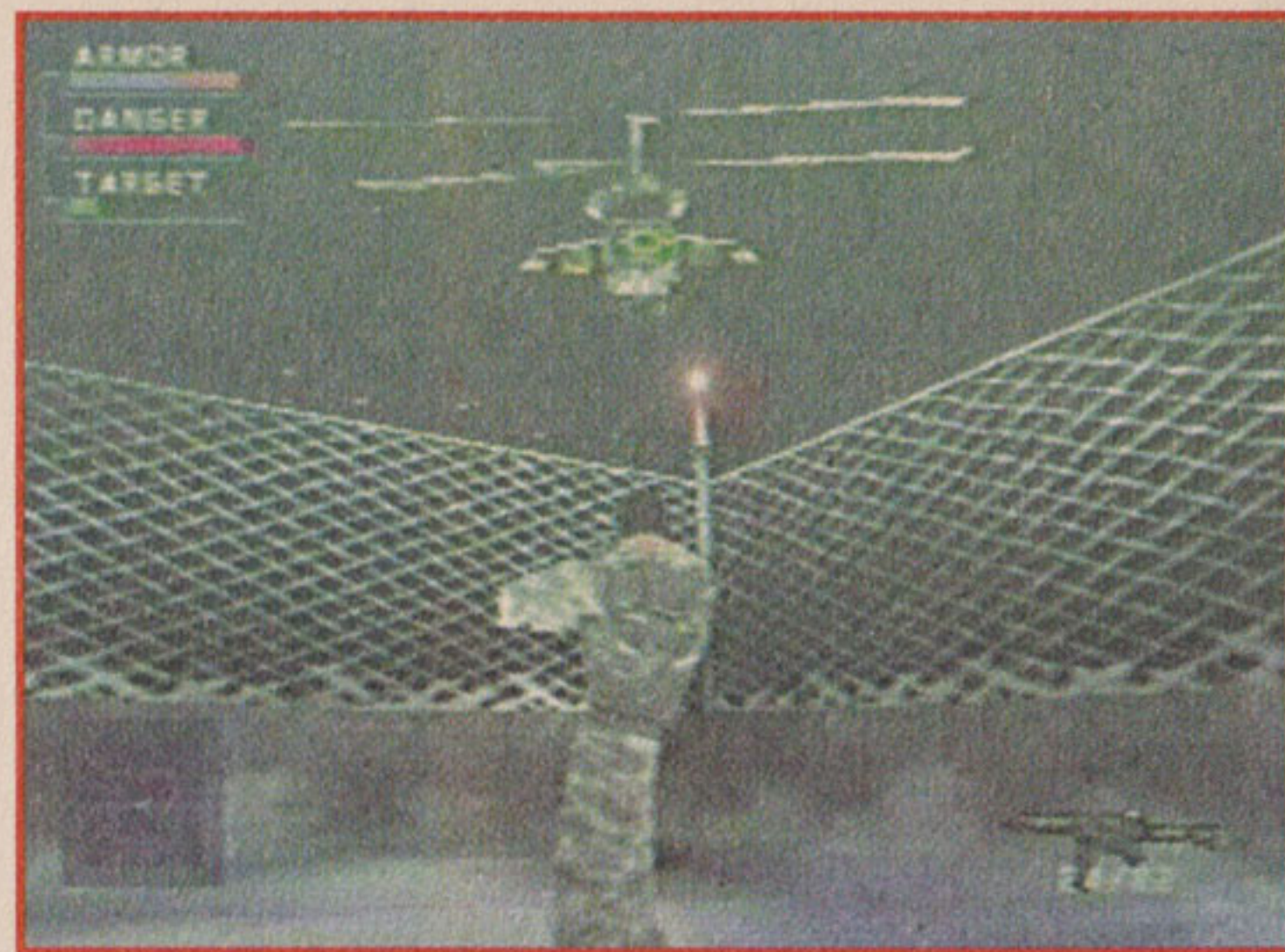


Disative as barreiras

Objetivo 20: Catalogar dez mísseis inimigos (catalog 10 enemy missiles)

Para achar os mísseis, atire nos botões vermelhos perto dos raios lasers.

Torre da base (Base tower)



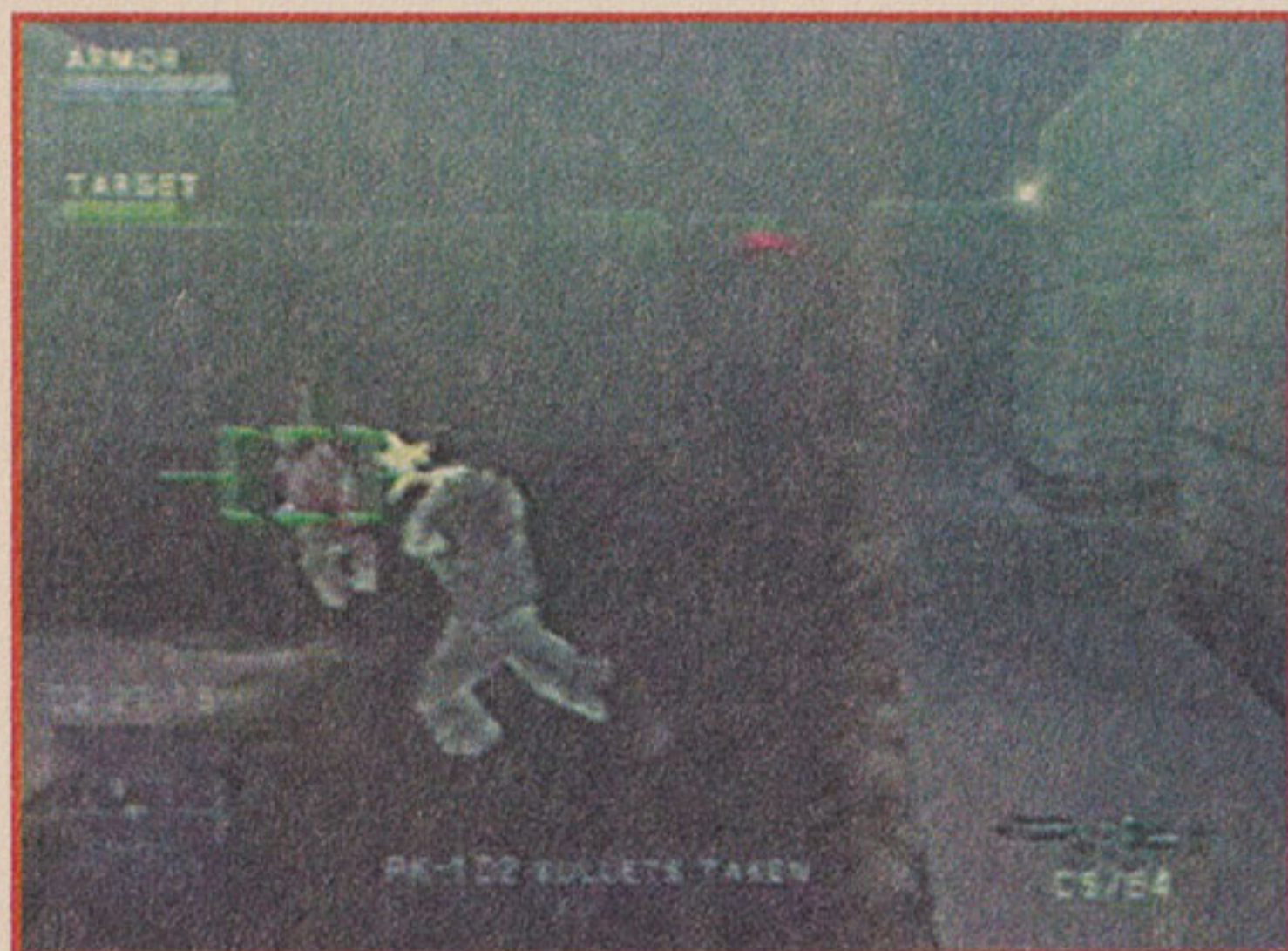
Elimine o helicóptero

Objetivo 21: Chegar à sala de comunicações (reach comm. building room)

Encontre o elevador e suba até a antena de transmissão. Se precisar, pegue coletes e munições nas caixas. Espere o helicóptero surgir, segure o botão L2 ou R2 e corra de lado, atirando sem parar. Outra opção é esconder-se atrás da base

da antena e atirar quando o helicóptero passar. Elimine rapidamente os terroristas que aparecem.

Fuga da base (Base escape)



Acabe com os terrorista

Objetivo 22: Fugir pelo portão principal (escape through main gate)

Guie-se pelo mapa para chegar à saída no Main Gate (portão principal). Acabe com os terroristas que aparecem no caminho.

Fortaleza de Rhoemer (Rhoemer's stronghold)



Elimine os cientistas

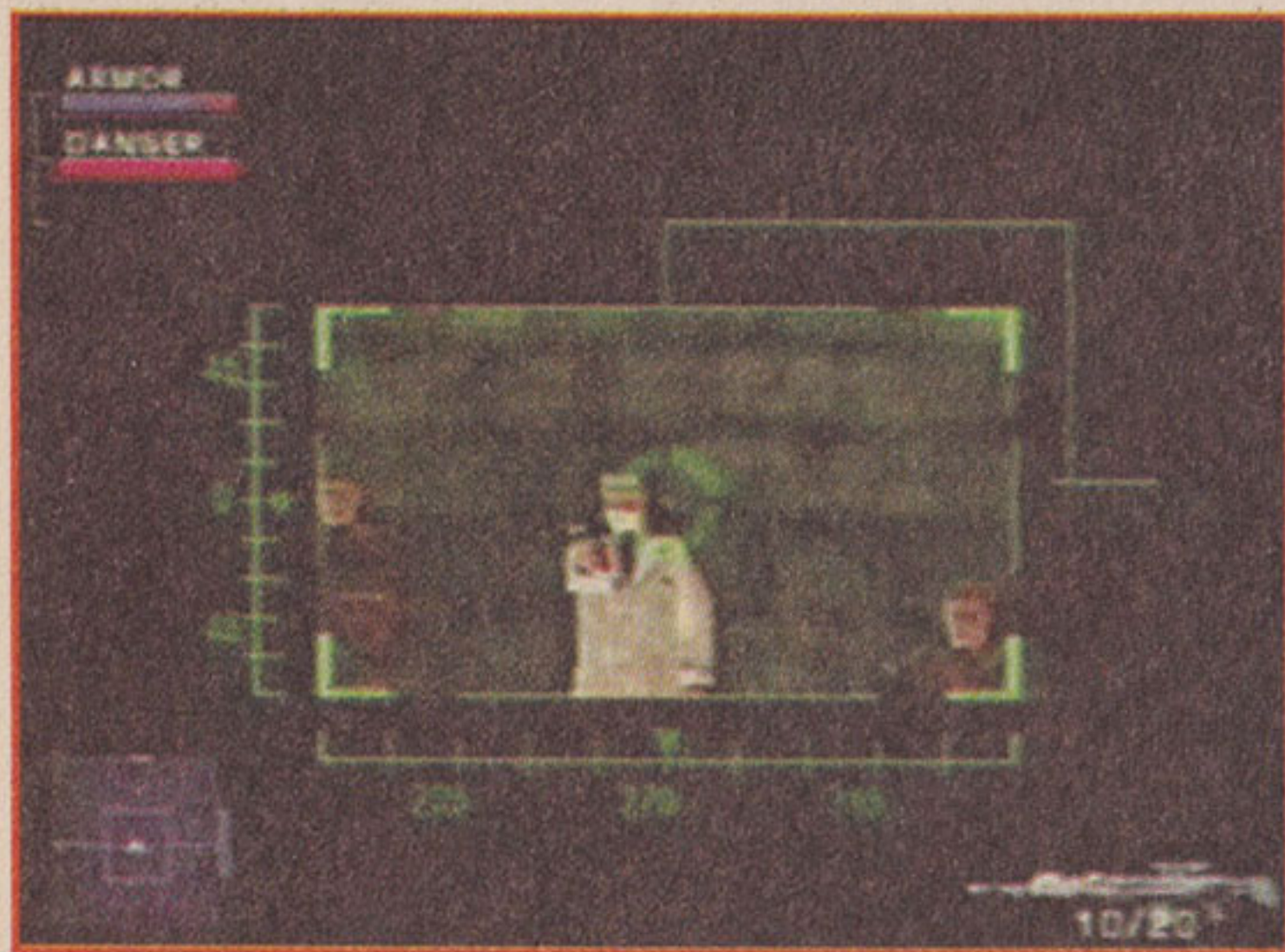
Objetivos:

- **23** - Eliminar dez cientistas de Rhoemer (eliminate Rhoemer's 10 scientists)
- **24** - Fornecer antídoto para as seis vítimas de testes (administer antigen to 6 test subject's)

Desça pela passarela e entre pelo vitral. Acabe com os terroristas vestidos de

monges. Acabe com os dez cientistas espalhados pela fase.

Encontre seis pacientes de avental azul, aproxime-se e aperte **▲** para curá-los. A maioria deles está nos Labs (laboratórios).



Pegue os cardkeys

Objetivo 25: Encontrar os cartões de acesso (find security cardkeys)

Detone mais cientistas

para conseguir CardKeys. Use-os para abrir as portas.

Andar baixo da fortaleza (Stronghold lower level)

Objetivos:

26 - Eliminar dez cientistas de Rhoemer

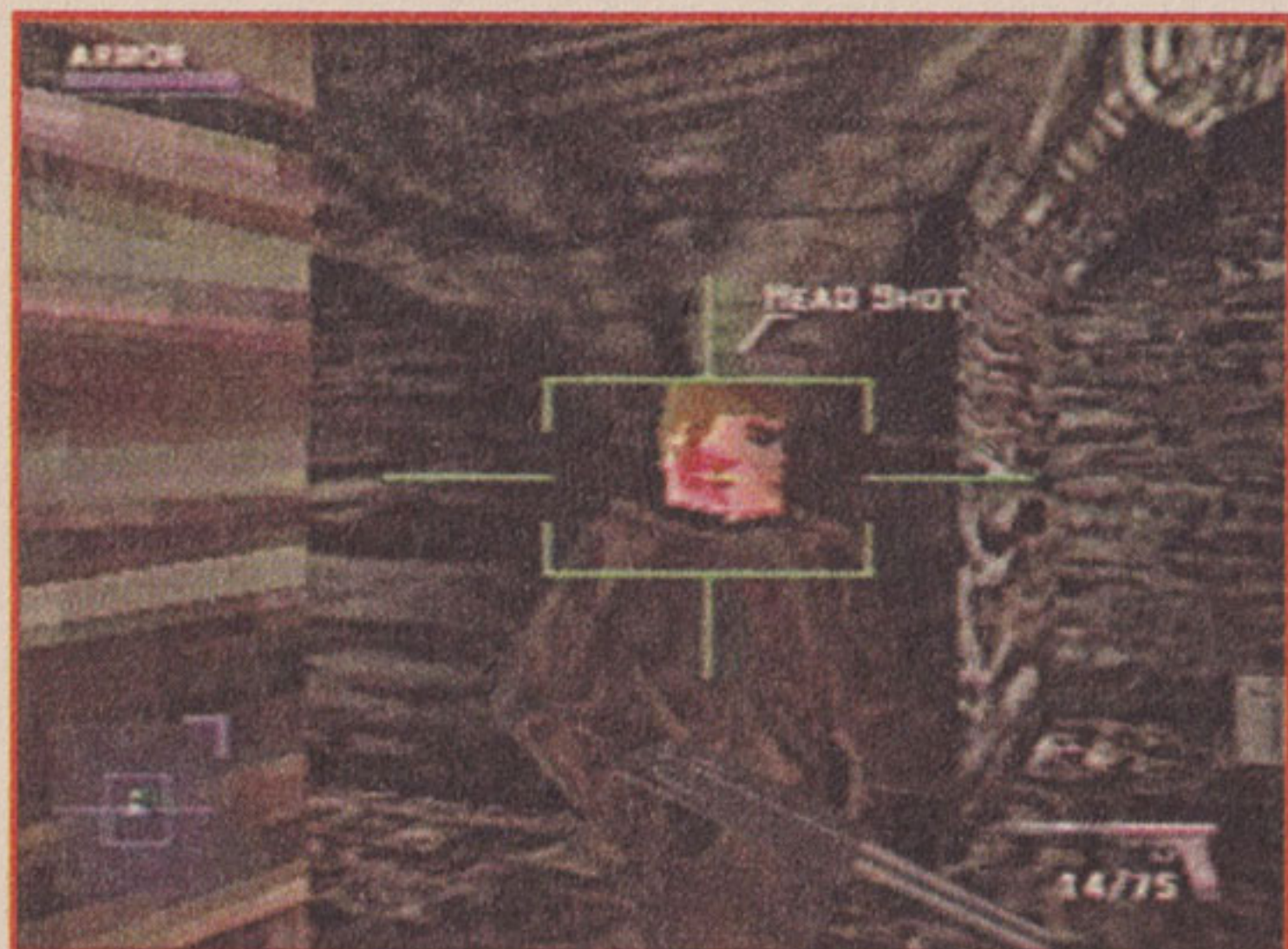
27 - Fornecer antídoto para as seis vítimas de testes

28 - Encontrar cartões de segurança (find security card)

29 - Encontrar a entrada para as catacumbas (find entrance to catacombs)

Os objetivos são os mesmos da fase anterior. Para chegar à entrada das catacumbas, vá à Royal Chapel (Capela Real) e passe pelo vitral. Desça ao Cemetery e siga até a rampa de acesso.

Catacumbas da fortaleza (Stronghold catacombs)



Desça pela escada

Objetivo 30: Encontrar Phaghan (find Phaghan)

Quando o homem passar, desça a escada e pegue a arma 9mm. Acerte o homem ao lado, desça a escada e esconda-se na bifurcação. Espere o sujeito passar e atire. Prossiga e fique no meio do corredor. Quando o cientista passar pelos dois guardas, jogue uma Gas

Grenade. Cuidado com o homem que vem à direita da escada. Vá pelo corredor à esquerda, acabe com o guarda e siga o som da porta para encontrar Phaghan.



Não acerte Phaghan

Objetivo 31: Seguir Phaghan até a cela de Lian Xing (follow Phaghan to Lian Xing's cell)

Siga Phaghan e detone os guardas que tentarem impedi-lo. Mas não acerte Phaghan, pois só ele sabe o caminho.

Objetivo 32: Tirar Lian Xing das catacumbas (get Lian Xing out of the catacombs)

Proteja Xian dos guardas, atirando neles.

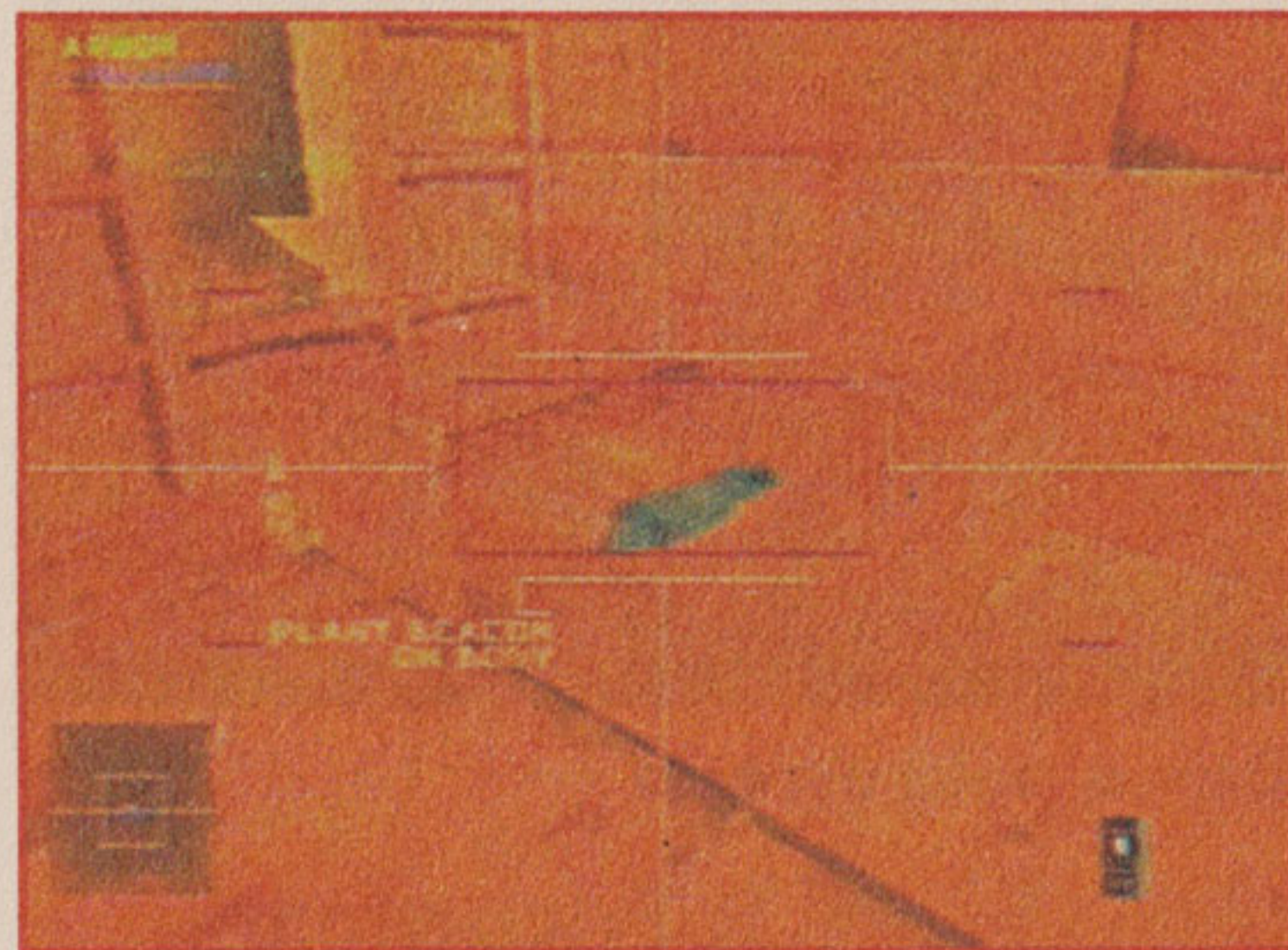
Depósitos de Pharcom
(Pharcom warehouses)



Pegue o Viral Scanner na caixa

Objetivo 33: Encontrar e interrogar Erikson (find and interrogate erikson)

Mate os terroristas e vá para a direita. Suba no telhado baixo e entre pela janela para achar Erikson.



Use o Viral Scanner

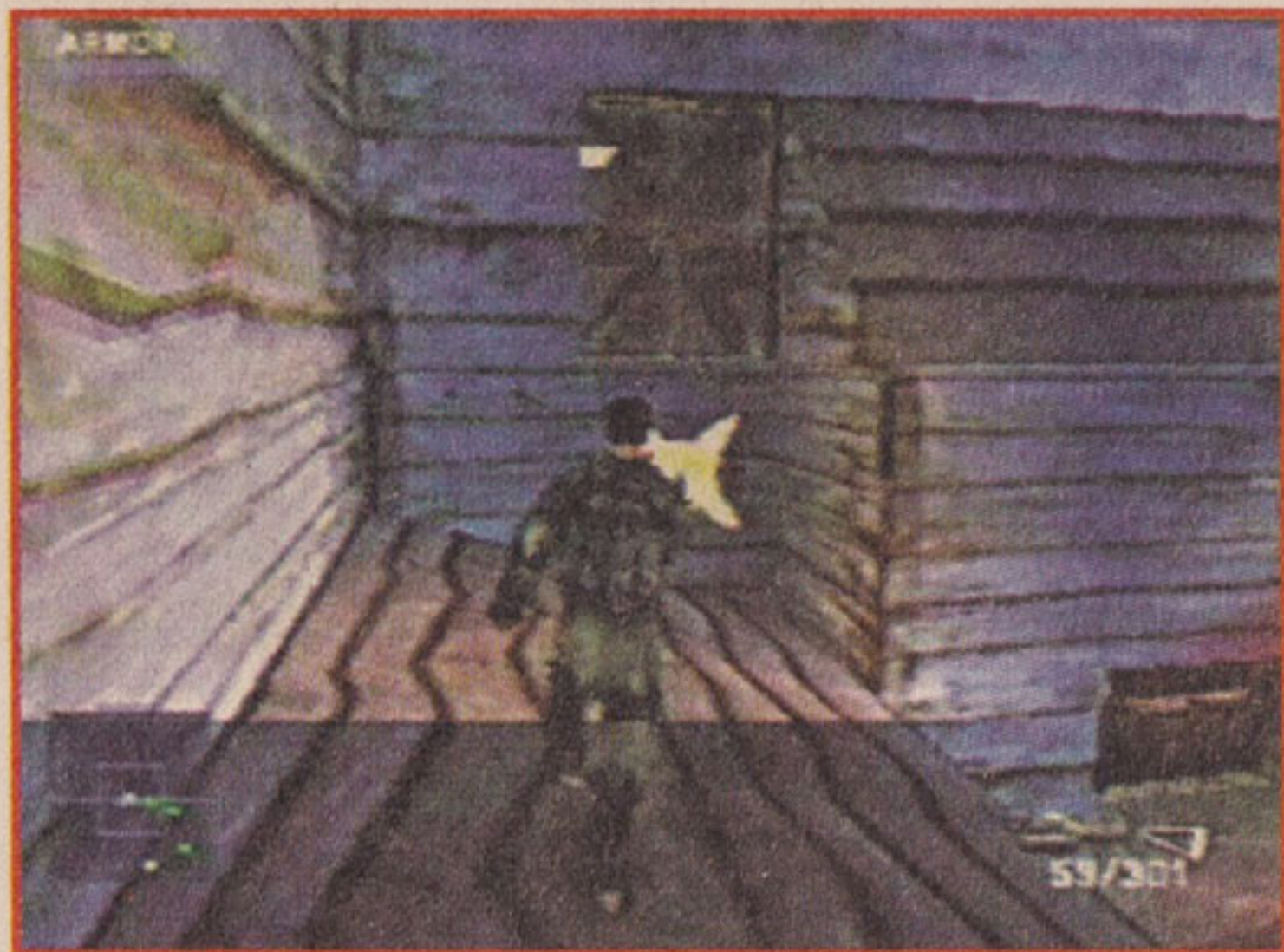
Objetivos:

● **34** - Desligar a energia das cercas eletrificadas (turn off power to eletric fences)

● **35** - Localizar e marcar três corpos contaminados (locate and tag 3 viral carriers)

Escale a parede ao lado

poster do índio. Passe pelo buraco e use o Viral Scanner na sala para achar um corpo. Suba na caixa e aperte ▲.

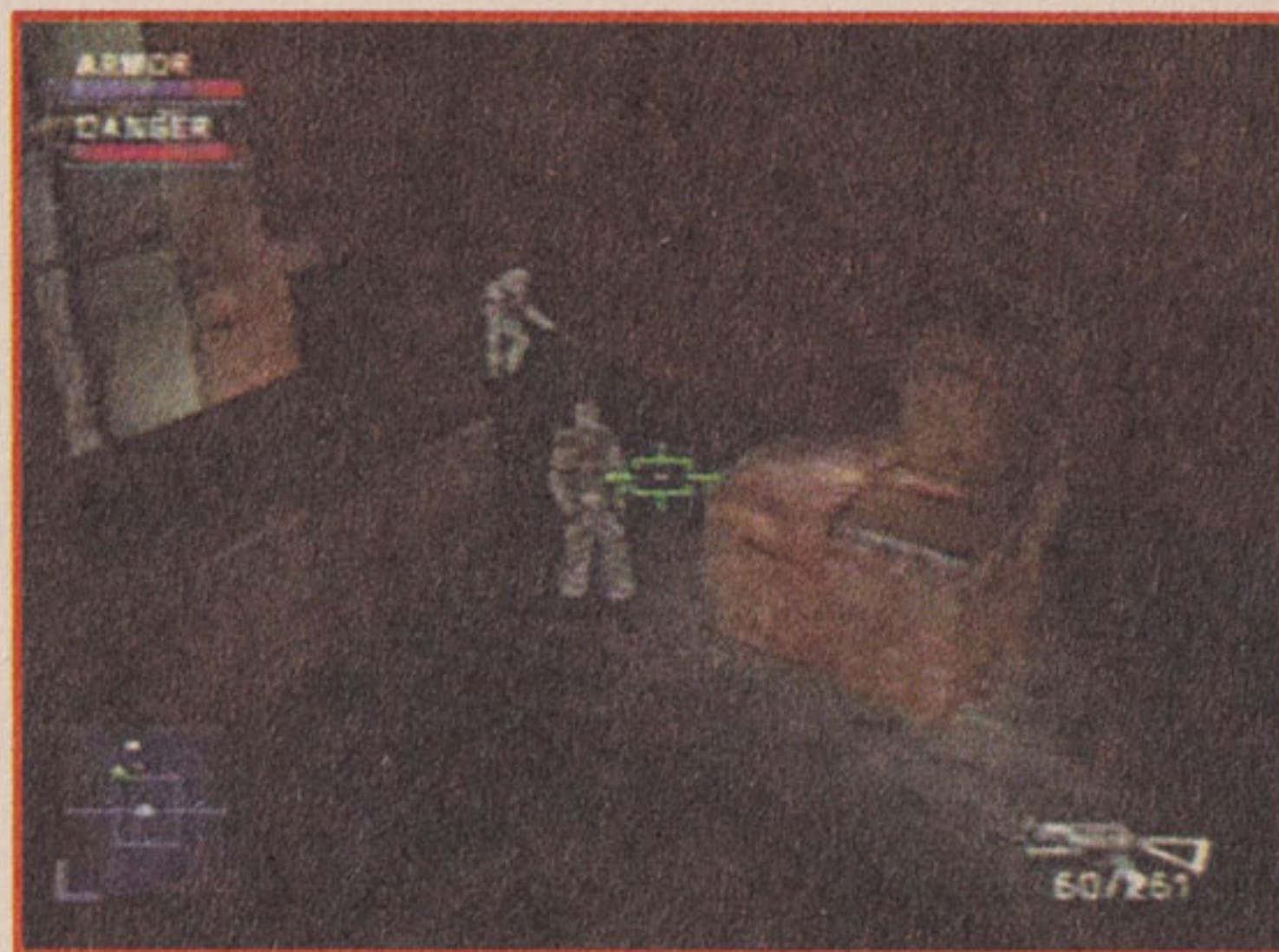


Pendure-se no cano

Quebre a janela ao seu lado e desça por ela. Detone os inimigos, suba no telhado mais baixo em frente ao último galpão.

Quebre a janela, entre e use o Viral Scanner para achar outro corpo. Volte e entre na Warehouse 36. Atire nos barris.

Desça por ele e atravesse o túnel. Suba na caixa, escale o container e espere que os soldados se afastem. Desça no telhado ao lado. Acione o botão no painel para desativar a eletricidade dos portões.



Desça pelas caixas

Entre pela janela do galpão 69. Detone rapidamente os terroristas e use o Viral Scanner para achar outro corpo.



Use o Viral Scanner

Objetivo 36: Ir ao depósito 76 (get to warehouse 76)

Volte ao túnel e abra as portas que estavam eletrificadas para chegar ao Warehouse 76.

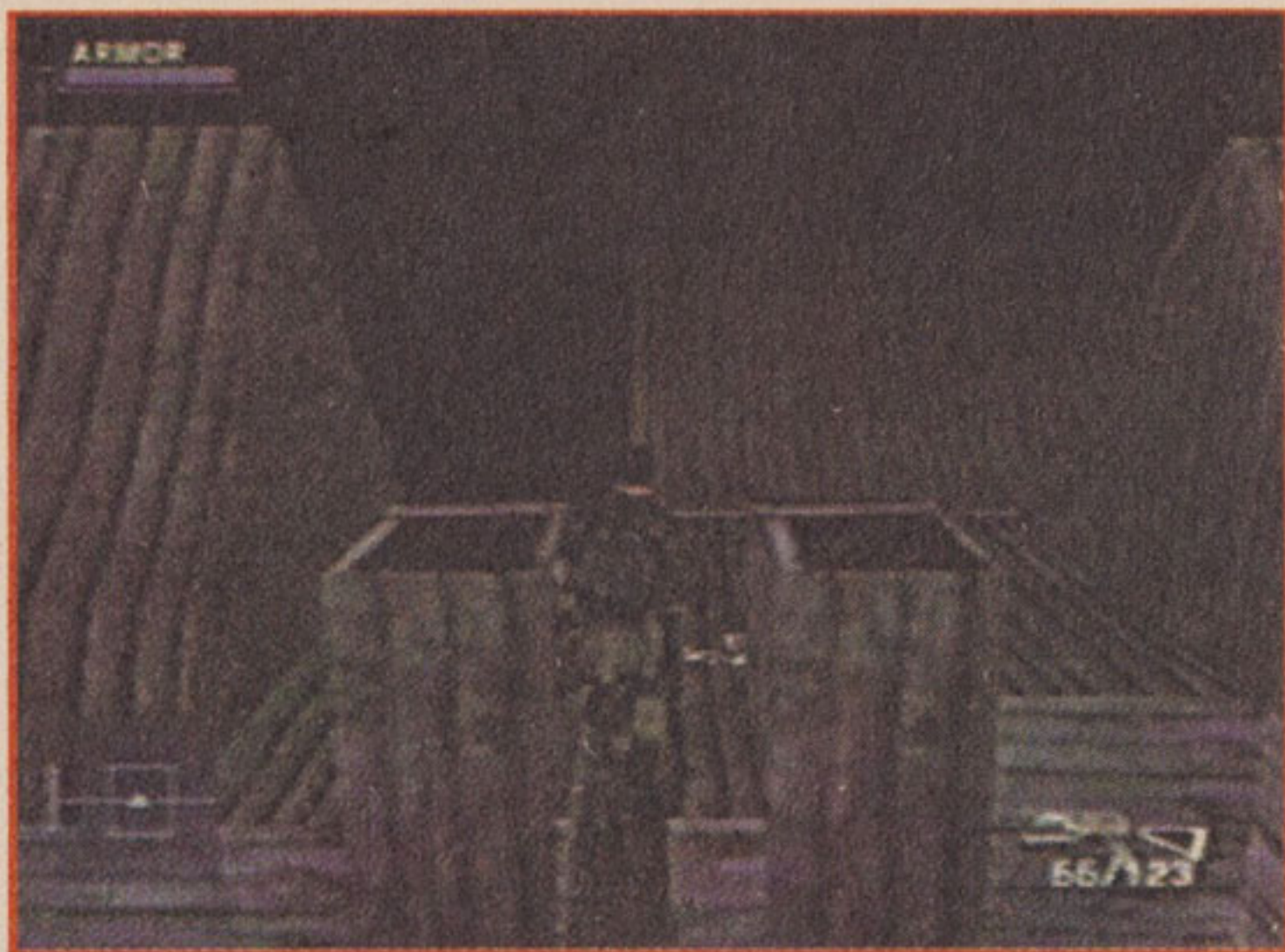
Guardas da elite de Pharcon (Pharcon elite guards)



Suba nas caixas

Objetivo 37: Localizar e marcar três corpos localizados

Atravesse o primeiro galpão e suba na caixa para acessar a área 82. Passe pela janela e mate os dois terroristas. Use o Viral Scanner para encontrar um corpo.



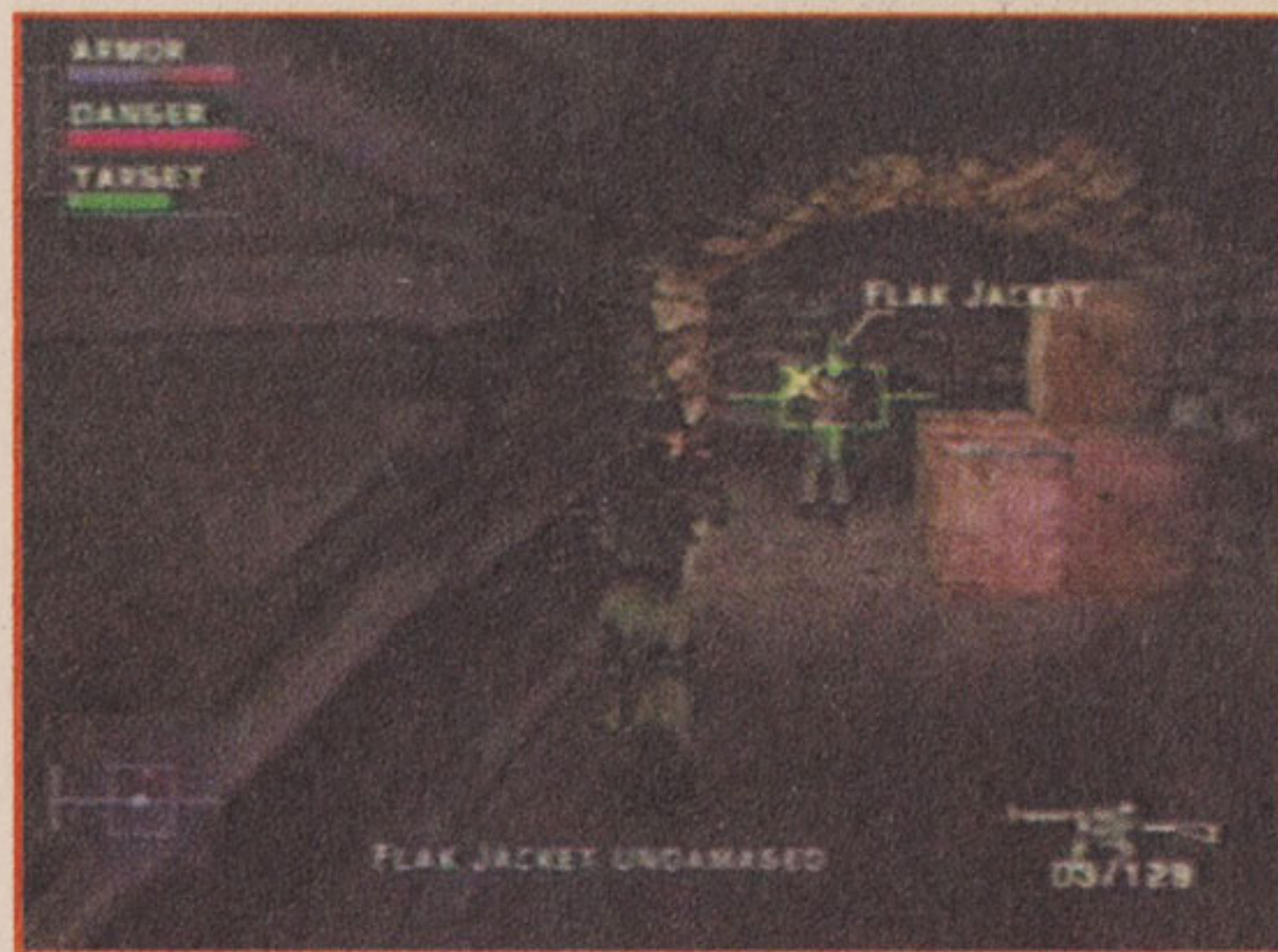
Elimine os terroristas

Vá em frente e entre no último galpão ao lado da área 76. Use o Viral Scanner para achar outro corpo, entre no galpão de frente para a área 76, detone o terrorista e vá até o topo.

Acabe com mais dois terroristas e equilibre-se sobre a viga para chegar ao próximo telhado.

Desça pela direita. Detone os três terroristas e desça para o chão. Use o Viral

Scanner para achar o último corpo na caixa de madeira.



Acerte os inimigos

Objetivo 38: Ir ao depósito 76 (get warehouse 76)

Entre no túnel. Acerte os inimigos em pontos vitais e pegue seus coletes. Suba pela rampa no fim do túnel, ignore os terroristas nos telhados e corra para o galpão.

Depósito 76 (Warehouse 76)



Evite as chamas

Objetivo 39: Ir para o elevador de carga (get to freight elevator)

Passe longe das chamas, elimine o primeiro inimigo sobre as caixas e suba até lá. Passe rolando pelo buraco ao lado.



Cuidado para não cair no fogo

Desça entre as labaredas e suba nas caixas. Depen-
dure-se na plataforma e corra por ela para não cair sobre o fogo.

Aproveite os vãos, caixas e buracos para contornar as chamas e encontrar o caminho para o Freight Elevator (elevador de carga).

Em frente ao poço do elevador, olhe à esquerda e atire na tomada na parede, para que o elevador suba.

Túneis de acesso ao silo (Silo Access Tunnels)



Ande pelo túnel

Objetivos:

- **40** - Redirecionar a energia para o elevador (reroute power to elevator)
- **41** - Desligar a sala de força (shut down power room)

Vá pelo túnel até achar uma barreira laser. Entre no túnel e desça pelo buraco abaixo da primeira ponte.



Examine os painéis de controle

Suba pelas caixas para chegar ao túnel de acesso à sala do elevador desativado. Suba nas caixas ao lado da passarela para entrar por um buraco na parede.

Acione o interruptor no final do túnel e volte ao elevador. Examine o painel para ligar a energia do elevador.

Siga pelos túneis até chegar a uma sala repleta

de computadores. Examine os três painéis para detonar o lugar.

Túnel escuro **(Tunnel Blackout)**



Cuidado com as chamas

Objetivo 42: Encontrar o míssil (find missile e silo)

Desça sobre as vigas do fosso. Desça cautelosamente até chegar ao chão.

Pegue a Nightvision Rifle

na caixa e entre no túnel. Para chegar ao silo, enfrente os inimigos. Use a Viral Scanner para ver os inimigos através das paredes.

Silo do míssil **(Missile Silo)**



Impeça o lançamento do míssil

Objetivos:

● **43** - Recuperar o código de destruição do míssil (retrieve missile destruct codes)

● **44 - Acessar o computador de controle do míssil (access missile comand computer)**

Elimine o guarda e desça pelo elevador ao lado. Detone mais dois terroristas e suba pela viga ao lado do míssil. Na segunda viga, desative o interruptor no foguete para impedir o lançamento.



Fuja das chamas

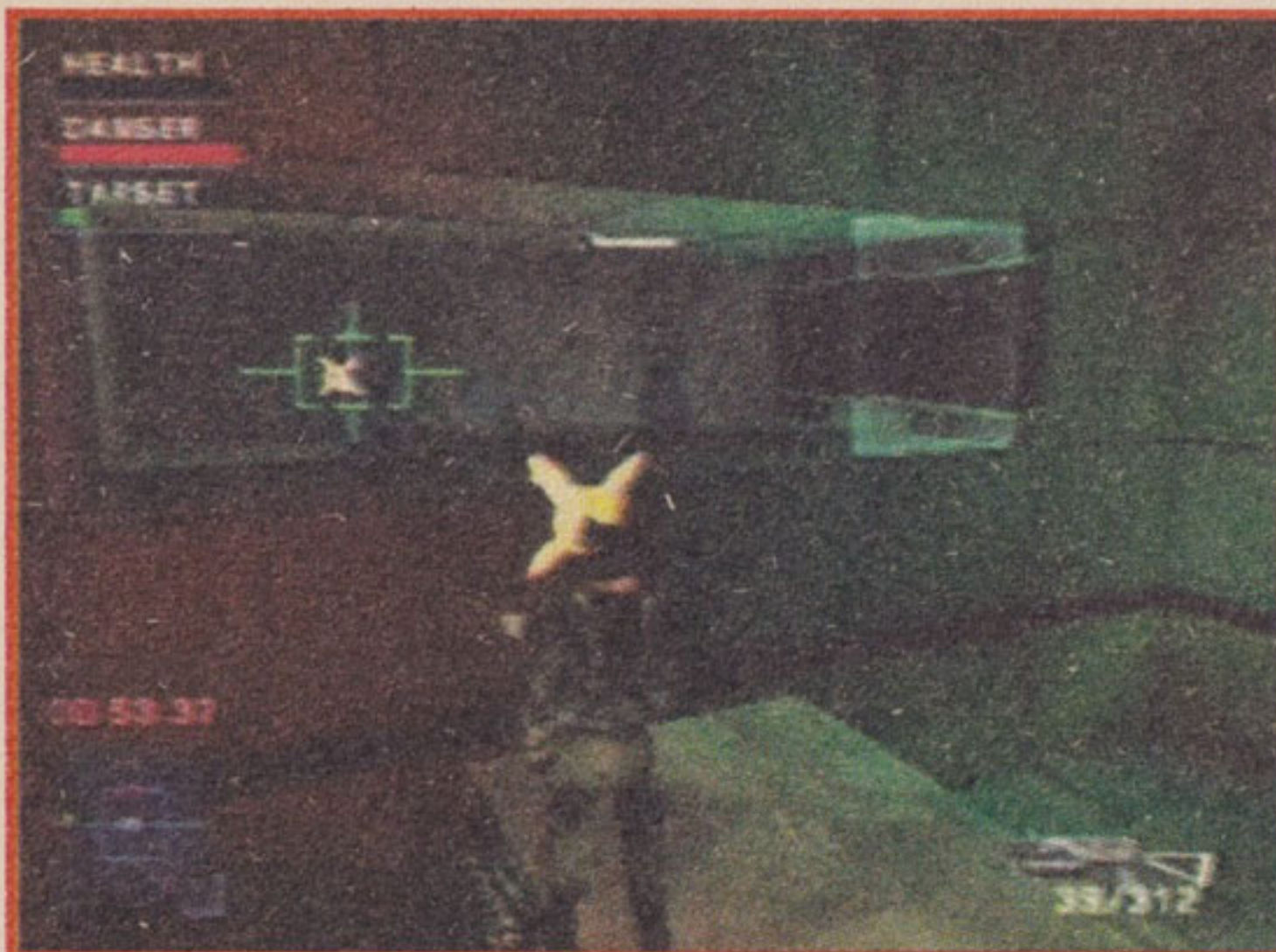
Após a animação, vire-se e corra para a porta que está se fechando. Passe rolando por baixo para fugir das chamas.



Encontre o cardkey

Você tem três minutos para agir. Espere a porta abrir e corra para o elevador à frente. Corra até o laboratório e elimine os dois cientistas para encontrar o cardkey.

Use-o para acionar o interruptor e abrir a porta.



Elimine os terroristas

Na área dos computadores, há terroristas atirando de dentro de duas salas. Elimine-os, entre na segunda sala e pegue as Gas Grenades na caixa.

Examine o segundo computador mais próximo da sala para desviar a rota do míssil.

Após a animação, Rhoemer aparece.

Não fique perto dele, pois com um tiro ele acaba com você. Corra e esconda-se. Use a Viral Scanner para enxergar através

dos computadores. Quando Rhoemer estiver parado, jogue uma Gas Grenade sobre ele.



Nova missão no fim do jogo

Uma granada é o bastante para derrotá-lo. Curta a animação final e prepare-se: a qualquer momento você pode ser convocado para uma nova missão.



Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos Dicas Testadas

Super Desafios Novidades Quentíssimas

Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



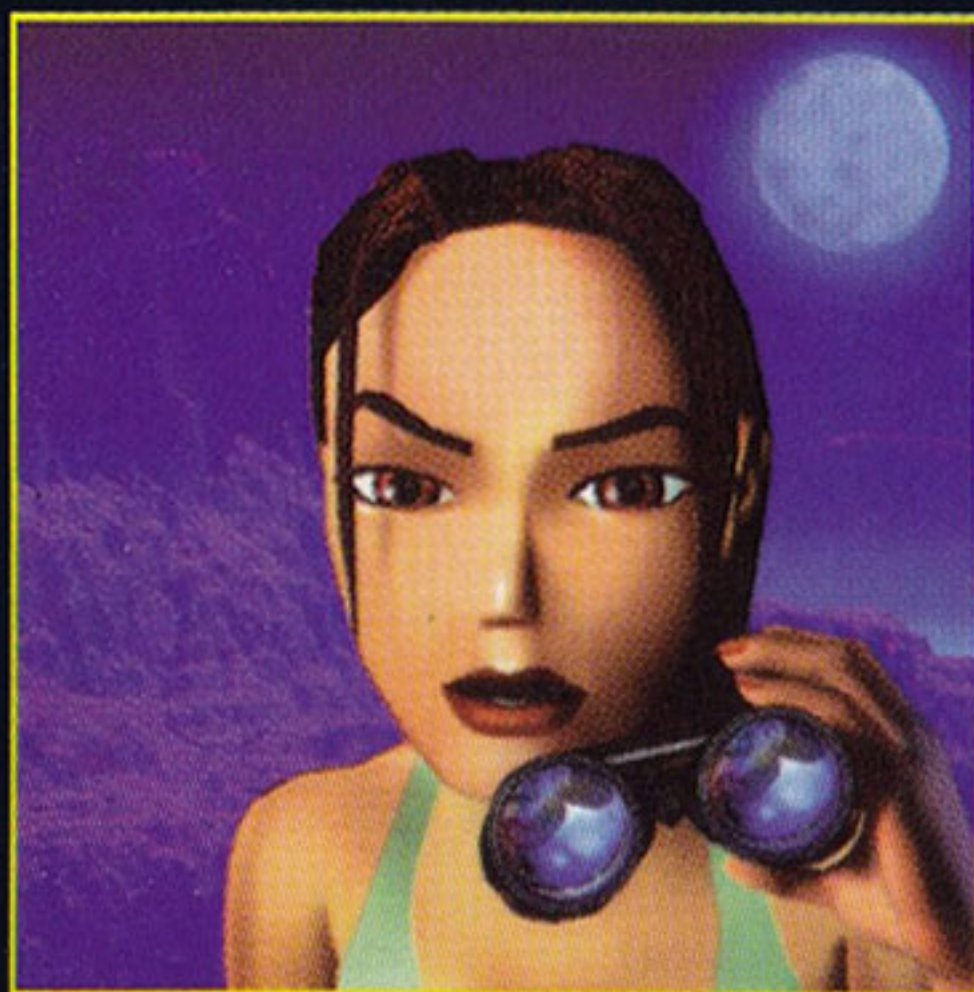
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



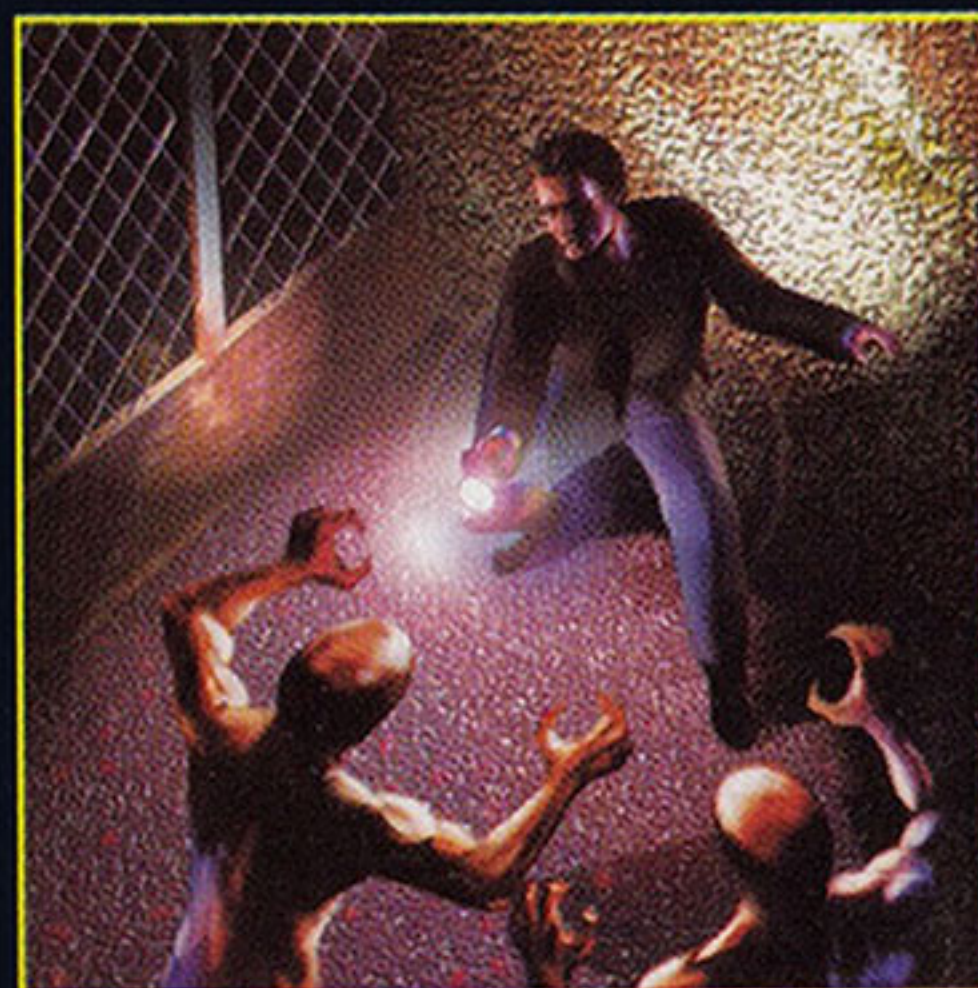
Syphon Filter



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

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com

