

● CONHEÇA TODOS OS
DETALHES DA TRAMA

● LISTA COMPLETA
DAS ARMAS PARA
AMBOS OS JOGOS

● HABILITE AS ARMAS
E OS PERSONAGENS

● MUITAS DICAS
E INFORMAÇÕES



Ano I - número 3 - R\$ 5,90

SYPHON FILTER 2

Saiba todos os segredos



GAMESTATION

especial



A sequência completa para
chegar ao final deste super jogo

FEAR EFFECT



ISSN 15175812

00003

7715171581009

9



Yahoo! Games.
Aprenda a derrotar monstros, destruir inimigos,
eliminar bandidos e trucidar o tédio.

DO YOU
YAHOO!
?

www.yahoo.com.br

Dicas dos jogos,
informações,
novidades, e tudo
o que você precisa
para detonar.
Yahoo! Games.
O melhor sobre
games na rede.

É uma publicação da:



HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente

Francisco Motta

Direção Editorial

Tarcísio Motta

Direção de Arte

Francisco Motta

Diretor Comercial

Marco Aurélio Tadao Saito

Gerente Comercial

Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenador Editorial

Gilsomar P. do Livramento

Redação e diagramação

Gilsomar P. do Livramento

Leonardo Emerson de Souza

Marcelo Moraes Mizuno

Revisão

Márcia Guerreiro

Tradução

Rodrigo Vieira Ambar

Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet

Rodrigo F. Oliveira

Marketing

Giovanna Zanchin

Atendimento

Celso Gagliardo Gonçalves

Publicidade

Giovanna Zanchin

Colaboradores

Fabio Santana de Souza

Homero Letonai

José Donizete de Paula

Endereço para correspondência:

Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa

São Paulo - SP - Cep: 05060-000

Tel. (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448

Adquira os números atrasados no site:

www.progames.com.br

Fotolito: Promocional

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Dinap

EDITORIAL

Você está agora com mais uma GameStation Especial nas mãos. Nas edições anteriores você curtiu o super RPG Final Fantasy VIII, depois conferiu todos os detalhes do Survival Horror, Resident Evil 3: Nemesis, da Capcom e a quarta aventura da super musa dos games Lara Croft. Nesta você tem mais dois super jogos detonados para curtir: Syphon Filter 2 e Fear Effect.

Em Syphon Filter 2, que é mais um super jogo da 989 Studios, você entrará numa rede de intrigas e suspense que está fazendo tanto sucesso quanto fez sua primeira versão, que inovou em seu gênero. Aqui você controlará Gabe, um agente de uma empresa de inteligência norte-americana altamente secreta que pretende ganhar milhões com a venda do vírus Syphon Filter, para organizações terroristas. Mas claro que para isso terá que se livrar de Gabe, o agente que tem a missão de combater o vírus. Ele descobre arquivos comprometedores mas ao mesmo tempo é incriminado pela explosão de um míssil nuclear no Kazaquistão. Agora terá que encontrar seus verdadeiros culpados e ainda correrá contra o tempo para descobrir a cura do vírus e salvar sua amiga Lian, infectada acidentalmente por ele. Você encontrará aqui a localização exata de todos os segredos do jogo, dicas e mapas, além do ótimo enredo e grandes desafios por ele oferecidos.

E em Fear Effect, que mais um dos consagrados jogos da Eidos, assim como a série Tomb Raider, você acompanhará uma trama que o levará a conhecer os mercenários Glas, Hana e Deke. Que visam ganhar uma recompensa encontrando a filha desaparecida do homem mais rico da futurista cidade de Hong Kong. No decorrer do jogo eles se envolverão em jogos macabros e descobertas importantes que poderão afetar o bem estar do universo, onde eles descobrem que a garota que procuram é na verdade a chave que poderá unificar o Inferno e a Terra. Enquanto, isso você curte um jogo em estilo cartoon com excelentes puzzles, cenas de violência, ação e sensualidade, tudo acompanhado de uma boa estratégia e um show de dicas. Saiba a solução dos puzzles e o melhor final do jogo. A GameStation Especial traz até você tudo isso para que você possa debulhar estes dois games super badalados, tudo com muita qualidade editorial, ótimas imagens e uma linguagem sempre objetiva e bem descontraída para você realmente poder aproveitar o seu lazer.

Ah, não se esqueça de nos enviar suas cartas e e-mails falando sobre sugestões e críticas. Fiquem ligados e aproveite para dar uma olhada na promoção PlayStation 2 que estaremos fazendo. Continue prestigiando esta revista que é feita inteiramente para você. E vem mais coisas boas por aí. Agora pode dar Start em seu jogo, relaxe e aproveite para curtir.

Os editores



**A GAMESTATION especial VAI SORTEAR
UM PLAYSTATION 2 E COLOCAR VOCÊ
NA ERA DOS 128 BITS!**

E AINDA

50

**PRÊMIOS ENTRE
REVISTAS JOGOS
E ACESSÓRIOS**

**ELE PODE
SER SEU!**



**SAIBA SOBRE OS DETALHES E A FORMA DE VOCÊ
PODER PARTICIPAR NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES DE
GAMESTATION especial e magazine**



**GAMESTATION
especial**

**Adquira os números
atrasados no site**

www.progames.com.br

SUMÁRIO

SYMPHON FILTER

2

- PERSONAGENS 06
- CONCEITOS BÁSICOS 08
- LISTA DE ARMAS E ITENS 10
- TWO PLAYER 12
- INTRODUÇÃO 13

MISSÃO 01- Rocky Mountains 14

MISSÃO 02- Mackenzie Airbase 17

MISSÃO 03- Interstate 19

MISSÃO 04- Mountain Bridge 21

MISSÃO 05- Mackenzie Airbase 23

MISSÃO 06- United P. Train 101 26

MISSÃO 07- United P. Train 101 27

MISSÃO 08- C-130 Wreckage Site . 28

MISSÃO 09- Pharcom Expo Center .. 29

MISSÃO 10- Ancient China Exhibit 33

MISSÃO 11- Club 32 34

MISSÃO 12- Industrial District..... 36

MISSÃO 13- Volkov Park - 1 38

MISSÃO 14- Volkov Park - 2 40

MISSÃO 15- Aljir Prison Break-In 41

MISSÃO 16- Aljir Prison 43

MISSÃO 17- Agency Bio-Lab 46

MISSÃO 18- Agency Bio-Lab Escape 49

MISSÃO 19- Slums District 52

MISSÃO 20- Slums District Sewer 56

MISSÃO 21- Syles Park Garage 58

• DICAS 60



CONHECENDO OS PERSONAGENS



GABRIEL LOGAN

Agente (Disfarçado)

Sexo: Masculino

Idade: 36

Local de nascimento: Camden, N. Jersey - USA

Olhos: Castanhos

Cabelos: Pretos

Nacionalidade: Americana

- Reconhecido pela Agência como o melhor, sendo que agora é caçado pela mesma acusado de destruir um míssil nuclear ICBM sobre o Kazaquistão, durante sua perseguição aos responsáveis pelo vírus Syphon Filter. Para provar sua inocência, Gabe terá que se manter vivo para descobrir os culpados dentro da própria Agência, além de encontrar a cura para o vírus e salvar Lian da morte.

Informações adicionais

1993 - até hoje: agente da Agência, 1987-1999: exército de operações especiais dos EUA, 1991: Guerra do Golfo, 1989: recebeu a Estrela de Prata, 1987: segundo comandante do exército americano.

LIAN XING

Expert em Inteligência de Comunicação

Sexo: Feminino

Idade: 30

Local de Nascimento: Kashi, China

Olhos: Castanhos

Cabelos: Pretos

Nacionalidade: Chinesa

- Parceira de Gabe, Lian foi uma agente da MSS Chinesa, recrutada pela Agência em 1996 e recebeu nova identidade com nacionalidade americana, incluindo uma nova biografia. Lian se expôs ao vírus e foi contaminada, em função disto sequestrada pela Agência, que a acusava de terrorismo para não levantar suspeitas.

Informações adicionais

1995 - até hoje: agente da Agência, 1989-1995: agente da MSS Chinesa.



JASON CHANCE

Comando de Defesa Química e Biológica do Exército Americano

Sexo: Masculino

Idade: 31

Local de Nascimento: Reno, NV - USA

Olhos: Castanhos

Cabelos: Castanhos

Nacionalidade: Americana

- Chance foi um ótimo piloto durante a Guerra do Golfo e atualmente está junto a CBCD. Ele mantém uma forte amizade com Gabe e Lian e por isso decide ajudá-los.

Informações adicionais

1996 - até hoje: CBCD, 1995: segundo tenente do exército americano, 1991: Guerra do Golfo, recebeu a estrela de bronze.



TERESA LIPAN

Ex-agente Especial da Agência

Sexo: Feminino

Idade: 25

Local de Nascimento: Phoenix, Arizona - USA

Olhos: Verdes

Cabelos: Castanhos

Nacionalidade: Americana

- Foi agente da Agência mas atualmente faz trabalhos de espionagem esporádicas, tendo como base um trailer no deserto do Arizona. Fiel amiga de Gabe e Lian, Teresa se arrisca a ajudar na caça aos traidores dentro da Agência, procurando informações e mantendo comunicação com seus amigos.

Informações adicionais

1994-1997: agente da Agência, 1992-1994: agente da ATF.



LYLE STEVENS

Vice-diretor da Agência

Sexo: Masculino

Idade: 49

Local de nascimento: S. Francisco, CA - USA

Olhos: Verdes

Cabelos: Brancos

Nacionalidade: Americana

- Conseguiu chegar ao topo por cumprir todas as ordens de seus superiores. Stevens é competente no cargo de Controle de Danos e atualmente está querendo neutralizar Gabe e Lian, ou seja, eliminá-los.

Informações adicionais

1981 - até hoje: vice-diretor da Agência. 1980: mestre de artes, universidade de Princeton. 1971-1975: marinha americana (time SEAL).



DILLON MORGAN

Comandante da Agência — Assistente Especial de Lyle Stevens

Sexo: masculino

Idade: 40

Local de nascimento: Alexandria, VA - USA

Olhos: Azuis

Cabelos: Brancos

Nacionalidade: Americana

- Treinado pelo exército israelita para operações anti-terrorismo, Morgan também conta com a especialização no uso de explosivos e é dono de uma grande arrogância.



Informações adicionais

1990 - até hoje: agente da Agência, 1987-1990: exército israelita.

MARA ARAMOV

Matadora Profissional

Sexo: Feminino

Idade: 33

Local de nascimento: Novgorod, Russia

Olhos: Azuis

Cabelos: Loiros

Nacionalidade: Russa

- Uma bela matadora profissional ligada ao crime organizado da Russia e altamente treinada com todos os tipos de armas. No passado atuou como agente da KGB e membro da Black Baton.



Informações adicionais

1986-1989: agente da KGB, 1984-1986: membro da Black Baton, organização terrorista.

URI GREGOROV

Nacionalista Russo

Sexo: masculino

Idade: 55

Local de nascimento: Stalingrado, Russia

Olhos: Castanhos

Cabelos: Grisalhos

Nacionalidade: Russa

- Oficial do exército Russo, Gregorov é oficial da Inteligência Soviética. Membro da delegação das Nações Unidas, ele detém informações vitais sobre o vírus.



Informações adicionais

1996: diretor-presidente da SUR, 1981-1996: oficial da KGB, 1970-1981: oficial do exército russo.

DRA. ELSA WEISSINGER

Cientista Alemã

Sexo: Feminino

Idade: 32

Local de nascimento: Frankfurt, Alemanha

Olhos: Castanhos

Cabelos: Loiros

Nacionalidade: Alemã

- Como pesquisadora da Pharcom, ela ajudou na criação do vírus Syphon Filter. Elsa foi recrutada pela Agência para continuar seu trabalho com o vírus.



Informações adicionais

1999 - até hoje: cientista da Agência. 1990-1999: pesquisadora da Pharcom.

MICHAEL ARCHER

Atirador de Elite — Tenente de Dillon Morgan

Sexo: masculino

Idade: 31

Local de nascimento: Topeka, KS - USA

Olhos: Azuis

Cabelos: Pretos

Nacionalidade: Americana

- Michael é um agente da Agência e serve diretamente a Dillon. É um dos melhores atiradores de elite (Sniper), responsável pela morte de 10 agentes de outras Agências. Seu passado é um grande mistério.



Informações adicionais

1997 - até hoje: atirador de elite, 1990-1996: matador profissional

LAWRENCE MUJARI

Expert em Bioquímica

Sexo: masculino

Idade: 38

Local de nascimento: Queenstown, África do Sul

Olhos: Castanhos

Cabelos: Pretos

Nacionalidade: Sul-Africana

- Refugiado da África do Sul, Lawrence é um médico que atua num laboratório ilegal na Virgínia e desde 1987 até os dias de hoje, faz trabalhos esporádicos.



Informações adicionais

1987 - até hoje: trabalhos esporádicos, expert Bioquímico, 1986: mestre de ciência, Bioquímico, universidade de Rhodes.



OS COMANDOS

Os comandos em SF2 ganharam mais leveza para controlar seu personagem, mas alguns botões apresentam mais de uma função dependendo da situação ou lugar. Tanto controlando Gabe quanto Lian, a descrição dos comandos a seguir serve para ambos:

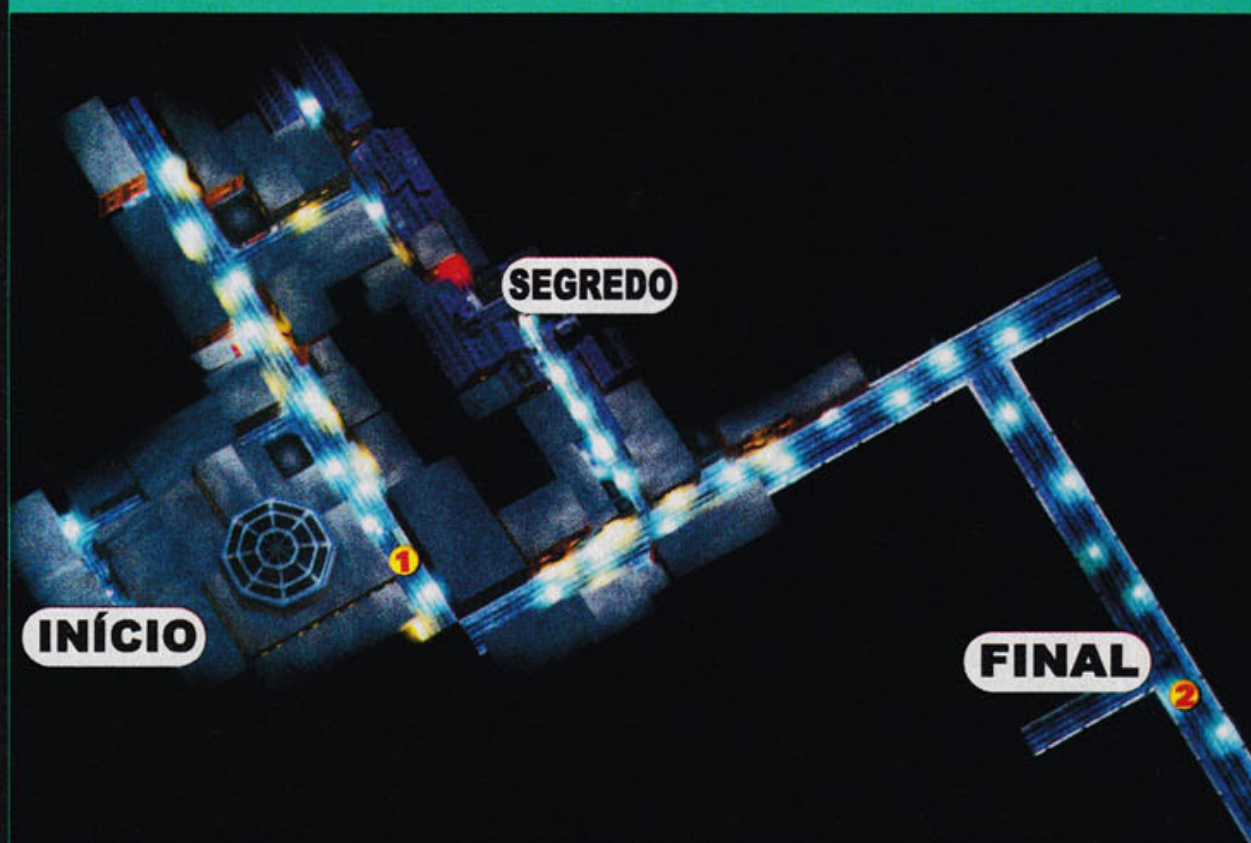
- ↑ Correr
- ↓ Andar para trás (dê um toque rápido para virar 180°)
- Virar para a direita
- ← Virar para a esquerda
- R1 Travar ou trocar alvo (você pode correr e ao mesmo tempo atirar em determinados alvos, bastando apertar novamente o botão para trocar de alvo)
- R2 Correr para o lado direito (você pode correr para os lados e ainda atirar em determinados alvos usando R1)
- L1 Ativar sistema de mira (mantendo L1 pressionado, aperte R2 ou L2 para deslocar a mira para a direita ou esquerda respectivamente, servindo para espiar quando estiver por trás de paredes e revidar ataques de auto risco)
- L2 Correr para o lado esquerdo (você pode correr para os lados e ainda atirar em determinados alvos usando R1)
- ▲ Este é o botão de ação, servindo também para recarregar as armas depois de alguns disparos. Quando estiver em lugares onde itens devem ser usados obrigatoriamente, basta apertá-lo. Quando estiver perto de portas ou baús, fique perto do mesmo de forma a aparecer o nome do item a ser recolhido e então aperte o botão. Certas armas apresentam mira pericóscopa de extrema precisão, permitindo aproximação (zoom) apertando este botão quando estiver mirando.
- Rolar/diminuir zoom
- Atirar (ataque)
- × Abaixar/caminhar/pular conversações
- Select Muda arma/inventário de armas (mantendo Select pressionado, aperte R2 ou L2 para selecionar a arma)
- Start Abre menu principal/pula cenas em CG

O QUE OS MAPAS OFERECEM

Para facilitar ainda mais sua missão, as fases são ilustradas com seus respectivos mapas. O por que de tudo isso? Basta levar em consideração que não são todas as fases em que você terá acesso ao mapa no menu principal. Além disso, especificamos por número os objetivos a serem concluídos e a ordem em que devem ser executados.

Para facilitar, nos mapas já estão marcados os pontos de onde você começa (INÍCIO) e onde a fase terminará (FINAL). E tornando as coisas ainda melhores, também está marcada a localização exata de cada área onde se encontram as armas e os itens para habilitar novos personagens e cenários no modo Two Player. Com tudo isso você poderá realmente curtir 100% do jogo, aproveitando toda diversão que ele pode oferecer.

UM EXEMPLO DOS MAPAS A SEREM MOSTRADOS NA ESTRATÉGIA



FUNÇÕES PARA VOCÊ CONHECER

• OBJETIVOS E PARÂMETROS

Antes de cada missão você receberá os objetivos e alguma instrução para poder completá-los. Todos os objetivos devem ser cumpridos. No começo da missão você recebe os objetivos primários e em algumas missões você pode receber outros objetivos adicionais depois de cumprir alguns dos objetivos primários.

A cada objetivo concluído, ficará marcado como Checkpoint, depois disso poderá morrer e continuar do último Checkpoint.

• ARMOR OU HEALTH

Este medidor mostra a sua energia e resistência. Quando a barra está azul, indica que ainda está protegido pela Flak Jacket (um tipo de colete). Se a barra estiver vermelha, significa que não está usando nada, ficando vulnerável aos ataques do inimigo.

Você pode pegar Flak Jacket pelo jogo, mas sua energia não pode ser recuperada.

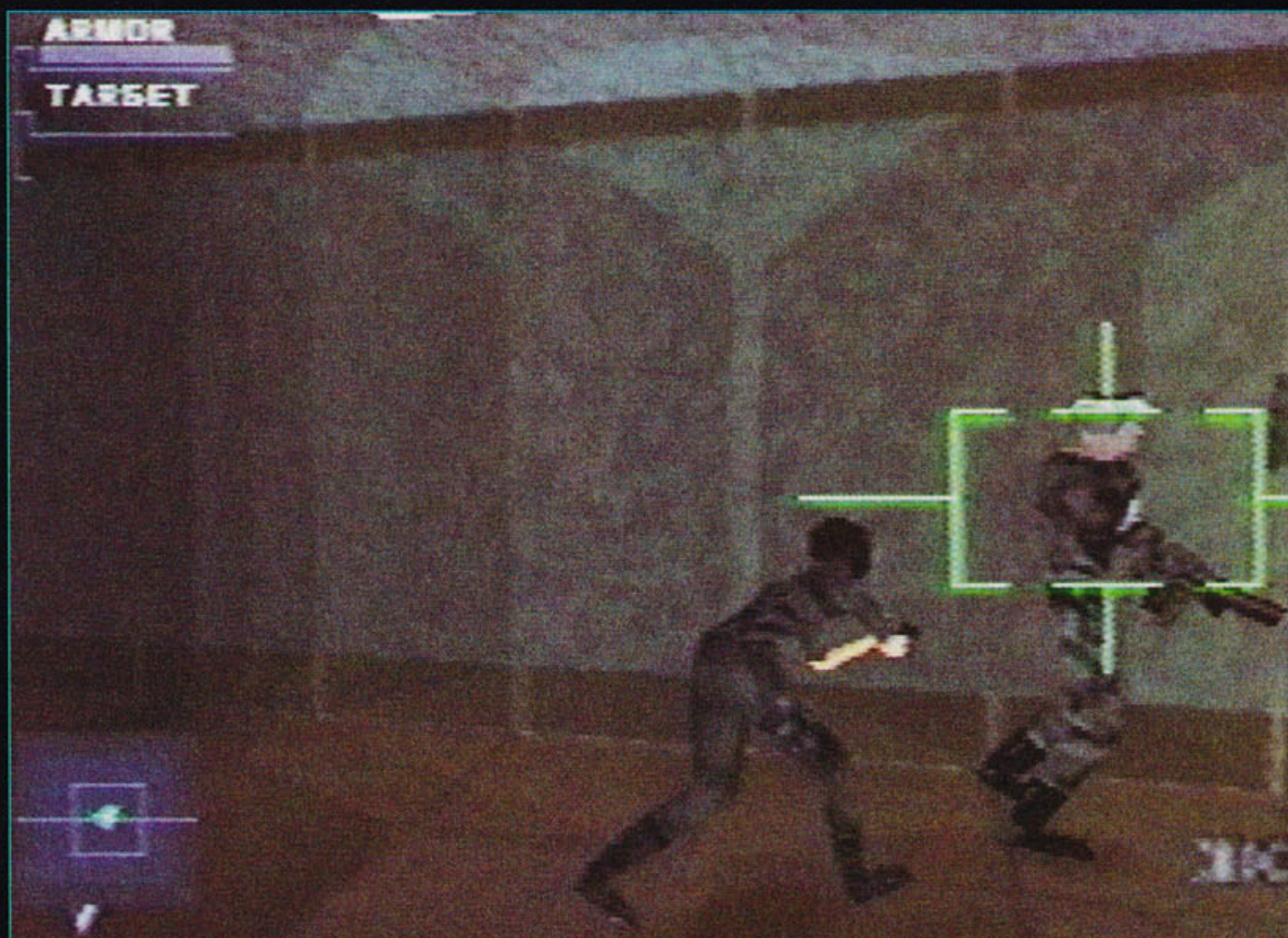
• TARGET (ALVO)

Um medidor verde, que aparece abaixo do Armor ou Health, significa que você tem um inimigo ao seu alcance, o inimigo está mirando em você ou vice-versa, a barra se encherá. Com a barra completa, você tem 100% de chance de acertá-lo.

Quando não há alvos o medidor não aparece. Usando o recurso de mira, você pode acabar com qualquer inimigo com um único tiro na cabeça (morte instantânea), quando mirar na cabeça de alguém, aparecerá escrito HEAD SHOT.

• DANGER (PERIGO)

Abaixo do alvo fica o medidor de perigo. Quando estiver vermelho, indica que você pode



ser acertado por um inimigo e, quando a barra está completa, piscando, indica que há 100% de chance de ser acertado, no radar será mostrado a direção de quem o está acertando.

• RADAR

O radar mostra inimigos detectados nos arredores e estes são os pontos verdes que aparecem na tela.



• SEGREDOS

Os segredos logo que descobertos habilitarão arenas ou personagens para o modo Two Players (ou Multiplayer).

Para conseguir estes segredos você terá que encontrar certas armas e itens ou mesmo finalizar a missão num determinado tempo.

OBSERVAÇÕES

Abrindo o menu principal, você obtém todas as informações disponíveis da missão. Para conhecer a região, você conta com mapas (MAP), indicando sua posição e os objetivos (para ver estes, aperte **↑** ou **↓**) — para voltar ao menu aperte **▲**.

Se quiser escolher armas durante situações críticas, vá na opção armamento (WEAPONRY). Obter especificações diretas do que fazer, veja a opção objetivos (OBJECTIVES).

Qualquer erro resulta em falha, então procure ver os parâmetros (PARAMETERS) indicando o que você não pode fazer. Para saber os acontecimentos da missão, veja o resumo da mesma (BRIEFING). A última opção (OPTIONS) é onde você pode configurar seu jogo, além de recomençar a missão do início ou do último Checkpoint.



LISTAGEM DE ARMAS E ITENS

Você sempre terá acesso à melhor arma para a situação, levando-se em conta que nem sempre terá acesso a todas as armas em todas as fases (algumas devem ser descobertas). Toda vez que for escolher uma arma em seu arsenal, estando em situações complicadas, entre na opção WEAPONRY para escolher com mais tranquilidade. Dependendo da situação ou mesmo missão, não se deve matar todos que encontrar. A lista de armas e itens a seguir mostrará suas utilidades e qualidades.



NERVE GAS GRENADE

O gás desta arma deixa os agentes inconscientes. Você poderá determinar a distância do lançamento em função do tempo em que segura o ☐. Pressione L1 para determinar a altura.



BINOCULARS

Não é uma arma, mas pode ser selecionado do mesmo modo e permite zoom.



SNIPER RIFLE

Este vem equipado com um silenciador e um telescópio para atirar de longe, podendo identificar as partes do corpo que serão atingidas.



CELLULAR MODEM

Dá "Upload" em datas arquivadas rapidamente, permitindo transmissão para outro computador.



PK-102 ASSAULT RIFLE

Virtualmente idêntica ao M-16, o PK-102 é um rifle pequeno e forte. Como ele atira rapidamente e suporta muita munição, é apropriada para quando estiver cercado de inimigos.



BIZ-2 MACHINEPISTOL

Um tipo de pistola-metralhadora, capaz de causar mais danos que o M-16. Isto a torna perfeito para ocasiões onde a artilharia pesado é necessária.



AIR TASER

Diferente do Hand Taser, este objeto pode acertar um alvo distante descarregando 500.000 Volts. Mire e atire, mantendo o ☐ pressionado até o inimigo pegar fogo.



TRANSPONDER LOCATOR

Dispositivo para indicar a transmissão de ondas de rádio de avião militar.



CAMERA SCRAMBLER

Um dispositivo que é fixado na câmera de segurança para emitir imagens falsas.



INCENDIARY GRENADE

Ela explode e queima qualquer um que estiver por perto. Além de queimar a todos, danifica o ambiente. Para arremessá-la use o mesmo sistema da outra granada.



UAS-12 RAPID FIRE SHOTGUN

É apropriada para combates próximos com múltiplos alvos, especialmente por seus danos (espalha-se) mesmo quando é disparada em uma única direção.



C-4 EXPLOSIVES

Conhecido como explosivo plástico, o C-4 pode ser grudado em qualquer superfície. Ele é detonado por controle remoto.



45 HANDGUN

Ela é poderosa e capaz de parar um alvo com um único tiro (no corpo do inimigo).



HAND TASER

Usado apenas a curta distância, este objeto descarrega uma carga de 80.000 Volts direto ao sistema nervoso da vítima. Silenciosa e eficiente, o alvo ficará inconsciente com apenas uma descarga.



9MM HANDGUN

Arma básica para todos os agentes, ela é rápida e fácil de manusear, mas também é fraca, porém usa silenciador para situações apropriadas.



K3G4 ASSAULT RIFLE

Com esta arma você não precisa atirar na cabeça do inimigo, pois ela é capaz de perfurar qualquer colete resistente.



G-18 MACHINE PISTOL

A pistola mais potente, tendo os tiros mais rápidos. Cuidado quando estiver em situações de perigo, a munição desta arma esgota-se rapidamente.



COMBAT KNIFE

Faca bem afiada, um instrumento que pode matar o inimigo com um só golpe mas você deve atacá-lo por trás.



12 GAUGE SHOTGUN

É muito eficiente para combates de curta distância ou de perto, devido ao seu poder. Sendo mais poderosa que armas de maior porte, ela demora um pouco para ser recarregada.



NIGHTVISION RIFLE

Este modelo vem com visão noturna, permitindo zoom, e um silenciador. Só será usado em missões onde os lugares escuros predominam.



HK-5 MACHINE PISTOL

Arma de pequeno porte, com disparos rápidos apesar de não comportar muita munição. Ela também pode vir com silenciador em algumas ocasiões.



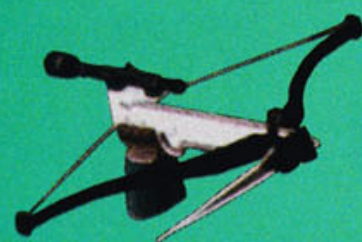
M-79 GRENADE LAUNCHER

Arma simples, mas causa grandes danos. O tiro de granada é potente o bastante para destruir objetos a uma distância razoável, apesar de ser lenta.



H11 SNIPER RIFLE

Arma feita para ter velocidade nos tiros, mas é necessário muita munição para causar grandes danos. A H11 vem equipada com um telescópio.



CROSSBOW

Esta vem equipada com mira laser para maior eficiência e precisão. Os dardos têm narcóticos que deixam as vítimas inconscientes, mas pode ser letal se o tiro for disparado diretamente na cabeça.



NIGHTVISION GOGGLES

Capaz de iluminar todos os corpos numa área totalmente escura. É usado automaticamente quando estiver neste tipo de situação.



M-16 ASSAULT RIFLE

Se manter ☐ pressionado, permanecerá atirando até esvaziar o pente. Esta arma é a melhor quando estiver cercado por muitos inimigos.



TEAR GAS GUN

Esta atira granadas bem rápidas, deixando as pessoas inconscientes e também é muito útil para grupos de inimigos (não fique perto ou será afetado pelo gás).

ENTENDA O MODO TWO PLAYER

Tendo um amigo para jogar contra, você pode testar suas habilidades no manuseio de armas e sobre o personagem jogando no modo para dois jogadores. O melhor é que você pode escolher o local da batalha e o personagem que quer controlar, ainda que a escolha destes não acrescenta vantagens ou desvantagens para o jogador.

Para habilitar novos personagens deste game e do anterior, dê uma olhada na parte de dicas. A seguir vão algumas especificações que ajudarão você a entender todas as funções deste modo.



FAZENDO SUAS ESCOLHAS E AFINS



Ao entrar no modo para dois jogadores, colocando para ↑ você pode escolher a primeira opção que serve para selecionar o lugar onde você pretende batalhar. Para isso basta colocar para os lados, mas os cenários fechados (LOCKED) não estarão disponíveis enquanto você não descobrir os segredos do jogo (vide seção de dicas ou acompanhe a estratégia).

- SCORE LIMIT - aqui é onde pode-se definir com quantos pontos sairá um vencedor. Você pode escolher de 0 à 99 pontos, que na verdade indicam quantas vezes você matou seu amigo



Esta é a tela principal

em batalha. Por exemplo, caso você consiga matá-lo 5 vezes, estando esta pontuação marcada, a batalha termina e seu desempenho é mostrado, indicando quantas vezes matou, se usou a faca para matar e o tempo de morte rápida.

- OPTIONS - para intensificar ainda mais as coisas, aqui você pode escolher se apenas um tiro na cabeça pode matar (deixe a opção Headshots ligada ou desligada) e dividir a tela em duas com corte horizontal ou vertical. As demais opções servem para configurar os sons, sendo a última para salvar as configurações feitas.

OS PERSONAGENS E VANTAGENS

Definindo seu personagem (pondo para os lados), coloque para ↓ para mexer nas seguintes opções:

- ARMOR STRENGTH - define a durabilidade do Flak Jacket (colete de proteção) usado pelo personagem. Vem com a resistência de 100%, mas pode ser elevado para 200% ou reduzido para até 5%.
- INVERT AIM - nos comandos de movimento usando a mira você pode escolher deixar esta opção ligada (ON) ou desligada (OFF), basta deixar o cursor sobre uma delas. Ligada, o con-



trole da mira fica invertido (colocando para cima, ela desce e vice-versa). Se quiser seguir a lógica, deixe-a desligada para quando quiser mirar para o alto, basta colocar na direção indicada.

- VIBRATION - se possuir o controle Dual Shock, pode deixar a opção ligada ou desligada para o controle vibrar quando você for atingido.
- CONTROLLER SET UP - onde você pode configurar o controle de acordo com seu interesse.
- DONE - iniciar a batalha (confirme com o X).





O DINHEIRO MANIPULANDO O SISTEMA

UMA AGÊNCIA ALTAMENTE SECRETA E CORRUPTA POSSUI UMA PODEROSA ARMA DE DESTRUIÇÃO EM MASSA

Civis estão sendo mortos no Hielongjiang, província da China. Um míssil nuclear é destruído segundos antes de atingir seu alvo, explodindo sobre o Kazaquistão. Tensão surge entre os Estados Unidos e China quando dados comprometedores caem nas mãos de um grupo chinês.

Elementos corruptos dentro da Agência, a serviço da inteligência norte-americana de forma altamente secreta, são a força matriz dos acontecimentos que mobilizam o mundo.

Usando a empresa bio-tecnológica Pharcom, um poderoso vírus conhecido como Syphon Filter foi desenvolvido, a mais avançada arma biológica, agora a venda para qualquer um que possa pagar uma alta soma em dinheiro.

O comprador poderá se tornar a primeira superpotência terrorista. Os agentes Gabe e Lian acabam descobrindo a trama dentro da própria organização onde trabalham. No primeiro momento de investigação, a Agência cria uma série de aconteci-

mentos para alertar o exército, alegando que Gabe e Lian são os culpados e devem ser eliminados.

Os motivos da Agência ficam claros quando Gabe descobre a Pharcom e os arquivos CEO altamente confidenciais de Jonathan Phagan sobre o vírus. Lian acaba sendo infectada pelo Syphon Filter e é levada, pela Agência, para a realização de testes. Sabendo das condições

de sua parceira, Gabe tem que encontrar a vacina para salvá-la.

Caçados como criminosos por seu próprio governo, Gabe e Lian devem encontrar todos os envolvidos para poderem provar sua inocência. Contando com a ajuda de confiança da ex-agente Teresa, que atua livremente

como espiã contratada esporadicamente, coordenando as missões e com isso conseguindo informações importantes.



MISSÃO 1: ROCKY MOUNTAINS

Colorado - USA dia 08/09 - 04:00hs Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Encontrar Chance e o Transponder Locator, 2. De um lugar alto, enviar o sinal do Transponder, 3. Pegue de volta o C-4, 4. Abrir caminho pelo desabamento, 5. Acabe com os Snipers, 6. Defenda os GIs, 7. Encontre a estrada.

• **PARÂMETROS:** Não mate nenhum GI • **SEGREDO:** Encontre a caverna escondida na cachoeira.

PARTE 1 Reconhecimento do terreno



O avião em que Logan, Chance e os demais estavam é abatido, forçando-os a pular numa área pouco antes de seu objetivo. Depois do pulo de emergência, Gabe informa Teresa e pede para ela conseguir informações.

Em seguida você controlará Gabe ainda descendo de pára-quadras. Ao invés de aterrissar, ganhe altura (aperte para ↓), e siga para o alto da grande pedra ao lado de uma luz vermelha onde um GI está caído. Descendo lá você pega a arma H 11. Depois desça para Gabe falar com seus homens, um deles quebrou a perna e Chance deve ser encontrado do outro lado da montanha.



Tendo o controle novamente, abra o mapa e conheça a região (veja a localização de Chance), localize o GI sobre algumas pedras e vá até ele, pois está tendo problemas com o sinal de rádio.

Após a conversa, siga o GI pelo túnel, do outro lado Gabe diz que vai seguir sozinho e manda os dois homens aguardá-lo. Desça da plataforma e prosiga para a próxima caverna (procure evitar descer por lugares muito altos), mas não deixe de pegar a Shotgun em uma caixa mais adiante, na parte alta. Dentro da caverna estarão mais dois GIs, um deles indica que Chance está do outro lado desta caverna.



PARTE 2 Batalha na montanha

Seguindo em frente você logo avistará seu amigo (Objetivo 1).

Depois de pegar o Transponder, Chance vai vistoriar a estrada mais adiante e Gabe entra em contato com Teresa, que o avisa para aguardar problemas.

Assim que retomar o controle sobre Gabe, derrube um pára-quedista perto da caverna por

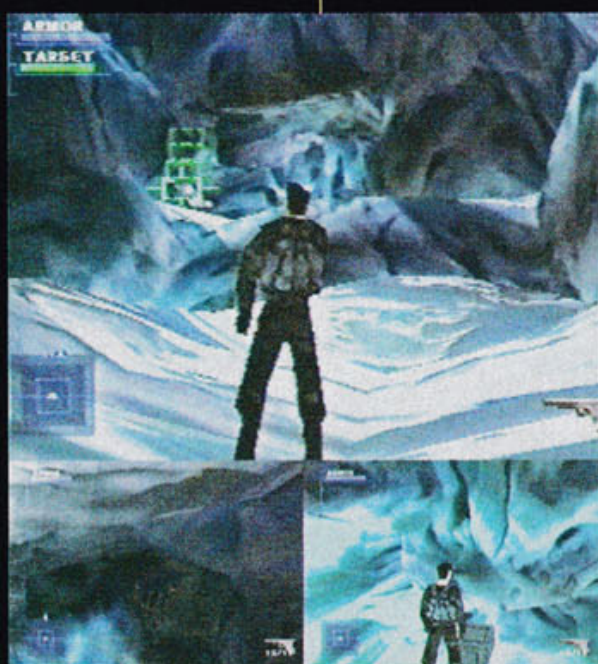


onde veio. Antes de prosseguir, aproxime-se da divisa do caminho e fique de costas para o lugar por onde Chance seguiu. Abaixo de você tem uma caverna, desça até ela (mantenha X pressionado, vá para frente,

Gabe vai descer e manter-se pendurado, depois coloque para ↓ e depois para ↑), e ao fundo você encontrará outra arma H11 que habilitará uma nova arena para o Multiplayer.

Agora suba (fique próximo a entrada, de frente para o fundo da caverna, aperte ▲ para agarrar-se), agora volte até a entrada, pelo outro lado da caverna. Durante seu trajeto pela caverna, um ataque inimigo resulta em um desabamento, bloqueando o caminho, e a perda de um de seus homens.

Quando sair da caverna, esteja pronto para esquivar-se de ataques, mate apenas os homens que estiverem em seu caminho e ignore os outros (a mira deles não é muito boa, garantindo assim sua segurança). Os que você conseguir derrubar, recolha as suas armas as M-16.



PARTE 3 Enviando o sinal do Transponder

Siga para o lado direito e suba o conjunto de pedras (lá existe uma caixa com Flak Jacket), depois siga por entre as pedras do ponto luminoso e mate três inimigos que cercam uma grande pedra, o terceiro ficará dando voltas ao redor da pedra, siga-o com a mira travada e mate-o.

Com a área limpa, escale a grande pedra no centro e, no alto, use o Transponder para enviar o sinal, apenas aperte ▲ (Objetivo 2). Gabe entra em contato com Teresa, informando que o Transponder está ligado e diz estar sabendo que há muito perigo na região. Desça com cui-



dado (apenas mantenha ↓ pressionado), e equipe a metralhadora; siga até aquela pedra onde você desceu de pára-quadras (sempre olhe o mapa para não se perder).

Derrube apenas quem estiver na sua frente e ignore os demais. Quando estiver na caverna, um alerta chegará a Gabe pelo rádio. Do outro lado, siga em linha reta para encontrar uma caixa com armas, depois olhe para a área baixa e atire na cabeça dos homens que estiverem por lá (recolha suas armas). Do lado oposto ao GI tem uma pedra com um Flak Jacket.



PARTE 4

Explodindo a caverna



Chegando ao GI (Objetivo 3), perto da pedra, ele estará morto. Teresa entra em contato e Gabe informa que a situação não está muito boa, todos estão à sua procura. Gabe pega o explosivo do GI morto, então volte para a caverna, rumo à cachoeira. Na região perto do GI morto, aperte R1 para notar a chegada de alguns pára-quedistas (você pode acertá-los ainda no ar).

Equipe a Shotgun e só atire em quem estiver na sua frente, então siga para a caverna. Quando chegar nas pedras que bloqueiam sua entrada, use o explosivo, aperte **▲** perto das pedras e saia de perto rapidamente (Objetivo 4).

Quando o caminho estiver livre, continue pela caverna e do outro lado Gabe recebe um comunicado de que há uma



armadilha preparada em seu caminho.

Alguns pára-quedistas chegam e Gabe manda o GI ir ajudar Chance mais adiante. Enquanto o GI avança, proteja-o acabando com os pára-quedistas e em seguida avance. Para pular a divisa do caminho, apenas siga em frente e Gabe fará o resto automaticamente, do outro lado do terreno, ao lado da cachoeira tem um Flak Jacket.

PARTE 5

Confronto com Snipers

A caverna seguinte o levará até uma área com dois Snipers, para chegar aos dois GIs adiante, corra próximo à parede do lado direito e fique rolando para não levar um tiro na cabeça. Os GIs informam a situação e montam uma distração para Gabe avançar. Corra e dê a volta por trás da pedra adiante (há um ponto luminoso atrás da pedra, suba na mesma).

Equipe a Shotgun ou a H11, quando subir certifique-se de que estará atrás de uma pequena pedra no topo. Abaix-se e tente acertar a cabeça do Sniper que correrá (ele está com colete), ou então acerte seu corpo até ele cair.

Vá abaixado até a caixa, pegue a granada (equipe-a) e fique no ponto baixo da pedra (por onde você subiu). Trave o alvo no Sniper do outro lado e jogue a granada para matá-lo (Objetivo 5), livrando a área. Continue pela



ponte de pedra e vá para a entrada entre as rochas mais adiante, mas quando estiver descendo, novos atiradores surpreendem os GIs.

Você deve matar a todos antes que algum GI morra, mas tome cuidado. Equipe a H11 e caminhe para a esquerda, fazendo o caminho para a ponte de pedra. Mate o bandido que aparecerá na montanha (tente acertar na cabeça), e olhe para a ponte de pedra para matar o outro.

Fique de olho no radar para novas aparições. Ao invés de descer para ajudar os GIs, fique próximo de onde está, de forma a se



proteger dos tiros, e mire na cabeça dos atiradores abaixo (Objetivo 6), cuidado para não acertar os GIs. Depois das instruções que Gabe passa aos seus homens, siga pelo caminho que está atrás de você e uma cena mostrará um helicóptero bombardeando Gabe; alguém está dizendo que apenas está cumprindo ordens da Agência (Objetivo 7).

MISSÃO 2: MACKENZIE AIRBASE

Colorado - USA

dia 08/09 - 04:45hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Encontrar o Adrenaline Booster, 2. Pegar a roupa de combate, 3. Escapar da base.

• **PARÂMETROS:** Pegue o Adrenaline Booster em 2 minutos. Não mate ninguém nem seja detectado • **SEGREDO:** Termine a fase em menos de 3 minutos.

PARTE 1 0 despertar de Lian

A cena mostra duas pessoas discutindo até que uma mulher, Mara Aramov chega perguntando o que aconteceu com Gabe. Uma pequena discussão tem início, já que ninguém sabe se Gabe foi eliminado e seu corpo encontrado como prova de que não terão problemas.

A culpa acaba caindo em cima do senhor Markinson, que acaba sendo morto. Por ser o melhor, Gabe vivo representa grandes problemas para os planos da Agência. Enquanto isso no Colorado, um helicóptero chega na base aérea. Um guarda detém os visitantes, mas logo a passagem é permitida com a chegada de seu superior. Durante a conversa Morgan diz que assumirá o controle, enquanto isso, num quar-



to, um dos médicos está com Lian, ela consegue desmaiá-lo apesar de estar muito fraca.

Um timer será mostrado sobre o radar. Espere o guarda passar e do lado de fora, entre pelo corredor à direita e fique junto a parede para não ser visto. Depois da conversa da Dra. Elsa e Stevens, entre na sala de onde saíram e pegue a Adrenaline Shot (Objetivo 1), para aplicar em Dalsen, mas parece não ter conseguido a tempo.



PARTE 2 Buscando informação dos agentes

Saindo do quarto, vire à esquerda e siga caminhando pelo corredor até o fim. Siga pelo corredor da esquerda e no corredor seguinte haverá dois guardas, um ao fundo e outro em movimento.

Espere o que se movimenta ir para o fundo, então acompanhe-o de longe, caminhando, para entrar na sala A6. Atrás de um espelho você vê a Dra. Elsa e dois agentes da Agência conversando sobre os acontecimentos e o vírus, em seguida Phagan (o homem deitado), é morto com o desligamento do aparelho. Ao retomar o



controle sobre Lian, acione a alavanca ao lado da porta para levantar o vidro espelhado da saleta. Daí, saia pela porta (mas fique abaixado na porta, esperando um guarda distanciar-se), e avance com cuidado pelo corredor, na diagonal.

Chegando ao final, cuidado com um guarda. Fique observando-o e depois que ele sumir, siga-o encostado na parede da direita e passe abaixado pela janela onde outro guarda vigia.



PARTE 3 Recupere seus equipamentos

Vá para o final do corredor à direita e entre pela porta B1. Do lado de dentro mexa na porta do armário (Objetivo 2), para recuperar suas roupas, armas e o comunicador.

Enquanto se veste, Lian tenta contactar Gabe mas Teresa capta a ligação e pergunta onde ela está. Lian diz que está bem, sendo mantida numa base no Colorado e quando pergunta de Gabe, Teresa diz que ele está com problemas.

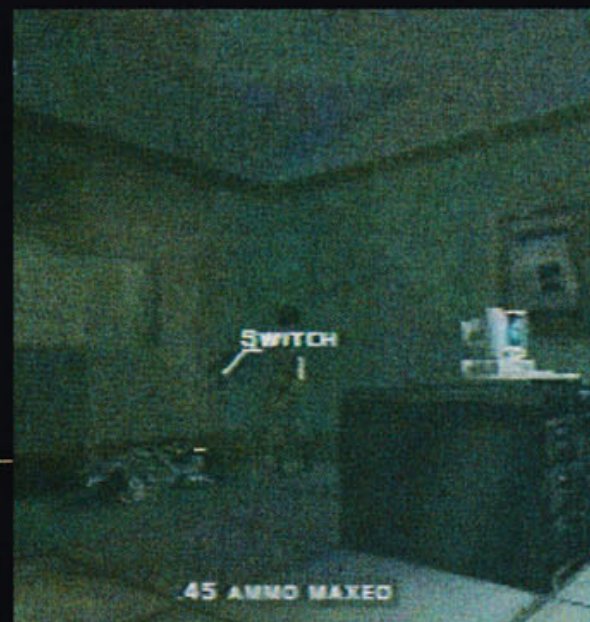
Depois da troca de informações sobre os agentes e a Dra. Elsa, Lian diz que vai pegar um helicóptero e ir para onde Gabe está. Pouco depois a Dra. Elsa passará com um dos agen-



tes, mas o guarda não percebe Lian.

Quando retomar o controle, equipe o Hand Taser e caminhe cuidadosamente, por trás para perto do guarda e de-lhe um choque. O importante agora é que você não faça qualquer barulho nos corredores.

Então fique apenas com o Hand Taser equipado. Ao lado do guarda desmaiado, acione a alavanca para abrir a porta no final do corredor. Em seguida corra até lá, procurando evitar esbarrar nas paredes.

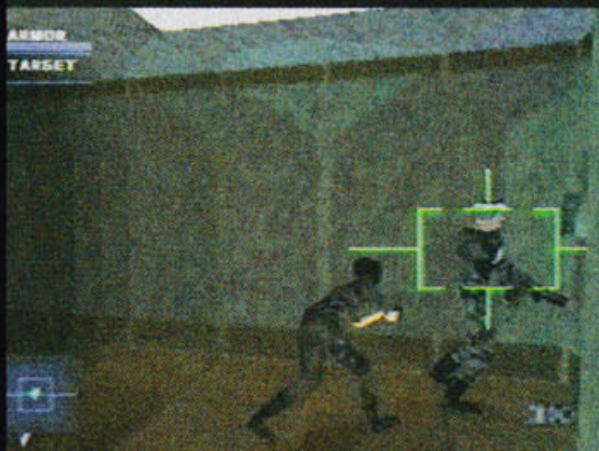


PARTE 4 Encontrando a saída

A porta de segurança ficará aberta por alguns segundos, então seja rápido. Do outro lado, entre rapidamente no espaço à esquerda e espere o guarda chegar.

Caminhe até ele e derrube-o com o Hand Taser quando estiver de costas para você, mas seja rápido ou ele descobrirá que alguma coisa está errada já que seu amigo (o outro guarda desmaiado) não responde.

Avance pelo corredor mas não se exponha. Após a esquina observe o outro guarda e quando ele for para o fundo do corredor, entre no primeiro espaço na parede do outro lado. Espere ele fazer meia volta e avance para o próximo espaço desta mesma parede e aguarde-o. Ele vai parar ao seu lado, então acerte-o e avance para o final do corredor (Objetivo 3).



Na cena, Lian está prestes a sair quando um guarda a surpreende. Mas como ela está com sua roupa de combate, o guarda é facilmente enganado, quando ela diz que é uma agente disfarçada, ele a ajuda a sair. Se você terminou a fase em menos de três minutos, terá novos personagens.

MISSÃO 3: INTERSTATE

Colorado - USA

dia 08/09 - 05:15hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Pegue armas enquanto Chance distrai os inimigos, 2. Use a granada para cortar a energia do túnel, 3. Chegue ao local da queda do avião C-130.

• **PARÂMETROS:** Proteja Chance • **SEGREDO:** Encontre o Binoculars.

PARTE 1

Seguindo na estrada

Chance investigou a estrada a frente e encontrou um comboio com agentes parados pela avalanche, que foi causada devido ao ataque do helicóptero. Gabe perdeu suas armas na avalanche.

Chance e Gabe montam um plano para sair da montanha, mas é necessário armas para abater os guardas. Chance vai chamar a atenção dos guardas, nesse meio tempo você estará livre para entrar pelo túnel.

Seja rápido, pois terá de ajudar Chance ou ele será morto. Quando avistar o jipe, entre rapidamente pela porta do lado esquerdo (da tela), e siga pelo corredor (também à esquerda), entrando

na porta no próxima ao final. Na sala, pegue o Binoculars para habilitar mais uma arena, e volte ao túnel.

Equipe sua faca e vá até a traseira do caminhão adiante, caminhe próximo ao veículo e pelo lado esquerdo, para surpreender o guarda (este também pode ter saído). Matando-o, mexa na traseira do caminhão para pegar o equipamento necessário (Objetivo 1).

Imediatamente volte para ajudar Chance (equipe a Shotgun), e mate todos que encontrar pelo caminho, inclusive um inimigo na parte de cima da entrada do túnel. Feito isso, Chance vai avançar armado pelo túnel com Gabe, atacando quem aparecer.



PARTE 2

O cerco inimigo no túnel

Continue pelo túnel, derrubando quem encontrar pela frente, Chance o ajudará, mas tome cuidado para não se distanciar demais. A melhor estratégia é você ir pelo outro lado do túnel, tendo melhor visão dos inimigos.

Chegando a um outro caminhão, Chance percebe que mais guardas estão chegando e que eles estão com coletes. Além disso, ele nota um cheiro forte de gasolina. Gabe pega uma mangueira e usa a gasolina do caminhão como arma. Quando você puder controlá-lo, dispare contra os homens adiante (controle a direção do fogo colocando para ↑ ou ↓ e para os lados).

Quando Chance gritar indicando que tem gente vindo por trás de você, vire-se em sentido horário. Depois volte para a posição original e mate mais alguns deles. Entre os mortos você pega mais Shotgun (equipe



uma), e Flak Jackets. Na saída do túnel, apenas um guarda é avistado. Gabe desconfia, mas parece que não há muitos homens.

Querendo evitar o pior, esteja preparado para tudo se algo der errado. A meta é não chamar a atenção dos guardas, ou Snipers serão acionados. Equipe a faca e espere o guarda andar para o lado direito (para o meio da rua), vá cuidadosamente até ele e corte-lhe o pescoço. Gabe chamará

Chance para avançar.

Adiante tem um caminhão e um guarda. Atravesse a rua e fique paralelo à cerca de proteção, espere o guarda voltar para o lado do caminhão (em direção à placa), e corra até ele, quando ele falar, role para perto e corte-lhe a garganta.



PARTE 3 Passando pelo comboio na estrada

Atravesse a rua novamente, fique do lado de fora da cerca de proteção. Vá até o próximo guarda e mate-o. Mais adiante estarão outros dois guardas, seguindo pela rua, andando paralelo à cerca de proteção.

Pare quando os guardas conversarem e faça meia volta até o caminhão anterior. Um dos guardas entra no túnel e o outro segue para o lado oposto da rua (passando diante do caminhão). Quando ele voltar para o meio da rua, passando na frente do caminhão, corra até ele e surpreenda-o por trás.

Ande com cuidado pelo meio da rua, ao lado do caminhão, e espere o outro guarda se distanciar, deixando-o sozinho. Mate o que está atrás do caminhão e avance pelo túnel com sua melhor arma equipada.

Deixe Chance avançar na frente e mostrar um inimigo escondido (acabe com ele), mais ao fundo Chance esconde-se atrás de um jipe e avista alguns tanques blindados.



PARTE 4 Explodindo o gerador de força

É praticamente impossível seguir sem ser visto. Para passar pelos tanques é necessário apagar as luzes do túnel. Para isso Gabe diz que precisará de explosivos, até que um dos homens no tanque pede para Gabe se entregar.

Chance grita que está saindo, Gabe pede para ele voltar, mas Chance retruca dizendo que distrairá os guardas enquanto você pega os explosivos atrás do caminhão. Atravesse a rua e ande entre a parede e o caminhão.

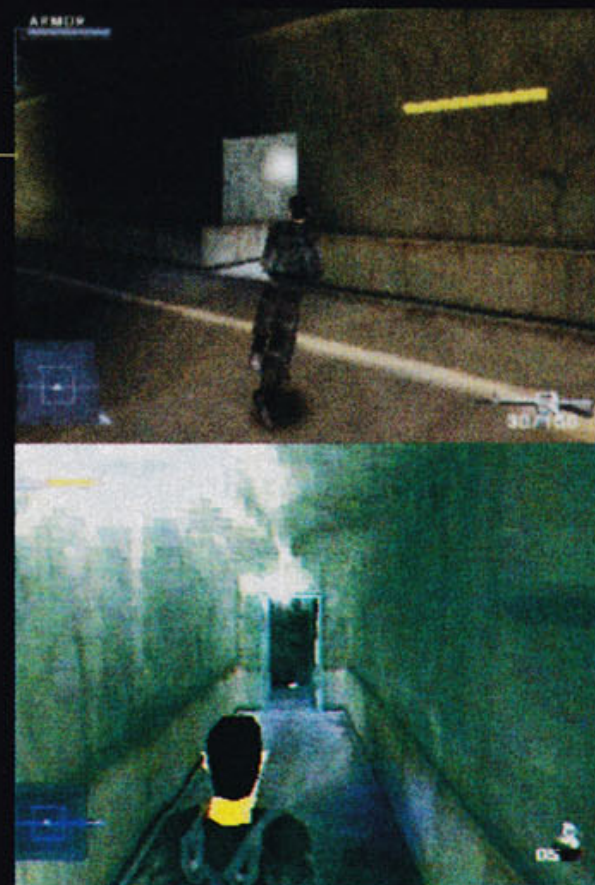
Espere os dois guardas chegarem até Chance e rendê-lo. Aproveite e se esgueire até a traseira

do caminhão, pegue os explosivos e volte para o túnel sem chamar a atenção dos guardas.

Entre pela porta que você viu a pouco, siga pelo corredor à direita, e use a granada para explodir o gerador de força na saleta (Objetivo 2). Em seguida Chance entra em contato.

Com tudo escuro, a visão noturna será acionada e ninguém poderá vê-lo.

Equipe sua 9mm e atire na cabeça de cada um que encontrar enquanto segue para o final do túnel (Objetivo 3). Cuidado para não ficar entre os inimigos, eles podem atirar em qualquer direção e acertá-lo.



MISSÃO 4: MOUNTAIN BRIDGE

Colorado - USA

dia 08/09 - 05:45hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Encontre a arma silenciosa, 2. Elimine o comandante sem ser visto, 3. Desarme quatro bombas C-4, 4. Resgate os GIs capturados, 5. Encontre o local da queda do avião C-130.

• **PARÂMETROS:** Proteja os GIs. Não seja descoberto antes de desarmar as C-4. Elimine o comandante antes que destrua a ponte • **SEGREDO:** Nenhum.



PARTE 1

Livrando-se do comandante

Archer ordenou que a ponte I-70 fosse destruída para prevenir que os sobreviventes não saiam da montanha. O plano é bombardear a ponte e você deve impedir isso. Você deve acabar com o comandante antes que ele dê a ordem para detonar a ponte.

Seu tempo é de dois minutos para livrar-se do comandante, e tudo sem ser detectado. Na sua frente estará o comandante e um guarda, mais adiante tem um caminhão parado. Siga para o lado direito no começo da ponte, silenciosamente, pendure-se nela para passar sem ser visto.

Suba novamente quando o comandante e o guarda estiverem distantes (veja pelo radar). Mais adiante o caminhão será avistado, siga sorrateiramente, do lado de fora da ponte, até ele e observe os dois guardas que estão vigian-



do, eles dão a volta no caminhão, em sentido anti-horário.

Quando eles estiverem de costas, aproxime-se sem ser detectado e acompanhe-os até a parte traseira do caminhão, onde pegará o equipamento necessário (Objetivo 1). Pegando a nova arma e a granada de gás, continue acompanhando os guardas até a parte da frente do caminhão e deste ponto siga cuidadosamente para onde o comandante está. Posicione-se na



lateral do veículo, trave a mira no guarda e jogue a granada de gás (objetivo 2).

Conseguindo antes do timer zerar, equipe a Silenced Sniper Rifle e pendure-se na ponte, entre o carro do comandante e o caminhão.



PARTE 2

Desarmando as bombas

A próxima tarefa é procurar os armadores embaixo da ponte e matá-los silenciosamente com tiros certos. Pendurando-se, desça numa **plataforma**.

Quando cair, coloque para ↑, evitando ser morto. São três armadores ao todo (um está na parte de baixo de onde o comandante foi deixado inconsciente e os outros se encontram do outro lado da ponte) e quatro explosivos a serem desarmados. Quando avistar os armadores, use o telescópio de sua arma, dê um zoom para melhorar o alvo e abata-os.

Movimente-se com cuidado quando estiver andando pelas colunas abaixo da ponte. Avisando seu primeiro alvo, elimine-o e vá para lá, além de matar os armadores, é preciso desarmar os explosivos (botão de ação perto do mesmo). Feito isso, volte para a plataforma por



onde desceu e com ela pendure-se na ponte novamente.

Vá pendurado para a direita e desça na próxima plataforma logo a frente, onde poderá matar outro **armador**. Volte para a parte de cima da ponte, atravesse-a, depois desça pelo outro lado (precisamente ao lado do caminhão), para ter acesso ao explosivo.

Feito isso, pendure-se na ponte e vá até o final, passando por um explosivo abaixo de você, chegando numa **plataforma** com alguns veículos* (guardas fazem a ronda), na parte de cima da ponte.



PARTE 3

O resgate no túnel

Descendo na plataforma, olhe para as plataformas no final da ponte para avistar o **guarda em movimento**. Você terá uma questão de segundos para matá-lo antes que ele se vire e o veja.

Eliminando-o, desça para a plataforma mais baixa e volte até o explosivo anterior. Depois de desarmá-lo, vá para o último explosivo, mais adiante, **estude as plataformas** antes de descer. Desarmando o explosivo (Objetivo 3), volte para a parte de cima da ponte e equipe-se com a Shotgun. Prossiga para dentro do túnel, mas não deixe um dos dois

homens, adiante do caminhão, entrarem ou eles mandarão matar os GIs.

Conseguindo eliminar a todos, após o Checkpoint dentro do túnel, equipe a Silenced Sniper Rifle e caminhe até avistar dois guardas no seu radar. Mais adiante, ande próximo à parede da direita, fique parado sob a última sombra e apenas observe os guardas, mesmo com os guardas batendo em seus homens, não atire.

O guarda da esquerda caminhará de um lado para o outro, alinhando-se perfeitamente com o outro. Estando de pé, mire na cabeça do que está parado e espere o outro cruzar o cami-

nho, e atire para **matar** os dois com um único tiro. Feito isso, **avance** e Gabe perguntará se seus homens estão bem, em seguida eles planejam avançar todos juntos para passar pelos reforços que estão chegando.



PARTE 4 Archer destrói a ponte

Recuperando o controle, Gabe receberá sinais de rádio (aperte ▲). Teresa entra em contato com Gabe e ele pergunta a ela como conseguirá chegar rápido até o avião. Teresa diz que ele deve seguir o túnel, para o sul.

Gabe fica sabendo que Lian está bem e que estará indo ao seu encontro. Pelo túnel você encontrará resistência e os homens que aparecerão vão estar equipados com coletes.

Um método fácil de livrar-se deles é usando as granadas que você deve ter. Equipe-as e avance até avistar um caminhão chegando pelo

lado esquerdo. Antes que ele pare, jogue a granada e equipe a M-16. Explodindo o veículo, atire na cabeça do homem do outro lado da rua. Repita o mesmo processo com os outros dois caminhões que aparecerão, garantindo a segurança de seus homens para completar a missão (Objetivo 5).

No fim do túnel, Gabe está fazendo outro plano, mas Archer chega e destrói a ponte.



MISSÃO 5: MACKENZIE AIRBASE

Colorado - USA

dia 08/09 - 05:15hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Localize uma arma silenciosa, 2. Elimine o piloto da Agência, 3. Sabote o avião da Agência, 4. Consiga informações de Holman, 5. Crie uma distração para entrar na torre, 6. Pegue a frequência do Transponder, 7. Roube o helicóptero.

• **PARÂMETROS:** Não mate nenhum guarda da base. Não deixe a base em alerta • **SEGREDO:** Nenhum.



PARTE 1 Em busca dos membros da Agência

A cena mostra dois homens chegando, um deles sendo morto depois de prestar seus serviços instruindo o outro. Lian entra em contato com Teresa e informa que está do lado de fora. Ela explica seu plano de chegar na torre de controle para conseguir um avião.

Como você não pode matar ninguém, ou ser visto, equipe a Hand Taser. Os homens da base receberam instruções de que Lian é uma terrorista de quarentena. Quando puder se mover, ande próximo à parede do lado esquerdo e espere um dos guardas se afastar.



O outro vai ficar fazendo a ronda e neste momento você deve desmaiá-lo (aproveite os arbustos

para se esconder), para não alertar a base. Siga o guarda que saiu correndo e durante o caminho você o avista. Ele encontra Thomas Holman, um homem da Agência, e recebe suas instruções, Lian contacta Teresa para informar a situação.

Siga por entre os arbustos e pare no meio do último. Assim que o caminhão sair, fique de



olho no guarda mais perto de você. Assim que ele der meia volta, aproxime-se cuidadosamente e acerte-o.

Na traseira do caminhão você pega a Silenced Sniper Rifle (Objetivo 1). Para evitar qualquer problema, corra para os arbustos e espere o guarda ficar de costas, para desmaiá-lo. Entre pelo beco à sua esquerda e suba pelo bloco para chegar ao teto no final do mesmo. Descendo do outro lado, siga para o caminhão e um dos guardas ouvirá barulho.



PARTE 2 Sabotagem no hangar

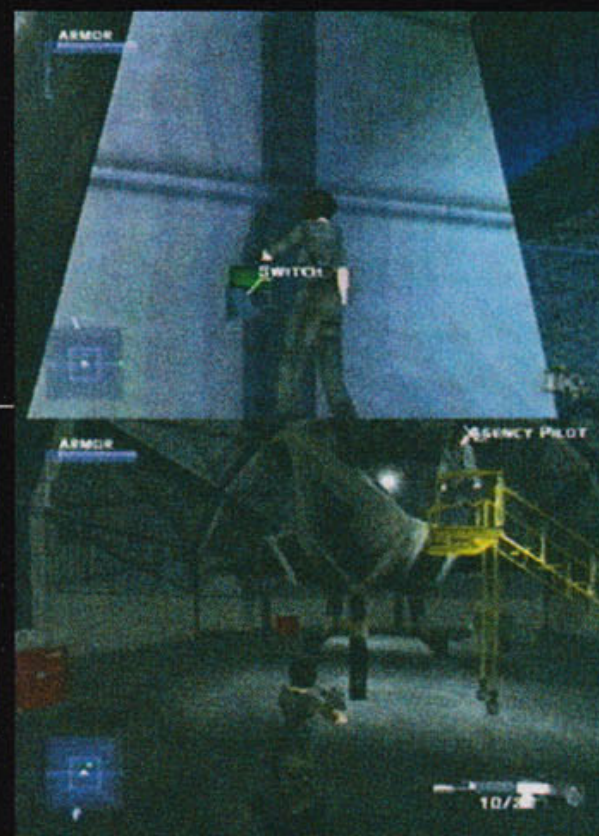
Quando um deles vier investigar, suba no caminhão e desça pelo outro lado. Depois suba sorrateiramente nas caixas verdes ao lado do outro guarda e, ao descer, acerte-o também.

Vá para a esquina ao fundo e na próxima curva pare para escutar Morgan e Falkan conversando, um guarda aparece e comunica que o F-22 e o piloto estão prontos, mesmo que a carga ainda não tenha chegado. Morgan e Falkan irão embora, mas o guarda virá em sua direção. Volte até a esquina anterior e esconda-se para surpreender o guarda. Depois, continue seguindo Morgan. Teresa entra em contato e informa sobre os planos que Lian ouviu dos agentes.



Recuperando o controle, na sua frente haverá um caminho após as caixas. Ignore-o e siga para o hangar à sua direita. Mexa na alavanca para abrir a porta, prossiga e no final do corredor você chega onde está o piloto (atendendo a um telefonema) e o F-22.

Equipe a Sniper e caminhe para a parte da frente da aeronave até ter um bom ângulo do piloto; mate-o (Objetivo 2). Depois vá até embaixo do F-22 e mexa no painel (Objetivo 3). Lian contacta Teresa informando sobre os acontecimentos, mas recebe a informação de que Gabe está num trem. Ambas encerram a comunicação com a chegada do guarda.



PARTE 3 O caminho para a torre de comando

Esconda-se ao lado da porta que dá acesso ao hangar e derrube o guarda quando ele estiver de costas. Saia do hangar e continue pelo caminho ignorado antes, mas atenção com os dois guardas que estão patrulhando.

Quando eles estiverem passando por trás das caixas, avance rapidamente e esconda-se atrás das outras caixas que estão na esquina seguinte. Antes de continuar, use o Sniper Rifle para destruir o holofote acima do caminhão e avance até o final do caminho.

Um caminhão vai passar, mas se você reparar bem no caminho que ele faz, notará muitos guardas de plantão. Espere o próximo caminhão e pendure-se nele. Nesse meio tempo, ande pendurado em direção à frente do caminhão.

Olhe para onde ele está indo e logo notará um espaço na parede ao lado e um guarda de frente para ela. Só desça quando chegar na

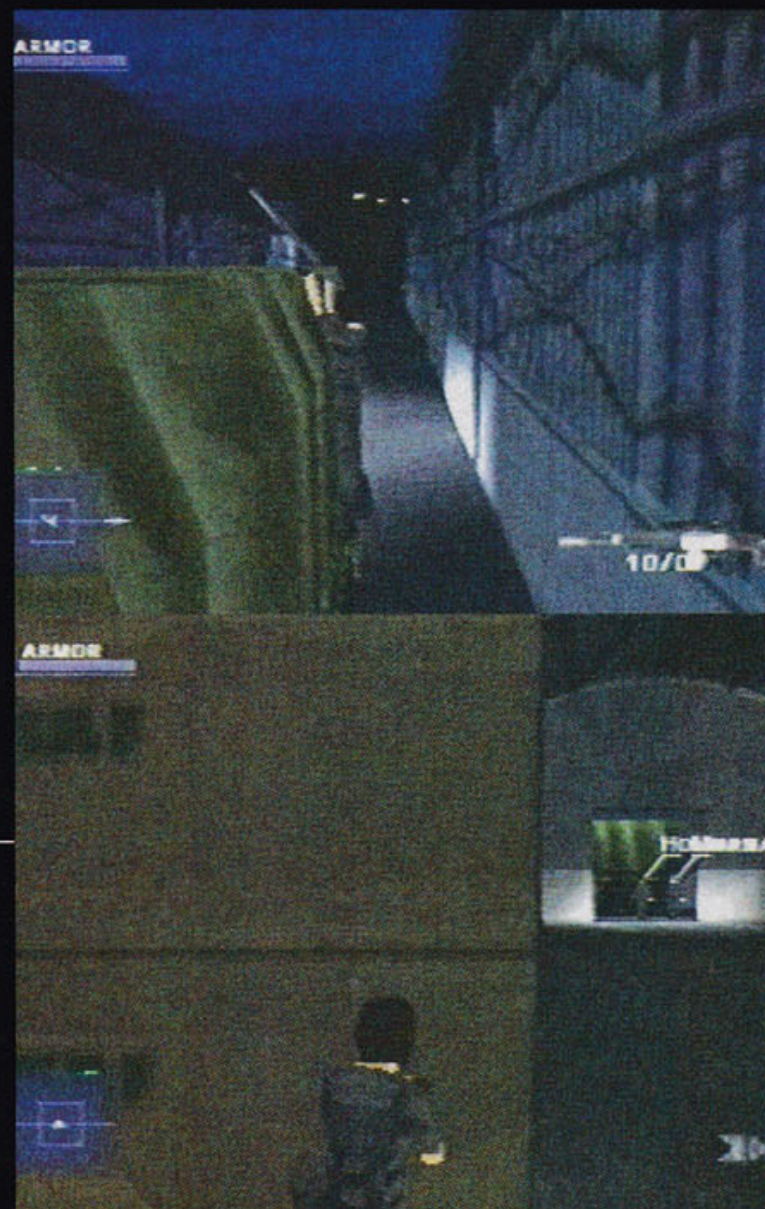


abertura seguinte (do mesmo lado do guarda), e entre por ela.

Ao longo do corredor você encontrará um monte de caixas. Chegando ao hangar, Morgan e Holman serão avistados. Para chegar até eles, ande encostado na parede da direita e siga para a porta.

Um guarda aparecerá e fechará seu caminho. Os dois homens encontram a Dra. Elsa e outro agente para discutir fatos sobre o vírus e a importância do plasma no laboratório.

Um guarda aparecerá e fechará seu caminho. Os dois homens encontram a Dra. Elsa e outro agente para discutir fatos sobre o vírus e a importância do plasma no laboratório.



PARTE 4 A entrada da torre de comunicação

Lian informa os fatos a Teresa e diz que é a chance de falar com Holman, que sai do grupo. Siga Holman e o guarda em sua companhia (dentro do hangar por onde você saiu).

Fique atento com o guarda que voltará, deixe-o ir para o lado do caminhão, dentro do hangar, e surpreenda-o. Imediatamente continue sua perseguição a Holman que ficará parado no corredor por alguns instantes, surpreenda-o antes que ele saia. A cena mostra Lian derrubando Holman, que tenta enganá-la agradecendo por ela ter escapado.

Lian não se convence e pede para ele não fingir, pois sabe de tudo que aconteceu tendo como exemplo a tentativa de assassinar Gabe na ponte. Ela pergunta sobre o tal plasma que a Dra. Elsa estava mencionando, possivelmente uma cura. Holman diz não

saber do que ela está falando, mas Lian sabe persuadir e diz que o vírus a está matando.

Ela pressiona Holman a falar onde se encontra o tal plasma, mas o cara alega não saber e diz que apenas cumpre ordens. Só sabe que há um carregamento dele indo para algum lugar que não lhe foi informado (Objetivo 4). Volte pelo hangar e entre pelo corredor (por onde a Dra. Elsa e os demais foram), que leva até a torre de comando, mas atenção com o guarda que está vigiando do lado de dentro. Fique parado no portal de entrada e espere ele ficar de costas para você.

Quando acertá-lo, siga para o final do caminho mas não saia. O lugar está muito bem vigiado e é necessário distrair os guardas para passar sem ser notado. Fique escondido atrás da caixa verde e espere o guarda passar, depois surpreenda-o e avance para avistar a torre de comando e alguns guardas.



PARTE 5

Roubando o helicóptero de Falkan

A tire no holofote e vá, por entre as caixas, até chegar no caminhão parado diante da torre. Mexa na cabine do caminhão para ligá-lo (Objetivo 5) e ande para o lado oposto que o veículo seguiu, evitando ser visto.

Enquanto os guardas vão investigar o que aconteceu com o caminhão, entre na torre. Do lado de dentro, vá pelo elevador à sua direita e mexa no painel para subir.

Chegando no alto da torre, atenção com os dois operadores. Saindo do elevador, dê a volta pelo mesmo em sentido horário para surpreender um guarda perto da tela do mapa.



Feito isso, acerte o outro guarda que está se comunicando pelo rádio. Olhe para a tela do mapa (do lado contrário de onde acertou o guarda) para encontrar a caixa que permitirá pegar a frequência do Transponder (Objetivo 6).

Depois de informar Teresa, desça pelo elevador e prossiga pelo corredor em frente. Uma cena mostra



se de Falkan para desmaiá-lo em seguida (ou se quiser, atire na cabeça dele).

Feito isso, siga para o helicóptero (Objetivo 7), e Lian informará Teresa de que conseguiu um meio de chegar até a área onde o avião C-130 caiu, para ajudar Gabe.

MISSÃO 6: UNITED P. TRAIN 101

Colorado - USA

dia 08/09 - 06:00hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Chegar ao motor e parar o trem.

• **PARÂMETROS:** Nenhum • **SEGREDO:** Nenhum.

INÍCIO

FINAL

PARTE 1

Ataque sobre o trem desgovernado

Gabe conseguiu escapar por pouco do ataque na ponte. Mas caiu num trem desgovernado cheio de inimigos. Você tem permissão para matar quem se opor em seu caminho. Archer localiza Gabe sobre o trem e recebe ordens para matá-lo.

Gabe entra em contato com Lian, informando que está indo para o ponto onde caiu o



avião. Lian diz que o trem está em seu caminho e passará para pegá-lo. Tendo controle sobre Gabe, se precisar, desça no espaço

aberto na traseira deste último vagão para pegar um Flak Jacket.

Por enquanto, avance pelo trem e equipe a M-16 para fuzilar os homens que descerão do helicóptero (atire na cabeça ou use granadas se ainda tiver). Livrando-se de todos, saia correndo para o vagão seguinte e Gabe pulará automaticamente para o mesmo. Adiante, uma granada será lançada contra você, saia de perto dela. Mais adiante, tente livrar-se primeiro do inimigo que arremessa as granadas. Quando chegar ao túnel, acabe com mais dois homens.



PARTE 2 Explodindo o vagão tanque

Mais adiante, saindo do túnel, continue abrindo caminho entre os inimigos que vão aparecer e equipe o Sniper Rifle para acertar os homens escondidos no vagão tanque.

Livrando-se deles, volte um vagão (antes do amarelo), e pendure-se, mas esteja equipado com a M-16. Solte-se e entre no vagão, travando a mira no homem que vai encontrar. Livrando-se dele, pegue granadas e continue seguindo pelo trem.

Quando entrar no próximo túnel, cuidado com os homens que encontrará no próximo vagão (na parte de baixo). Procure

não parar por muito tempo ou o homem mais adiante lançará uma granada. Assim que entrar no túnel seguinte, a visão noturna será ativada. Muitos homens virão em sua direção, procure acabar com todos antes que se aproximem.

Saindo do túnel, volte para o último vagão azul e pendure-se em sua lateral para poder entrar no mesmo. Dentro encontrará a Air Taser, suba e continue rumo ao final do trem. No próximo vagão tanque, Gabe

escapa da explosão (Objetivo 1).



MISSÃO 7: UNITED P. TRAIN 101

• OBJETIVOS

1. Chegar ao primeiro vagão e parar o trem.

• **PARÂMETROS:** Chegue ao primeiro vagão antes que o trem alcance a ponte • **SEGREDO:** Nenhum.

Colorado - USA

dia 08/09 - 06:15hs

Agente: Gabe Logan

INÍCIO



FINAL

PARTE 1 Chegando ao fim da linha

Depois da explosão, o trem foi dividido em dois. Archer aproveitou a situação para destruir a ponte, dando a você o tempo de oito minutos antes do descarrilhamento do trem. Mantenha a M-16 equipada enquanto avançar atirando na cabeça dos inimigos que estiverem de coleite.

No vagão aberto, com algumas caixas, jogue uma granada na parte da frente para livrar-se de três inimigos escondidos, olhe as caixas para encontrar uma Flak Jacket. Se não tiver granada, cuidado quando atacar. No próximo vagão aberto, cuidado com um inimigo que lança granadas, derrube-o usando a Air Taser (trave a mira nele e atire, mantendo o ☐ pressionado até ele se queimar).

No vagão azul, logo em seguida, mate os

dois homens que aparecerem.

Depois pendure-se no vagão e entre nele para pegar a arma H11. Quando entrar, use a Air Taser para queimar o inimigo à esquerda, e continue seu caminho pelo trem. O próximo vagão aberto tem dois inimigos com coleite, atire na cabeça de ambos. Ao longo do trem mais inimigos vão aparecer, só que mais espertos e perigosos.

Quando entrar no túnel, prepare-se para acabar rapidamente com um deles que virá correndo em sua direção, então continue e Gabe dirá a Lian que não conseguiu parar o trem há tempo. A cena mostrará Lian manobrando o helicóptero para recolher Gabe quando ele pular do trem, numa ação arriscada (Objetivo 1).



MISSÃO 8: C-130 W. SITE

Colorado - USA dia 08/09 - 06:45hs Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Encontre os discos na cauda do avião, 2. Recupere os Data Discs de Archer.

• **PARÂMETROS:** Nenhum • **SEGREDO:** Termine a fase em menos de 3 minutos. Mate Archer com apenas um tiro.

PARTE 1 Destroços do C-130

Finalmente Gabe e Lian chegam ao lugar da queda do avião C-130. Mas Archer e seus melhores atiradores chegaram primeiro. Depois da troca de informações com Teresa, Gabe tem que pegar os Data Discs e esperar por Lian no lado sul.

A recepção não é das melhores. Para se proteger dos tiros, assim que encostar no chão, permaneça atrás do barranco e procure acertar a cabeça dos atiradores (eles são muito bons). Livrando-se dos dois primeiros inimigos, atrás do barranco tem Flak Jacket caso precise. Indo em direção ao bico do avião, tente chegar de surpresa até um inimigo que está do lado esquerdo e repita o mesmo com outro do lado direito.



Logo a frente aparecerá um outro inimigo escondido. Do outro lado um outro tentará pegá-lo de surpresa. Mais adiante, embaixo do pedaço da asa de avião, você encontra o Silenced Sniper Rifle. Pegando-o, siga para a esquerda pelos destroços. Logo que encontrar uma parte do meio do avião, fique atento com os Snipers posicionados nos barrancos laterais, assim que avançar, alguém gri-



tará para que ataque. Volte imediatamente, fazendo zig-zag para evitar tiros na cabeça.

PARTE 2 Encontrando os Data Discs



Primariamente livre-se dos Snipers laterais livrando-se um a um, mantendo a atenção no radar para saber a posição dos inimigos. Passando dessa parte, mais adiante você encontrará um pedaço da cauda do avião. Indo pelo lado esquerdo, próximo ao barranco, encontre a M-79. Dê a volta na cauda do avião e pegue os Data Discs (Objetivo 1), mas Archer passou por aqui antes. Snipers aparecem de todos os lugares para tentar acertá-lo. Vá para trás do avião rolando para prejudicar os atiradores.

Localize os Snipers em seu radar e mire automaticamente acabando com um de cada vez usando a M-16, ou então tenha mais eficiência com o Sniper Ri-



fle. Há dois próximos e mais dois adiante. Pegue o que eles deixaram para trás e vá para a fuselagem. Fique abaixado e pelo lado esquerdo do casco, use-o para se proteger.

Há três inimigos para cuidar desta vez. Suba pelo barranco, pegando a munição e qualquer Flak Jacket que eles deixarem. Equipe seu M-79 antes de prosseguir. Desta vez, fique do lado esquerdo da fuselagem e ande cuidadosamente, virando à esquerda. Quando você ouvir Archer, dois homens aparecerão.



PARTE 3 O fim de Archer

A cabe com eles usando a M-79. Perto da outra parte da fuselagem há mais entulho. Role para passar entre a fenda e equipe a M-16. Archer irá chamar mais homens. Se sair de onde está escondido, será atingido facilmente na cabeça, mate um por um.



Acabando com todos os homens de Archer, agora é a hora de encará-lo. É claro que ele pode fugir de helicóptero. Se for rápido poderá pegá-lo. Vá para a cabine do avião e equipe seu Sniper Rifle. Logo acima você pode ver um helicóptero carregando Archer.

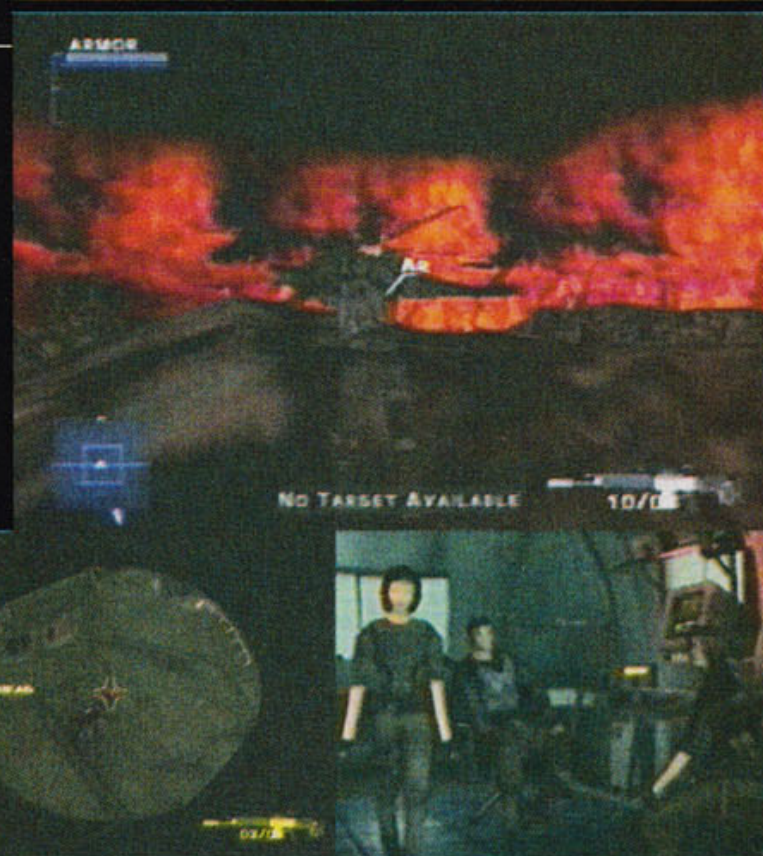


Chegue o mais perto que puder e o mais rápido possível, mire manualmente, dê zoom na cabeça (ele está

com Flak Jacket). Não é fácil derrubá-lo com um único tiro (se quiser habilitar o segredo),

mas um pouco de paciência e precisão resolvem. Derrubando Archer é fim de missão (Objetivo 2). Gabe pega os Data Discs e Lian chega. Em outro lugar, a interferência de Gabe prejudica muita gente, especialmente a Dra. Elsa que precisava dos Data Discs para suas experiências.

O jornal transmite a notícia de que Gabe e Lian são procurados pelo FBI... E no deserto do Arizona, Lian, Teresa e Gabe examinam o que conseguiram e discutem sobre a ação do vírus. E para conseguirem a cura, muita coisa ainda será necessário, especialmente os Data Discs em poder de Morgan.



MISSÃO 9: PHARCOM E. CENTER

Colorado - USA

dia 09/09 - 21:00hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Recupere os data Discs de Morgan, 2. Plante o explosivo para distrair os guardas, 3. Entre na exibição da China antiga pelos tubos de ventilação.

• **PARÂMETROS:** Não alerte nenhum GI com sua presença. Não mate nenhum GI • **SEGREDO:** Pegue a Girlie Magazine no armário.



PARTE 1

Invadindo o centro de exposição

Gabe informa a Teresa que vai entrar no prédio para procurar o disco com os tais códigos. Mas o que ele não imagina é que o prédio está repleto de homens do exército que investigam o envolvimento de Phagan no incidente terrorista.

Ao entrar, dois homens chegam na mesma sala que Gabe. Quando puder controlar, mate-os. Pegue o inimigo da esquerda primeiro (ele porta uma HK-5 Machine Pistol). Equipe seu Silenced HK-5 e vá para a porta na parede ao norte, atrás dos dois homens, e a visão noturna será ativada.

Vá pelo corredor, no final, antes do salão a frente, abaixe e atire na cabeça do guarda.

Logo que fizer isso, outros guardas vão atacar. Vá para a luz e acabe com eles, mas man-



tenha atenção especial no inimigo do topo da rampa (ele está com Flak Jacket).

Suba escalando pelas plataformas, do lado esquerdo, ao lado da rampa de acesso e surpreenda-o.

No final da rampa, há um corredor. Dentro dele, à esquerda, você encontra a grade do tubo de ventilação no alto da parede. Atire nela e suba pela mesma.

Seguindo pela tubulação, você chega em outra grade (no final) que você pode destruir com tiros. Na sala abaixo, siga pelo corredor à direita (ativando a visão noturna).

Mate quem encontrar na escuridão, com tiro na cabeça, e seja rápido. Chegando ao final do corredor, abaixe-se e mate um inimigo que virá pela esquerda.



PARTE 2

Passando pelos guardas

Mais adiante, mate o guarda de costas (use uma arma silenciosa que não seja a Crossbow), depois mire, manualmente, na cabeça do inimigo sobre a passarela acima e mate-o. Quando a área estiver livre, suba nas caixas para ter acesso a passarela. Daqui, destrua outra grade e prossiga pelo tubo de ventilação. Indo pelo mesmo, assim que avistar a primeira grade que permite

ver um guarda, equipe a Crossbow e acerte em qualquer parte de seu corpo, exceto a cabeça ou ele morrerá.

Continue rastejando rumo ao final da tubulação, atire na grade e desça com o Hand Taser equipado. Permaneça na área baixa, ao lado de onde está o corpo do guarda. Outros dois chegarão para investigar o barulho e um irá pedir ajuda, enquanto o outro fica. Use o Hand Taser contra o que ficou. Depois corra pelo cor-



redor, encontre o outro, de costas, e derrube-o com o Hand Taser, seja rápido.

Volte e suba pelas caixas, do canto à sua esquerda, na parte baixa. Silenciosamente, localize outro guarda diante de uma porta dupla. Use a Hand Taser e desça atrás dele. Entrando pela porta, na próxima sala você encontrará dois GIs vendo uma garota numa revista.

Observe e espere um deles se afastar. Rapidamente, aproxime-se do que está ajoelhado e

acerte-o, repita o mesmo depois de seguir o outro guarda, que estará de costas.

Antes de prosseguir, volte até o corpo do primeiro guarda e vasculhe os armários para encontrar a revista Girlie Magazine e habilitar mais um segredo. Continuando, após a próxima porta, vire à esquerda e suba nas caixas para não alertar o guarda do outro lado (pegue-o de costas).



PARTE 3

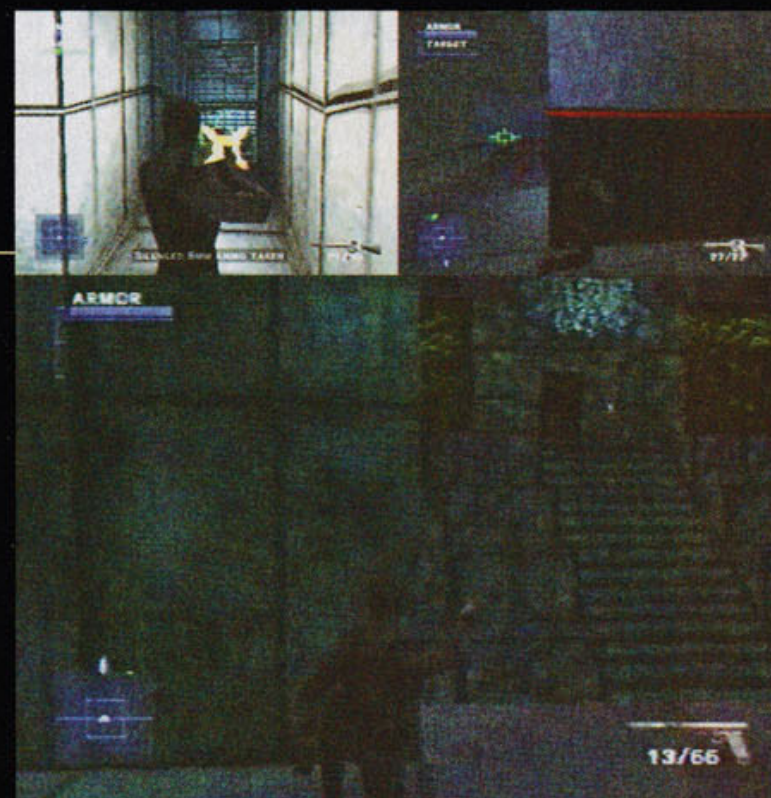
Sendo extremamente silencioso

Feito isso, escale as caixas mas não chegue até o topo. Na área ao redor haverá outro guarda patrulhando. Derrube-o com a Crossbow, suba até o topo das caixas e posicione-se de frente para uma abertura ao lado de uma placa inscrita em vermelho atenção (WARNING), que está pendurado. Corra na direção da abertura para que Gabe pule e agarre-se.

Em seguida vá para o lado direito, onde encontrará uma grade na parede. Quando entrar pelo tubo de ventilação, uma cena será mostrada onde um dos agentes descobre que você está no prédio. Rasteje pelo tubo e atire na grade que está no final da tubulação. Do outro lado, Gabe avisa Teresa e Lian para se afastarem do

prédio enquanto você acaba com os explosivos.

Seguindo em frente, quando tentar subir, um inimigo jogará granadas contra você. Não se assuste, suba e rapidamente acabe com ele (atire na cabeça). Equipe sua M-16 e siga pelo corredor à esquerda, onde encontrará uma caixa de granadas e outro inimigo aparecerá por trás das grades (mate-o). Atire na grade da parede à sua direita e avance por ela. Descendo do outro lado, equipe uma arma silenciosa e vá para a direita. No final do caminho haverá um agente de costas.



PARTE 4

Plantando a bomba C-4

Acabe com ele e siga pelo caminho da esquerda que o levará a um corredor. Antes do final deste, use armas silenciosas para matar os guardas do lugar. Tem um atrás da primeira coluna e outros na escadaria do que seria uma pirâmide, sendo rápido, os inimigos não entram em alerta.

Pendure-se, no final do caminho, para chegar ao andar de baixo usando as caixas. Na parte de baixo, atrás das caixas, você encontrará um agente distraído (se não alertou os demais). Vá para a esquerda, mate o guarda que bloqueia o corredor da entrada.

Seguindo com cuidado pelo mesmo, você

chega numa área cheia de caixas com um guarda na entrada. Espere ele ficar de costas e use a Hand Taser contra ele. Feito isso, caminhe para a esquerda e surpreenda o outro guarda. Logo que os dois guardas estiverem desmaiados, plante o explosivo na parede baixa (ao lado do segundo guarda desmaiado), a escrita PLANT DECOY

aparecerá (Objetivo 2).

Atire na grade do tubo sobre a caixa isolada no canto. Ao entrar, rasteje até o final do mesmo. Do outro lado, não saia do tubo. Use a mira manual e jogue uma granada na sala abaixo para acabar com dois guardas.



PARTE 5 Passando pela sala dos guardas

Depois desça e continue pelo outro tubo de ventilação ao lado. Enquanto rastejar por estes tubos, num momento você ouvirá vozes de inimigos. Imediatamente recue um pouco e uma granada será lançada por uma abertura.

Observando isso, passe rapidamente no intervalo entre uma granada e outra (não tente matar os guardas que as arremessam), mas atenção para outra abertura mais adiante. Chegando ao final do tubo de ventilação, na sala abaixo equipe o Hand Taser.

Mais adiante e abaixo, dois guardas estarão visíveis. Desça na plataforma do primeiro guarda e surpreenda-o. Em seguida pendure-se e desça pelas caixas abaixo para chegar até o outro que estará de costas. Na sala seguinte haverá algumas caixas e mais dois guardas patrulhando.

Assim que ver um dos guardas subindo por uma



pequena rampa, acompanhe-o munido de sua pistola silenciosa. Não mate ninguém, da mesma forma que não é necessário desmaiar os guardas. Assim que o guarda encontrar com o segundo, espere-o dar meia volta e continue acompanhando o primeiro.

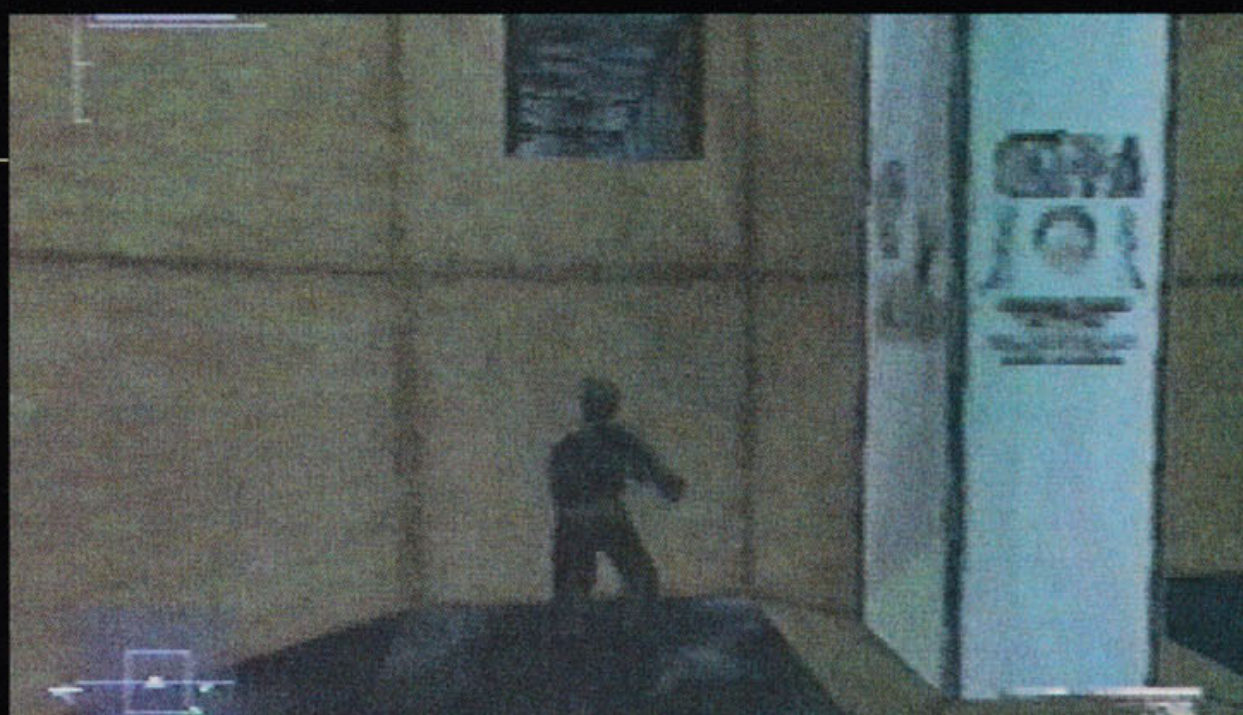


PARTE 6 O caminho para a sala de exposição

Após subir pela última rampa, mais adiante o guarda vai descer e você poderá entrar pelo tubo de ventilação na parede. Durante o caminho pelo tubo, cuidado com os dois ventiladores sem proteção.

No final do tubo a visão noturna será ativada e uma cena mostra dois guardas conversando. Esta área está cheia de guardas (os quais você não pode matar), observe-os por alguns segundos até eles se distanciarem. Só então destrua a grade e desça.

Equipe o Hand Taser, depois que o guarda que fica andando ao redor da sala seguir para o lado direito, rapidamente vá para a esquerda e acerte o outro que está parado. Avançando



pelo corredor, equipe sua pistola silenciosa para encarar muitos guardas que tentarão encurralá-lo entre as pedras.

Esconda-se e acabe com todos, eles também usam visão noturna, para só então subir por uma das pedras no meio da sala. Chegue na pedra mais alta e localize outro tubo de ventilação, o qual você só terá acesso se usar as pedras acima citadas. Quando for pular de uma pedra para outra, apenas dê um toque para ↑ para não cair; fim de missão (Objetivo 3).



MISSÃO 10: ANCIENT C. EXHIBIT

New York - USA

dia 09/09 - 21:45hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Pare Morgan antes que ele destrua o museu.

• **PARÂMETROS:** Proteja Teresa • **SEGREDO:** Nenhum.

PARTE 1 Desarmando bombas

Na cena, Gabe contata Lian. Ele pede para ela acionar aquele explosivo que você armou, obrigando Morgan a mandar seus homens para investigar. Quando todos saem, Gabe manda trancar os portões de segurança, ficando apenas ele e Morgan, o plano dele é explodir todo o prédio para encobrir os rastros da Agência.

Antes de partir para a ação, Teresa chega e informa Gabe de que Morgan está com o detonador. Matá-lo antes de desarmar as bombas ocasionaria a explosão. Descendo do teto, equipe a HK-5, M-16 ou qualquer outra arma



rápida para proteger Teresa. Mais adiante, depois da conversa, você terá um minuto para encontrar as bombas e desarmá-las. Siga imediatamente para a escadaria do outro lado e prepare-se para deter os inimigos que Morgan mandou para matar Teresa.

Avance pelo corredor adiante e uma cena mostrará Morgan armando outro explosivo, Gabe entra em contato com Teresa para informar sobre o explosivo.

Ela virá em seguida, neste momento acabe com todos que aparecerem e siga Teresa até a próxima bomba. Ela voltará para a sala de exposição, abrindo uma grade que acessa outra sala.



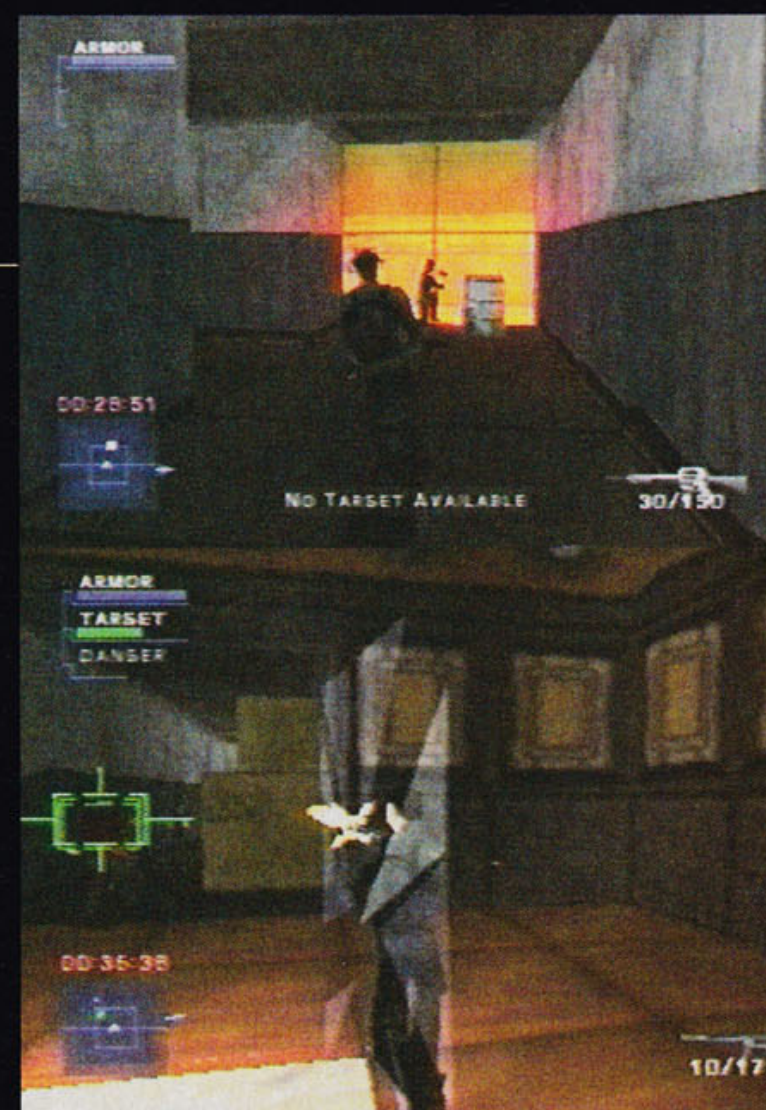
PARTE 2 Perseguindo Morgan

Durante o corredor, ande com a mira travada para localizar os inimigos e só atire quando Teresa não estiver na frente. Continue pelo corredor e Teresa ficará desarmando outra bomba, permaneça perto dela.

Em seguida, volte para a sala da exposição e siga Teresa. Proteja-a enquanto ela desarma a bomba (se o inimigo apresentar Flak Jacket, acerte sua cabeça o quanto antes).

Assim que Gabe conversar com Teresa, que diz precisar de tempo para desarmar a bomba, você deve chegar até Morgan antes que ele consiga explodir tudo.

Volte para a sala da exposição para encarar Morgan, antes você recebe a informação de que precisa mantê-lo vivo. Um novo timer é mostrado, dando a você um minuto e quatorze segundos (o tempo que Teresa precisa para desarmar a bomba).



PARTE 3 Confronto na sala de exposição

Morgan carrega uma M-79 Grenade Launcher, então você deve ficar correndo em círculos pela sala e sempre se protegendo atrás das caixas (mas não fique muito perto das mesmas ou a explosão poderá atingi-lo).

Enquanto Morgan tenta acertá-lo, ele sempre fica andando em círculos no sentido anti-horário, você escutará ele falando sobre sua intromissão. Observe o seu radar e pacientemente proteja-se. Quando o tempo zerar, Teresa dará o sinal para eliminar Morgan. Não vai ser fácil, já que ele é bem

rápido para atirar. Equipe seu Sniper Rifle e localize Morgan em seu radar, ele deverá estar atrás de alguma coluna do outro lado da sala.

Dê um zoom, e espere ele aparecer e tente atingi-lo na cabeça, já que ele está usando Flak Jacket.

Caso você erre, ele vai andar abaixado. Vá para a esquerda e espere pacientemente ele sair de sua cobertura. Se errar novamente, repita o esquema até acertá-lo, lembrando-se de manter distância dele. Você também pode tentar acertá-lo com granadas, mas é bem arriscado. Com o fim de Morgan (Objetivo 1), Gabe e Teresa informam a Lian que recuperaram os Data Discs.



MISSÃO 11: CLUB 32

Moscow - Russia

dia 11/09 - 23:45hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Persiga Gregorov.

• **PARÂMETROS:** Não mate Gregorov. Não mate os policiais • **SEGREDO:** Mate os três inimigos antes que eles lancem granadas contra você.

PARTE 1 A fuga de Gregorov

Gabe, Lian e Teresa estão fora da visão da Agência temporariamente. Mas quando vão verificar os Data Discs, usando os códigos conseguidos com a Pharcom, Teresa descobre que não pegou todos os arquivos necessários no Kazquistão. Mas uma pessoa parece saber: o oficial Gregorov fez o resto do trabalho.

Lian entra em contato com ele e marca um encontro no Club 32, mas Mara Aramov sabia e o levou para emboscar Lian. Dentro do Club 32, Gregorov aguarda por Lian, Gabe e Teresa estão na escuta escondidos. Pouco depois, Mara tenta matar Gregorov e Lian interfere, causando um tumulto geral.

Lian tenta contato com Gabe e Teresa, mas não consegue. Enquanto você com sua 45 equipada, mate o inimigo que corre pela pla-

taforma a sua frente (ele é um dos muitos guarda-costas de Gregorov que você terá que matar), e vá até seu corpo o quanto antes para pegar a arma BIZ-2 (equipe-a).

Estando atrás do auto-falante, mire na direção da porta de entrada, do andar de baixo, para matar os homens que entram (acerte em suas cabeças). Conseguindo matar os três homens antes que eles joguem granadas contra você, uma nova arena será habilitada, para conservar a munição, tente acertar todos os tiros na cabeça dos demais inimigos.



PARTE 2 Cercado dentro do Club 32

Se errar, siga rapidamente o homem que vai para o lado direito, ele é o mais perigoso. O inimigo que sobrou poderá jogar granadas em sua direção (acompanhe a plataforma). Livrando-se de todos no andar de baixo, mate todo os homens que encontrar, incluindo o primeiro que você ignorou.

Logo que limpar a sala, corra pela plataforma acima da pista e no final Lian pulará para o outro lado onde você pode descer em segurança. Recolha as armas nos corpos (já equipe a Shotgun, preferencialmente), e vá pela porta principal por onde os homens entraram. No corredor, esconda-se no espaço da parede para não ser atingido por um inimigo. Matando-o, a descida seguinte será bloqueada por mais dois, abaixe-se e atire na cabeça deles.

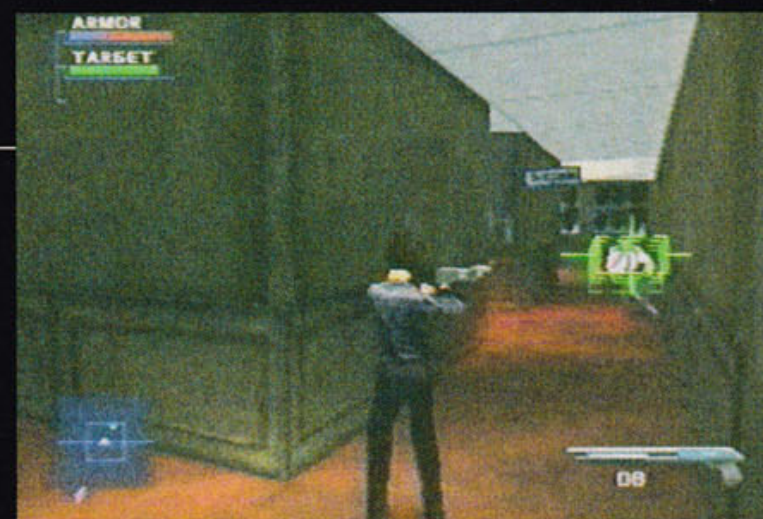
Eliminando mais dois, depois da curva do



corredor, mate mais um no caminho e continue avançando. Logo você chegará no bar (uma grande área de carpete vermelho), de onde um inimigo vai aparecer de surpresa. Esconda-se no espaço na parede e elimine o outro. Virando a esquina, encontrará dois, mate-os e rapidamente entre na sala acabando com o homem que está perto de você; ele é o lançador de granadas.

Na próxima esquina, perto do final da esca-

da, você vai virar à direita e encontrar um balcão com um vigia. Ele vai abrir fogo, atire na direção de sua cabeça. Corra para onde o corpo dele está (atrás do balcão). Há bandidos do outro lado da sala, dois deles estão mirando em sua cabeça, o terceiro aparecerá por onde você desceu.



PARTE 3 A entrada secreta do balcão

Livrando-se de todos, recolha os itens e continue descendo. Não vá para a entrada do tubo de ventilação atrás da máquina de refrigerante, há um inimigo no corredor ao lado que deverá morrer primeiro. Do outro lado do tubo, você chega numa sala com dois guardas falando em russo.

Eles estão carregando granadas, então acabe com os dois atirando em suas cabeças. Descendo pelo lance de escadas a seguir, a polícia chega e pede para todos

largarem as armas, o lugar está cercado. Enquanto Lian informa a situação para Gabe, os inimigos que estão atirando contra a polícia recebem uma bomba de gás.

Depois disso, corra para trás do balcão ao lado dos corpos. Atrás do balcão, mexa na alavanca para abrir uma porta secreta. Você vai chegar a mais três guardas conversando na esquina. Acabe com o que estiver à direita (ele está usando Flak Jacket), e os outros dois irão fugir. Virando a próxima esquina, perto da fornalha, você vai encontrar um deles.

O terceiro está parado no próximo corredor. Cuidando de todos, mais dois guardas irão aparecer no corredor.

Virando a próxima esquina, mais dois, um perto da fornalha e outro no corredor de tom esverdeado. Desça por este corredor e acabe com mais um inimigo do lado esquerdo (ele lança granadas).



PARTE 4 Archer destrói a ponte

No caminho, à esquerda novamente, mais dois homens surgem, se for para a direita poderá encontrar algumas granadas. Matando-os, entre pela porta dupla ao lado, que dá acesso a outra sala de dança. Imediatamente derrube os inimigos que vieram do andar de cima e proteja-se atrás das caixas de som.

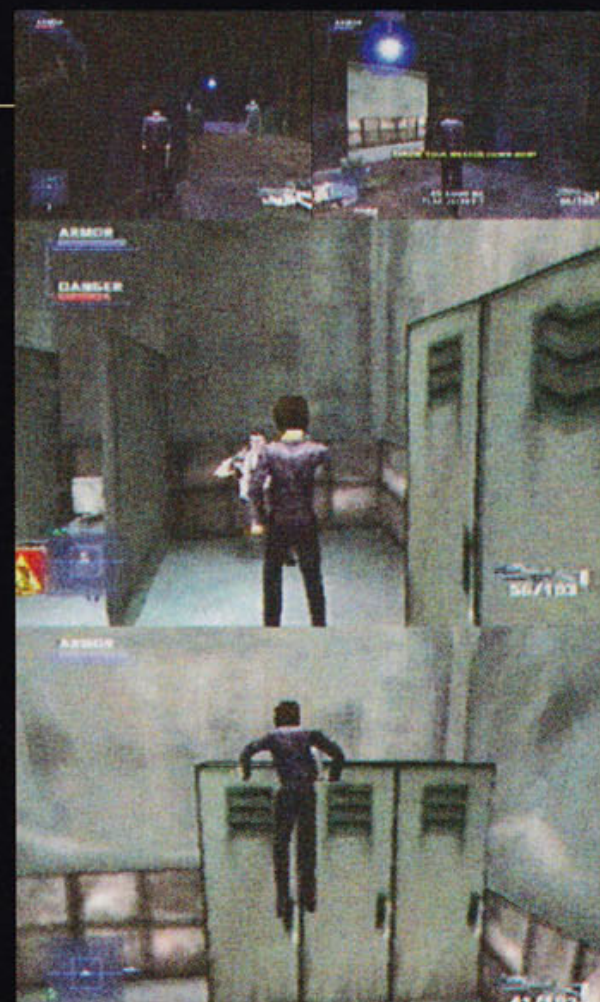
Vá para baixo da plataforma onde um homem fica jogando granadas. Quando ele ficar parado, suba na caixa de som e acerte-o em seguida. Neste andar, vá para o lugar com a vidraça ao fundo. No corredor, espere um inimigo aparecer por trás da parede e mate-o. No caminho, você encontra o corpo de um policial e mais gente atirando da sala seguinte. Recolha os itens e continue, mas no corredor de onde



eles estavam atirando têm dois policiais. Vá para o outro lado do corredor, ignorando os policiais.

Você chega ao banheiro, onde tem mais um guarda escondido à esquerda.

Receba a ligação de Gabe e Teresa, depois atire no vidro da janela acima do armário. É o fim da missão, mas infelizmente você não conseguiu conversar com Gregorov.



MISSÃO 12: IND. DISTRICT

Moscow - Russia

dia 12/09 - 00:15hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Encontre a Tear Gas Gun, 2. Persiga Gregorov.

• **PARÂMETROS:** Não mate ninguém da polícia de Moscow. Não mate Gregorov • **SEGREDO:** Encontre a arma PK-102.



PARTE 1

Vagando pelas ruas de Moscow

Gregorov fugiu pelas ruas de Moscow, correndo da polícia, de você e de seus próprios guardas. Você deve pegá-lo, mas não poderá matá-lo. Gabe e Teresa também estão enrascados, não podendo ajudar Lian, que estará sozinha nesta missão. Mara tenta obrigar Gregorov a entrar no carro, mas ele a engana e sai correndo.

Siga Gregorov enquanto ele foge (indo para os carros de polícia à esquerda, no primeiro você encontra Flak Jacket), mas logo que ver dois policiais fique longe deles e atire no inimigo no telhado do prédio, ele jogará granadas. Pegue a PK-102 dos dois guardas e continue no caminho.

Dois homens aparecerão, um a sua frente e o outro no espaço à sua direita. Mais adiante prepare-se para mais dois inimigos perto das luzes vermelhas. Toda vez que avistar Gregorov,

evite atirar nele. Continue seguindo-o e mate o agente que aparecerá pela direita.

Na rua principal, pegue o caminho da direita e você deve chegar onde dois policiais estão trocando tiros com inimigos (use seu Hand Taser para desmaiá-los, se quiser).

Chegue com cuidado ao carro de polícia para pegar a Tear Gas Gun (Objetivo 1).



PARTE 2

Perseguindo Gregorov pelos becos

Siga para o lado oposto da rua, por onde Gregorov correu, e depois da batida de carros, esconda-se atrás do ponto de ônibus. Adiante, no telhado do prédio acima do carro vermelho, têm atiradores. Derrube-os e vá até o carro vermelho, recolha o Nightvision Rifle.

Continue seguindo pela rua e ao encontrar uma placa luminosa de "Martini", alguns homens da polícia russa surgirão. Equipe a Tear Gas Gun e espere eles se juntarem no meio da rua à direita (são cinco no total, estando um no telhado). Como você não pode matá-los, atire nos que estiverem mais próximos um do outro para poder derrubá-los.

Com o caminho livre, prossiga até chegar a um beco. Do lado esquerdo tem um carro parado, enquanto à direita Gregorov ainda está correndo. Continue seguindo-o e prote-

ja-se, usando o poste, para mais adiante uma cena mostrar um carro vindo contra você.

Imediatamente corra e role para o espaço ao lado; o carro se chocará contra a parede. Espere acabar o fogo na parte de cima do carro e suba por ele. Agora o caminho será por entre os prédios.

os, siga pela esquerda.

Quando virar a esquina para a esquerda, verá Gregorov correndo, siga-o. Pulando a primeira espça entre os prédios, o caminho que Gregorov fez foi pular para o outro prédio. Tenha uma arma equipada e prepare-se para outro salto (alinhe-se com a plataforma adiante).



PARTE 3

Chegando ao porque Volkov

Depois do pulo, escale e atire no homem que estará no prédio à direita. Deslize pelo telhado e desça para o beco abaixo, indo para a esquerda, pegue a munição do guarda que está caído e equipe o seu rifle. Mantenha sua visão num cano entre as paredes adiante.

Chegando nele, pendure-se (aperte **▲**), para não ser atropelado por dois carros. Mais adiante, Gregorov abre fogo contra você. Rapidamente proteja-se no espaço da parede à direita. Antes de continuar, equipe o Nightvision Rifle e prepare a mira manualmente. Dois inimigos com Flak Jackets virão do carro, atire primeiro no da direita.

Depois acabe com o outro. Pegue os itens deixados por eles e vasculhe o primeiro carro para pegar a arma PK-102, habilitando uma nova arena. Continue sua perseguição a Gregorov, o caminho termina numa rua de onde dois policiais russos fogem, equipe sua 45 e atire no inimigo que lança granadas no alto do prédio (certifique-se de não estar muito perto

dos veículos).

Continue avançando pela calçada da esquerda. Haverá mais dois homens no telhado. Observe em seu radar, para poder acabar com eles facilmente, mas use a M-79 para facilitar as coisas. Continuando pela rua, esconda-se atrás do carro vermelho para Gregorov não acertá-lo.

Espere por um momento e olhe se ele está correndo, se ele ficar parado, chegue mais perto. Ele entra na rua seguinte, proteja-se usando carros e postes, mas não pare de segui-lo. Apenas não deixe Gregorov acertar o carro muitas vezes ou o mesmo explode, avance rapidamente.

Quando Gregorov entrar no parque (Objetivo 2), atravesse a rua com cuidado para não ser atropelado. A cena mostra Lian tentando se comunicar com ele, mas o cara continua correndo e Mara passa em seguida.



MISSÃO 13: VOLKOV PARK - 1

Moscow - Russia

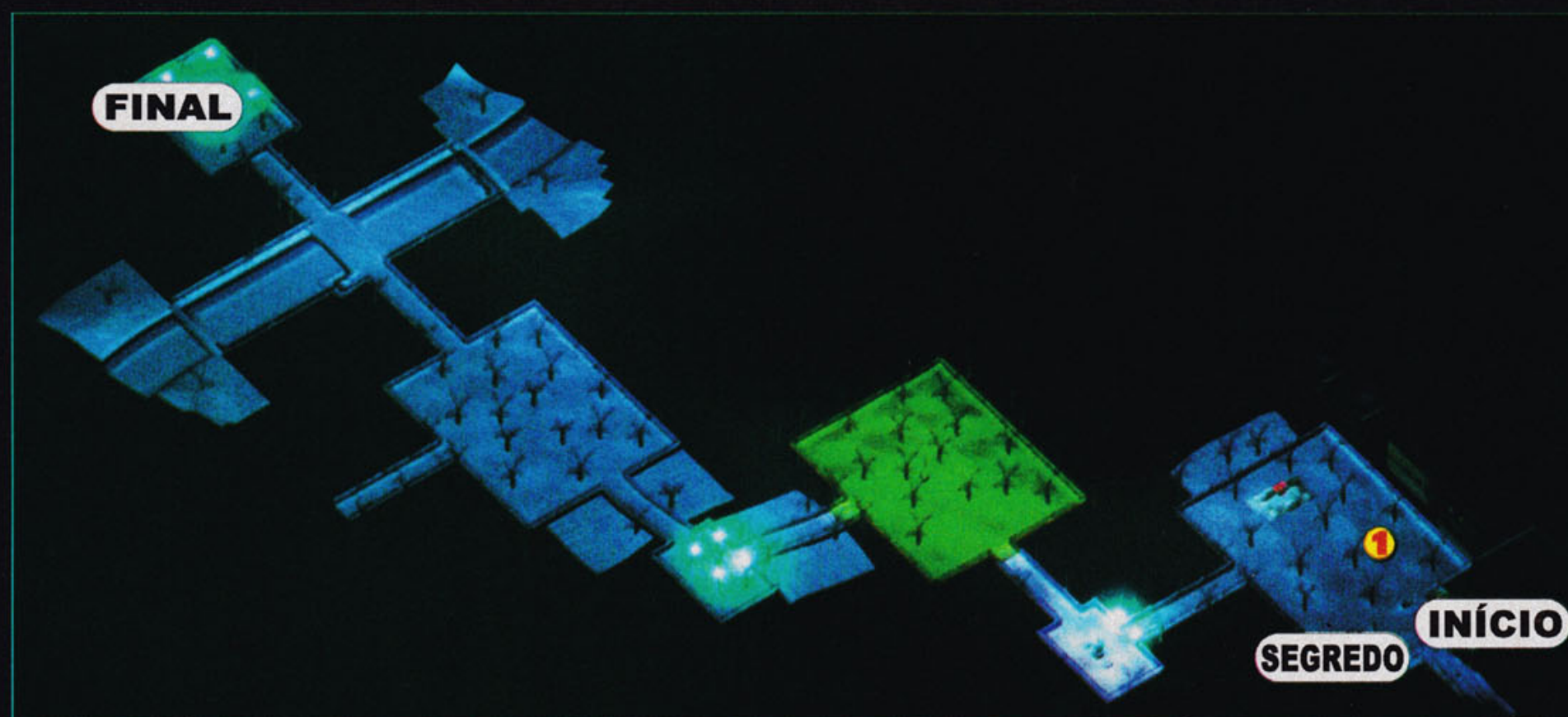
dia 12/09 - 00:30hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Persiga Gregorov.

• **PARÂMETROS:** Não mate Gregorov e nem o perca de vista • **SEGREDO:** Encontre a arma BIZ-2.



PARTE 1 Perseguição dentro do parque

Gregorov saiu pelas ruas e entrou no parque Volkov para tentar despistá-lo na escuridão e na neblina. Se ele escapar, qualquer chance de conseguir a cura para o Syphon Filter estará perdida. Mara conversa com alguém até que a ação volta para você.

Podendo controlar, corra e esconda-se atrás do carro azul à esquerda, e dele corra até o muro perto de onde os homens estão atirando. Acabe com os dois inimigos, com tiros na cabeça, depois vasculhe um dos carros à direita para encontrar a BIZ-2, habilitando mais uma arena (o carro não pode ter sido explodido).

Continue perseguindo Gregorov, use as árvores



para evitar dos tiros na cabeça que ele dispara enquanto avança. Prosseguindo por trás de algumas árvores, aproxime-se de Gregorov sobre uma estrutura (pelo lado de trás). Logo que chegar lá, o homem irá fugir novamente. Quando estiver entrando por onde ele foi, quatro inimigos atacarão, equipe a BIZ-2 e atire na cabeça de todos, protegendo-se entre as árvores se possível.



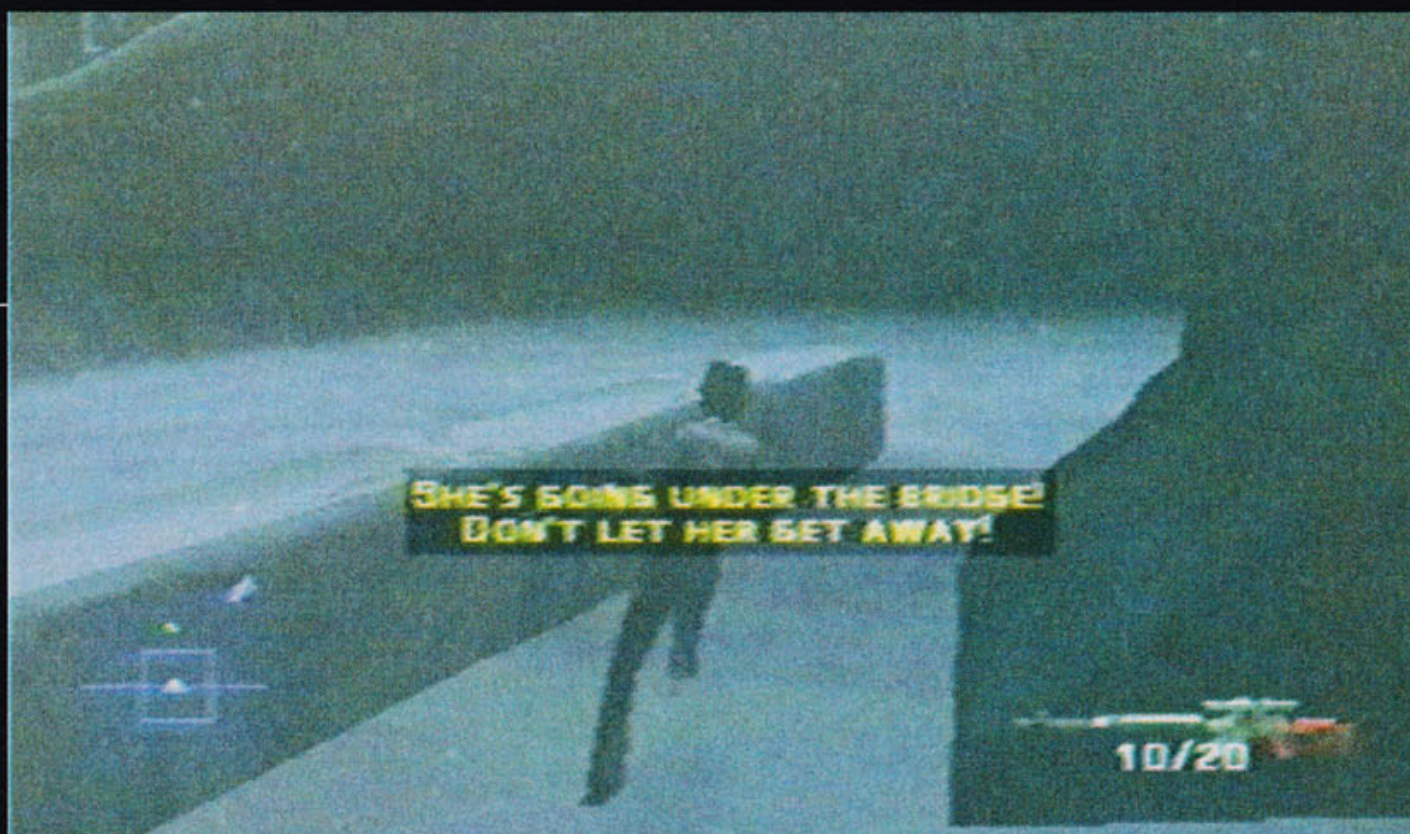
PARTE 2 Ponte para os limites do parque

Entrando no caminho, mais alguns inimigos surgem perto da cabeça de estátua (o cara da direita porta granadas). Na área da estátua, vá pela direita.

Na próxima área aberta, porém escura, a visão noturna será ativada e você deve ter extremo cuidado com os homens que vagam pela escuridão, eles estão de coleta. Veja seu mapa para localizar a saída à esquerda.

Na área seguinte, Gregorov continua sua fuga (a visão noturna será ativada), proteja-se dos tiros. Chegando na área mais espaçosa a seguir, acabe com todos que encontrar, mas atire na cabeça e evite ser notado (observe seu radar). Saindo desta área, no caminho haverá uma ponte onde alguns homens aparecerão para impedir sua busca.

Desça pelo lado esquerdo da ponte, indo para baixo da mesma. Muita atenção quando for atacar, um dos homens lançará granadas. Espere um deles descer antes de contra-atacar. E vá para bem distante da ponte, na parte de baixo, e use o Sniper Rifle para abater cada um deles sobre a ponte. Depois cruze-a e Gregorov não terá mais para onde ir, já que chegou aos limites do parque.



MISSÃO 14: VOLKOV PARK - 2

Moscow - Russia

dia 12/09 - 00:45hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Capture Gregorov vivo.

• **PARÂMETROS:** Não mate Gregorov • **SEGREDO:** Nenhum.

PARTE 1

Capturando o falso Gregorov



Gregorov parou de correr e pretende lutar. Mas como não pode matá-lo, terá de atordoá-lo com o Hand Taser. Lian comunica a Gabe que encurralou Gregorov, mas não há resposta.

Se chegar muito perto do seu alvo, ele automaticamente vai virar e atirar em você. Então mantenha-se longe e equipe sua 45 e espere Gregorov ir para o outro lado da estátua. Quando ele desaparecer de sua visão, mire na lâmpada do poste à esquerda e atire.

Logo que atingir a lâmpada, Gregorov perceberá e tentará acertá-lo. Saia de sua mira, usando a estátua e as árvores para se cobrir. Logo que ele perder seu rastro, atire na lâmpada do poste da direita e repita o mesmo processo para acabar com todas as lâmpadas ao fundo.

Destruindo a última lâmpada, a visão noturna será ativada. Para a sua sorte, Gregorov esqueceu de pegar a sua e não pode ver nada

na escuridão, a não ser que o alvo esteja na sua frente. Equipe o Hand Taser e localize Gregorov. Aproxime-se cuidadosamente por trás dele e derrube-o (Objetivo 1). Mas fique atento, ele pode virar repentinamente. A cena seguinte mostra Gabe entrando em contato com Lian, que diz ter pego Gregorov e está no parque. Mas ela logo percebe que é um impostor e mais alguns guardas chegam até ela, alegando saber sobre o impostor.



MISSÃO 15: ALJIR PRISION B. IN

Siberia - Russia

dia 12/09 - 23:30hs

Agente: Lian Xing

• OBJETIVOS

1. Desligar a energia, 2. Resgatar Gregorov, 3. Proteger o prisioneiro, 4. Proteger o segundo prisioneiro.

• **PARÂMETROS:** Evite ser detectado. Não mate nenhum prisioneiro • **SEGREDO:** Complete a missão sem usar a Crossbow.

PARTE 1 Invadindo a prisão

Foi revelado que o homem passando-se por Gregorov era um agente secreto tentando achar os arquivos perdidos.

O verdadeiro Gregorov está sendo mantido preso secretamente na prisão de Aljir. Só Gregorov sabe o local dos arquivos, mas ele será executado dentro de uma hora.



Você deve entrar na prisão, desligar a energia antes da execução e escapar com ele. Lian diz que vai entrar, mas Gabe protesta. Contrariando-o, Lian parte para a missão.

Pouco depois, Lian nada para dentro da prisão e sai no banheiro.

Você não deve ser detectado nesta missão e as dificuldades aumentam se você quiser habilitar o segredo (equipe a Hand Taser no lugar da Crossbow, esta não poderá ser usada).

Um timer será mostrado, então terá de agir rápido. Indo para fora do banheiro, você vai ouvir dois guardas conversando. Logo que ouvir a voz deles, volte um pouco no corredor.



PARTE 2 Derrubando os guardas

Enquanto eles conversam, aproveite para passar despercebido pelo canto da parede, indo para o lado oposto a eles (se não quiser habilitar o segredo, use a Crossbow e derrube o guarda antes que ele chegue ao corredor, a mulher que fala com ele pensa que está bêbado; lembre-se de não atirar na cabeça).

Então vá pelo corredor e, ao avistar uma sala do lado direito, siga por ela. Chegando ao corredor, note que têm três guardas e que a policial está espancando a prisioneira. Atordoe o policial e imediatamente volte para o corredor anterior,

indo em direção ao outro guarda. Derrube-o e fique encostado entre a parede e o pilar logo ao lado.

Quando a policial passar para ver o que aconteceu com seu companheiro de trabalho, use o Hand Taser e vá falar com a prisioneira (Objetivo 3). Agora vá para o lado esquerdo pelo corredor e você chegará em uma entrada na parede à esquerda. Equipe o Hand Taser e fique do lado da porta, quando o guarda passar, desmaie. Entrando por onde ele veio, você chegará até a abertura das celas da prisão.



PARTE 3

Salvando a presidiária

Pare na esquina e dê uma olhada antes de ir, você vai encontrar dois guardas patrulhando. Não se preocupe com o que está longe, mas sim com o que está perto. Logo que ele ficar de costas, aproxime-se e use o Hand Taser.

Continue pela plataforma, adiante e ouvirá a conversa dos guardas. Fique esperando os dois guardas saírem e observe outros dois. Eles con-

tinuarão conversando, dando a você a oportunidade de prosseguir. Aproxime-se deles sorrateiramente, até chegar na parte onde não há barra de proteção na plataforma.

Desça e passe pendurado pelos guardas e suba mais adiante. Entrando pela porta, no corredor seguinte você ouvirá os guardas per-

seguindo uma prisioneira. Não reaja, apenas siga-os mantendo uma boa distância do guarda que caminha calmamente. Quando ele estiver perto de onde a prisioneira está sendo espancada pela policial, ele vai parar e você deve derrubá-lo. Faça o mesmo com o outro guarda (Objetivo 4).

Agora volte até encontrar a entrada diante da ala das celas, à esquerda. Tente descer pela rampa e uma cena mostra dois guardas vindo de um elevador, discutindo sobre o trabalho.



PARTE 4

Setor de segurança máxima

Eles descerão pela rampa e você terá de descer pelo elevador (aperte **▲** para descer). Na parte de baixo haverá outro corredor e um portão, os dois guardas virão em sua direção. O elevador subirá automaticamente, esconda-se no fosso do elevador e espere o guarda informar que está tudo em ordem.

Quando ele estiver indo para junto do outro, siga-o e continue pelo corredor sem chamar a atenção. No próximo cruzamento de corredores, haverá outro guarda de costas para você — apenas ignore-o e siga em frente. No corredor seguinte, Lian fala com Gabe sobre o sistema de segurança que acaba de encontrar e que só há um guarda à vista.

A luz vermelha da câmera está acesa quando o portão está fechado, e fica azul quando ele está aberto. Logo que o controle voltar a você, corra para a câmera de segurança, pelo canto da parede, e esconda-se abaixo, próximo ao portão.

Um dos guardas terminou seu turno e está indo embora, espere o guarda passar pelo portão

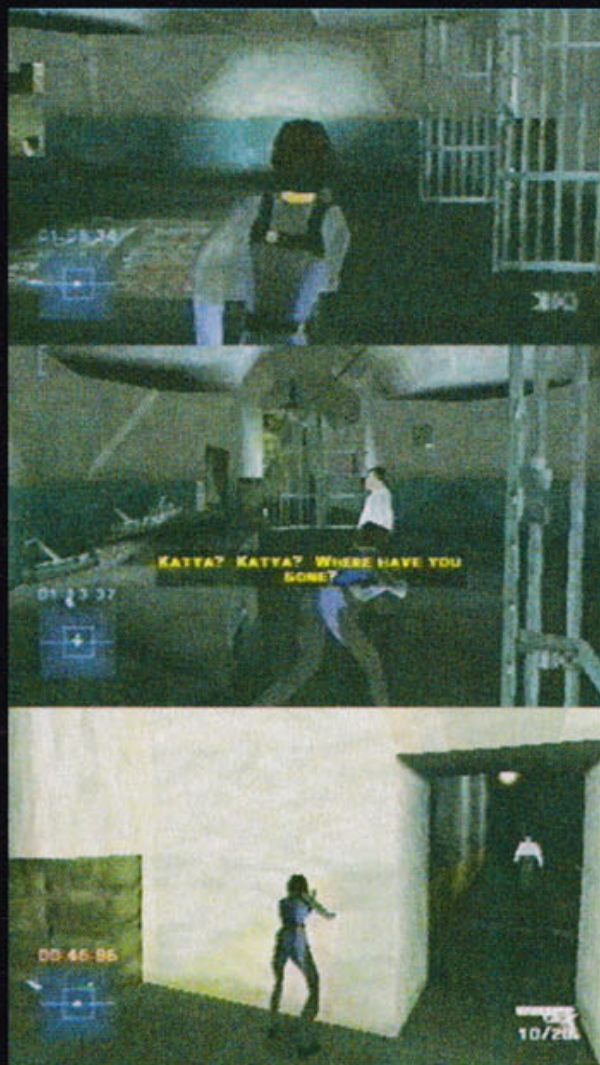


e por você. Logo que ele fizer isso, entre silenciosamente e vá para trás da mesa de segurança, acertando a policial com o Hand Taser. Uma outra cena mostra dois guardas escoltando Gregorov, quando voltar a controlar Lian, acione a alavanca do lado direito do imenso painel para abrir o portão do outro lado.



PARTE 5

Desligando a chave de força



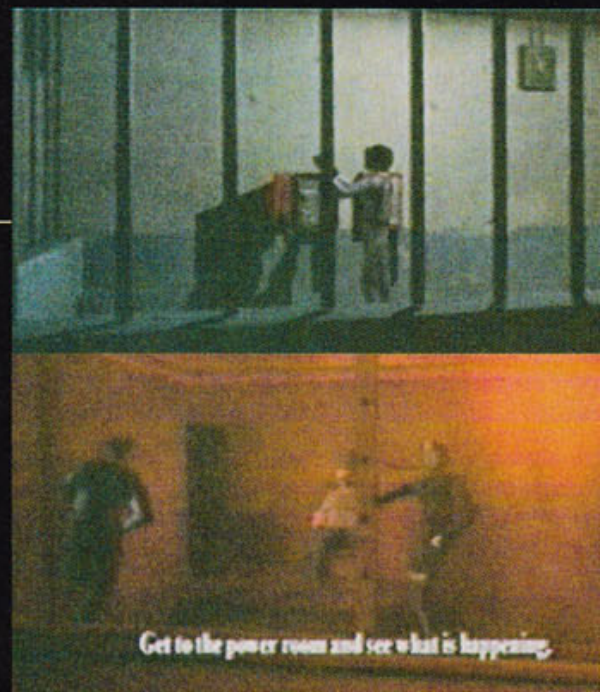
Fique atrás do mesmo para ver um guarda passar correndo pelo portão procurando por Katya (a policial que você derrubou a pouco). Quando ele parar na frente do painel, derube-o. Mais adiante, um guarda virá para o corredor, mas dá meia volta em seguida.

Assim que ele for embora, aproxime-se rapidamente por trás e use o Hand Taser. Cruze a passagem da cela do bloco 6 e na entrada mais adiante, vá para a direita. Esconda-se ao lado do portão e observe um guarda ao fundo, você pode esperar ele descer (demora um pouco), ou chegar perto dele, enquanto ele estiver em movimento rumo à cela ao fundo.

Quando ele der as costas para a rampa, ande abaixado atrás dele e use o Hand Taser. Entrando na sala, siga para o lado direito, finalizando a missão.

A cena mostra Lian chegando na caixa

de força e desligando-a (Objetivo 1), enquanto Gregorov estava prestes a ser eletrocutado por Mara Aramov, a queda de força abre as celas de todos os presos, provocando uma rebelião que permitirá resgatar Gregorov (Objetivo 2).



Get to the power room and see what is happening.



MISSÃO 16: ALJIR PRISION

• OBJETIVOS

1. Encontrar Gregorov, 2. Chegar ao ponto de fuga, 3. Incapacitar prisioneiros hostis.

• **PARÂMETROS:** Proteja Gregorov. Não mate nenhum prisioneiro. • **SEGREDO:** Nenhum.

Siberia - Russia

dia 12/09 - 23:45hs

Agente: Lian Xing

PARTE 1

A sala da cadeira elétrica

Aproveite a rebelião para tirar Gregorov da prisão. Lian informa a situação para Gabe, em seguida equipe sua 45 e mate os guardas na sua linha de frente, depois os que aparecem pelo lado, um dos guardas vem até onde você está (ele tem uma Shotgun).

Fique abaixado para que a pequena parede o proteja. Levante-se, mire manualmente e atire em cada guarda. Quando a área estiver livre, recolha os itens deixados e saia pelo corredor a esquerda (de onde o guarda veio abaixado).

Você terá acesso a uma plataforma de frente para as celas. Desta plataforma, pode-se derru-

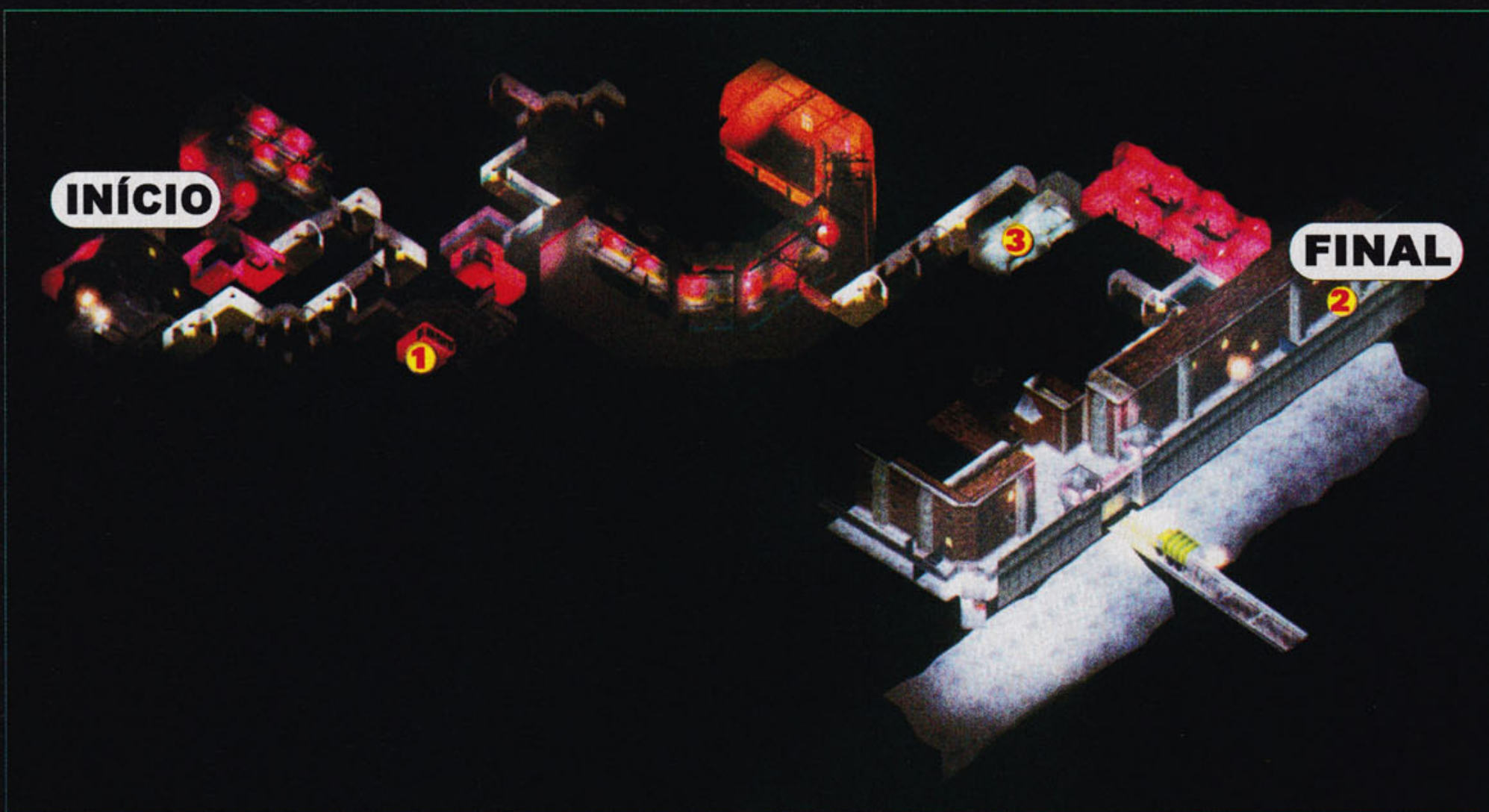
bar todos os guardas do outro lado, aproveite para livrar-se do que fecha o caminho adiante.

O final da plataforma o leva até uma escadaria, no final da mesma mais dois guardas estarão esperando-o (atire na cabeça). Esta escadaria dá acesso a um corredor para o lado esquerdo, onde outro guarda tentará surpreendê-lo.

O corredor termina numa porta que leva para o pátio do presídio. Abrindo a porta, trave a mira em dois guardas no telhado e acabe com eles (mantenha-se em movimento para evitar ser atingido com facilidade).

Mantenha a Shotgun equipada enquanto sobe pela escadaria do outro lado, no meio do caminho, aparecerá mais dificuldades.





PARTE 2 Encontrando Gregorov

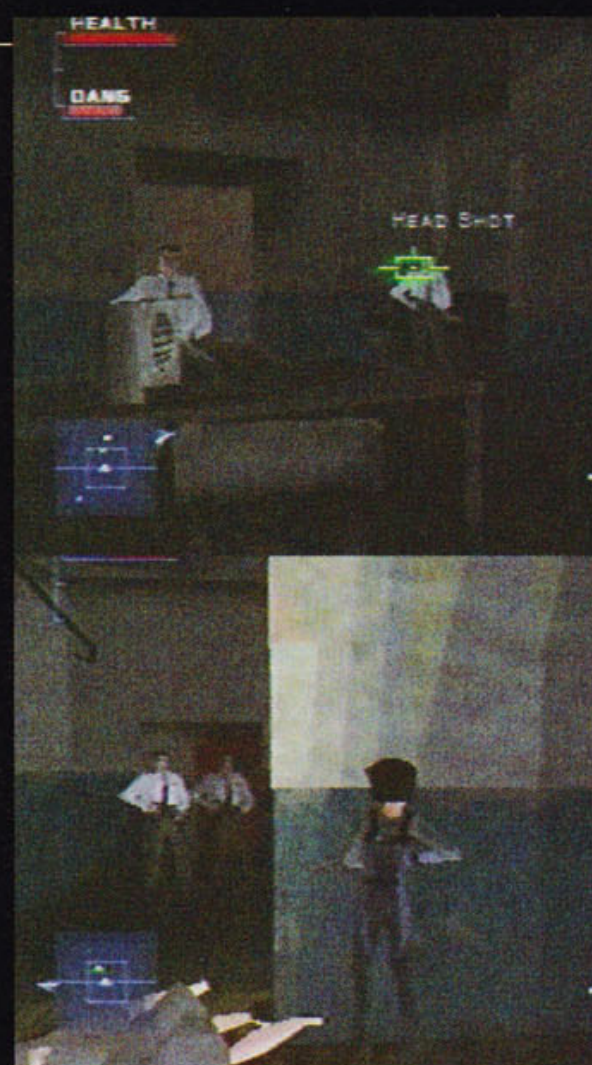
Quando pela escadaria você encontrará um corredor com um guarda de joelhos pedindo para não morrer (matá-lo ou não, e sua escolha). Continuando pelo corredor, logo avistará corpos massacrados. Lian entra em contato com Gabe, logo que terminar a comunicação, dois guardas vão aparecer pensando ter sido você o autor da chacina.

Use as colunas para se proteger ou use a Shotgun de perto. Pegue a munição deixada e o corredor seguinte levará você até o portão, este está trancado, então siga pelo corredor à direita. Na sequência a cena mostra Mara fugindo com a chegada de Lian, que liberta Gregorov (Objetivo 1). Como não tem tempo para discutir, Lian terá de proteger Gregorov e tirá-lo deste lugar. Logo que assumir o controle, vire-se rapidamente e atire no guarda que virá por trás, imediatamente acabe com os outros dois que tentam atacar seu protegido. Lian pergunta se ele está bem.

Gregorov está muito fraco para lutar, obrigando você a abrir caminho (ele o seguirá). Entre pelo corredor por onde os dois guardas

vieram e mate mais dois na sala seguinte, um terceiro aparecerá na porta adiante. Livrando-se de todos, Lian chama Gregorov. No corredor seguinte, elimine mais um guarda ao fundo. Quando você avançar ao próximo corredor, verá algumas detentas caírem, significa mais guardas, mate-os e Lian chamará Gregorov outra vez. Gabe entra em contato, depois da conversa Lian desliga. Antes de entrar pela porta vermelha que os guardas protegiam, vá para o lado oposto e pegue a Flak Jacket (se precisar).

Ao abrir a porta, metralhadoras atiram sem parar e corpos caem dos andares acima. Vá para o corredor até ouvir Gregorov gritar "Snipers, Come Back!", imediatamente volte pela entrada.



PARTE 3

Incapacitando presidiários

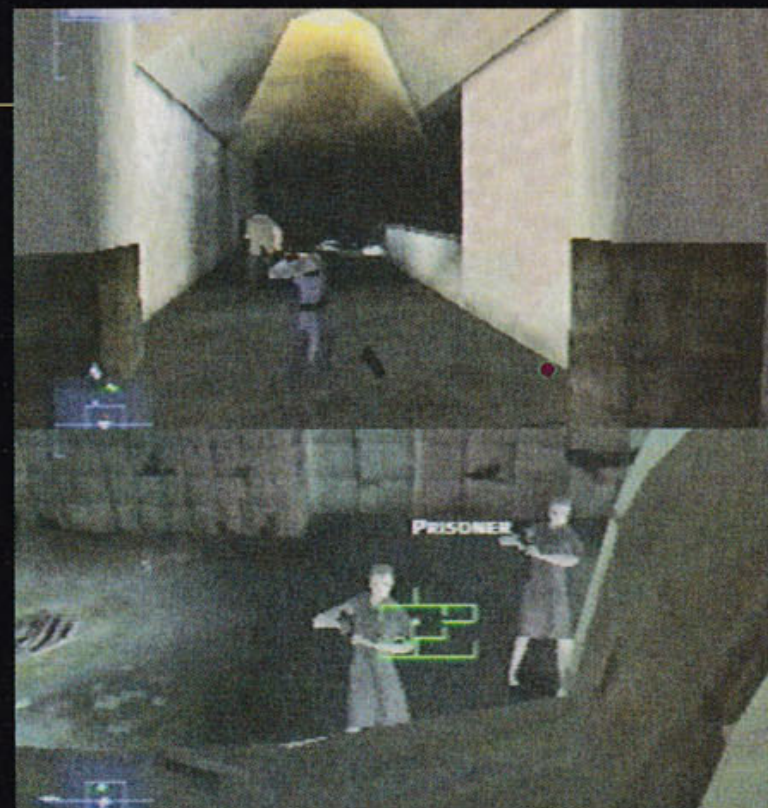
Parece que Gregorov tem uma granada de fumaça, Lian combina com ele que depois que a granada for jogada, ele corre e não vai parar. Ela estará logo atrás. Espere ele jogar a bomba, corra atrás dele e só pare quando ele parar.

Lian pergunta porque ele parou, mas ele aponta o portão de segurança: trancado. Gregorov pede para você atirar na tranca do portão de segurança (faça isso). Logo que estiver aberto, deixe Gregorov ir, mas não o siga. Vá pela plataforma e com a Shotgun equipada.

Logo que passar pelas chamas, mire manualmente no guarda que vem pegando fogo em sua direção e mate-o ou você morre com ele. No final desta plataforma, acabe com o guarda ao fundo para pegar a Tear Gas Gun, pegue-a e siga pelo portão que está aberto.

Do outro lado, Gregorov o seguirá, mas vai hesitar quando dois guardas forem vistos no final, eles estão atirando em alguém, mas acabam mortos. Quando se aproximar de onde eles estavam, algumas prisioneiras pensam que vocês são guardas e atiram.

Para não matá-las, fique no canto do muro quebrado e trave a mira (usando a Tear Gas Gun). Desloque-se para a esquerda e atire quando estiver na mira, você tem apenas um tiro (Objetivo 3). Logo que elas estiverem paralisadas, siga Gregorov e prepare-se para mais problemas. Equipe a PK-102 (ou Shotgun), e vá para a próxima área, dividida em dois corredores ligados paralelamente. Entre pelo primeiro corredor e caminhe cuidadosamente pelo lado direito, use as passagens da direita para se proteger.



PARTE 4

Chegando ao pátio do presídio

Logo que avançar, alguns guardas tentarão uma emboscada. Vire-se e trave a mira em quem aparecer, mas mantenha distância e atire na cabeça de todos os guardas, eles estão de colete.

Livrando-se de todos, pegue os itens deixados pelos guardas e volte até Gregorov, que recebe uma 45 já que o caminho está cheio de perigos. Mantenha sua Shotgun. Procure ficar sempre ao lado, ou adiante, de Gregorov, ele corre demais e pode prejudicá-lo. Mais guardas são encontrados, mas não estarão munidos de colete. Trave a mira e avance atirando, Gregorov

dará cobertura. Ao longo do corredor, cuidado com mais guardas que tentam surpreendê-lo. Quando chegar até uma porta dupla cinza no corredor, continue pela esquerda e mais guardas aparecerão por trás. Mate-os antes de entrar pela porta vermelha, adiante, que o levará para o pátio.

Gregorov e Lian combinam de andarem juntos. Fique pronto para correr muito até o final do trajeto, caso seja visto. No caminho haverá uma forte luz de holofote que varrerá o chão. Antes de avançar veja o alcance da luz para poder passar do lado direito, encostado à parede, quando ela estiver vindo em sua direção.



PARTE 5 Os muros da prisão: a fuga

Mais adiante haverá dois guardas no meio do pátio, passe por eles mas estude o trajeto do segundo foco de luz (continue indo encostado pela parede da direita).

Depois dos guardas, você avistará um elevador mais adiante e outro holofote ilumina o caminho. Espere ele se afastar e corra para o elevador, acione a alavanca para subir. Chegando ao topo, equipe o Hand Taser e ande cuidadosamente perto da parede. Gregorov vai esperar enquanto você chega ao primeiro guarda e o desmaia, isto é, se não alertou a todos quando estava chegando (se isso aconteceu, saia atirando nos homens do telhado e avançando pelo muro).

Você pode ser descoberto por outro guarda, se isso acontecer, equipe uma arma mais forte



como a Shotgun ou a PK-102 e comece a atirar. Não se preocupe em ser detectado, apenas corra até o final da parede para chegar ao ponto de fuga (Objetivo 2). Na sequência Gregorov agradece, mas Lian desmaia. Mais tarde, Gregorov diz a localização dos arquivos que faltavam. Enquanto isso, em Washington, Stevens comunica a seu chefe que Gregorov fugiu com a ajuda de Gabe.



MISSÃO 17: AGENCY BIO-LAB

New York - USA

dia 13/09 - 19:30hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Penetre na rede de segurança, 2. Pegue a roupa de combate, 3. Acesse os tubos de ventilação para o escritório de Gershon, 4. Encontre Gershon, 5. Instale o Cellular Modem, 6. Encontre Chance, 7. Encontre Dra. Elsa, 8. Siga a Dra. Elsa até o laboratório de sintetização, 9. Sintetize a vacina.

• **PARÂMETROS:** Não acione nenhum alarme. Não mate Gershon. Não mate Chance. Não mate Ramirez • **SEGREDO:** Nenhum.

PARTE 1 Gabe entra no laboratório da Agência

Os arquivos de Phagan deram a você um Chip que pode incriminar a Agência, mas Gabe tenta um acordo com Stevens, os arquivos pela vacina para Lian, ainda assim depois de muita negociação. Gabe quer entrar sozinho no laboratório, já que Stevens não é alguém confiável. Teresa se oferece para ajudar, já que Lian também é sua amiga.

Gabe protesta, mas o rumo que as coisas seguem, toda ajuda é necessária. O bio-químico Mujari diz que tomará conta de Lian, mas a vacina deve ser conseguida rapidamente. No telhado de um prédio, Teresa deixa Gabe e parte para o plano "B", Gabe se dirige ao carro que o levará ao laboratório, onde Stevens o espera com a Dra. Elsa. No entanto Gabe é enganado, como já era previsto. Agora terá que fugir do laboratório da Agência, a cem metros abaixo da cidade, na área restrita onde a vacina pode ser encontrada.



PARTE 2 Infiltrando-se na área de segurança

Quando tudo parece perdido, Gabe abate o cientista e usa suas roupas para andar em segurança até que venham saber de sua fuga.

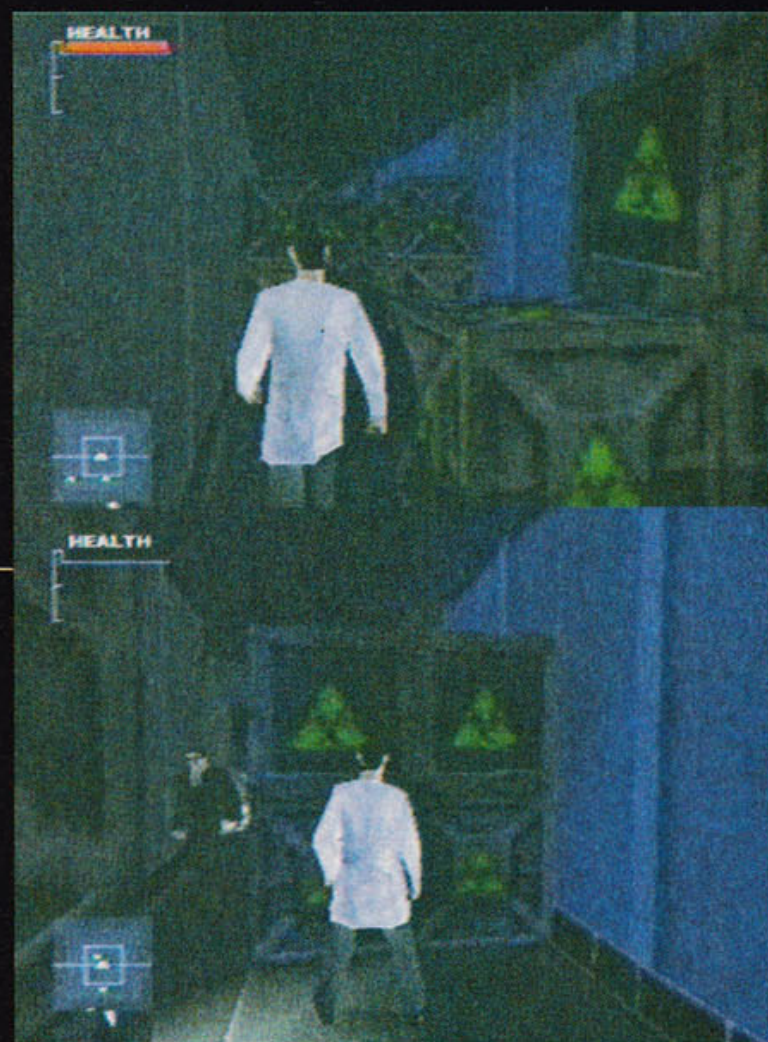
Nesta missão você não pode ser reconhecido rapidamente. Vestido de cientista, toda vez que apertar o botão X, Gabe não se abaixará e sim andará. Toda vez que alguém estiver perto de você, saia para não ser reconhecido.

Teresa entra em contato. Tendo controle sobre Gabe, vá para o corredor à direita, até cheguem em outro. No encontro de caminhos, vá pela direita e a direita novamente na sequência, chegando até a seção A3.

Virando na esquina seguinte, você chegará a um par de portas automáticas, um cientista e um guarda, o guarda vai ficar de costas e você

deverá seguir o cientista. No topo da rampa, o cientista seguirá para a esquerda. Um momento depois, um guarda vai virar do corredor da direita. Esconda-se contra a parede, à direita, e espere o guarda passar. Depois vá para a direita, de onde o guarda saiu, chegando em algumas caixas. Fique escondido atrás delas e espere-o passar para depois continuar, seu rosto não pode ser visto por ninguém.

Continuando pelo corredor, passando através das caixas, prossiga até chegar em outras quatro caixas do lado direito. Aqui um agente aparecerá, ficando parado próximo à entrada.



PARTE 3 Entrando no sistema do laboratório

Quando ele se distanciar, ficando de costas, andará para junto de cinco caixas, duas bem altas ao seu lado. Aqui você pode parar na esquerda por um momento e depois ir para a direita.

Espere até ele ficar atrás das caixas, depois continue pelo lado esquerdo. Na próxima esquina, você encontra um guarda se distanciando e um pequeno espaço na parede, com portas automáticas (há uma placa escrito A1). Vá por esta porta, entrando pela seguinte. Do outro lado um guarda passará da direita para a esquerda, voltando para a direita.

Seja paciente e assim que ele começar a ir para a direita, siga-o. Ele fica parado no espaço da parede por um momento, quando ele sair, vá para onde ele estava e entre por esta porta. Chegando nesta nova sala você encontrará um



computador da rede de segurança, use-o (Objetivo 1), uma cena será mostrada. Agora vá pela porta que estava na parede do outro lado e vire rapidamente para a esquerda.

Entre pela porta A1. Virando na esquina você encontrará um grande corredor, tendo uma maca no final. Vá até ela para encontrar uma faca. Pegue a faca e volte pelo corredor para chegar num espaço da parede. Haverá uma porta e ela estará aberta se você ativou a rede de segurança.

A sala seguinte é de descontaminação. Saia pela próxima porta e no corredor seguinte você chegará até um guarda de costas (use a faca para cortar sua garganta).



PARTE 4

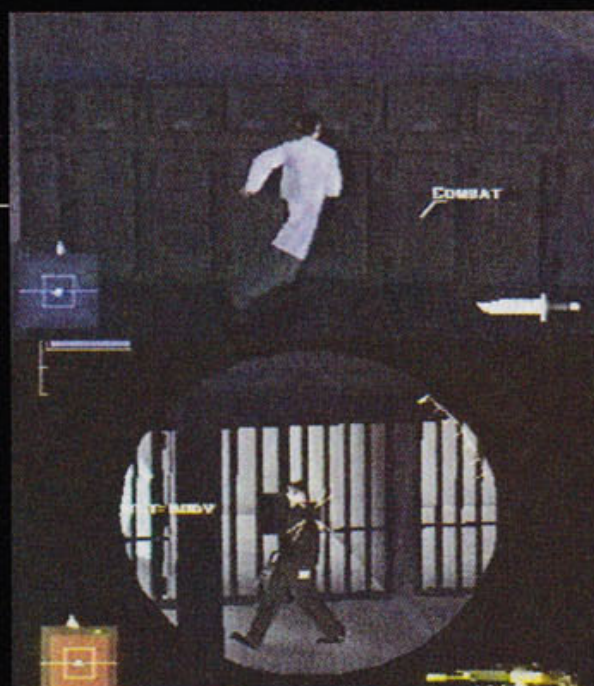
Encontrando Ramirez

Mais adiante ocorrerá uma cena envolvendo Ramirez, um de seus homens do começo do jogo, numa cela, ele está vivo e diz que Chance está em algum lugar do laboratório. Antes de vê-lo, vire à direita e siga até a porta no espaço da parede da área acima. Neste lugar encontrará dois cientistas que ficarão de joelhos com medo de morrer. Mate-os, ou eles complicarão as coisas.

Não se esqueça de olhar os armários para pegar sua roupa de combate (Objetivo 2). Teresa entra em contato para pedir a você que olhe o escritório de Gershon. Vá para a área das celas e use o Sniper Rifle para matar os guardas, acerte o que está perto da cela de Ramirez, na rampa. Acabando com todos, depois da cena, saque a sua Silenced 9mm e vá pela rampa, entrando pela porta na parede ao fundo. Descendo pela rampa, você encontrará a

câmera de segurança, use seu Camera Scramble para desligá-la.

Desça pela rampa e entre pela porta A2, uma cena será mostrada. Vá para a porta A3, virando a esquina, e desça pelo corredor A4, seguindo-o até a placa de EXIT, vá pela esquerda.



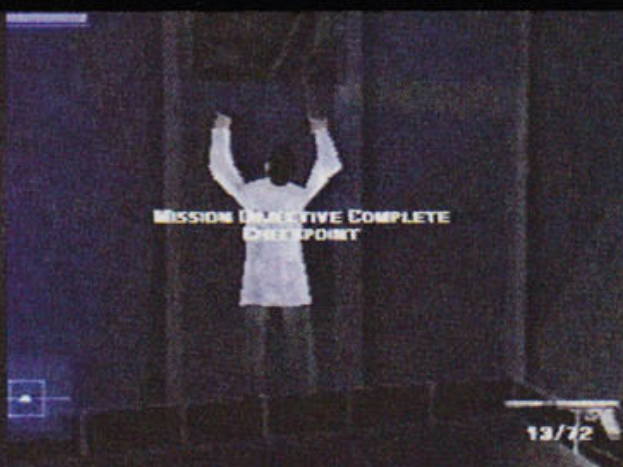
PARTE 5

Rendendo e escoltando Gershon

Siga pelo corredor e você encontrará algumas caixas. Dois guardas estarão patrulhando esta área. Elimine-os, depois continue pelo corredor, rumo a câmera de segurança, perto da porta A4. Desligue-a, vire a esquina e acabe com outro guarda. Continuando pelo corredor, que termina numa porta verde e um tubo de ventilação acima.

Atire na grade e suba pelo tubo, ele permite acesso ao escritório de Gershon (Objetivo 3). Quando sair do tubo, desça em seu escritório. Chegando até Gershon (Objetivo 4), uma cena acontecerá, você terá que segui-lo pelo corredor. Na primeira intersecção, vire na esquina e acabe com o cientista (ou ele facilitará a fuga de Gershon).

Feito isso, siga Gershon para a sala do computador. Aqui você deve equipar seu G-18 e preparar-se para atirar. Desça pela rampa até o computador principal para ativar o Data Uplink (Objetivo 5). Logo que fizer isso, três guardas entrarão na sala. Olhe para o topo, à esquerda. Mate os guardas



com um tiro na cabeça rapidamente.

Livrando-se deles, fique atrás do computador e acabe com outros que o atacarão do alto e atenção ao seu redor. Do lado esquerdo de Gershon, você verá uma cena assim que acabar com ele. Equipe sua Silenced 9mm e saia por onde veio, avance pelo corredor para chegar numa intersecção, com uma rampa que desce para a esquerda e uma porta à direita, entre nela.

PARTE 6 Obtendo a cura de Lian

Isso o leva de volta para a área onde estava Ramirez. Vá para o lado esquerdo da plataforma para a porta da parede ao fundo. Este pequeno corredor o levará a uma porta com a placa B1, entre nela. Pela próxima porta, você chegará à sala do laboratório.

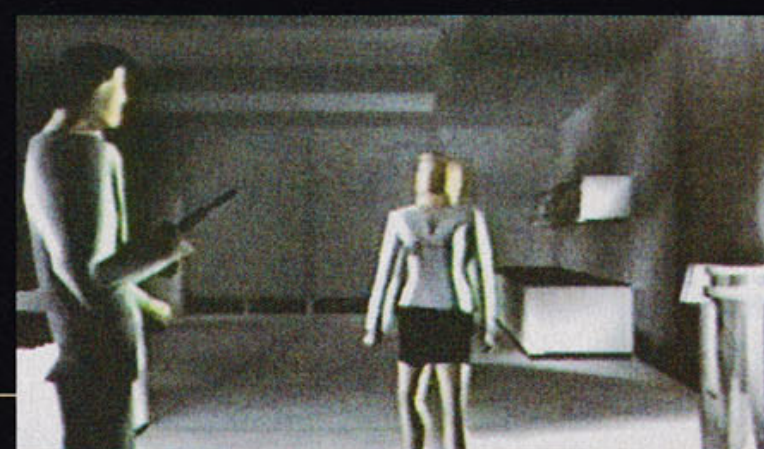
Aqui dois cientistas sairão correndo, atire na cabeça deles. Depois suba pela rampa de volta para a sala, baixe a alavanca na parede de vidro (com um cientista atrás dela), a alavanca jogará gás no cientista, evitando com isso colocar o laboratório em alerta.

Uma nova cena acontecerá, tendo você encontrado Chance (Objetivo 6). Suba pela ram-



pa e entre pela porta à direita da alavanca que você acionou (esta porta não abre até os três cientistas estarem mortos). Entre na porta A2, matando o guarda e depois entre pela porta ao fundo onde acontece outra cena que envolve a Dra. Elsa (Objetivo 7).

Acabe com o cientista da sala, depois haverá uma conversa rápida de Gabe com Teresa. Vá para o andar de baixo, rumo ao corredor B3. Siga pelo corredor até o fim, encontrando um tubo de ventilação adiante da placa B3: vá por ele. Na cena a Dra. Elsa explica sobre o vírus Syphon Filter. Logo que ela deixar a sala atire na grade, mate os cientistas e desça em seguida. Vá pela porta para encontrar a Dra. Elsa (Objetivo 8) e Gabe pega a vacina para Lian (Objetivo 9), mas a Dra. Elsa foge.



MISSÃO 18: AGENCY BIO-LAB E.

New York - USA

dia 13/09 - 20:45hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Escapar do laboratório.

• **PARÂMETROS:** Nenhum • **SEGREDO:** Encontre a munição para a M-79.

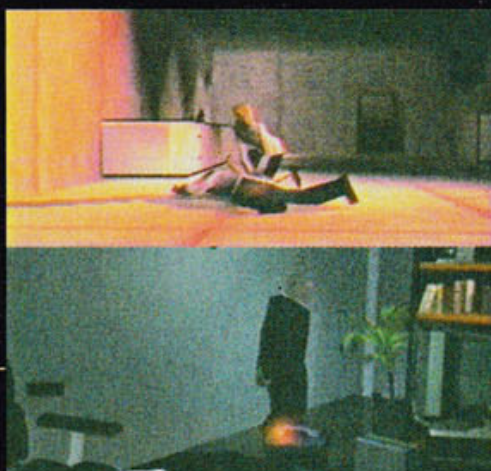


PARTE 1

Em busca da saída

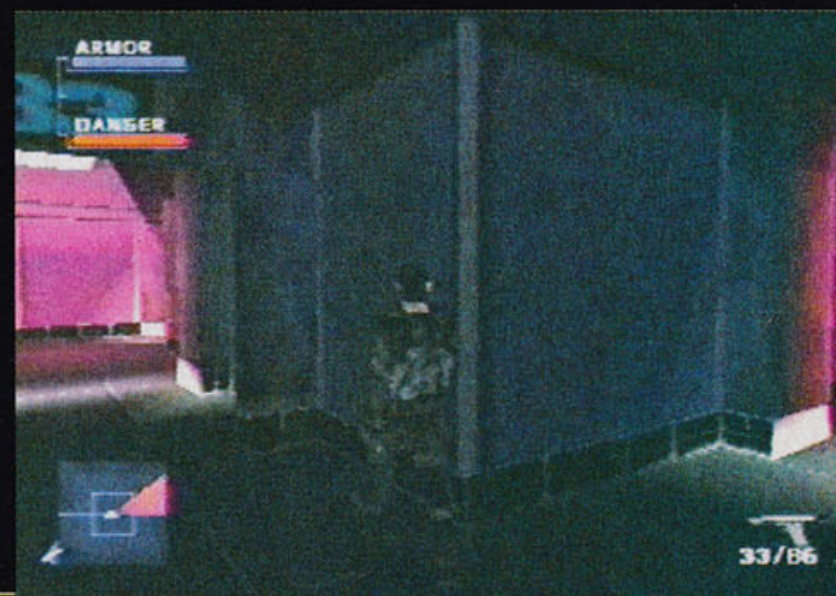
Você pegou a vacina para Lian, mas todo o prédio está em alerta. Seu único objetivo é sair para encontrar Teresa, que o espera com o helicóptero. Stevens chamou um esquadrão de emergência que estão protegidos com armaduras, ou seja, são indestrutíveis.

Não há tempo para pensar, um esquadrão especial está bloqueando todas as saídas. Vol-



te imediatamente contra a parede e mire nas canecas na sua frente, atire nelas causando uma explosão, matando o guarda que está mais perto. Pegue o seu silenced HK-5 e vá pela porta por onde ele veio. A próxima sala tem dois tubos de ventilação e duas portas, o da direita leva ao segredo, mas você ainda não tem as armas necessárias, então siga pelo tubo da esquerda.

Pelo tubo de ventilação você encontra numa grade no final. Atire nela e, descendo na sala, vá para a direita. Virando à esquerda na esquina, continue indo pelo corredor cheio de caixas. Estando na mira de um guarda, esconda-se atrás da caixa e continue correndo. No final do corredor vire à esquerda e siga direto, ignorando o outro corredor. Vire à esquerda e depois à direita, encontrando a área A3.

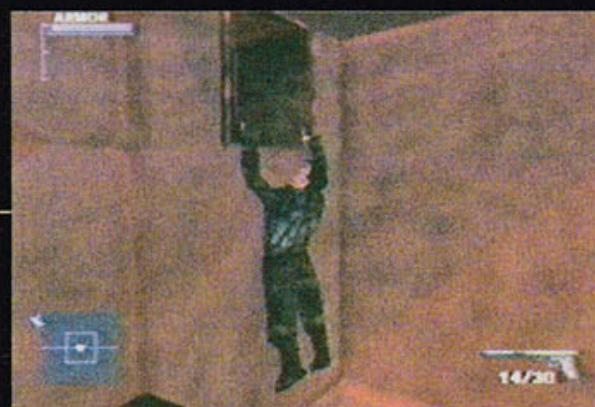


PARTE 2

Recolhendo armas eficientes

Não vá para lá, entre à direita no pequeno corredor e vá para a porta no final. Atire na grade de ventilação acima e siga por ela. Siga pelo tubo de ventilação e encontrará uma grade à esquerda. Descendo para a sala, Gabe encontrará Teresa. Se você notar o cadáver queimado, ele é Girdeux (morto no primeiro jogo). Siga o rastro de corpos pendurados e encontrará outro tubo de ventilação.

Entrando por ele, não se aproxime dos ventiladores ou morrerá. Eventualmente você chega noutra grade que dá acesso a outra sala. Vasculte os armários para encontrar Weapons Cache (que permite a você habilitar o segredo, tendo seu caminho no começo da fase).



Volte para lá usando sua M-79 para acabar com os guardas que estão no caminho).

Voltando ao começo do jogo e seguindo pelo tubo ignorado, você chegará ao segredo

dentro de uma sala. Lá você encontra a M-79 Replacement Ammo e disponibiliza mais uma arena. Agora volte para a sala dos armários, onde encontrou o Weapon Cache. Tendo armas eficientes, equipe sua Silenced 9mm e atire nas grades em cima dos armários no canto da sala. Atire na grade do outro lado e não desça.

Primeiro equipe sua M-79 e vá imediatamente para a passagem A1, trave a mira e vá pela passagem, atire com precisão, pois necessitará de cada uma das granadas.



PARTE 3

Encontrando o corpo de Ramirez

Siga pelo corredor até o final (ignorando a porta à esquerda), quando chegar na próxima esquina vire à esquerda, não parando por nada. No final do corredor estará a entrada para a área A1 (não vá por ela).

Siga pela esquerda antes dela, chegando a uma porta para evitar uma emboscada. Acabe com cada guarda, mas seja paciente pois eles se escondem. Procure não desperdiçar munição.

Agora vá para a área A1, vire à esquerda no primeiro corredor e depois desça pelo próximo. Ignore a entrada da direita e pare antes de chegar ao final; apareça e vai alertar outro guarda.

Mate-o rapidamente com uma granada, se errar fuja para o espaço na parede e tente novamente. A entrada no final está trancada,



mas tem um tubo de ventilação na parede, pouco antes dos vidros à prova de bala.

O tubo leva até uma queda com uma hélice ao fundo, caso caia na hélice estará morto, então você deve correr e agarra-se na outra borda. Aperte para ↑ até que Gabe se segure do outro lado. Continue avançando para chegar na cela de Ramirez, com o corpo dele do lado de fora. Mas onde estará Chance? Equipe sua M-79, pegue a munição na caixa de armas e trave a mira. Um guarda virá em sua direção, mate-o.



PARTE 4

Saindo do laboratório

Sem perder qualquer tiro, comece a subir pela rampa. Alguns guardas entrarão na sala e começarão a atirar. Trave a mira e acabe com eles enquanto sobe pela rampa. Outro guarda aparece do outro lado do corredor.

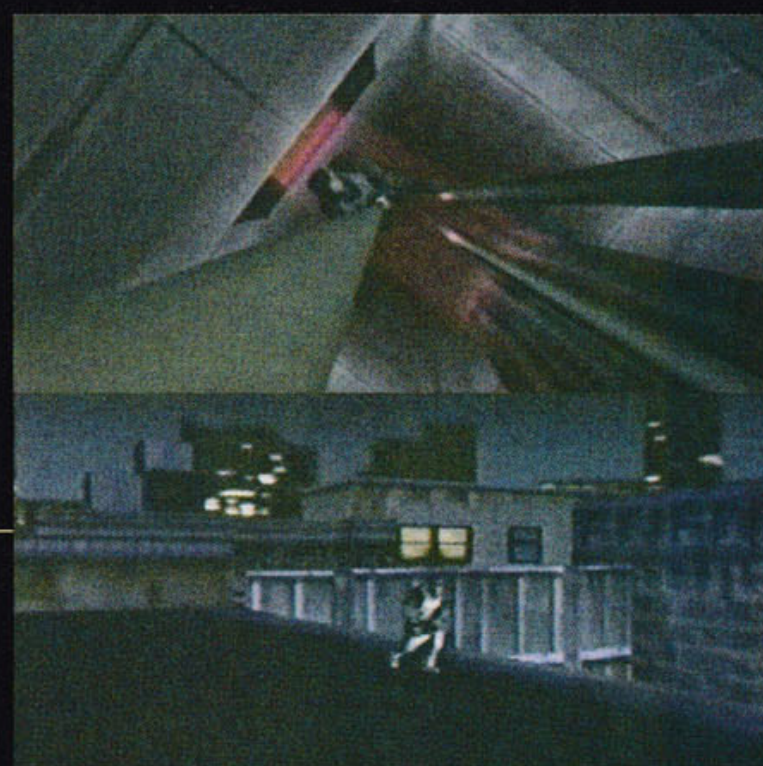
Procure coletar todos os itens deixados pelos inimigos mortos. Logo que entrar no corredor, corra na diagonal para a direita (onde matou um guarda), haverá outro guarda patrulhando a área no final. Matando-o, siga pelo corredor, mas não entre na sala. Quando chegar na passagem no final, vire e dobre a esquina. Um guarda aparecerá por trás, se atirar nele o computador ao fundo será totalmente destruído.

Então mire na parede da esquerda ou direita da passagem. Atire uma granada e ele será atingido pela explosão.

Mantenha sua M-79 equipada (se houver munição), e vá para a sala. Ignore o guarda no final da sala à esquerda, seguindo para o terminal do computador, ative-o. Logo que fizer isso,

Teresa entrará em contato para dar as más notícias.

Vire-se e mire manualmente no guarda que aparecerá atirando pelo corredor. Logo que o ver, jogue uma granada para matá-lo. Em seguida, apenas saia da sala, deixando o outro guarda para trás e vá para o elevador à esquerda, para concluir a missão (Objetivo 1). Na fuga, Gabe contacta Teresa que pergunta onde ele está para ir pegá-lo. Gabe sabe que o helicóptero pode ser abatido e diz que não, ele vai cruzar o bairro rumo ao estacionamento.



MISSÃO 19: SLUMS DISTRICT

New York - USA

dia 13/09 - 21:00hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Encontre a alavanca para livrar a passagem para os andares principais, 2. Mate dois Snipers, 3. Resgate os oficiais da S.W.A.T., 4. Acabe com os Snipers, 5. Encontre Teresa no helicóptero.

• **PARÂMETROS:** Nenhum • **SEGREDO:** Encontre a roupa suja dentro da máquina de lavar.

PARTE 1 Pelas ruas da cidade

Você chegou nas ruas da cidade. Teresa está esperando com um helicóptero numa garagem. O N.Y.P.D. (New York Police Department), descobriu sobre a troca de tiros com os guardas e mandou uma tropa para o local acreditando que você seja um terrorista. Evite o contato, se possível, e dê assistência se necessário. Comece virando para a esquerda e mirando no guarda que está na

galeria. Depois pegue a Silenced HK-5 e vá atrás dele, no beco, para pegar a Flak Jacket. Avancando pela rua, rumo ao caminhão parado, derrube o guarda à esquerda do veículo e recolha o que ele deixar. Dobre a esquina e procure o outro escondido no espaço da parede, do lado direito da rua. Depois vá para o espaço na parede, mais um outro virá da esquina.



PARTE 2

O caminho pelo beco da Pawn Shop

Matando-o, prossiga para o Pawn Shop e atire na tranca da porta. Dentro, você encontrará um vidro a prova de balas. Espere o guarda aparecer e se posicione no vidro da direita. Não gaste munição. Deixe ele atirar em você. Atire apenas na cabeça dele. Vá para o lado esquerdo na curva, mais um outro ataca do outro lado e você pode acabar com ele do mesmo modo.

Vire na esquina e siga pelo corredor e, algumas curvas depois, você deve encontrar um guarda escondido no espaço da parede à direita, apenas apareça e acabe com ele. Vá para a próxima sala e entre pelo espaço à esquerda. Haverá

uma caixa com uma M-16. Você verá que alguém está jogando granadas na rua. Depois de

uma ser jogada, vá pela entrada, um pouco para a esquerda, rumo a lata de lixo. Suba por ela e depois escale pela parede até o teto, corra adiante e role, matando o guarda do outro lado.

Logo que fizer isso, receberá uma mensagem de Teresa. Pegue a G-18 do agente morto, depois suba pela unidade de ar condicionado, indo para trás da parede. No telhado, vá até

a parede, depois dê uma olhada virando a esquina. Um guarda aparecerá do espaço da parede logo adiante.



PARTE 3

Enfrentando Snipers na lavanderia

Use a G-18, mirando na cabeça dele, para facilitar. Eliminando-o, pegue sua Flak Jacket (se precisar), e a HK-5. Depois corra para o parapeito ao lado e vire-se rapidamente. Mate outro cara que aparecerá (trave a mira). Agora volte para o parapeito e suba nele, ficando de frente para alguns prédios.

Caia cuidadosamente sobre o toldo e um membro da S.W.A.T. vai aparecer no beco. O mesmo tem uma caixa contendo um Flak Jacket. É hora de encontrar alguns Snipers. Desça e acompanhe a rua, indo para a rampa visível depois da curva (passando pelo poste de luz do lado esquerdo), você chegará ao porão de um prédio em chamas e Teresa entrará em contato novamente.

Siga em volta das caixas alaranjadas, depois pela entrada do outro lado delas. Você subirá uma rampa que termina com algumas máquinas de lavar, Teresa o avisa para tentar encontrar e acionar a Sprinkler Switch



para jogar água na entrada do lado direito das máquinas, para apagar o fogo. Vendo a seção escura do chão à direita da abertura consumida pelas chamas, vá até ela e o chão acabará desabando com você. No andar abaixo você encontra a citada alavanca, logo ao lado, a qual Teresa mencionou a pouco, acione-a (Objetivo 1).



PARTE 4 O prédio em chamas

Mexendo na alavanca, alguns inimigos descerão pela rampa do outro lado. Trave a mira neles para matá-los, depois suba pela rampa. Você encontra outro guarda no alto da rampa, acabando com ele, continue subindo. Isso o levará de volta para as máquinas de lavar (procure na da direita para encontrar a roupa suja e habilitar outra arena).

Agora que a entrada à direita está livre, vá por ela. Mais adiante, continue avançando e não pare por causa das chamas.



Na sala seguinte o fogo vai liquidar o Sniper que tenta surpreendê-lo. Com ele morto, siga pelo corredor que o leva para a próxima sala, onde você encontra um agente atrás da mesa e outro atrás da parede. Acabe com os dois dando tiros em suas cabeças.

Entre na sala e suba pela mesa que está virada e você alcançará o buraco no teto. No andar de cima, apareça no corredor para o homem da S.W.A.T. vê-lo e volte para a sala.



PARTE 5 Voltando para as ruas

Dois agentes vão entrar correndo na sala, matando o homem da S.W.A.T., o primeiro vai entrar (equipado com colete), mire na cabeça e quando ele passar diante da entrada atire. O outro agente estará jogando granadas, logo que ele entrar na sala mate-o.

Agora pegue os itens dos agentes e do corpo do homem da S.W.A.T., em seguida continue pelo corredor que o levará a outra sala com uma mesa. Mate os dois inimigos que você vai encontrar. Pegue a munição deles e desça pela rampa na próxima curva, um guarda aparecerá equipado com colete (atire em sua cabeça).



Chegando numa sala que mantém o segundo Snipers acabe com ele atirando em sua cabeça (Objetivo 2). Entre na sala do Snipers e saia pela janela. De volta para as ruas, siga em frente e dobre a esquina, depois desça pelo beco do outro lado da rua, haverá alguns guardas atirando em você.

Continue correndo. No final do beco, mire automaticamente no guarda e atire, depois role por um buraco do lado direito do muro, no final do beco. Do outro lado, Teresa contacta você. Parece que alguns oficiais da S.W.A.T. estão com problemas.



PARTE 6

S.W.A.T. cercada pelos agentes

Na rua adiante, você verá um guarda atacando um policial da S.W.A.T. Logo que isso acontecer, outros inimigos vão aparecer do túnel no lado direito da rua.

Equipe a G-18 e mire na cabeça deles. Se errar ao tentar matar um deles, o homem da S.W.A.T. vai morrer no túnel do lado esquerdo.

Ainda há um terceiro inimigo no prédio do lado esquerdo da rua. Logo que cuidar dos dois, vá para a rua e mire automaticamente no terceiro. Mate-o, pois ele começará a lançar granadas.

Recolha todos os itens e vá para o túnel da direita. Você encontrará uma entrada na parede da direita, há um guarda atrás, do outro lado da sala, de costas para você. Eliminando-o, vá para a próxima sala onde encontrará munição para a G-18 e uma caixa atrás da esquina, perto da placa vermelha.

Saia do prédio, encontrando uma policial da S.W.A.T.. Depois das formalidades, você deverá protegê-la enquanto ela corre.



PARTE 7

A explosão no chão do prédio

Trave a mira automática nos dois Snipers na janela e esteja equipado com a arma G-18 (se usar sua arma Snipers, seus tiros devem ser certos). Você não vai matá-los, mas vai causar um grande dano. Outra cena acontece em seguida (Objetivo 4), onde a policial tentará pará-lo apesar de sua ajuda. Gabe a ignora dizendo não ter tempo.

Suba pelas escadas e prepare-se para acabar de vez com os Snipers. A primeira coisa que deve fazer é acabar com um guarda no topo da escadaria (atire em sua cabeça).

Após a curva seguinte, haverá



duas salas onde os Snipers estarão esperando por você. Esconda-se atrás de uma parede, espere eles aparecerem e atire na cabeça deles. Eliminando-os (Objetivo 5), volte para o corredor e acabe com o último guarda do andar.

Na última cena desta missão, Stevens aparece segurando uma policial da S.W.A.T., obrigando Gabe a se mostrar e se render. Apesar de Gabe obedecer as ordens, Stevens acaba matando a policial. Mas quando tudo parece estar acabado, o chão do prédio acaba explodindo, Teresa abre caminho para Gabe.



MISSÃO 20: SLUMS D. SEWER

New York - USA

dia 13/09 - 21:30hs

Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Encontre a válvula de drenagem do esgoto, 2. Elimine Stevens, 3. Escape no helicóptero com Teresa.

• **PARÂMETROS:** Proteja Teresa • **SEGREDO:** Pegue a M-79 Grenade Launcher.

PARTE 1 Seguindo Teresa

Teresa o salvou da emboscada de Stevens quando ele explodiu todo o prédio, mas o chão se abriu e você acaba caindo nos esgotos abaixo do prédio. Agora terá que ir pelos esgotos rumo ao helicóptero. Teresa aparece e oferece uma 45, há muitos guardas procurando-o.



Mantenha-se perto de Teresa o tempo todo para protegê-la enquanto avançam pelo caminho. Siga-a pela passagem para o corredor do outro lado. Ela avança por um grande corredor até outra área do esgoto.



Chegando nesta área, muitos

guardas vão aparecer (estes bem fáceis, mas agüentam alguns tiros). Trave a mira e acabe com todos rapidamente pois eles continuarão aparecendo a cada instante. Continue seguindo Teresa, até uma pequena passarela para o outro lado.



PARTE 2 Drenando a água da galeria

Eventualmente Teresa chega num beco sem saída. O esgoto é muito fundo para descer, então você terá que encontrar um meio de drená-lo. Vire-se e comece a voltar por onde veio.



No primeiro cruzamento, entre pela esquerda do esgoto.

Vire à direita no cruzamento seguinte e depois à esquerda na esquina, avançando pela passagem que fica do lado esquerdo do esgoto. Vire novamente para esquerda e depois esquerda outra vez e você chegará na sala de controle. Alguns inimigos estarão vigiando, aca-



be com todos e mantenha atenção especial no que está ao fundo (ele usa colete).

Eles estavam guardando a válvula de drenagem, ative-a e em seguida Teresa entra em contato (Objetivo 1). Dois agentes com Flak Jackets entrarão na sala. Acabe com eles, pegue seus itens e volte por onde veio. Nem tente atirar em todos os inimigos que verá pelo caminho (só gastará munição), continue até chegar onde Teresa estava.

Lá, abaixe-se e vá para o outro lado, matando o homem acima antes de subir. Mire automaticamente nos bandidos que aparecerem. Quando entrar na área quadrada, vire para a direita e vire novamente mais adiante.

Dois guardas com colete vão aparecer, seguido de um terceiro mais distante. Use a parede da esquina para se proteger e mire manualmente na cabeça deles com a arma H11, matando estes, prossiga rapidamente.



PARTE 3 Chegando ao estacionamento

Logo que acabar com eles, siga pela direita e olhando em volta da sala que parece não ter saída há um Flak Jacket na caixa (ao lado da entrada da direita).

Equipe a HK-5, vire-se para o lado de onde veio, ficando abaixo do cano. Agarre-se no mesmo e vá pendurado para o outro lado. Observe seu radar para saber de onde os inimigos virão.

Quando eles aparecerem, mire manualmente na cabeça e mate-os. Muitos guardas aparecerão, mas nem por isso pare de avançar para o

outro lado ou proteger-se.

Termine de andar pendurado para o outro lado e siga Teresa pelo corredor, dando acesso a um lance de escadas para o estacionamento. Uma cena mostra Stevens e seus homens caçando você. Teremos que acabar com todos, um de cada vez. Aqui você deve ser tático, use a Van da Agência para esconder-se, depois atire na cabeça do guarda. O próximo estará dobrando a esquina, do outro lado da Van e o último é o mais perigoso, ele vai mirar em sua cabeça.



PARTE 4 Subida perigosa pela escada

Use as colunas para se esconder e acabe com ele. Teresa está um pouco impaciente. Já que o level B está seguro suba pela rampa para a próxima seção. Você verá Teresa,

comece a correr na direção dela e logo que ela gritar Look Out!, role para o lado direito para não ser atropelado pela Van.

Siga Teresa e acabe com o guarda que está atrás dela, feito isso, Teresa explica seu plano. Siga-a e ela vai jogar uma grana-da de gás. Quatro guardas, munidos de M-79, aparecerão pela sala adiante. Mire manualmen-



te e atire na cabeça de cada um. Pegue os equipamentos deixados e avance pela escadaria.

O primeiro guarda está esperando-o, acabe com ele e mais acima outro será avistado (logo acima no segundo andar). Avance silenciosamente, encontrando um homem perto de mais duas áreas e mais dois próximos, exatamente acima da porta do terceiro andar.

As próximas três áreas são seguras e você pode entrar por uma porta aberta na terceira (o caminho certo). Você pode continuar subindo pela escadaria para pegar a arma M-79 e assim habilitar o último segredo do jogo (mais personagens).

Fique atento com dois guardas munidos de armamento pesado, proteja-se usando as paredes.



PARTE 5 Eliminando Stevens

Voltando para a porta do caminho certo, quando entrar por uma passagem para a próxima área, você verá uma van em movimento, há um homem andando abaixado junto com o carro, chegue atrás dele e atire em sua cabeça.

Rapidamente corra e pegue a sua munição, depois use a pequena parede para se esconder. Há outro guarda atrás dela, mate-o e depois vá até a van. O homem vai se esconder, espere ele fazer isso e use sua M-79 (se tiver munição). Vá para

a parede que fica ao meio e acabe com o último guarda, ele deverá estar perto da rampa para o próximo nível.



Acabando com ele, você verá Teresa perseguindo Stevens que vem em sua direção. Ele se rende, mas não confie (ele já o traiu duas vezes). Atire em sua cabeça

(Objetivo 2). Quando tudo parece ter acabado, Teresa tenta proteger Gabe, recebendo o disparo de Chance e caindo morta. Gabe e Chance discutem antes do acerto de contas.



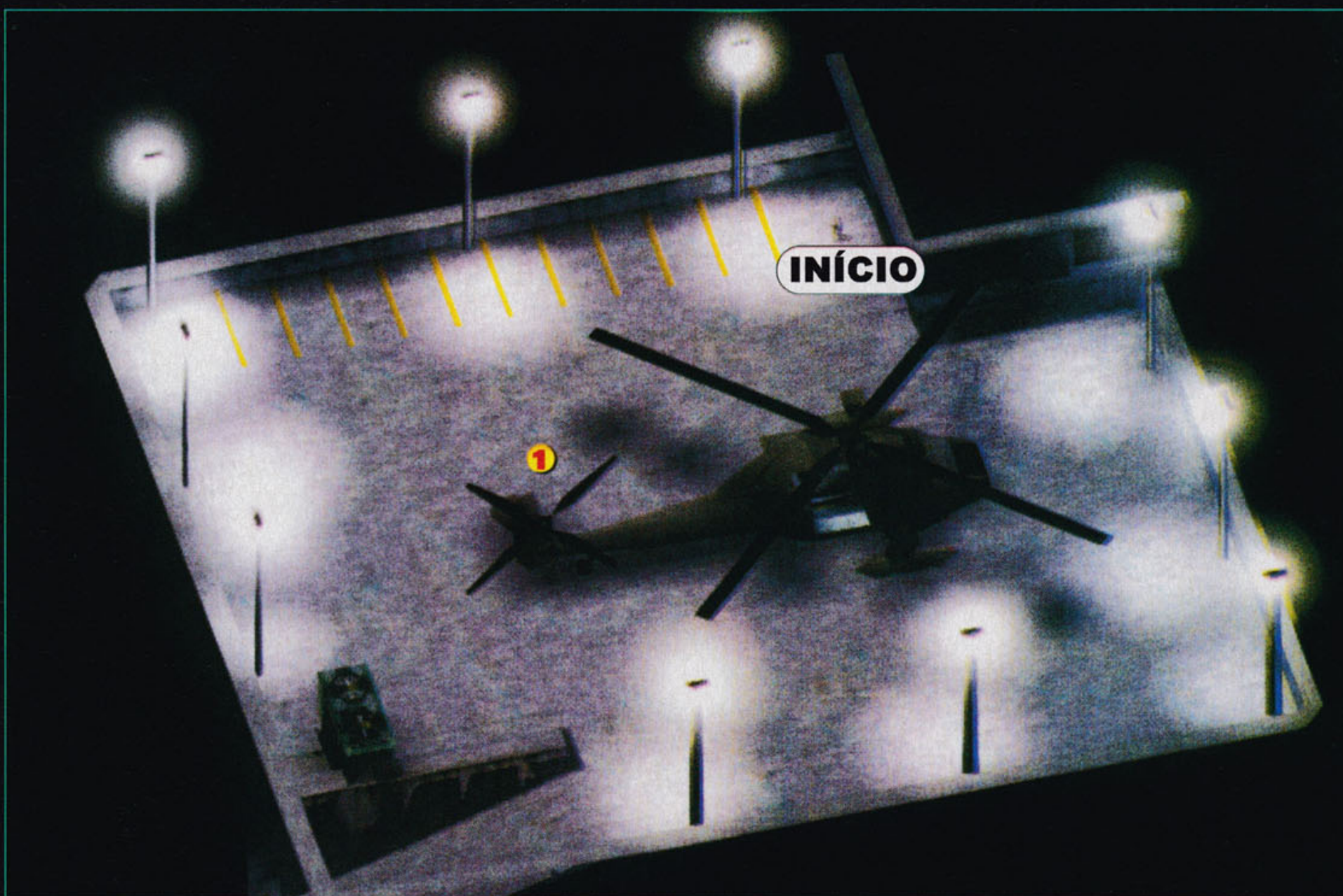
MISSÃO 21: SYLES P. GARAGE

New York - USA dia 13/09 - 22:00hs Agente: Gabe Logan

• OBJETIVOS

1. Eliminar Chance.

• **PARÂMETROS:** Não danificar o helicóptero • **SEGREDO:** Nenhum.



PARTE 1 Recolhendo o armamento necessário

Teresa está morta... assassinada por Chance, que trabalhava como agente da Agência todo esse tempo. Ele está coberto por uma armadura muito resistente. Você não pode parar enquanto Chance não estiver morto.

Após a discussão entre ambos, a primeira coisa que você deve observar bem é seu medidor de DANGER. Se ele estiver brilhando, role e procure proteção. Chance está bem protegido e você carrega apenas uma 45 e outras armas inúteis.

Observe seu radar para saber a localização de Chance, ele vai persegui-lo até a garagem,



dando tiros em sua cabeça, fique alerta. É impossível vencê-lo com as suas armas. Mas no entanto você pode acabar com ele dando alguns tiros. Mas antes, comece correndo pela entrada à direita das escadas.

Vá rumo ao helicóptero e abra a porta (no meio dele). Rapidamente abra a caixa para pegar a arma VAS-12 (há também um Flak Jacket do outro lado se precisar, mas só o pegue em caso de emergência).



PARTE 2 Jogando Chance contra a hélice

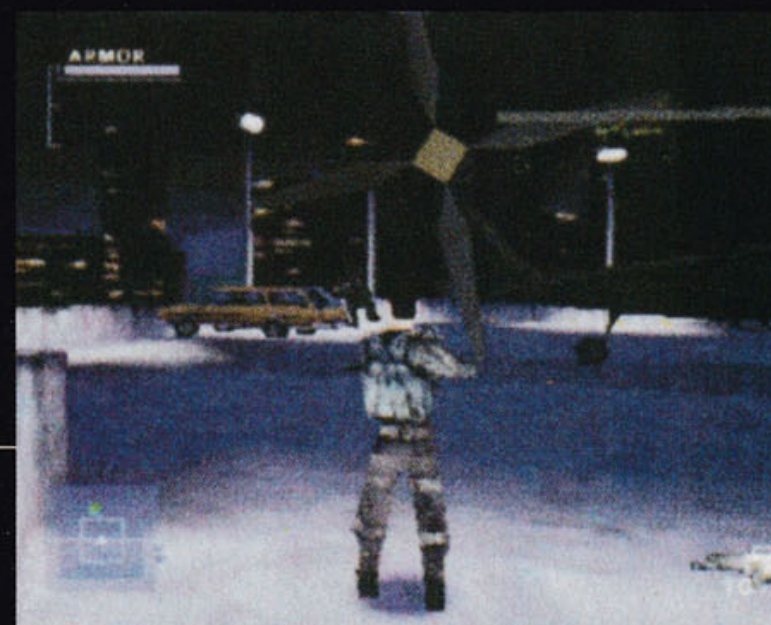
Agora vá para a parte traseira do helicóptero, você pode passar por baixo da cauda do helicóptero rolando, mas evite ficar perto da hélice. Chegando nesta, você verá uma pequena parede com uma rampa atrás dela. Vá até a parede e desça ao lado dela para esconder-se na rampa.

Espere Chance se aproximar, mas não espere muito, ele vai começar a jogar granadas. Agora é a sua oportunidade de acabar com ele. Equipe

a VAS-12 e fique na frente da pequena parede. Em seguida, atire em Chance que levará um tranco e será jogado para trás.

Enquanto ele estiver desequilibrado, não poderá contra-atacar. Fique numa posição em que Chance fique de costas para a hélice da cauda do helicóptero. Fique atirando em Chance até jogá-lo na hélice para morrer.

Logo que acabar com ele, curta o final e espere os créditos passarem. Para saber que uma possível terceira aventura estará por vir.



DICAS

É DIFÍCIL INSERIR OS TRUQUES!

Muitas das dicas de Syphon Filter 2 são difíceis de serem acessadas, especialmente as que necessitam de combinações de botões simultâneos; elas chegam a exigir muitas tentativas, mas funcionam.

HARD MODE

Na tela título, coloque o cursor sobre NEW GAME, então aperte $\uparrow$ +SELECT+L1+R2+ $\square$ + $\circ$ +X simultaneamente. Se fizer corretamente, um som confirmará o truque.



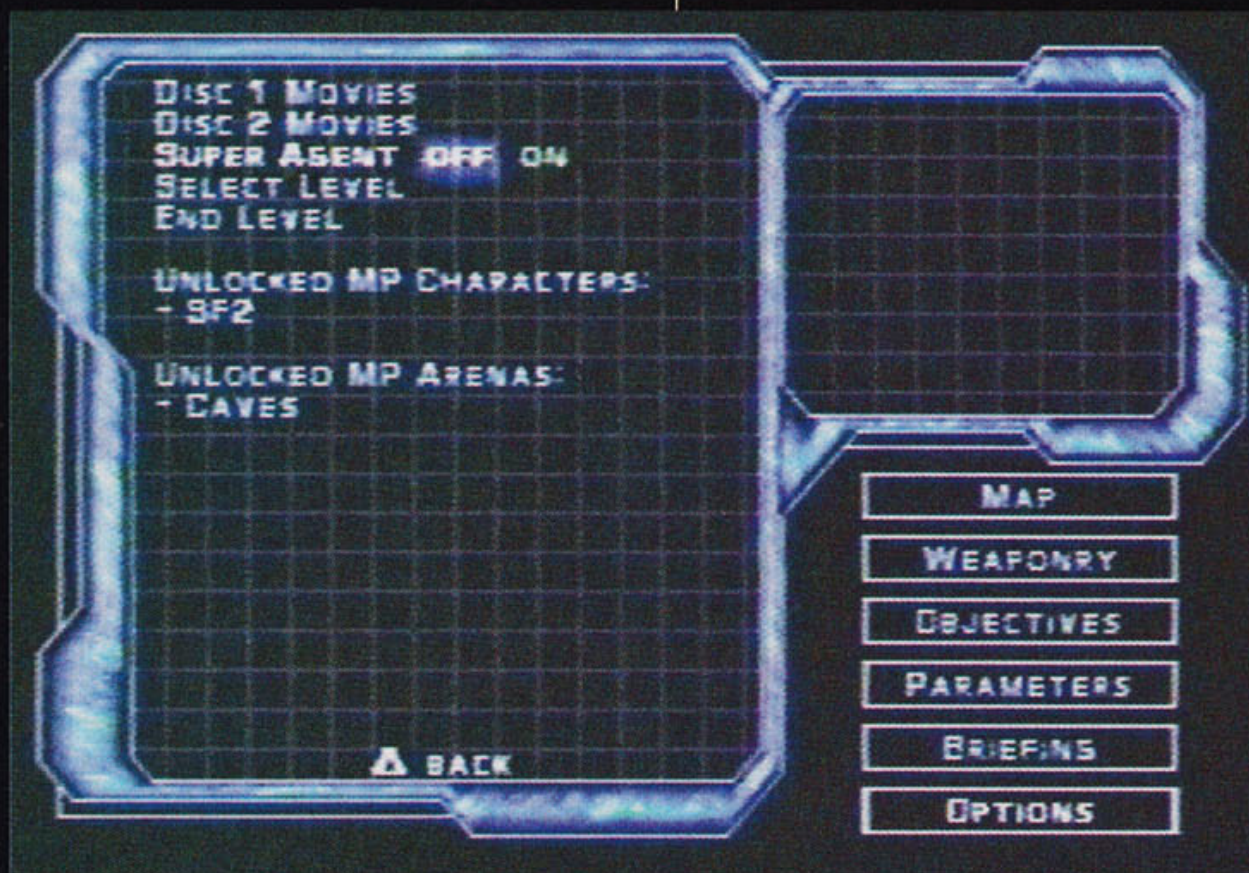
HABILITANDO O END LEVEL

Pause o jogo e abra o MENU PRINCIPAL. Deixe o cursor sobre a opção MAP, em seguida aperte: $\rightarrow$ +L2+R2+ $\square$ + $\circ$ +X simultaneamente. Feito corretamente, entre no OPTIONS e depois em CHEATS para ter acesso ao truque.



SELEÇÃO DE MISSÕES

Terminando o game uma vez, o mesmo pedirá para você salvar seu progresso no final. Feito isso, comece uma nova partida e depois de entrar em OPTIONS, vá para a opção CHEATS para ter acesso a qualquer missão.



MODO SUPER AGENT

Pause o jogo e abra o MENU PRINCIPAL. Deixe o cursor sobre a opção WEAPONRY, em seguida aperte L2+Select+○+□+X simultaneamente. Feito corretamente, entre no OPTIONS e depois em CHEATS para ver a nova opção Agent Mode e ligá-la.



HABILITANDO ARENAS

Existem 10 arenas para o modo Multiplayer a serem habilitadas durante o jogo normal, completando certas tarefas ou encontrando certos itens, indicados em nossa estratégia. Confira a descrição de cada tarefa:

MISSÃO 1: Encontre a arma H11 dentro de uma caverna ao lado da cachoeira para habilitar a arena Colorado Rockies.

MISSÃO 3: Encontre a caixa do Binoculars na sala dentro do primeiro túnel para habilitar a arena Caves.

MISSÃO 8: Mate Archer com o primeiro tiro enquanto ele foge, para habilitar a arena Jungle.

MISSÃO 9: Encontre a Girlie Magazine no armário onde estavam os dois guardas, para habilitar a arena Pharcom Incubator Lab.

MISSÃO 11: Acabe com os três guardas no começo da missão antes que eles joguem granadas, para habilitar a arena Disco Basement.

MISSÃO 12: Procure no primeiro carro à direita (após escapar dos dois carros no beco) para pegar a arma PK-102, habilitando a arena Rhoemer's Bunker.

MISSÃO 13: Procure no primeiro carro à direita, antes que ele exploda, para pegar a BIZ-2 e habilitar a arena Surreal.

MISSÃO 15: Não use a Crossbow durante toda a missão, para habilitar a arena Aljir Prison.

MISSÃO 18: Chegue na sala de operações e pegue a M-79 Replacement Ammo, para habilitar a arena Agency Computer Lab

MISSÃO 19: Encontre a roupa suja dentro das máquinas de lavar no prédio que está em chamas, para habilitar a arena DC City Park.



MOVIE THEATER

Para acessar esta opção, pause o jogo e abra o MENU PRINCIPAL. Deixe o cursor sobre a opção BRIEFING. Em seguida aperte →+L1+R2+○+X simultaneamente. Depois entre em OPTIONS, em seguida em CHEATS onde poderá ver as opções DISC 1 MOVIE e DISC 2 MOVIE.



LISTA DE CENAS DO THEATER MOVIE

Para ver as cenas, Gabe ou Lian surge trajado a rigor num cinema com vários cartazes ao redor (as CGs). Para assistir as cenas, basta aproximar-se da mesma e apertar o botão de ação. Eis a lista do nome de cada cena com os respectivos personagens:

• NO CD 1 (GABE)

Camden, New Jersey: The Emperium

- 01 - Intro
- 02 - Over the Rockies
- 03 - Archer Attacks
- 04 - Secret Council
- 05 - Death of Phagan
- 06 - Lian Gets Her Gear
- 07 - Lian Escapes
- 08 - Rendezvous with Chance
- 09 - Plot to Destroy the Bridge
- 10 - Surprise Attack on the Bridge
- 11 - Morgan's Final Judgment
- 12 - Lian Chases Holman
- 13 - Train Ride
- 14 - Grenade Attack
- 15 - Archer Attacks Again
- 16 - Nick of Time
- 17 - Inferno
- 18 - Death of Archer and Further Plans
- 19 - Before and After I (disponível jogando na dificuldade HARD)
- 20 - Before and After II (disponível jogando na dificuldade HARD)

• NO CD 2 (LIAN)

Camden, New Jersey: The Emperium

- 21 - Museum Break-in
- 22 - Gabe Confronts Morgan
- 23 - Disco Rendezvous
- 24 - Mara Chases Gregorov
- 25 - The Chase Continues
- 26 - Mara Calls Off the Chase
- 27 - Lian Unmasks Gregorov
- 28 - Aljir Prison Break-In
- 29 - Lights Out
- 30 - Stay of Execution
- 31 - Aljir Escape
- 32 - Gabe Calls Stevens
- 33 - Elsa Slips Away
- 34 - Steven's Plan Starts to Unravel
- 35 - Gabe Takes the Elevator
- 36 - Stevens Gets the Drop
- 37 - Death of Stevens
- 38 - Funeral
- 39 - Deleted Scenes (disponível jogando na dificuldade HARD)
- 40 - Party Time (disponível jogando na dificuldade HARD)

CENAS EM CG



PERSONAGENS E NOVAS CENAS CG

Além das 10 arenas, existem outros 6 segredos pelo jogo que disponibilizam personagens extras para o Multiplayer, assim como cenas bônus em CG. Para ver estas cenas você deve acionar a opção MOVIE THEATER.

MISSÃO 8: Termine a fase em menos de 3 minutos para habilitar personagens do primeiro jogo.

MISSÃO 20: Suba até o topo do estacionamento e pegue a arma M-79 para habilitar personagens de SF2.

CENA EM CG BÔNUS 1: Jogue na dificuldade Hard até o final da Missão 6.

CENA EM CG BÔNUS 2: Jogue na dificuldade Hard até o final da Missão 12.

CENA EM CG BÔNUS 3: Jogue na dificuldade Hard até o final da Missão 17.

CENA EM CG BÔNUS 4: Termine o jogo na dificuldade Hard.



SUPER PROMOÇÃO DE FÉRIAS

SÃO MAIS DE 50 TÍTULOS PARA VOCÊ PREÇOS INCRÍVEIS



CONFIRE ESSA SUPER PROMOÇÃO

COMPRE	1	2	3	4	5	6
PREÇO R\$ (UNITÁRIO)	48,00	46,00	42,00	39,00	35,00	32,00



Pague no
cartão ou através
de boleto
bancário



CONSULTE NOSSA CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL: (0XX11) 3641-0444 / (0XX11) 3641-0448

R. Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP: 05060-000

INTERNET: www.progames.com.br

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez
e segurança



Aqui você encontra os últimos
lançamentos do mundo dos games
consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

FEAR EFFECT

SUMÁRIO



• PERSONAGENS	66
• CONCEITOS BÁSICOS	70
• ARMAS E ITENS	72
• CAPÍTULO 1 - EDIFÍCIO LAM	74
A - Procurando o informante	74
B - A busca pela informação	75
C - Tentativa de resgate	75
D - A morte de Jin	76
E - Hana é capturada	76
F - A procura por Hana	77
G - Caminho pela tubulação de vapor ..	77
H - Emboscada no telhado	78
I - O resgate de Hana	78
J - Fuga sob fogo cruzado	79
K - O encontro com Deke	79
• CAPÍTULO 2 - O VILAREJO	80
A - A perseguição	80
B - O segredo de Wee Ming	81
C - Investigando o trem	81
D - A armadilha	82
E - Estranhas criaturas	82
F - A chave do trem	83
G - Restabelecendo a força	83
H - O outro lado da ponte	84
I - A proposta de Wee Ming	84
• CAPÍTULO 3 - O BORDEL	85
A - Dentro do bordel Chen	85
B - Em busca de Wee Ming	86
C - Indo ao segundo andar	86
D - A chave do quarto de Chen	87



E - Surpresas no bordel	87
F - Glas é surpreendido	88
G - A verdadeira face de Madam Chen ...	88
H - O plano do Rei do Inferno	89
I - A entrada do Inferno	89
• CAPÍTULO 4 - O INFERNO	90
A - Caminhando pelo vale da morte ..	90
B - O reencontro com Madam Chen ..	90
C - O passado de Hana	91
D - Os irmãos fantasmas	91
E - O fantasma de Deke	92
F - As estátuas de dragão	92
G - O caminho armadilha	93
H - Enfrentando Deke	93
I - O reencontro de Glas e Hana	94
J - O mapa do Inferno	94
K - A identidade do Rei do Inferno	95
L - Em quem confiar	95
• Alternativa 1 - Cconfiando em Hana	96
• Alternativa 2 - Confiando em Glas...	96
• Alternativa 3 - Confiança mútua	96
• DICAS	97

SABENDO QUEM É QUEM

Você controla três personagens distintos em seus modos de agir e de se armar, refletindo um pouco mais de suas personalidades. Além deles existem outros personagens que não são controlados, mas que desempenham papéis importantes no enredo do jogo.



Hana Tsu-Vachel

Com 24 anos de idade, Hana é especialista em infiltrar-se em lugares difíceis, além de falar fluentemente muitos dialetos da república chinesa. Ela já havia trabalhado antes com Glas, o único que considera como um verdadeiro amigo e a única pessoa em quem pode confiar. Ela carrega muitos sofrimentos em relação à sua infância e seu passado é pouco conhecido, exceto por sua graduação militar e por ter prestado serviço ao governo francês.

Dentre os personagens ela é a mais rápida, ágil e usa armas leves. Quando você estiver controlando-a, lembre-se de sempre usar sua agilidade nas esquivas e contra-ataques. Hana sabe tirar proveito das situações e usar de sua beleza.



Rei do Inferno

Toda a intriga e insanidade vem de um único ser, Yim Lau Wong, conhecido como o Rei do Inferno. Ele tem suas próprias motivações para entrar no mundo dos mortais e almeja algo grandioso agora que encontrou as pessoas certas para fundir a Terra e o Inferno em um único império de trevas.

Jakob Deke Decourt

É o tipo de pessoa que não se importa muito com as coisas nem mesmo com suas ações. Ele procura ser discreto, mas gosta de falar alto e sabe persuadir qualquer um que possa lhe dar uma informação quente.

Ele é amigo de Glas a muito tempo, mas diferente dele não possui treinamento especial. Deke é um expert em armamentos e explosivos, e dentre os personagens ele é o mais lento porém forte. Diferente de seus dois parceiros, Deke não se importa em matar.



Jin

Ele é o centro de toda a trama, o informante que leva Hana, Glas e Deke para enfrentar algo que nunca imaginaram. Jin tirou Hana das ruas quando ela era apenas uma criança, e apesar de ter medo das pessoas que usam da força bruta, tenta ajudar Hana a ganhar muito dinheiro com a filha de Mr. Lam (seu patrão). A aparência inocente e alienada de Jin oculta um grande perigo.





Wee Ming Lam

Esta é a personagem chave do jogo, e é cercada de mistérios. Quando todos ficam sabendo que ela se perdeu numa cidade perigosa, os mercenários são os primeiros a partirem em sua busca.

Apesar de sua aparência inocente, a situação de Wee Ming é mais complicada do que os mercenários pensavam ser, ela é a chave que separa a humanidade e o inferno.



Madam Chen

É literalmente uma madame e dirige um bordel na cidade de Shan Xi, mas algo maior se oculta por trás de um simples bordel da cidade. Ela é uma mulher muito misteriosa ligada diretamente a Mr. Lam, Wee Ming e especialmente Hana.

Suas influências vão além do mundo físico e muitos dizem que ela possui uma outra forma física por trás da bela aparência.



Mr. Lam

Dono de uma organização, ele é o homem mais rico e poderoso de Hong Kong, conseguindo tudo misteriosamente. Mr. Lam se importa demais com sua filha, fazendo de tudo para encontrá-la.



Royce Glas

Ele aprendeu tudo que sabe no exército americano onde trabalhava como agente disfarçado e com licença para matar (claro que em defesa própria e não mata ninguém sem ter uma boa razão). Seu treinamento lhe rendeu um forte senso de justiça, mas agora como mercenário seu grande mal é sua obsessão por dinheiro.

Apesar de ter muitos problemas, Royce prefere encontrar soluções silenciosas sempre a sua maneira. No exército foi um perito em disfarces e graças a isso consegue entrar e sair de lugares com facilidade. Dentre os personagens é o mais equilibrado em agilidade e armamentos pesados.

INIMIGOS QUE ENFRENTARÁ

Excepto os chefes (os inimigos mais resistentes e mortais do jogo), segue aqui uma lista de inimigos que você encontrará com algumas especificações. Alguns inimigos vão de simples humanos a criaturas que estão sendo controladas pelo Rei do Inferno.



Capangas

Os inimigos mais comuns são os capangas. Eles aparecem de vários tipos e tem uma tarefa simples que é acabar com você. Tanto Mr. Lam e Madam Chen contratam estes capangas, os agentes de Lam sempre usam roupas escuras. São relativamente fracos e lentos, mas perigosos quando em grupos. Os capangas de Madan Chen vestem kimonos brilhantes e são mais perigosos que os homens de Mr. Lam.

Eles atacam rapidamente, causando danos maiores. Todos os capangas têm uma tática parecida, ficam parados e atacam com qualquer arma que estiverem carregando e quase nunca se esquivando. Havendo mais de um, eles dividem os ataques em vários ângulos e alguns deles deixam munição. Não fique parado atirando, pois você pode sofrer muitos danos enquanto ataca.



Homens loucos do vilarejo

Algo estranho aconteceu em River Settlement e os homens do vilarejo sofreram transformações horríveis, ficando com a pele verde. Eles carregam facões e atacam como zumbis (indo direto a você).

Use isso como vantagem para matá-los antes que cheguem muito perto. Contra eles, preocupe-se menos em esquivar e mais em mirar. Eles parecem mortos, mas foram revividos por uma estranha força.

Misteriosos (Criaturas)

Os servos do inferno se estendem por toda a Terra. Você os encontra pela primeira vez no River Settlement. Eles podem teletransportar-se e são muito perigosos, além de rápidos.

No geral eles atacam em grupo e estão sempre mudando de lugar para se aproximar. Suas armas são garras em forma de gancho. Para matá-los, fique atento pois eles procuram aparecer sempre por trás de você. Não deixe que eles cheguem muito perto.



Demon Whores (Criaturas)

Os empregados da Madam Chen não são perigosos no começo, mas depois que uma força misteriosa é libertada eles se transformam em demônios. Estes são inimigos muito ágeis, mas não possuem armas de longo alcance.

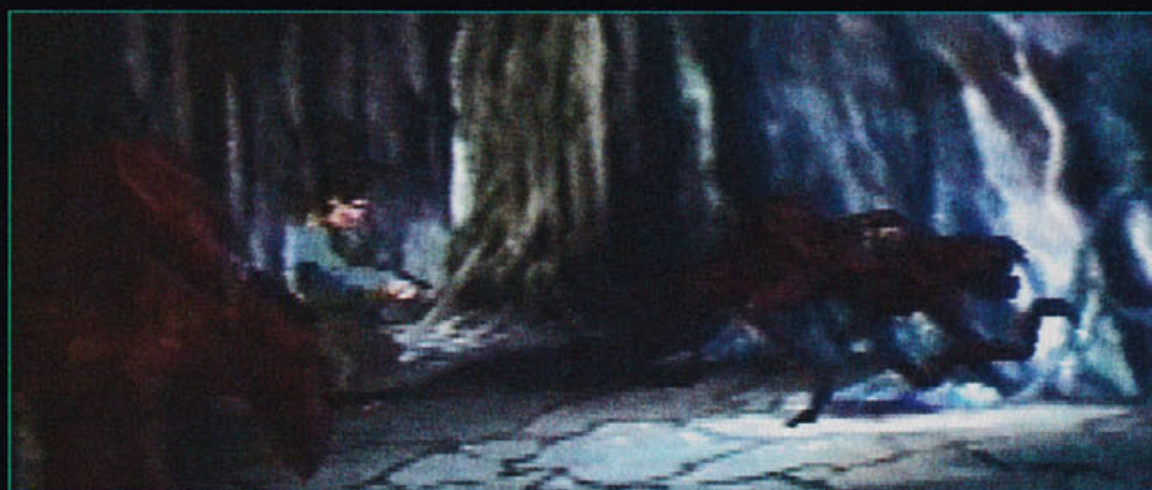
Eles são alvos difíceis de se acertar, porém muito fáceis de morrer pois são fracos e mais no final do jogo você enfrentará muitos destes. Procure manter muita atenção quando eles vierem em grupo.



Hellhounds (Criaturas)

Estas bestas anormais aparecem apenas em alguns lugares. Eles são bem perigosos e difíceis já que são pequenos. Quando há mais de um deles, os riscos aumentam. Também podem dar grandes saltos e suas garras são devastadoras.

Para encará-los, fique atento ao barulho que eles costumam fazer. E no jogo inteiro, contra estes inimigos a esquiva é mais que obrigatória. Procure manter distância para acertá-los.



Soldados

O time dos mercenários encontra um trem carregado de armamentos no River Settlement. E como se os zumbis não fossem o bastante, eles encontram também soldados envolvidos com um negócio de armas. Eles não são bons, mas estão munidos com armas velozes e quase nunca estão sozinhos.

Como os capangas, eles preferem atacar em grupos mas suas armas são mais poderosas. Quando encontrar um soldado, esteja sempre preparado para esquivar-se de seus ataques.



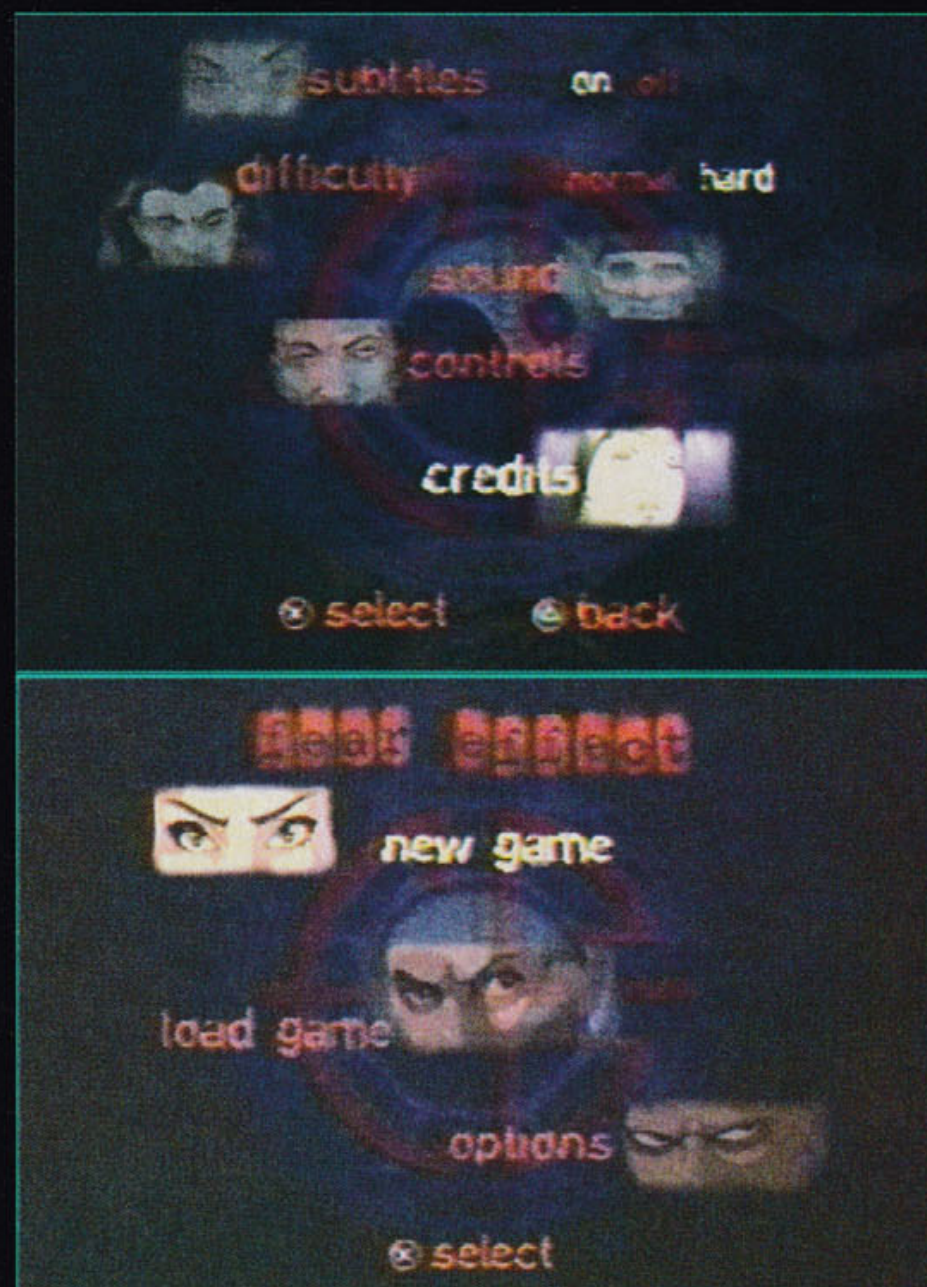
Demon Monks (Criaturas)

Estes são os servos do Inferno. São mais difíceis do que os capangas, além de também poder teletransportar-se, apesar de serem lentos. O perigo destas criaturas aparece quando elas atacam em grupo (enquanto um ataca o outro dá o bote), levando-se em conta que não possuem ataques de longa distância. Outra habilidade perigosa é que eles aparecem repentinamente na sua frente.

AS OPÇÕES E SUAS VANTAGENS

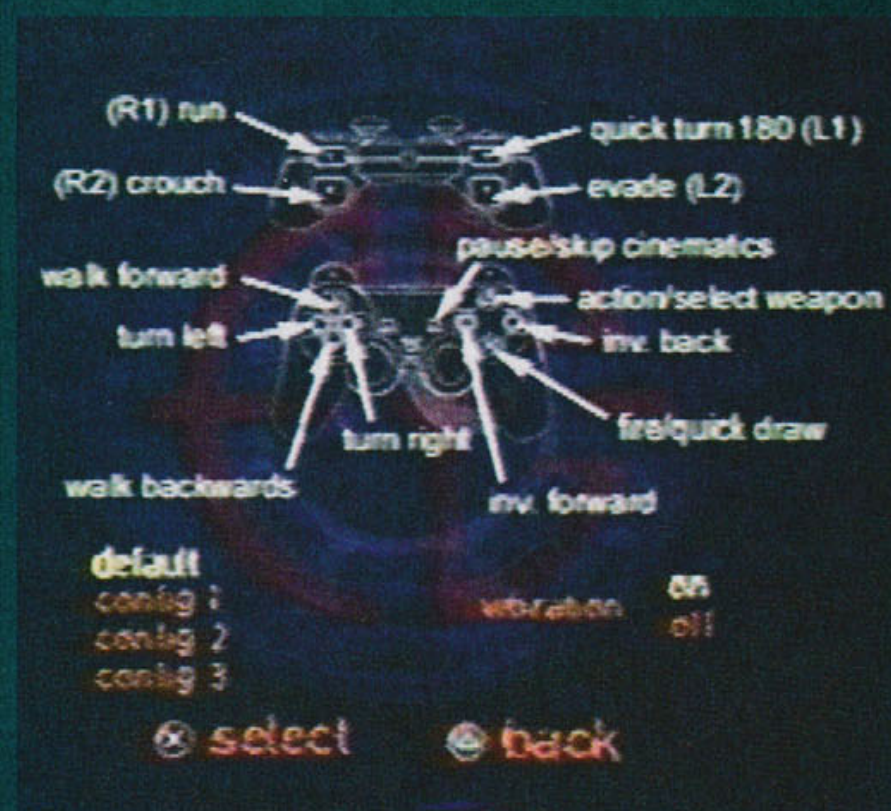
Não há muito o que mexer antes de começar uma partida, mas se você estiver interessado em saber o andamento do enredo pode deixar a opção Subtitles ligada (ON), ela faz com que apareça a legenda durante as conversações. Você pode escolher entre dois níveis de dificuldade: Normal e Hard.

Uma sugestão é jogar na dificuldade Hard, é através dela que seu desempenho será avaliado garantindo o melhor final do jogo. Mudando a dificuldade de Normal para Hard acontecem os seguintes efeitos: inimigos mais resistentes (miram e atiram rapidamente), o nível de medo do seu personagem aumenta rápido e os chefes tornam-se mais resistentes.



COMANDOS

↑	Andar
↓	Andar para trás
→	Virar à direita
←	Virar à esquerda
R1	Correr
R2	Abaixar/caminhar
L1	Virar 180°
L2+↑↓→←	Esquivar
▲	Ação
●	Selecionar item
■	Selecionar item
X	Usar arma
Start	QUIT GAME



Dentro do OPTIONS você pode escolher a opção Controls e configurar os comandos de três modos (config 1, config 2, config 3) além do comando original (DEFAULT). Fica a seu critério definir a função dos botões, nós mantemos a configuração original.

ENTENDENDO A FEAR METER

O seu maior inimigo será o medo. O personagem possui a Fear Meter (Medidor de Medo), um marcador de batimentos cardíacos, que aparece no alto da tela, determina a sua resistência, se o medo for grande, ouvirá os batimentos cardíacos disparados e poderá morrer com facilidade.

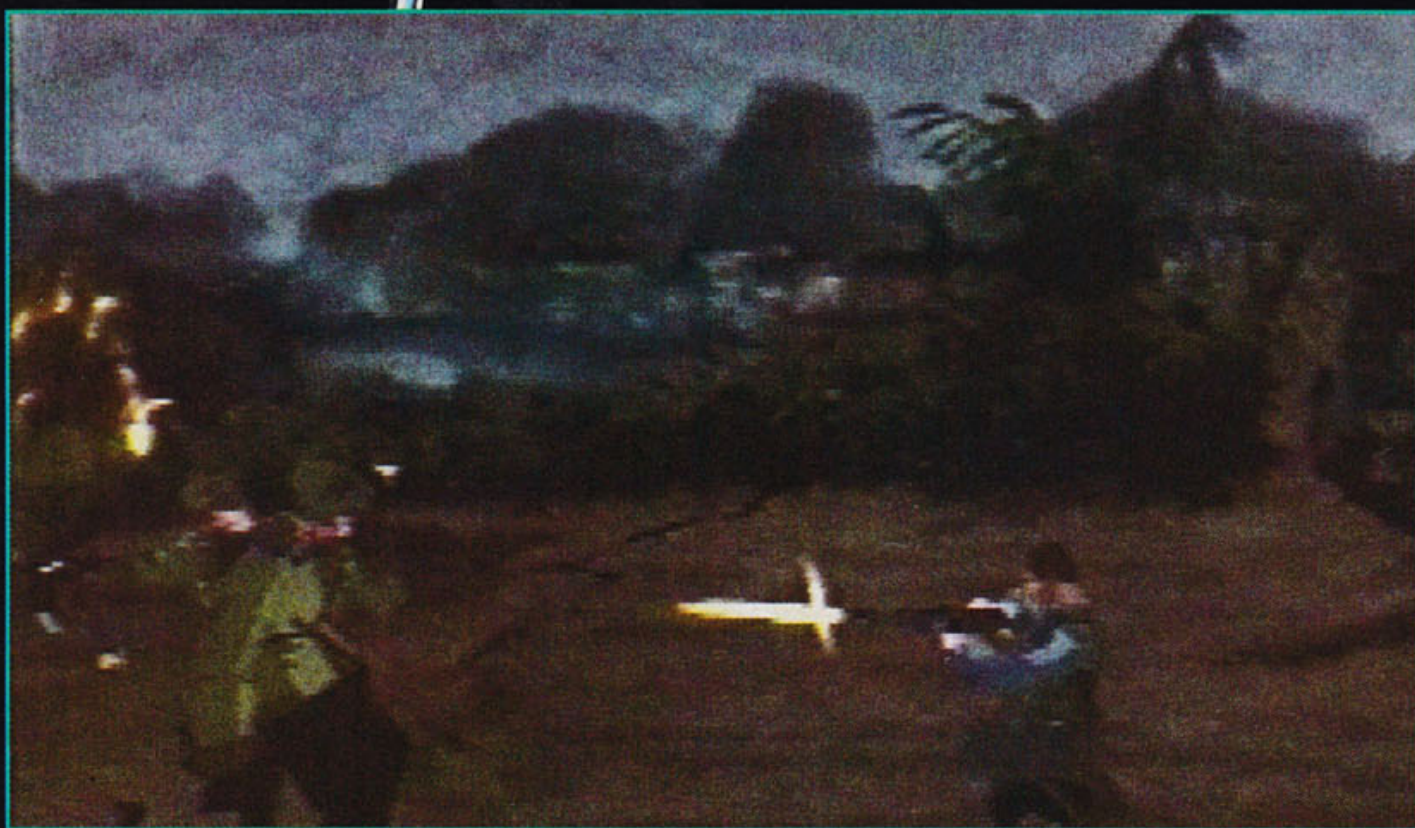
A Fear Meter surgirá quando você estiver perto de inimigos e vice-versa. A cor do marcador varia de verde que representa energia cheia, ao vermelho que indica energia baixa e perigo de morte. Para recuperá-la, basta cumprir um objetivo.



ALGUMAS DICAS DE SOBREVIVÊNCIA

Mesmo quando não estiver em combate, procure ficar atento a tudo. Além de inimigos, existem também armadilhas e qualquer descuido pode ser fatal. Na maior parte do tempo procure andar sempre com uma arma em mãos. É importante também saber mover-se pelas localidades. Procure andar silenciosamente por lugares que não foram visitados ou poderá atrair o inimigo.

Caso seja surpreendido (algo comum), por mais de um inimigo procure atraí-los para lugares abertos e onde o ângulo de câmera não atrapalhe, evite ficar perto de paredes para esquivar-se com facilidade.



Os puzzles

Todo puzzle tem uma base na realidade do jogo. Então todos têm uma solução lógica. Se você ver algo curioso, como uma tela de TV com uma garota dançando, ou uma nota com um número de série, preste bem atenção, pode estar com a resposta de um puzzle nas mãos.

Táticas de combate

Procure sempre usar esquivas durante os combates, seguidos de contra-ataques. Antes de atirar num inimigo, abaixe-se para evitar danos, muito eficiente com inimigos que possuem armamentos de fogo.

Se a sua munição acabar (um marcador aparecerá no alto da tela, do lado direito, indicando que está ficando sem munição), procure sair do campo de visão de seu inimigo.

Os inimigos procuram atacar em grupos, a melhor maneira de lidar com situações do gênero é atacar de surpresa. Quando você chegar despercebido perto deles, e estiver com uma arma nas mãos, uma mira vai aparecer no alto da tela indicando que o inimigo está no alvo dentro do alcance da arma.

Quando a mira aparecer em vermelho, quer dizer que o inimigo pode morrer com um único ataque.

Procure sempre matar um inimigo com um único ataque para surpreender os outros em seguida.

ENTENDENDO OS EQUIPAMENTOS

Os mercenários podem carregar muitos itens e armas ao mesmo tempo. E muito dos itens e armas são coletados pelo caminho enquanto alguns, como Deke, já começam com outros itens muito bons. Cada mercenário possui sua própria arma para ser usada em combates de curta distância (usados quando sua munição acabar ou caso queiram pegar alguém desprevenido). Alguns itens são importantes para manter-se vivo, outros são apenas chaves para abrir certos locais. Cada mercenário possui dois itens especiais: um Holster e um Cell Phone.

ARMAS



Faca

Hana possui uma faca perfeita para atacar o oponente por trás, sem que ele perceba, matando-o instantaneamente.



Smackjack

O Smackjack é a arma usada por Royce e funciona como um cassete, ótimo para matar inimigos desprevenidos.



9mm Pistol

Esta pistola carrega 8 balas em cada pente. Após o oitavo tiro, a arma deve ser recarregada (o que dá três segundos de vantagem para o inimigo). O poder de fogo é fraco, mas muito eficiente contra inimigos fracos ou distraídos.



Brass Knuckles

É um típico soco inglês usada por Deke, muito eficiente em determinados casos.



Machine Pistols

Estas armas têm um poder de fogo fraco, mas seus tiros são bem rápidos. Isso faz com que estas armas sejam excelentes na maioria das situações.

Shotguns

A arma poderosa, dois tiros diretos matam quase todos os inimigos. Uma shotgun carrega 5 tiros, ótima para usar quando houver mais que três inimigos juntos, mas a munição desta arma é escassa.





Hand Cannons

Estas são as pistolas usadas por Deke. Elas possuem um grande poder de fogo, mas são disponíveis apenas quando você jogar com Deke. Os pentes carregam apenas 3 tiros e alguns destes tiros podem acabar com qualquer inimigo, mas são melhores usadas contra dois ou menos adversários. A desvantagem é sua lentidão para os disparos e os poucos tiros que deixam Deke vulnerável a ataques em grupo.



Assault Rifles

Cada pente carrega 30 tiros e geralmente um tiro acaba com a maioria dos inimigos. Ela é rápida o bastante para acabar com um grupo de inimigos de uma única vez. A grande desvantagem é a dificuldade para encontrar munição, obrigando-o a guardá-la para inimigos bem resistentes.



MK V Assault Rifle

Esta é a arma mais poderosa do jogo. Um pente carrega 50 tiros e o rifle tem uma grande velocidade. Infelizmente só Deke pode usá-la, mas a munição é encontrada com facilidade.

ITENS



Cell Phone

Um dos mais importantes itens do jogo, mas que só tem funções em determinadas áreas. Ocasionalmente você vai ouvir o telefone tocar e a palavra Save aparece.

Use o Cell Phone para gravar seu progresso (faça isso sempre que puder, pois caso um de seus personagens morra você voltará de onde salvou o jogo pela última vez).



Holster

Este item é usado para deixar as mãos dos personagens livres (usado num determinado momento para não ser atacado).

Itens específicos para puzzles

Todos os demais itens são necessários para você progredir no jogo. Os itens que você pode pegar normalmente chamam a atenção. Procure observar tudo pelo cenário pois algumas vezes a palavra USE aparece no indicador de ação e você deve usar o item apropriado. Os itens variam de chaves e ferramentas como explosivos e totens mágicos.



CAPÍTULO 1 - EDIFÍCIO LAM

O enredo centra-se em três mercenários que pensam ter conseguido um ótimo negócio. Nos céus escuros da cidade voa uma nave, dentro dela dois dos mercenários, Hana e Glas, discutem a viabilidade da informação que vão buscar de um dos empregados do Mr. Lam. Glas pergunta se ela confia em Jin (o informante), Hana responde que sim, ele a ajudou a sair das ruas quando criança. Glas pergunta qual o objetivo e Hana fala que é encontrar Wee Ming Lam que desapareceu misteriosamente. Ela é a filha do homem mais rico e poderoso da Triade de Hong Kong.

Pouco depois eles chegam ao telhado do edifí-



cio do Mr. Lam, onde Jin os aguarda. Os mercenários acreditam que ao encontrar a jovem, uma grande recompensa em dinheiro poderia ser paga por ela. Uma missão simples está por se tornar um pesadelo onde não há limites. O que poderia ser mais uma caça à recompensa, passa a ser uma esperança para o futuro da Terra.



PARTE-A Procurando o informante

Ao chegarem, Jin não estava no heliporto e **Hana desce** para procurá-lo. Logo que ela sair você assumirá o controle e então o jogo começa. Equipe sua arma e dê a volta na nave. A opção SAVE aparecerá e você poderá criar um arquivo para o seu Memory Card (escolha o item Cell Phone para gravar).

Feito isso, diante da nave está o **painel** da plataforma, fique em frente de forma que apareça a palavra USE, então aperte o botão de ação para levantar a plataforma (esse é o procedimento usado para entrar através das portas ou acessar os objetos).

Assim que o heliporto descer, siga pelas plataformas até a próxima tela. Dai em diante ande silenciosamente e com a sua arma em punho. Na próxima tela haverá dois inimigos vigiando. Chegue o mais perto que puder (para deixar a mira na cor vermelha), do primeiro, mate-o com um tiro e saia atirando no outro em seguida.

Livrando-se deles, recolha a munição (botão de ação sobre a mesma), e fique rente a **vidraça** (a palavra LOOK aparecerá), ao lado da escada. Use o botão de ação para Hana olhar uma alavanca, quando voltar a



controlá-la, atire na vidraça (a mira aparecerá automaticamente). Depois chegue perto do vidro quebrado e entre na saleta para mexer na alavanca, liberando a descarga de vapor para os encanamentos. No fundo da sala, você encontra o FUSE no armário. Pegue, saia da saleta e suba pela escadaria (botão de ação).

Na parte de cima, gire a válvula à esquerda para liberar o vapor e matar um dos inimigos, se você descer antes de matá-lo, será morto por ele. Desça pela escada do



outro lado e pegue a GATE KEY deixada por ele, então siga para o lado oposto. Use a GATE KEY para abrir o portão (fique perto do mesmo, selecione a chave no inventário e use-a), e ande com cautela para a próxima tela; **dois inimigos** estarão de vigia.

Repita o mesmo procedimento dos dois primeiros inimigos que você matou, depois pegue as munições e o RED KEYCARD. Use este para abrir a porta eletrônica da sala de segurança logo adiante.

PARTE-B A busca pela informação

Dentro da sala, tome cuidado com o outro **inimigo** que está vigiando. Ao livrar-se dele o Cell Phone tocará, salve seu progresso e vá examinar os monitores mais adiante. Um vídeo de segurança mostrará Jin sendo espancado pelos capangas de Mr. Lam querendo saber quem ele estava esperando. Quando retomar o controle, saia pela porta à sua esquerda.

Do lado de fora, ande com cuidado e mate mais dois caras no caminho, um deles deixará a Machine Gun. Seguindo em frente a câmera dará um zoom e mostrará a você uma área com três inimigos vigiando, um deles você pode matar com um único tiro e os demais fique abaixado e esquivando-se para contra-atacar sem sofrer danos.



Mate os outros dois rapidamente, mais dois aparecerão em seguida. Prossiga

até um galpão onde poderá salvar seu progresso no jogo e ao fundo você pega a **LOCKER KEY**.

Desça pela rampa cautelosamente e mate mais dois inimigos. Mais adiante, na parede à sua esquerda, tem um painel onde o **FUSE** deve ser usado. Feito isso, uma cena mostrará alguns inimigos sendo eletrocutados e um elevador ligado. Recobrando o controle, há um pequeno corredor (acompanhe a parede do painel), com uma



porta trancada ao fundo, mate mais um inimigo e vá para o elevador.

Antes de chegar até ele você terá de passar pelo **campo elétrico** com extremo cuidado. Observe a seqüência que o campo elétrico faz, então prossiga pelos pontos por onde ela pára de circular até o outro lado (caminhe normalmente). Chegando ao elevador, siga para a **sala de segurança**.



PARTE-C Tentativa de resgate

Do lado dos monitores tem um **armário**, use a LOCKER KEY nele, você pega mais uma arma e o BLUE KEYCARD, agora Hana poderá usar duas armas ao mesmo tempo, podendo acertar dois alvos simultâneos (por enquanto continue usando uma arma só).

Agora vá para o elevador e mexa em seu painel para ele descer. No andar abaixo, vá para o lado esquerdo para pegar o **WIRE CUTTER** (um alicate), no painel amarelo, depois siga para o lado oposto e com cuidado. Ignore a porta no caminho e surpreenda mais um **inimigo** na tela seguinte. Use o BLUE KEYCARD na porta eletrônica, mas antes equipe as duas armas.



A cena mostra os capangas colocando uma bomba no peito de Jin e pressionando-o a falar. Em seguida Hana entra e fala que era ela quem ele estava esperando e os inimigos partem para o ataque. Atire nos dois inimigos que virão juntos, mas tome extremo cuidado para não acertar Jin ou ele explodirá.

Acabando com os dois capangas, chegue perto do terceiro ao fundo e acabe com ele e a cena mudará para Jin e Hana. Ela tenta saber o que aconteceu, mas primeiro Jin pede para ela tirar a bomba de seu peito. Hana explica que o colete-bomba é formado de



C-4 e qualquer movimento errado, ele poderá explodir.

Durante a **conversa** Jin pergunta se ela está sozinha e Hana responde que Glas está esperando por ela e Deke está no hotel.

Jin conta o que sabe sobre Wee Ming, neste meio tempo Hana estuda um meio de desarmar a bomba, ela terá que cortar alguns fios. Piorando ainda mais a situação, o **timer** é ligado.



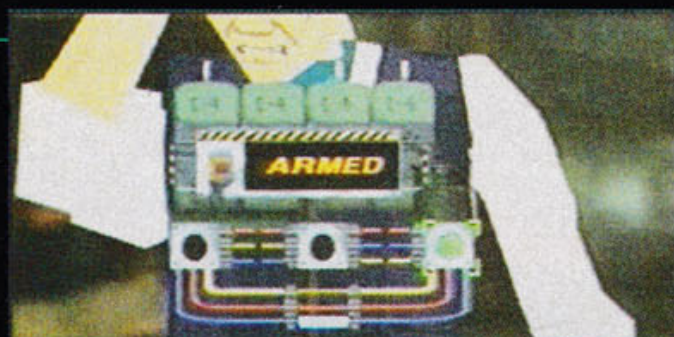
PARTE-D A morte de Jin

Quando a cena voltar para Hana, ignore as munições e use o WIRE CUTTER em Jin.

A **fiação da bomba** será mostrada, dando a você nove seguimentos de fios (três do lado esquerdo, três do direito e mais três na parte de baixo), vermelho, azul e amarelo. Se errar o corte ou demorar demais a bomba explodirá, esqueça os três fios da parte de baixo e comece com os três da esquerda e os da direita.

Corte-os na seguinte ordem: fio vermelho da direita, depois o fio amarelo da esquerda, o amarelo da direita, o vermelho da esquerda, o azul da direita e depois o azul da esquerda. Nos três últimos fios restantes, corte primeiro o azul, depois o amarelo e por último o vermelho.

Na cena seguinte, Jin comenta que explosivos o deixam nervoso e Hana pede a ele o



pacote que veio buscar e ele diz ter gravado um disquete com as informações sobre Wee Ming e que este disquete está trancado em um painel de controle em local seguro longe dali. Hana diz que vai pegar o disquete

e Jin a interrompe ironicamente dizendo que ele é um homem morto se continuar, até que o chefe dos capangas do Mr. Lam **atira em Jin**, que voa pela janela.



Na perseguição o inimigo leva a melhor e deixa Hana sem o elevador. Ao retornar o controle sobre Hana, volte e use o **EXPLOSIVE** que tirou do peito de Jin na porta ao lado da grade e saia de perto. O caminho aberto o levará para a área onde o FUSE foi usado, suba a rampa e acabe com mais um inimigo no portal (use a faca para economizar munição), depois salve seu progresso no jogo. Passando pela área do campo elétrico (não mais existente), cautelosamente mate mais dois capangas na tela seguinte.

PARTE-E Hana é capturada

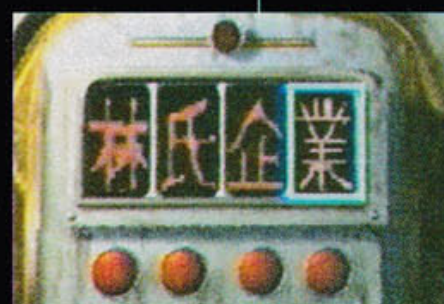
Em seu caminho haverá outro inimigo de prontidão, acabe com ele e desça pelo **alcapão** que está à direita, da porta de entrada da sala de segurança. Na parte de baixo, prepare sua arma e salve seu progresso no jogo. Ande com cautela e siga o inimigo que está patrulhando o lugar. Chegue perto dele o mais que puder, acabe também com o outro mais adiante e equipe suas melhores armas. Antes de entrar, observe o grande letreiro sobre a entrada e decore a ordem dos kanjis.

Ao entrar na sala, o inimigo estará mexendo em alguma coisa do outro lado da sala. No alto da tela, à direita, será mostrado o marcador de resistência deste primeiro chefe. Se ele conseguir acertá-lo por duas ou mais vezes, sua morte é certa. Ele está equipado com um rifle poderoso. Para acabar com ele é necessário antes chamar sua atenção, mas você não poderá ficar parado em seu foco de visão ou ele o acertará.

Use dos dois computadores que estão no meio da sala para se esconder e espere ele passar pela área de cima ou de baixo, então



saia correndo e role para o outro lado. Quando ele descarregar sua arma, aproveite os três segundos que ele levará para recarregá-las e então **atire nele**, escondendo-se em seguida. É um pouco trabalhoso mas eficiente. Não seja muito apressado ao tentar matá-lo pois você poderá perder facilmente.



Quando acabar com ele, pegue a SIGN KEY e uma Machine Gun (caso não tenha pego outra antes), que ele deixará e use-a no painel, à esquerda da sala, onde ele estava mexendo quando você chegou.

Neste puzzle o objetivo é igualar os símbolos da máquina com os kanjis do letreiro. Deixe os kanjis como mostrado na **foto**, para trocar os kanjis, coloque para ↑ ou ↓ e aperte X para confirmar (deixando-o vermelho). Arrume os outros kanjis e confirme, obtendo o disquete com as informações sobre Wee Ming. Em seguida Hana será capturada.

PARTE-F A procura por Hana

Impaciente com a demora, **Glas** vai atrás de Hana e você passa a controlá-lo. A dificuldade vai aumentar um pouco, então salve seu progresso, equipe as armas e vá mexer no painel da plataforma. Glas escuta algo e uma nave explode seu único meio de fuga.

Tomando controle sobre ele, corra para a escadaria e suba rapidamente. No telhado, saque as armas na tela seguinte, acabe com dois novos capangas de Mr. Lam (eles são um pouco mais resistentes e tem armas mais fortes). Quando chegar naquela guarita com a vidraça quebrada, suba pela escada mas não passe ainda.

Espere o inimigo da nave **metralhar** o teto e



depois passe correndo, descendo do outro lado. Glas escapa da explosão por pouco,

vire-se para a pilha de metal retorcido e pegue o **PIPE**. Vá para a parte alta da tela e salve seu progresso no jogo, depois siga para o lado



oposto e use o PIPE no tanque vermelho de gás. Distancie-se até a mira aparecer e atire. Chegue perto da abertura e tente descer, Glas acaba **caindo** e o barulho distrai os capangas dando a Hana uma chance de fuga.

Ela acerta o cara que a rendeu, saia correndo e pegue sua faca entre os dois computadores. Espere o capanga abaixado ao lado do computador sempre na parte de cima ou de baixo da sala, acerte-o, rolando para trás em seguida. Repita o processo até acabar com ele, que deixará a **Assault Rifle**. Equipe-a e saia (pela parte de baixo da tela), silenciosamente para acabar com o outro capanga.



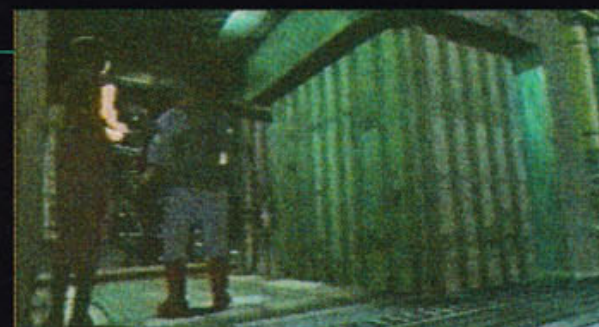
PARTE-G Caminho pela tubulação de vapor

Do lado de **fora** (embaixo do letreiro gigante), mate mais dois caras e faça o caminho de volta pela escadaria, mas antes salve seu progresso no jogo. Quando você tentar subir pela escada, Mr. Lam aparecerá e exigirá que Hana e seus amigos esqueçam a procura de sua filha, e Hana será então **capturada** novamente, e ameaçada de morte.

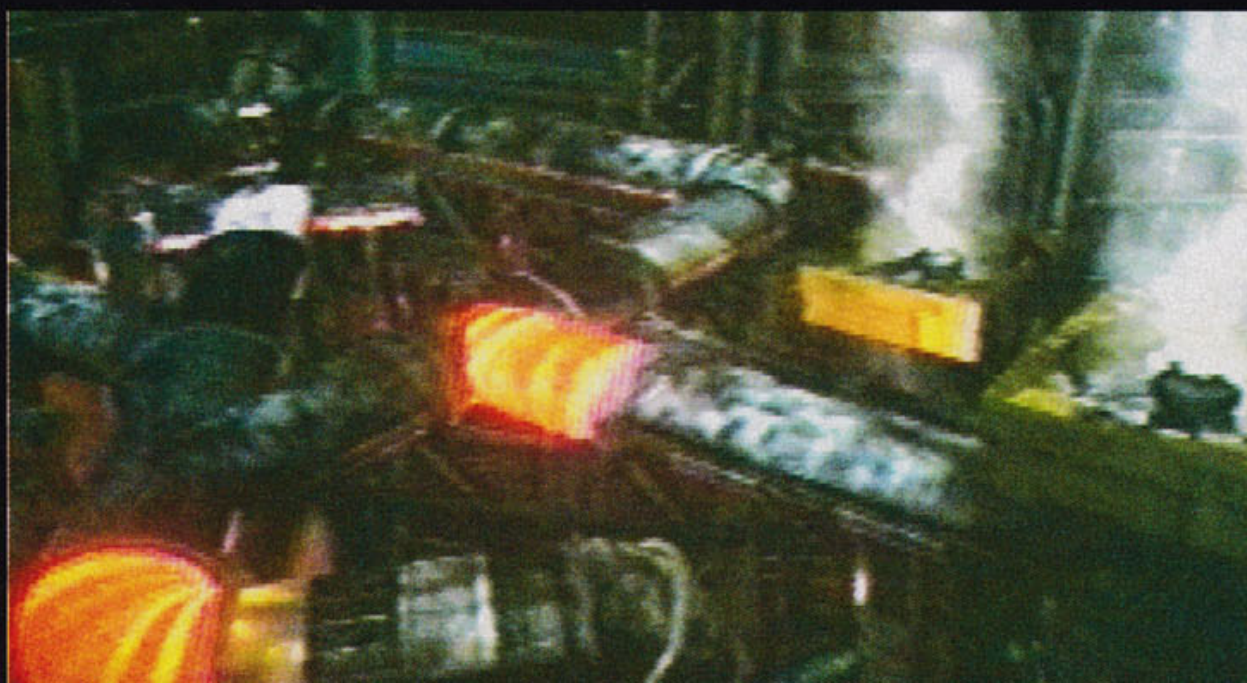
A ação volta para Glas, que desperta de seu tombo. Meio tonto ele se levanta e tenta seguir o caminho através da tubulação de vapor. Um movimento em falso e ele poderá morrer. Observe a



tubulação por alguns momentos e perceba a ordem em que eles se aquecem e soltam gases. Esquemmatizando a ordem dos aquecimentos, seu primeiro objetivo será correr até o ponto **branco** que está piscando no fundo da tela. Espere a tubulação esfriar e corra.



Vá até a **válvula** e mexa nela, depois faça o caminho de volta. Ao invés de ir até o final, entre na encruzilhada da tubulação e fique sobre o tubo que alimenta o grande ventilador. Depois que os tubos esfriarem, corra para o outro lado e continue seu caminho, mas por precaução, fique sobre o tubo que sai da tubulação central para continuar em segurança (aproveite e salve seu progresso no jogo).

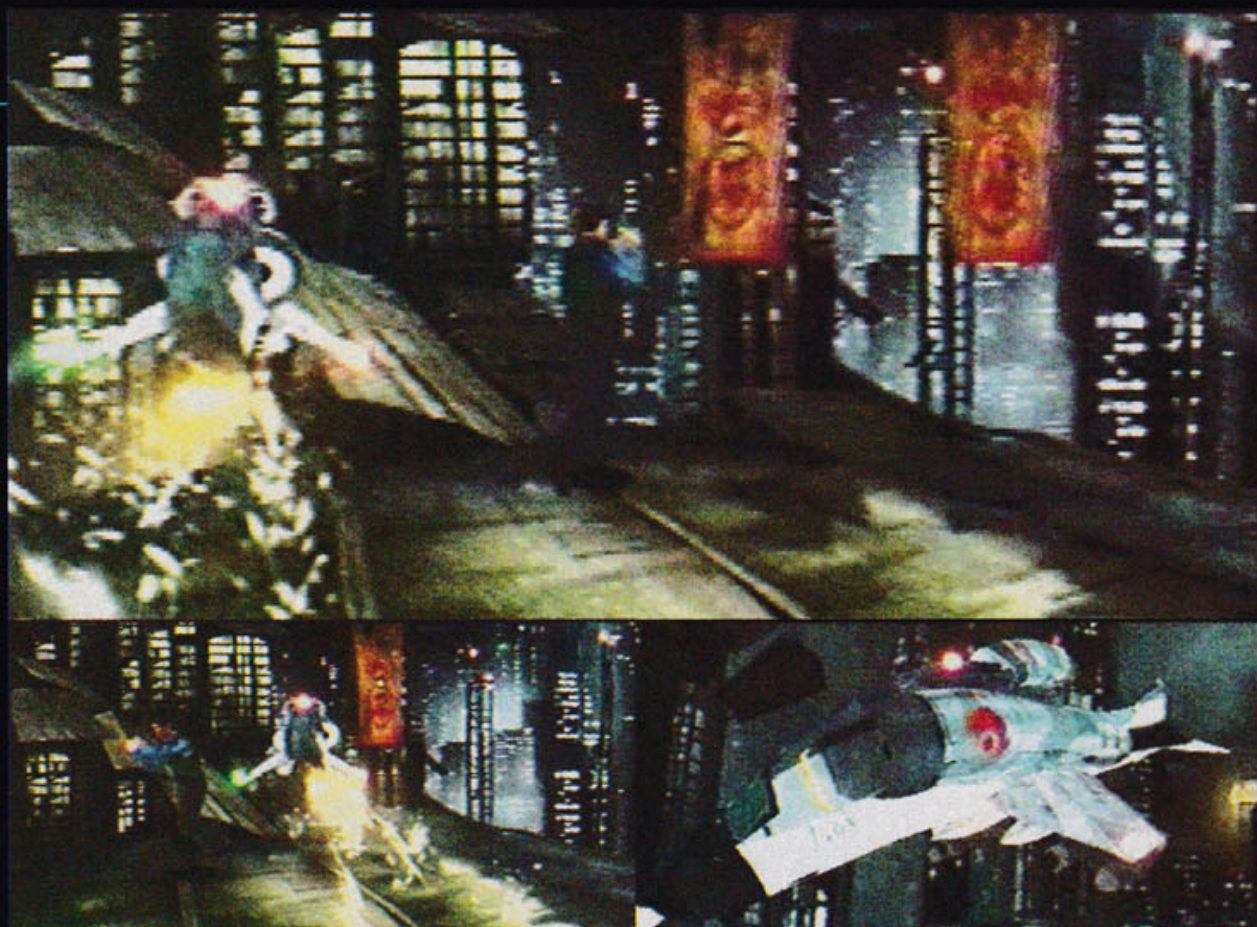


PARTE-H Emboscada no telhado

Saindo dos canos, Glas chega ao telhado onde mais uma vez a nave abre fogo contra ele. O marcador de resistência da nave ficará à mostra e note que tanto a sua direita quanto à esquerda existem banners.

Corra para os que estão do lado direito da tela e fique perto deles. Quando a nave for metralha-lo, a mira aparecerá sobre um banner então atire. Ele será sugado pela turbina do nave, nesse meio tempo saia correndo para o outro lado (há munição se precisar), e repita o mesmo procedimento no banner quando a nave se aproximar. Desta vez ele cairá, antes abrindo caminho para você continuar.

Glas chega até a sala onde Jin estava sendo torturado, então o caminho você já conhece e estará repleto de capangas (se você não cole-



tou as munições antes de desarmar a bomba, elas estarão aqui com Glas). Do outro lado da porta, equipe o Smackjack e surpreenda cada bandido que estiver de costas para você.

Chegando ao local onde Hana usou a bom-

ba retirada de Jin, ignore a entrada (por enquanto), e vá onde o elevador deveria estar, mas com cautela. Há dois inimigos vigiando e você pode acabar com eles sem ser percebido e ainda pegando a Assault Rifle.

PARTE-I O resgate de Hana

Uma ousadia que você pode tentar é surpreender cada capanga com a Smackjack ao seguir o caminho (eles são muitos), evite chamar a atenção com armas, qualquer erro pode ser fatal.

Se algo sair errado ao tentar esta alternativa, volte para a área que está antes da porta em chamas e use todas as suas armas para prosseguir. Outro modo de passar é usando a Assault Rifle e recarregando-a com a munição por eles deixada.

Chegando na entrada do galpão, fique atento com mais dois inimigos. A abordagem contra eles deverá ser direta. Chegue abaixado e role para frente deles, descarregando suas armas em seguida. Salve seu progresso no jogo e con-



tinue a trajetória do caminho até onde Hana foi capturada. A atenção agora deve ser redobrada, depois de passar pela área onde estava o campo elétrico, acabe com um capanga que está de frente para você.

Passando pelo elevador, acabe com outro inimigo mais adiante e fique pronto para um outro que virá investigar o barulho. Antes de descer pelo alçapão, entre na sala de segurança para salvar seu progresso no jogo pois agora a situação vai ficar pior.

A cena volta para Hana, que está sendo interrogada sobre o paradeiro do disquete e de seu código de acesso (Mr. Lam diz que um de seus homens informou que Jin deu uma cópia a Hana). Ela tenta en-



rolar o velho dizendo que Jin tinha feito uma brincadeira, então Mr. Lam joga o disquete e manda matá-la. Glas chega no momento exato e impede o pior, agora o problema é escapar vivo do fogo cruzado que foi iniciado.



PARTE-J Fuga sob fogo cruzado

Tomando o controle sobre Hana, Glas vai cuidar dos inimigos que atiram por trás e caberá a Hana deter a **nave** do lado de fora. Fique atento com os tiros que vem por trás de você, seu objetivo é a nave.

Assim que o inimigo parar de atirar de dentro da nave, role para a porta e atire umas três vezes, os capangas de Mr. Lam vão atirar, por trás, onde Hana estava. Depois que o tiroteio cessar, role novamente para a **esquerda** e proteja-se da artilharia da nave. Caso precise de munição, pegue as que vão ficando no meio do fogo cruzado, enquanto você estiver atacando, proteja-se.

Zerando o marcador de resistência da nave,



Hana acerta no atirador e pula na nave, livrando-se do **piloto**. Quando o controle voltar a você, Glas estará tentando entrar no helicóptero. Seja rápido para seguir até o final da plataforma correndo (mantenha pressionado **R1+↑**). Não esqueça do botão de ação para entrar e ter uma fuga bem sucedida.



PARTE-K O encontro com Deke

Na grande sequência a seguir, Glas pede para Hana ir para o hotel onde Deke está. A cena muda e aparece um empregado entregando um pacote para **Deke** na portaria do hotel e pouco depois chega sua limusine (Hana e Glas), e eles começam a ouvir as informações contidas no disquete.

Deke é meio sarcástico em seu modo de falar com os amigos. Glas **explica** que é uma barganha e diz que quanto mais rápido forem, mais

rápido virá o dinheiro e nem mesmo Mr. Lam ou a Triade poderá pará-los. Deke entrega o tal código que Mr. Lam estava perguntando, sem ele a informação do disquete não poderá ser lida.

Hana traduz o que é falado no disquete e explica que **Wee Ming** é o ponto central de algo grandioso, que está para acontecer. Deke, Hana e Glas seguem para as docas onde pegarão uma balsa para chegar ao estabelecimento de Madam Chen, o último lu-



gar onde Wee Ming foi vista. Hana começa a lembrar-se de seu passado e recorda-se que Madam Chen é o nome de um restaurante.

Durante um momento de descontração, um carro tenta tirá-los da estrada mas Hana desvia para uma outra estrada que tem uma ponte inacabada e despenca no rio, mas todos **sobrevivem**.



CAPÍTULO 2 - O VILAREJO

Na sequência seguinte, Hana toma um banho para relaxar. Deke e Glas avistam terra firme e Hana é chamada com urgência. Ela pergunta o que houve até que Glas pergunta se o lugar que foi avistado é Shan Xi, mas Hana apenas diz que é uma vila de pescadores destruída.



momento Deke avista algo na vila, é Wee Ming perto da margem do rio. Glas pede para Hana cuidar da balsa enquanto ele e Deke vão persegui-la.



Glas acha que Hana sabe mais do que contou a ele e Deke, e pergunta a ela porque devem agir tão rápido na procura pela garota. Nesse

Uma nova caçada tem início, mas Hana e seus amigos não sabem que eles são a presa. Hana acaba saindo da balsa enrolada em uma toalha. Sem perceber, dois homens verdes e estranhos chegam até ela, tendo início a ação.



PARTE-A A perseguição

Imediatamente equipe sua **arma** e salve seu progresso no jogo perto da balsa, depois atire sem parar nos dois indivíduos. Indo em frente, Hana avistará mais problemas.

Prepare-se para se livrar de mais dois indivíduos, depois volte um pouco e você deve avistar um outro indivíduo **caído** no caminho, o objetivo é chamar a atenção dele para você poder passar. Corra para perto dele e mate-o, na cena seguinte Hana corre e se esconde.



A ação vai para Glas e Deke que estão correndo atrás de **Wee Ming**, e ela está bastante assustada. Deke perde o fôlego e Glas continua a perseguição. Agora você controlará Deke, pri-

meiramente equipe suas armas. Indo na direção que Glas correu você chegará em uma divisão de caminhos, estando lá vá pelo caminho da direita (da tela), e a cena mostrará Deke tomando fôlego quando um brutamonte chega.

Deke consegue acertá-lo e enquanto aproxima-se dele, o **homem** fala que ele não tem idéia no que acabou de se meter e então começa a rir. Deke, sem piedade alguma, acaba com as gargalhadas do homem, mas a ação continua quando outros três indivíduos chegam, acabe com eles.

A próxima cena mostra Deke examinando um dos corpos, logo

depois a cena volta para Glas pedindo para Wee Ming esperar, até que ele a perde de vista e uma árvore bloqueia seu caminho de volta. Tendo controle sobre Glas, salve seu progresso no jogo e siga para o caminho que está em chamas.

Na tela seguinte, as **chamas** do caminho aumentam e diminuem, preste atenção no ritmo destes acontecimentos para poder passar sem sofrer danos.



PARTE-B O segredo de Wee Ming

Na tela seguinte, um bando daqueles homens verdes estão por **baixo** do caminho ateando fogo em tudo. Preste atenção no ritmo das chamas para passar em segurança e na cena seguinte Glas perde o rastro de Wee Ming, mas avista homens do exército parados perto da floresta.



Quando a cena voltar para Hana, ela vê que a **balsa** foi atacada e está sendo destruída. Na sequência, equipe sua arma e mate mais três indivíduos que aparecem e mais adiante tem um outro. Passando por eles, você chegará naque-



la divisa de caminhos. Siga pelo caminho da direita (da tela), e acabe com mais um daqueles indivíduos e evite correr para não acordar o outro que está caído ali perto.

Continue seguindo pelo caminho de madeira e você logo chegará a uma **cabana** com mais indivíduos à sua espera. Mate-os e pegue a PO MON KEY deixada, faça o caminho de volta até aquela divisa de caminho (mas assim que sair da cabana onde pegou as chaves outro indivíduo aparecerá), e siga pelo caminho da esquerda. Chegando até uma porta, lá evite correr para não acordar outro indivíduo que está caído ao lado. Use a PO MON KEY na porta e esteja preparado com suas armas.

Do lado de dentro, salve seu progresso no jogo e mais adiante Hana encontrará uma velha assustada que falará para Hana tomar cuidado com o sangue espalhado no chão: "o sangue do demônio". Hana pergunta a ela o

que causou tudo isso e a velha então lhe explica que um jovem estava pescando quando se cortou e seu sangue tocou em uma jovem desconhecida (Wee Ming). A jovem apenas tocou o sangue e todo esse caos começou a acontecer.

Quando a velha então fala que estava tentando correr até o trem para fugir, Hana fica curiosa. A **velha** diz que um trem militar chegou a algumas semanas e está parado atrás da cabana. Pelo fato dos soldados estarem assustados com os "demônios", eles atiram em qualquer um que aparecer.



PARTE-C Investigando o trem

Depois da conversação, um **indivíduo** se levantará e partirá para o ataque. Acabe com ele e saia pela porta onde a velha está e não deixe de pegar munição. Do lado de fora, equipe sua faca e pegue o primeiro guarda que aparecer em seu caminho, depois tente surpreender o segundo. Se houver falhas, fique rolando de um lado para outro (evitando ser atingido) e atirando.

Deste ponto, siga para o lado direito, uma tela a frente você vai se deparar com **três** soldados que estão de costas. Pegue um por um com a sua faca e recolha toda a munição, mas seja



rápido pois um deles faz a volta. Livrando-se do problema, siga por entre as caixas de carga mais adiante e uma cena mostra Hana sendo **surpreendida** por um outro soldado.

O cara exita em atirar nela, então abra seu inventário e use WET TOWEL para Hana tirar a toalha e distrair o cara por um momento. Deke chega e resolve o problema além de tentar usar seu sarcasmo, mas Hana logo bota ordem nele, que pede desculpas. Mudando de assunto, Hana nota que o trem está sendo usado para contrabandear armamentos.



Deke fala que vai até lá dar uma olhada, mas antes ele pega uma figura de papel e pergunta a Hana do que se trata. Ela diz que é uma superstição chinesa, um oferecimento aos mortos.

Queimar a figura, indica que a pessoa está sendo esperada para um julgamento no inferno. Quando Hana pede para Deke checar primeiro a locomotiva do trem, o portão se fecha.



PARTE-D A armadilha

Assumindo o controle de Deke, equipe suas armas e surpreenda os soldados que estão adiante. Mais ao lado há um terceiro, mate todos e vá para o lado esquerdo da rampa. Depois vá para o lado oposto da rampa e surpreenda outro soldado que deixará a Assault Rifle.

Perto da plataforma de metal você pode salvar seu progresso no jogo, depois volte para a rampa e suba por ela com cuidado. Mate mais dois soldados e prossiga, cuidadosamente, pelo lado esquerdo do vagão parado, lá você encontra mais três soldados. Livrando-se deles, entre no vagão aberto e esteja com suas melhores armas equipadas. Um soldado trancará Deke.

A barra de resistência do inimigo será mostrada, mas antes que ele ou você ataque, corra para trás da pilha de caixas escuras no canto direito para se prote-



ger da chuva de tiros.

Observe a sequência usada pelo cara e prepare-se para os contra-ataques assim que der um pequena pausa (role para o ponto onde possa acertá-lo e proteja-se), durante a troca de tiros, quando estiver abaixado evite atirar quando o inimigo não estiver visível, entre você e ele tem ex-



plosivos e o menor descuido, vai tudo pelos ares. Repita o processo até matá-lo, mostrando Deke arrombando a porta do vagão. Pegue a HK V Assault Rifle e do lado de fora acabe com mais três soldados. Além de deixarem munição, um deles deixa o LADDER ACCESS CARD.

PARTE-E Estranhas criaturas

Diante da porta do vagão de onde saiu tem um painel de fusíveis onde o LADDER ACCESS CARD deve ser usado. Feito isso, a resolução deste puzzle é a seguinte: 1º (foto A) Desligue a chave de cada sequência de força (POWER), para não tomar um choque então pegue o fusível da terceira sequência (aperte X sobre ele), e leve-o até a segunda sequência. Ponha um dos fusíveis no LOCK 3 e o outro no LOCK 1 da mesma sequência, então ligue apenas a chave desta para destravar a escada. 2º (foto B) Agora desligue a chave e mova os dois fusíveis para a primeira sequência, use um deles no encaixe ALARM outro no encaixe LADDER. Ligue a chave e a escada será acionada.

Depois de subir pela escada, salve seu progresso no jogo e fique atento para não cair de cima das vigas de aço ou morrerá (evite andar na beirada das vigas). Equipe suas melhores



armas e ande para o lado esquerdo, uma cena mostrará Deke se deparando com uma criatura estranha que tem ganchos no lugar das mãos.

Quando puder controlar Deke, mate as três primeiras criaturas que aparecer. (Fique atento, pois eles aparecerão de todos os lados), Acabando com eles, colete as munições e siga para o lado esquerdo e depois para a viga mais próxima da tela. Desta vá para a direita e acabe com outras três criaturas e continue. Na cena seguinte, siga pela viga do meio e mate mais criaturas. Acabando com elas, a cena mostrará Deke matando mais criaturas que pegam fogo e desaparecem em seguida, fazendo Deke se perguntar o que será que está acontecendo?



PARTE-F A chave do trem

Em outro ponto do vilarejo, Glas encontra Wee Ming que pergunta se ele trabalha para o pai dela ou é um mercenário. Ele confirma a segunda opção e diz que ela está valendo nove milhões. Glas também diz que o pai dela parece não querer operações independentes na procura por sua filha.

Wee Ming diz que gostaria de ajudá-lo mas não pode. Seu pai sempre decidiu o que ela iria fazer e agora ela pode escolher seu destino sozinha encontrando Madam Chen e que nada, nem seu pai ou Glas e seus amigos, vão poder interferir. Glas apenas lamenta e diz que ela virá com ele, pois sabe ser bem persuasivo. Então



ela diz que não queria fazer mal a ninguém ou com o sangue das pessoas (aquela história que a velha contou), só queria ajudar. Ela diz que não é má, mas aprendeu como usar o mal de outras pessoas.

Mais alguns indivíduos aparecem e distraem Glas, que perde Wee Ming de vista novamente. Agora então acabe com eles e vá para aquela cabana onde Hana encontrou a velha e tente entrar. A cena mostra Glas e uma pilha de cadáveres. Voltando a Hana, salve seu progresso no jogo e siga cuidadosamente pelo caminho a sua esquerda.



Mate mais dois soldados distraídos com a faca. Um deles deixará a Assault Rifle. Volte até a cabana daquela velha e acabe com mais dois soldados, e depois volte pelo vilarejo até aquela cabana onde você pegou a PO MON KEY. Dentro da cabana você encontrará dois daqueles indivíduos com ganchos nas mãos e um indivíduo deitado. Mate a todos para pegar a XI MON KEY e faça o caminho de volta (para entrar na casa da velha, use a PO MON KEY novamente), ao ponto onde você começou com Hana, nesta nova sequência.



PARTE-G Restabelecendo a força

Deste ponto em diante, continue o caminho e passe silenciosamente pelo cara caído perto da cabana em chamas. Em seguida haverá um soldado e, possivelmente, outro caído. Use a XI MON KEY primeiro na cabana ao fundo e dentro dela haverá um soldado de costas para você (mate-o primeiro), e cairão alguns daqueles indivíduos com ganchos.

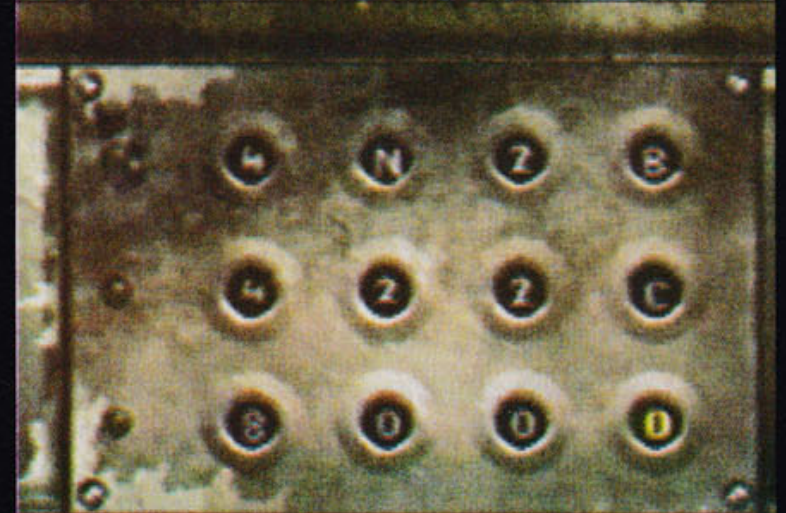
Colete as munições, arma e a TRAIN KEY, saia e entre na cabana ao lado (usando a XI MON KEY). Mate o soldado e o outro indivíduo com gancho que aparecerá, colete as munições e uma arma; não precisa acordar o que está caído. Agora volte até o ponto onde você salvou o jogo ao lado do trem e use a TRAIN KEY na porta do vagão para entrar.

Neste vagão, vá



para o lado oposto de onde está e veja o mostruário ao lado do painel (foto). No alto da página escrita tem uma numeração. Agora vá até ao painel ao lado e use aquela numeração, da esquerda para a direita, separe três segmentos com quatro caracteres cada.

Faça a seguinte sequência: 4, N, 2, B, em seguida 4, 2, 2, C e por último 8, 0, 0, 0 para concluir este puzzle. Feito isso, a energia do trem será restabelecida e o mesmo entrará em movimento.



PARTE-H O outro lado da ponte

Deke **chega** neste momento, está irritado a concluir que o trem está de fato cheio de armamentos, Hana pergunta se ele viu Glas por aí, mas ele apenas diz que encontrou um grandalhão e quando ia terminar de falar uma chuva de balas os atrapalha. Deke pede para ela fazer o trem andar enquanto vai cuidar dos atiradores.

Assim que voltar a ação, equipe a HK V Assault Rifle e acabe com os dois soldados no teto do trem, não saia correndo pelo teto do trem, o balanço do mesmo atrapalha e qualquer movimento errado pode resultar em sua morte. Livrando-se dos soldados, a cena mostra Glas correndo ao lado do vagão onde Hana está. Ele tenta dizer que a ponte está inacabada. Mas quando ela entende, parece ser um pouco tarde, para Deke.

Quando tomar o controle novamente, saia correndo com Deke para não explodir com o trem. Sendo rápido, a cena mostrará ele correndo e saltando. Ele ainda reclama pedindo uma bebida, mas Glas o interrompe dizendo para ele



ficar com Hana enquanto irá dar uma olhada do outro lado da ponte. Quando retomar o controle sobre Glas, salve seu progresso no jogo e equipe suas melhores armas. Mais adiante alguns soldados vão atacar, mate-os.

PARTE-I A proposta de Wee Ming

Suba pelo canto à **esquerda** e equipe a Assault Rifle, mais adiante, perto de um caminhão, mate todos os soldados que aparecerem e fique rolando para esquivar-se dos tiros.

Um dos soldados deixará a TRUCK KEY, use-a na porta do caminhão e a cena mostra Wee Ming dizendo que não sabe dirigir e Glas toma um susto. A jovem propõe que ele a leve para Shan Xi para ver Madam Chen e ela ficará com ele para ser trocada pela recompensa.

Glas pergunta o que aconteceu neste vilarejo e o que Wee Ming é de fato, mas a jovem



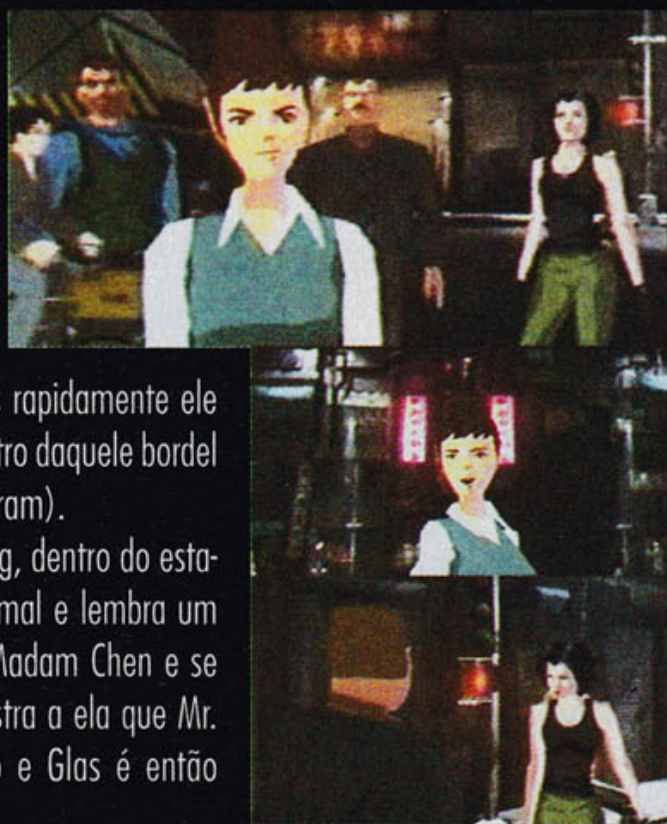
apenas diz que só Madam Chen poderá responder sobre isto. Glas concorda com a proposta da jovem e seguem juntos para ver Madam Chen.



CAPÍTULO 3 - O BORDEL

Glas combina com seus amigos de que vai entrar com Wee Ming e que eles esperem do lado de fora, ainda que Hana peça para ir com ele. Quando Deke está a sós com Hana, pergunta o que aconteceu na vila, mas rapidamente ele supõe que a resposta está dentro daquele bordel (onde Glas e Wee Ming entraram).

Voltando a Glas e Wee Ming, dentro do estabelecimento, tudo parece normal e lembra um restaurante. A jovem avista Madam Chen e se apresenta, mas a mulher mostra a ela que Mr. Lam já está lhe aguardando e Glas é então jogado dentro de um quarto.



PARTE-A Dentro do bordel Chen

Salve seu progresso e vá ao outro lado da sala, onde pegará o **COOKING OIL** na prateleira. No canto à direita tem um vaso (a palavra USE vai aparecer), quebre-o para chamar a atenção do guarda. O ângulo de câmera muda para uma visão de cima, então fique no meio da sala (a palavra USE aparecerá então), e use o **COOKING OIL**, atenção que a palavra também aparece em lugares errados e o óleo pode ser então jogado também em lugar errado.

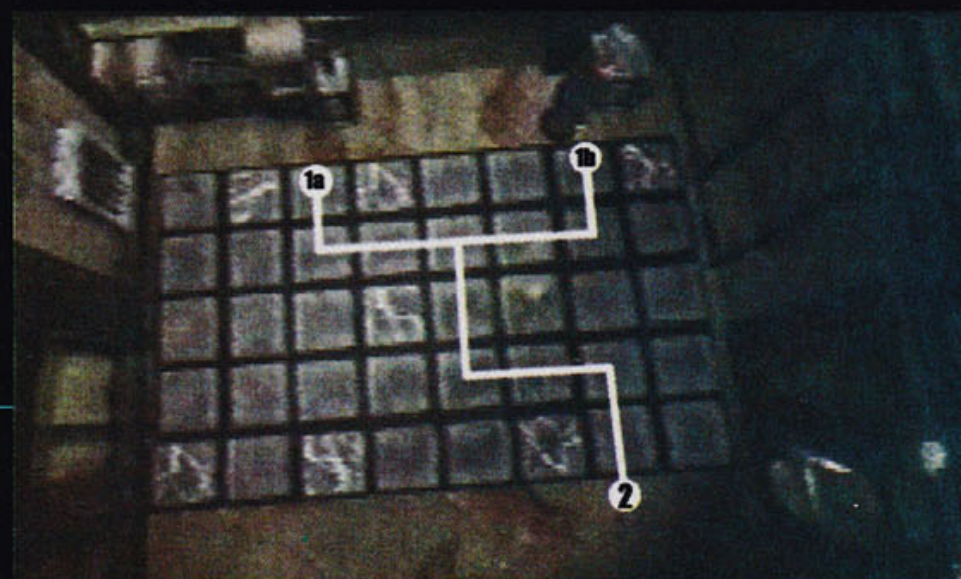
Fazendo tudo certo, o óleo vai se espalhar pelo chão e o guarda entrará para investigar. Neste momento, corra para o canto onde pegou o vaso e fique esquivando-se caso o guarda atire em você. Quando ele tentar chegar até você, ele **escorregará** e você poderá novamente pegar uma arma e também munição.

Equipe-se e salve seu progresso no jogo antes de sair. Do lado de fora, aproxime-se com cuidado do guarda no corredor e mate-o. A cena seguinte mostrará Glas vendo **Wee Ming** sendo levada por seu pai e Madam Chen, além de todo mundo está sendo mandado embora do estabelecimento. Deke e Hana vêem as pessoas saindo



e planejam entrar lá por lugares diferentes. A ação volta para Deke que terá de passar por um teto de vidro. A escuridão oculta rachaduras que podem resultar em sua queda, então espere as luzes dos holofotes passarem para revelar os pontos críticos (uma das luzes não mostra as rachaduras, cuidado).

Faça **este** caminho (1b para 2), e você chegará em segurança do outro lado (caso não dê certo, tente de 1a para 2). Salve seu progresso no jogo e entre pela porta.



PARTE-B Em busca de Wee Ming

Mais uma vez a ação volta para Glas que pensa em passar pela cozinha cheia de gente. Difícil não é, você apenas deve ficar atento para não ser visto pelos cozinheiros. Observe-os por um momento, então passee por eles (lentamente), quando eles estiverem de costas.

Na tela seguinte tem um cozinheiro que ficará incomodado com algumas baratas e na sequência, têm mais dois cozinheiros. Depois acione o sistema de incêndio para os cozinheiros saírem e permanecerem apenas os capangas de Mr. Lam. Mate os dois que estão visíveis enquanto no terceiro, perto do fogão, atire na frigideira; aqui você consegue a Shotgun.

Vá para a passagem ao lado do fogão e mais alguns capangas estarão rondando o lugar. Feito isso, prossiga para a porta de entrada (do outro lado da sala), e mate mais um capanga. Abra a porta principal para Hana entrar.

Eles dois conversam sobre o que está acontecendo e Glas realmente está deter-



minado a pegar seu dinheiro e então vai atrás de Wee Ming. A ação volta para Hana, equipe suas melhores armas e ao entrar na sala, acabe com mais capangas. Vá até a cozinha e entre pela porta do lado esquerdo,

que o levará até uma roupa de prostituta que está pendurada na parede, Hana sabe que vestida assim, poderá vagar com mais segurança pelo estabelecimento, então ela se veste.

PARTE-C Indo ao segundo andar

Salve seu progresso no jogo e evite andar com qualquer tipo de arma nas mãos, isso atrairá a atenção dos guardas. Volte para a cozinha e ignore os guardas (eles não atacarão se Hana não estiver armada). Do lado oposto da entrada onde você trocou de roupa tem outra porta, tente entrar por ela e um capanga permitirá sua entrada.

Este local está bem protegido e um dos capangas pede para Hana voltar ao trabalho. Siga pelo corredor, passando pelos guardas, e entre pela porta antes do indivíduo vestido de preto. Do lado de dentro Deke renderá Hana,

mas ele usa seu sarcasmo para brincar com os trajes de Hana. O barulho chama a atenção do guarda que, por pouco, não pegou Deke. Hana disfarça e sai para trabalhar como lhe foi mandado.

Agora você controla Deke. Antes de sair da sala, aproxime-se da TV e observe a prostituta fazendo mo-

primeira porta que encontrar e você deverá chegar até um quarto com chão de madeira. Então salve seu progresso no jogo e continue pelo corredor (lembre-se bem deste quarto).



vimentos de luta (é importante lembrar-se das sequências que ela faz), equipe sua melhor arma e saia.

Do lado de fora acabe com os três capangas de prontidão. Depois disso, ande cuidadosamente pelo corredor, indo para o ponto de onde Hana veio, e acabe com mais guardas em seu caminho. Entre pela

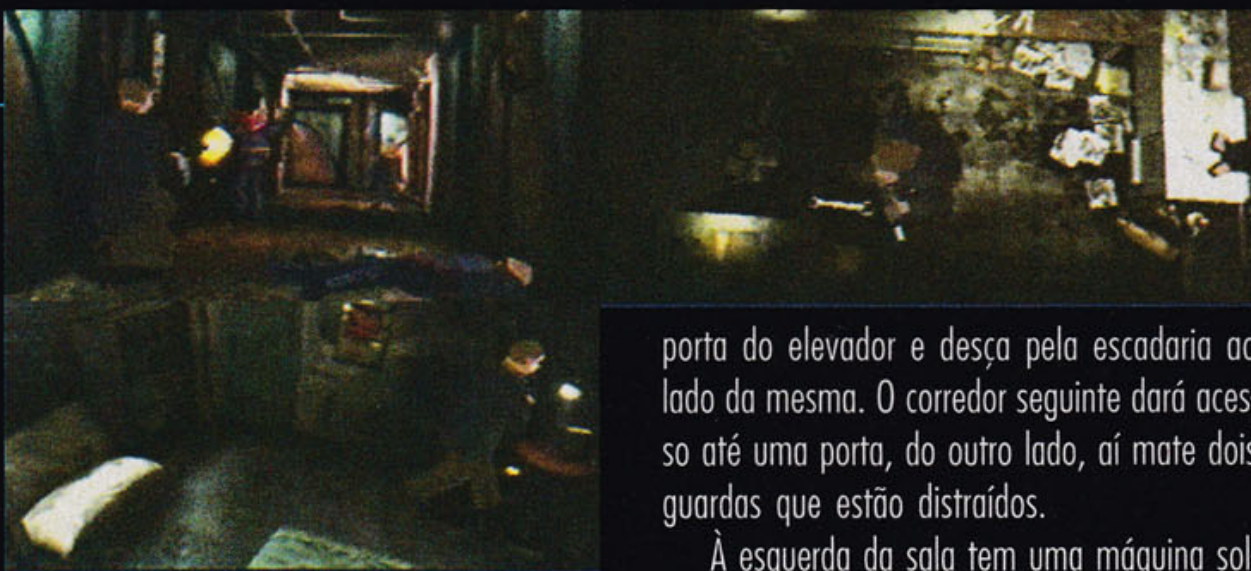


PARTE-D A chave do quarto de Chen

Após dobrar o corredor, acabe com mais três indivíduos que estão no caminho, usando a Shotgun. Entre pela porta vermelha ao fundo e pegue a COIN sobre a mesa ao lado da porta. Saia e vá até aquele quarto com chão de madeira, estando lá coloque a moeda na máquina que está ao lado da cama e um boneco aparecerá.

Aqui você deve fazer com que ele fique em posições de luta, iguais aos vistos na TV. Em ambas as laterais têm três botões, mas apenas cinco deles são usados para os movimentos.

Aperte os seguintes botões na seguinte ordem: último botão do lado direito, botão do meio do lado esquerdo, primeiro botão do lado direito, segundo botão do lado direito e o último botão do lado esquerdo. O boneco dançará



porta do elevador e desça pela escadaria ao lado da mesma. O corredor seguinte dará acesso até uma porta, do outro lado, aí mate dois guardas que estão distraídos.

À esquerda da sala tem uma máquina soltando vapor, aproxime-se dela cuidadosamente para não sofrer nenhum dano. Aparecendo a palavra USE, use a WRENCH e pegue a MADAM ROOM KEY.



PARTE-E Surpresas no bordel

Volte até o elevador e então suba, voltando ao corredor, você encontrará mais alguns indivíduos vigiando. Livre-se de todos, ignore as munições deixadas, siga para o lado esquerdo de Deke e use a MADAM ROOM KEY na porta dupla. Ao entrar Madam Chen estará à sua espera.

A cena volta-se para Glas, em sua procura por Wee Ming alguns indivíduos estão lhe perseguindo. Equipe a Shotgun e acabe com todos os que aparecerem (se eles estiverem juntos, melhor ainda). Entre pela mesma porta utilizada por Hana para chegar até o segundo andar



e mate o guarda quando lá estiver.

Vá para o final do corredor, mate os guardas que encontrar, pegue a LOUNGE KEY e salve seu progresso no jogo; entre pela porta roxa na curva do corredor.

Do outro lado mate mais dois e use a LOUNGE KEY na porta à esquerda de Glas. Assim que ele entrar, uma prostituta gritará e ele pede para ela sair.

As aparências enganam e alguém, embaixo da cama, começará a atirar. O marcador de resistência vai então aparecer.



PARTE-F Glas é surpreendido

Para se dar bem nesta batalha preste atenção no **ponto vermelho** que aparece aleatoriamente em determinados pontos do chão. É através dele que você saberá onde o indivíduo, que está embaixo da cama, vai atirar.

Evite este ponto vermelho e procure sempre ficar de frente para a cama, num determinado momento o indivíduo que atira vai **aparecer** e você poderá acertá-lo uma vez. Continue se esquivando dos tiros e acerte o indivíduo mais duas vezes. (Evite acertar a mulher que está sobre a cama.)

A **cena** seguinte mostra Glas mandando a



prostituta sair e não contar mais nenhuma mentira ou ele então terá um bom motivo para matá-la, mas quando ele sair em seguida Mr.

Lam acabará cortando o braço esquerdo de Glas. O velho diz que já o tinha avisado e nada ou ninguém poderá agora pará-lo, pois seus ideais já estão prestes a serem concluídos. As coisas começam a ficar então sinistras daqui para frente.

A ação volta para Hana. Primeiramente entre na porta ao lado, e lá procure **matar** o indivíduo com a sua faca e sem chamar muito

a atenção para que ele não revele o ataque. Pegue o WHITE VASE e saia, entre pela porta vermelha antes daquela porta roxa por onde Glas havia entrado. Você chegará a um quarto com uma cama e um indivíduo vigiando, mate-o e ele deixará para você munição e a LAUNGE KEY, use esta na porta roxa mais adiante.



PARTE-G A verdadeira face de Madam Chen

Assim que Hana entrar, ela chamará por Wee Ming no meio das prostitutas, mas não haverá resposta. Hana manda todas irem embora rápido. Siga para o fundo da sala, onde há duas portas, entre na da **esquerda** e vá matando os indivíduos que encontrar no corredor (use a sua faca). Quando chegar no final, evite qualquer coisa contra os dois indivíduos.

Vá direto na **fonte** onde Hana encontrará flores (FLOWERS). Faça o caminho de volta até a sala anterior e entre pela porta ignorada a pouco, ela conduzirá ao elevador. Indo por ele, você chegará onde Deke esteve pela última vez. Daqui, entre pela porta do lado oposto ao da

Madam Chen e pegue o BLACK VASE sobre o armário ao lado da porta. Salve seu progresso no jogo, vá para a porta do aposento de Madam Chen e mate o indivíduo que vigia a entrada. Quando a palavra USE aparecer, use o vaso e um **puzzle** aparecerá.

Nele você deve colocar o vaso branco sobre o pedestal da esquerda e o preto no da direita (para alternar entre os vasos, coloque para ↑ ou ↓). Confirme com **X** e agora basta colocar as flores certas nos vasos. No vaso branco, escolha a opção A fresh Sunflower, no vaso preto escolha a opção A wilted Calla Lilly e confirme. Fazendo tudo certo, Hana entrará e verá a surpresa que Madam Chen preparou, a morte de Deke! Hana não acredita, mas ela se lembrará de fatos de seu passado e descobrirá que Madam Chen a usou para atrair a todos. Wee Ming e seu pai discutem o futuro e



a jovem diz que alguma coisa não está certa. A cena volta para Hana, Madam Chen mostra o que realmente é e **joga** Deke sobre o teto de vidro, provocando a aparição de novas criaturas.



PARTE-H O plano do Rei do Inferno

Tendo o controle sobre Hana, equipe armas rápidas e com muita munição. O lugar estará infestado com criaturas do inferno. Faça o caminho de volta ao elevador e desça por ele, mas no corredor, antes dele, você encontrará uma das criaturas, espere ela pular e entre no elevador.

No andar de baixo, acabe com as criaturas e saia pela porta adiante (o objetivo é voltar até a cozinha, mais exatamente naquele lugar onde Hana trocou de roupa). Do outro lado, vá para a porta mais ao fundo da sala, uma cena mostrará a entrada de mais algumas **criaturas**. Não



compensa gastar munição com elas, então saia pela porta entre as duas tochas.

Quando estiver no corredor, corra para a **escada** por onde chegou a este andar pela primeira vez (ande próxima à parede do lado oposto da primeira porta vermelha que encontrar). Uma outra cena mostrará Wee Ming fugindo das criaturas e trancando-se no freezer. Ela encontrará **Glas pendurado** num gancho, ainda vivo.

Ele pede ajuda a Wee Ming para poder descer, além de rir de sua própria situação. Mas ela não pode ajudá-lo e cobre o seu braço que está cortado, para que ele não perca mais sangue. Ela explica que o

maior perigo é o Rei do Inferno, especialmente quando a duas semanas atrás seu pai havia feito um acordo com ele onde ela seria a oferenda para que o Inferno viesse ao mundo dos vivos e todas as almas fossem aprisionadas, agora o plano do Rei do Inferno deverá ser cumprido em um determinado tempo. Dentro das duas próximas horas, se a situação não for revertida isto se concretizará. O único jeito de impedir essa loucura é ir até o Inferno.



PARTE-I A entrada do Inferno

Quando recuperar a ação com Hana, desça pela escada e quando estiver na cozinha, entre pela **porta adiante**. Mate a criatura, troque de roupa e pegue a MEAT LOCKER KEY. Salve seu progresso no jogo, saia da sala e vá para o freezer do lado direito de Hana assim que sair, usando a chave para lá entrar. Dentro a porta se travará e ela verá **Glas pendurado**, pensará que ele está morto, mas um barulho chama sua atenção.

Vire-se para a porta do freezer, pegue a Shotgun (equipe-a), e entre por uma outra porta à esquerda. Hana encontra uma serra ligada e Madam Chen a **surpreende**. A mulher demoníaca começa a falar o que acontecerá, mas Hana se irrita e prepara-se para enfrentá-la.



Quando recuperar a ação, mate as criaturas que aparecerem, algumas delas deixam **PAPER MADAM CHEN** (lembra-se daquela figura de papel

que Deke encontrou e perguntou a Hana do que se tratava?). Toda vez que pegar este item, livre-se das criaturas e use PAPER MADAM CHEN perto da demoníaca.

Ela voltará à sua forma humana e você poderá acertá-la com tiros. Cuidado para não chegar perto demais de Madam Chen ou poderá sofrer dano com sua névoa azulada. Continue matando criaturas para pegar mais PAPER MADAM CHEN e usá-las para acertar a mulher demoníaca. Cerca de três tiros de



Shotgun serão suficientes. Quando a demoníaca cair, ela começará a chamar Hana por outro nome enquanto conta que o Inferno não é exatamente como todos pensam.

Hana se irrita e dá um fim em Madam Chen, que abre a passagem para o Inferno. Wee Ming diz que precisa ir ao Inferno para impedir que as coisas planejadas se concretizem e Hana decide ajudá-la.



CAPÍTULO 4: O INFERNO

Enquanto caminham por um lugar deprimente, Wee Ming conversa com Hana comentando sobre os motivos que fizeram com que seu pai tenha hoje uma ótima saúde para um homem de sua idade e também como ele enriqueceu. Ela diz que seu pai sempre foi obcecado por dinheiro e hoje o resultado é tudo isso. Quando Hana fala que estará junto a Wee Ming, o chão se abre e a jovem é sugada por alguma coisa dentro da água escura e ela desaparece.



PARTE-A Caminhando pelo vale da morte

Quando recuperar o controle sobre Hana, salve seu progresso no jogo e preste atenção nas **pedras** que se erguerão do meio da água escura. Para passar através delas, basta prestar atenção na formação do caminho do lado esquerdo e seguir por ele cuidadosamente (vide foto).

Equipe alguma arma e siga em frente, até encontrar três cabanas. Do lado direito, duas **criaturas** aparecerão. Acabe com elas rapidamente e recolha as munições de papel, para que elas se



tornem de verdade você precisará queimá-las. Entre na terceira cabana (da esquerda para a direita), e você poderá então aí salvar seu progresso no jogo.

Quando sair da cabana, continue seguindo para a direita e mate mais uma criatura, descendo pela escadaria que está no caminho.

Você chegará até um lugar com duas **tochas acesas**, repare na tocha que libera uma fumaça esverdeada, se você usar



as munições de papel contra ela, você poderá ter munições de verdade, deste ponto siga para o caminho ao fundo (parte de cima da tela).

PARTE-B Reencontro com Madam Chen

Equipe sua melhor arma para matar todas as **criaturas** que aparecerem, recolha as munições e o PAPER GATE. Tendo este item, faça o caminho de volta até as cabanas e siga para o outro caminho além delas.

Na tela seguinte um raio fará uma **fogueira** onde você poderá queimar a PAPER GATE, abrindo uma nova passagem. Nesta fogueira pode-se queimar itens de papel para ter



os de verdade. Quando recobrar o controle sobre Hana, equipe armas rápidas e acabe com mais criaturas (parecidas com aquelas que estavam na vila dos pescadores).

Aproveite para queimar os itens que recolheu, depois volte até onde pegou a PAPER GATE e continue o caminho para chegar até a nova passagem, mate as criaturas que aparecerem no caminho e pegue a munição deixada.



Você entrará em um lugar sombrio com uma Paper Assault Rifle. Seguindo em frente, fale com Madam Chen que estará acorrentada. Ela dirá que pode ajudar Hana a sair deste lugar (não acredite muito). Madam Chen entregará uma **boneca** (DOLL), a qual Hana deverá entregar a uma criança.

Saia deste lugar e volte até aquelas duas tochas acesas, cuidado com as criaturas que aparecerão (aproveite para queimar a Paper Assault Rifle).



PARTE-C O passado de Hana

Vá pelo caminho de baixo (vindo para a frente da tela), e você chegará numa sala com luzes estranhas e verá uma **criança** correndo para um canto. Salve seu progresso no jogo, na entrada deste lugar e entregue a boneca para a menina que na verdade é Hana.

Hana conversa com seu "eu" e descobre mais sobre seu passado, além de ter uma pista do puzzle do tempo. Mexa no móvel ao lado e um **painel** mostrará alguns números. Para entender melhor este puzzle, você deverá ouvir ou ler a legenda se ativou a opção Subtitles quando ela conversar com seu "eu". Os símbolos do painel contem certas palavras do monólogo de Hana (vide quadro abaixo).



Os números que estão do lado de fora do painel (00, 5, 18, 35 e 88), representa as idades de Hana, ou seja, a jovem Hana tem 5. Então para resolver o puzzle, você deverá ver a aparência de Hana e associar algumas palavras que ela dirá (inicialmente com 5 anos).

A - Hana com 5 anos mencionará as palavras "flowered" e "branch", nesta ordem, vendo o quadro dos símbolos elas estarão representadas com os

símbolos IIII e I. Então coloque o símbolo IIII embaixo do número 5 e confirme com X, faça o mesmo com o símbolo I (direcione para → ou ←). B - Hana com 18 anos mencionará as palavras "youth", "beauty" e "attracted". Os símbolos a serem usados são: II e IIII sendo este último duas vezes. Deixe o símbolo II na direção do número 18 e confirme, faça o mesmo com o símbolo IIII.

C - Hana com 35 anos mencionará as palavras "marry" e "birth". Os símbolos a serem usados são: I e IIII. Deixe o símbolo I na direção do número 35 e confirme, faça o mesmo com o símbolo IIII. D - Hana com 88 anos mencionará as palavras "death", "body" e "bone". Os símbolos a serem usados são: IIII e III. Deixe o símbolo IIII na direção do número 88 e confirme (duas vezes), faça o mesmo com o III este apenas uma vez.



OS SÍMBOLOS E SUAS PALAVRAS

I	II	III	IIII	IIIII
marry	tear	storm	death	birth
fear	dust	consume	alone	beauty
branch	story	bone	body	attracted
hate	youth	blood	distance	flowered

PARTE-D Os irmãos fantasmas

Fazendo tudo certo, Hana se tornará uma caveira e junto a ela você pegará a **STONE SCROLL**. Agora volte para falar com Madam Chen, que perguntará a Hana o que achou de sua filha e jogará a **TREE BRANCH**. Hana diz que ela não é sua mãe, mas brincando com seus sentimentos, Madam Chen se liberta das correntes e deixa as criaturas para você enfrentar.

Acabe com elas e do lado de fora mate mais algumas. Volte até aquela fogueira (salve seu progresso no jogo em frente a cabana anterior), e queime a **TREE BRANCH**, agora você deve acender três tochas para abrir o mausoléu. Uma delas está localizada perto da fogueira (suba



uma tela). Use a **TREE BRANCH** na **tocha**, depois acenda as outras duas tochas (uma ao lado da terceira cabana e a outra está perto da escadaria no caminho para Madam Chen). Acendendo as três tochas a porta do **mausoléu** diante da escadaria se abrirá.

Dentro do mausoléu, entre armado e Hana encontrará um fantasma a quem ela pergunta se é o Rei do Inferno. O fantasma diz que não e lhe entrega a **STONE TREE HALF** e a **PAPER GATE KEY**. E para obter maiores informações, o **fantasma** pede a Hana que fale com seu irmão. Quando ele desaparecer, mate as criaturas que aparecerão e volte até aquela fogueira depois das cabanas (aproveite para salvar seu progresso no jogo).



PARTE-E O fantasma de Deke

Queime a PAPER GATE KEY e toda munição que tiver, faça o caminho até o puzzle do tempo, mas não esqueça de pegar a **GATE KEY** dentro da primeira cabana (da esquerda para a direita), livrando-se de mais uma criatura. Chegando ao puzzle, ignore-o e continue pelo caminho onde você poderá usar a sua GATE KEY no portão duplo que o levará até o irmão do fantasma.

A cena volta para **Glas**, que ainda está vivo, com os portões do inferno abertos, sua alma não abandonará o corpo. Apesar da fraqueza, ele conseguirá soltar-se do gancho e pegar sua arma para entrar no Inferno. Ele segue um caminho diferente de Hana e não poderá mais voltar. Quando puder controlar Glas, salve seu progresso no jogo e siga o fantasma de Deke e esteja com sua arma em punho, os perigos passarão a ser constantes.

Mais adiante o caminho seguirá por duas



direções e mostrará uma estátua de dragão na parede, entre eles. Pegue o caminho à esquerda de Glas e você deverá chegar até uma porta com alguns **escritos** que sangram. Entrando por esta



porta, use das esquivas para atacar duas criaturas que aparecerão (se você ficar rolando durante as investidas das criaturas, não sofrerá grandes danos).

Entre pela próxima porta do caminho, mas não deixe de queimar a munição de papel. Do ou-



tro lado, uma criatura que lembra um cachorro, aparece. Para acabar com ela atire e fique abaixado e pronto para se esquivar de suas investidas. Entrando pela próxima porta, você encontrará a **MOON KEY** sobre a mureta, depois vá para a esquerda e aparecerá a Paper Machine Gun.

PARTE-F As estátuas de dragão

Volte até a estátua de dragão do meio do caminho, mas não deixe de habilitar a Machine Gun na tocha.

Siga pelo outro caminho que o levará até uma **porta** contendo outra tocha, use a MOON KEY para entrar e continue seguindo o fantasma de Deke. Ao dobrar a esquina, Glas volta sendo perseguido por criaturas, acabe com elas para não ter problemas futuramente. Antes de continuar queime a munição de papel, após a curva do corredor mais criaturas surgirão.

Livrando-se delas durante o caminho você encontra outra estátua de dragão. Fale com ele e o dragão dirá que é do Fogo (e o mais importante, marque o símbolo que está abaixo dele). O caminho termina em uma descida através de algumas raízes, antes de descer salve seu progresso no jogo. Na parte de baixo o fantasma de Deke aparecerá mais uma vez, mas não o siga. Duas daquelas criaturas quadrúpedes aparecerão,



mate-as.

No meio do caminho haverá mais duas estátuas de dragão (o dragão do Céu e o dragão da Terra), e entre eles estará a SUN KEY, pegue-a e aproveite a **tocha** para queimar sua munição de papel. Agora faça o caminho de volta até aquela cena onde Glas foi perseguido pelas criaturas e siga para a porta no final do caminho.



Use a SUN KEY para entrar e esteja armado

para acabar com mais **duas criaturas**. Nesta sala você pegará a Paper Assault Rifle e a estátua do dragão da Montanha. Habilite a Assault Rifle numa tocha e volte até aqueles dois dragões onde pegou a chave (salve antes seu progresso no jogo).

Passe por eles e suba pelas raízes do outro lado, o fantasma de Deke o observará por alguns instantes e então desaparecerá.



PARTE-G O caminho armadilha

Durante o caminho através do chão que balança, muitas criaturas aparecerão. Esteja pronto para acabar com elas e continue até encontrar o dragão da Água.



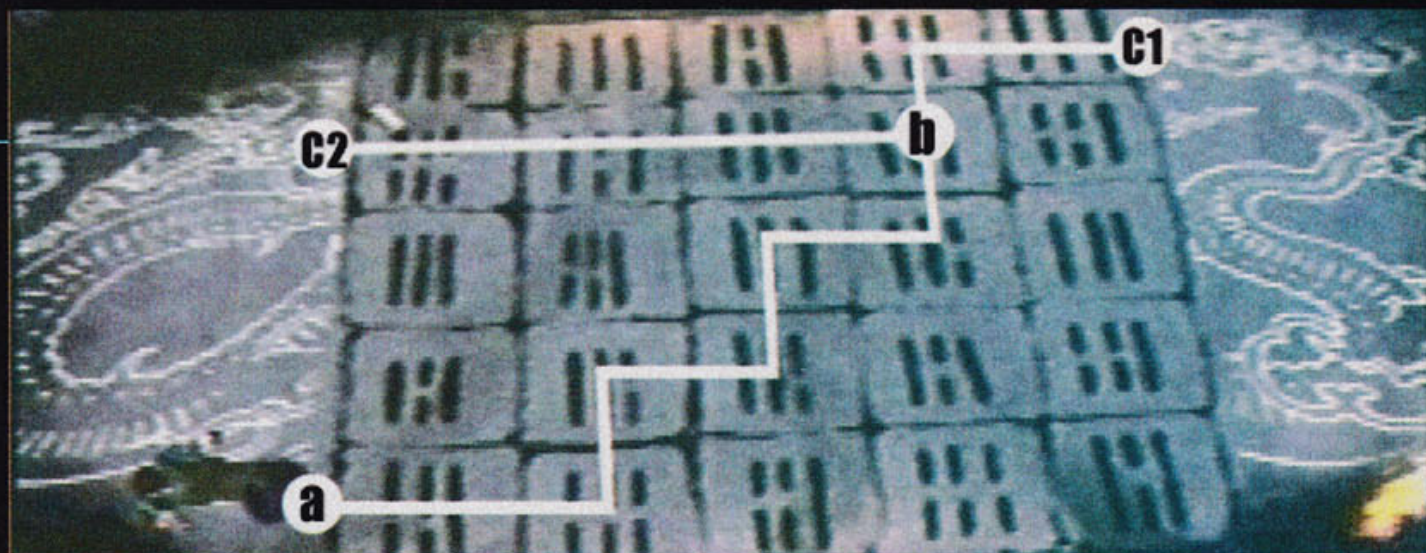
caminho na foto. Pegando a munição, comece o trajeto no ponto "a", novamente e vá para o outro lado (faça o trajeto de "a" para "c1"), onde você pegará a STONE SWORD,

aproveite a tocha ao lado do altar e prepare sua arma para voltar. Três fantasmas aparecerão, acabe com eles e faça o caminho de volta, tomando cuidado para não andar muito próximo da beirada do caminho ou então poderá cair.



Salve seu progresso no jogo e desça pelas raízes ao andar de baixo, nele você encontrará um espelho misterioso que lhe mostrará imagens dos lugares de onde os dragões vieram. As figuras seguirão uma ordem de aparições. Continuando através do caminho, você terá que passar por uma armadilha colocada no chão e só existe este caminho para se chegar do outro lado.

Observe que no chão está gravado os mesmos símbolos que estavam gravados embaixo de cada dragão e a ordem de lugares que o espelho mostrará é a mesma ordem de símbolos por onde você poderá pisar. Para pegar a munição (faça o trajeto de "a" até "c2") veja o



PARTE-H Enfrentando Deke

Lembra-se agora da estátua de dragão que estava entre os dois caminhos. Volte lá e use a STONE SWORD sobre ela para encontrar uma passagem secreta, mas no caminho de volta criaturas aparecerão (lembre-se de salvar seu progresso no jogo). Na cena seguinte, Deke aparece para Glas e o culpará por estar em tal situação, dizendo que tinha confiado muito nele e que fora traído.

Glas se lamenta mas o fantasma de Deke não e parte para o ataque. Você terá que enfrentá-lo sobre um conjunto de três blocos sobre uma água estranha e perigosa. Procure ficar sempre no meio de cada bloco, mas fique atento com o fantasma de Deke que entrará na



água e abaixara a pedra, obrigando-o a se proteger sobre uma outra.

Antes que ele entre na água, atire nele e comece a se proteger, observe seus movimentos para saber qual o bloco que ele irá baixar. Depois da primeira sequência de esquivas, Deke aparecerá diante de você dando a oportunidade de acertá-lo (use sua melhor arma).

Tirando uma quantidade de energia dele, espíritos se livram de seu corpo e mais blocos caem. Atenção redobrada agora, ele pode baixar três blocos de uma vez. Baixando mais a resistência dele, novos espíritos são livres e novos blocos caem, eliminando ou-

tros (os da frente). Ele continua mantendo o padrão de ataque anterior (podendo baixar até três blocos de uma única vez), então muito cuidado com seus movimentos. Acabando com o fantasma de Deke, Glas lhe desejará um "descanse em paz" e pegará então o STONE EYE deixado por ele.



PARTE-I O Reencontro de Glas e Hana

Ação volta para Hana, salve seu progresso no jogo e prepare-se para encarar as **criaturas** do caminho. Mais adiante você entrará em uma grande árvore onde encontrará na sala ao fundo o irmão do fantasma. Ele entregará a você a segunda parte da STONE TREE, formando a STONE WILLOW e ao desaparecer deixará a CRANK. Pegando estes dois itens, volte até aquela fogueira e de lá vá até ao poço que está ao lado.

Em seu caminho mais criaturas aparecerão (salve seu progresso no jogo). Chegando ao poço, use a **CRANK** para subir o balde e pegar a STONE EYE que Glas havia colocado no balde para poder escalar. Assim que Hana for embora, Glas sairá do poço e eles não se encontrarão. Voltando a ação, siga com Hana para o caminho ao lado (indo por onde você acendeu a primeira tocha), e uma cena mostrará Glas e muitos espíritos caminhando juntos, entre eles está Wee Ming. O barulho desperta a atenção de Hana, que chamará a jovem, mas Glas chegará antes e lhe



cortará a garganta.

Hana então descobrirá que foi seu amigo quem fez isto, o qual pensava estar morto.

Eles discutirão um pouco até que Glas pedirá para ela olhar para ele e ver seu estado, além de falar sobre Deke. Ele precisava acabar com essa loucura a qualquer custo. Mas quando eles menos esperam, Wee Ming aparecerá novamente, estando no inferno a jovem não poderá morrer deste jeito.

Wee Ming dirá que entende a atitude de Glas e pedirá a ajuda de Hana para chegar ao centro



do Inferno. Glas **apontará sua arma** contra a jovem e Hana apontará a sua para contra seu amigo. Eles discutirão sobre confiar em Wee Ming, Hana acredita na jovem, que será levada, e diz a Glas para atirar nela se quiser. Pouco depois a multidão cercará Glas e se transformarão em criaturas. Mate as três primeiras e recue das outras. Você será capturado e Mr. Lam aparecerá e devolver o braço de Glas.

PARTE-J O mapa do Inferno

Voltando com Hana, siga pelo caminho adiante e acabe com mais algumas criaturas. Adiante você encontrará uma espécie de **mapa** desta parte do Inferno. Nele haverá alguns pontos chaves que o levará para o centro do Inferno. No mapa você tem quatro símbolos que se associam aos locais onde você pegou os quatro itens (STONE SCROLL, STONE EYE e as duas partes da STONE WILLOW).

Abaixo do mapa estão as figuras que representam cada item coletado, você deverá selecionar cada uma delas e depois indicar o lugar ou como pegou. Indo por etapas, pegue a primeira figura que está na base do mapa (da esquerda para a direita), e confirme com X para arrastá-la dentro do mapa na posição desejada. Agora



para mover seu cursor, coloque-o para os lados até chegar a figura desejada. Escolha a primeira figura que está no alto do mapa e ela se queimará (ela representa o puzzle do tempo).

Pegue no mapa a figura da STONE EYE, leve até a figura que representa o poço e confirme. Pegue a terceira figura que está na base do **mapa**, ela representa a primeira parte da STONE WILLOW, leve-a sobre a figura do mausoléu que também representa a árvore e então confirme. Depois por último pegue a quarta figura também na base do mapa e leve-a até as três tochas e então o puzzle estará resolvido, revelando a entrada que o levará até o Rei do Inferno.



PARTE-K A identidade do Rei do Inferno

Agora você está em uma sala cheia de símbolos em kanji e para sair você terá que usar os itens que tem (STONE SCROLL, STONE EYE e STONE WILLOW). Equipe uma arma rápida e siga em frente. Você deverá encontrar uma fornalha contendo no alto três símbolos (queime o PAPER DOLL que você tem), cada um representa um de seus itens.

Queime as suas munições de papel e prepare-se, algumas criaturas aparecerão. Acabe com todas elas e siga para o lado direito da fornalha, em seguida salve seu progresso no jogo. Indo mais para a direita, repare no símbolo do chão que fica mais tempo aceso, aproximando-se dele aparecerá a palavra USE e então use a STONE SCROLL.

Agora volte até o outro lado da sala onde você apareceu e use a STONE EYE contra rolo que se move na parede. Em seguida, salve seu progresso no jogo e volte até este ponto novamente. Indo para o lado esquerdo, note o símbolo que fica aceso por mais tempo e use a STONE WILLOW.

Salvar antes de usar este último item é importante pois agora você terá de fazer uma escolha.



Fazendo tudo certo, Hana encontrará com seu velho amigo Jin. Este dirá que ela acreditou em seu nome e mostrará a ela que se enganou.

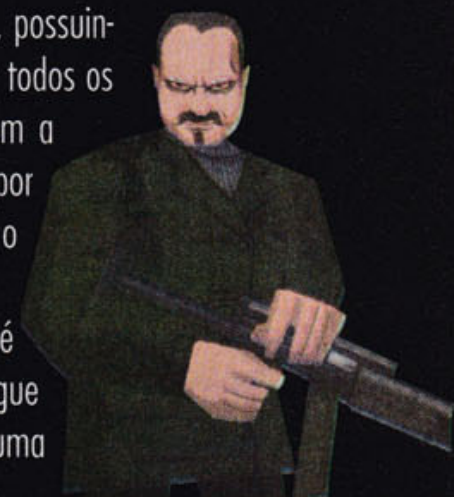
Na verdade ele é Yim Lau Wong (ou Rei do Inferno). O lugar que eles estão é onde separa o mundo dos homens do mundo do Inferno e Yim explicará que seu plano é possuir todas as almas do mundo dos homens em resposta as dúvidas de Hana.

Pouco depois, Hana perguntará onde está Wee Ming e Yim mostrará a jovem e Glas aprisionados por criaturas. Mais uma pergunta de Hana associando

Wee Ming com o Inferno será respondida por Yim. Tudo que eles viram até agora não era o

Inferno. Wee Ming se manifestará dizendo que poderá acabar com toda essa loucura, possuindo uma peça chave que pode inverter todos os acontecimentos. Yim dará uma ordem a Mr. Lam para que venha até ele e este por ter um acordo não poderá recusar o cumprimento da ordem.

Ao se aproximar de Yim, Mr. Lam é atingido por este, no rosto, e seu sangue jorra acertando Wee Ming e produzirá uma estranha magia, transformando Mr. Lam em uma horrenda criatura, sendo este por fim vítima da maldição que carrega sua própria filha.



PARTE-L Em quem confiar

Diante dos fatos, Glas pegará sua arma e decidirá acertar as contas com Yim matando a jovem para depois então fugir, mas Hana acreditará em Wee Ming. Glas e Hana agora terão de confiar em alguém para se salvar, mas cabe a você confiar em um deles para continuar.

Você pode confiar em Hana ou Glas, escolhendo um, o outro morrerá, caso esteja jogando na dificuldade Hard, e tenha desempenhado uma boa partida não perdendo tempo durante o jogo, uma terceira alternativa entre Glas e Hana aparecerá. Faça sua escolha e siga a estratégia relacionada a ela.

Escolhendo Hana ou Glas, você garante dois finais. Um deles é derrotando a criatura (fazendo o final bom), e o outro é morrendo em batalha (o final ruim), cabe a você decidir. A terceira alternativa contém o mesmo final ruim de Hana, caso você morra.



ALTERNATIVA 1

Infelizmente Glas não confiará em Hana, que terá que **matá-lo**. Wee Ming está pronta para impedir a união entre o Inferno e a Terra, mas o Rei do Inferno deverá ser destruído. Para complicar ainda mais as coisas, a criatura na qual Mr. Lam se transformou partirá também para o ataque. A batalha exigirá muita velocidade e atenção nos movimentos dos braços da monstruosa criatura que está no fundo da tela. Ela usará rajadas de energia numa determinada direção para tentar acertar Hana, procure evitar a energia, mas não perca a atenção sobre as outras criaturas que voam na tela.

Você deverá matá-las para obter mais munição de papel e, especialmente o **PAPER MONEY**, o que causou o mal de Mr. Lam. Queime-os quando não tiver nenhum inimigo por perto. Fazendo isso a horrenda criatura no fundo da tela perderá 1/3 de sua energia mas agora a dificuldade da ação será duplicada. A criatura soltará de uma a três rajadas simultâneas con-

Confiando em Hana



tra você, deixando apenas um lugar onde você poderá ficar em segurança. Depois das rajadas simples, virão as rajadas duplas por duas vezes seguidas, e por último as rajadas triplas estas também por duas vezes consecutivas. Mate as criaturas e queime mais dois PAPER MONEY e então será o final do jogo.



ALTERNATIVA 2

Glas **matará Hana**. Ele confiou em Wee Ming e se deu mal, agora não pretende cometer mais o mesmo erro, a jovem se transformará em uma horrenda criatura. Evite encostar em seu cerco de energia ou sofrerá grandes danos.

A monstruosa criatura no fundo da tela ficará soltando outras criaturas. Se tiver bastante munição de Assault Rifle, descarregue-as nas criaturas e também no monstro. Caso não tenha, o jeito é usar a pistola para matar as criaturas, pegue a munição deixada por elas e queime-as em uma das tochas.

Mantenha este **método** para reunir a maior quantidade de munição para o seu Assault Rifle, use-o então para matar as criaturas e

Confiando em Glas



também o monstro. Junte mais munição para o Assault Rifle e repita a mesma sequência até o final.



ALTERNATIVA 3

Escolhendo a opção três que está no meio da tela, Glas passará a acreditar em Hana e Wee Ming. Ambos baixarão suas armas e o Rei do Inferno ficará totalmente desapontado com tal decisão, mandando então a horrenda criatura, na qual se transformou Mr. Lam, a atacar ambos (a batalha será entre Hana e a

Confiança mútua

criatura, vide estratégia na ALTERNATIVA 1).

Ao **derrotar o monstro**, você assistirá o melhor final do jogo, por ter optado pela alternativa da confiança mútua, que talvez por isso tenha produzido a grande magia e você verá então Wee Ming dizer no final do jogo a frase "todos os sacrifícios ocorridos nunca existiram".



DICAS

Na tela do menu principal, entre em **OPTIONS** e depois em **CREDITS**. Agora faça uma das seqüências listadas a seguir. Para cada truque inserido corretamente, a tela piscará e um barulho de tiro será ouvido.

Modo Expert

Na tela **CREDITS**, aperte ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, □, ←, → para aumentar a resistência dos inimigos.



Munição Infinita

Na tela **CREDITS**, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ○, ○, ▲, □, ←, ▲ e a munição de qualquer arma ficará ilimitada.

Solução instantânea para puzzles

Na tela **CREDITS**, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑ e você passa facilmente pelo puzzle no qual ficou preso.

Energia Infinita

Na tela **CREDITS**, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ○, ○, ▲, □, →, □ e seu personagem não sofrerá dano ou sentirá efeitos da Fear Meter.

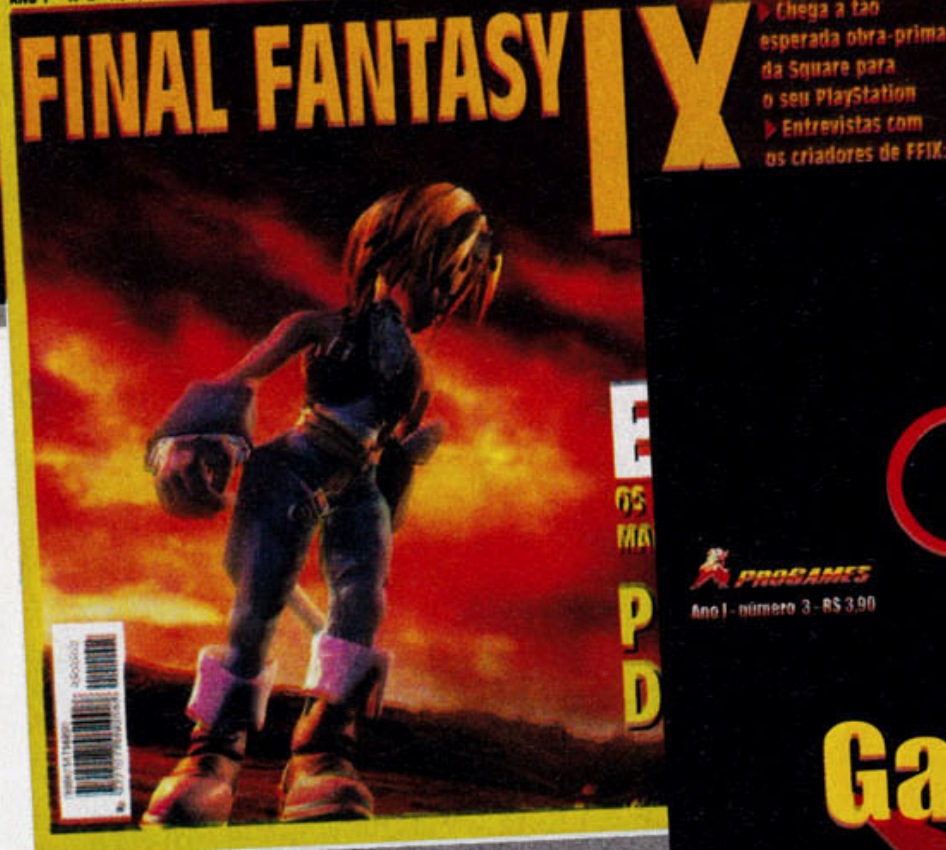


Inimigo morre com facilidade

Na tela **CREDITS**, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ○, ○, ▲, □, ↓, R1 e quando acertar qualquer inimigo com um tiro, ele morrerá.



GAMESTATION



Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos games e tudo o que você quer saber sobre vídeo-games.

A REVISTA QUE É FEITA
POR QUEM ENTENDE DE
VIDEO-GAMES

GameStation
Magazine Nº 3
Em breve nas
bancas



A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2 ESTÁ NAS BANCAS E TRAZ NOVIDADES



DINO CRISIS 2

Dicas quentíssimas para o novo game da Capcom

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

As dicas do game que já é um clássico do N64

TOMB RAIDER CHRONICLES

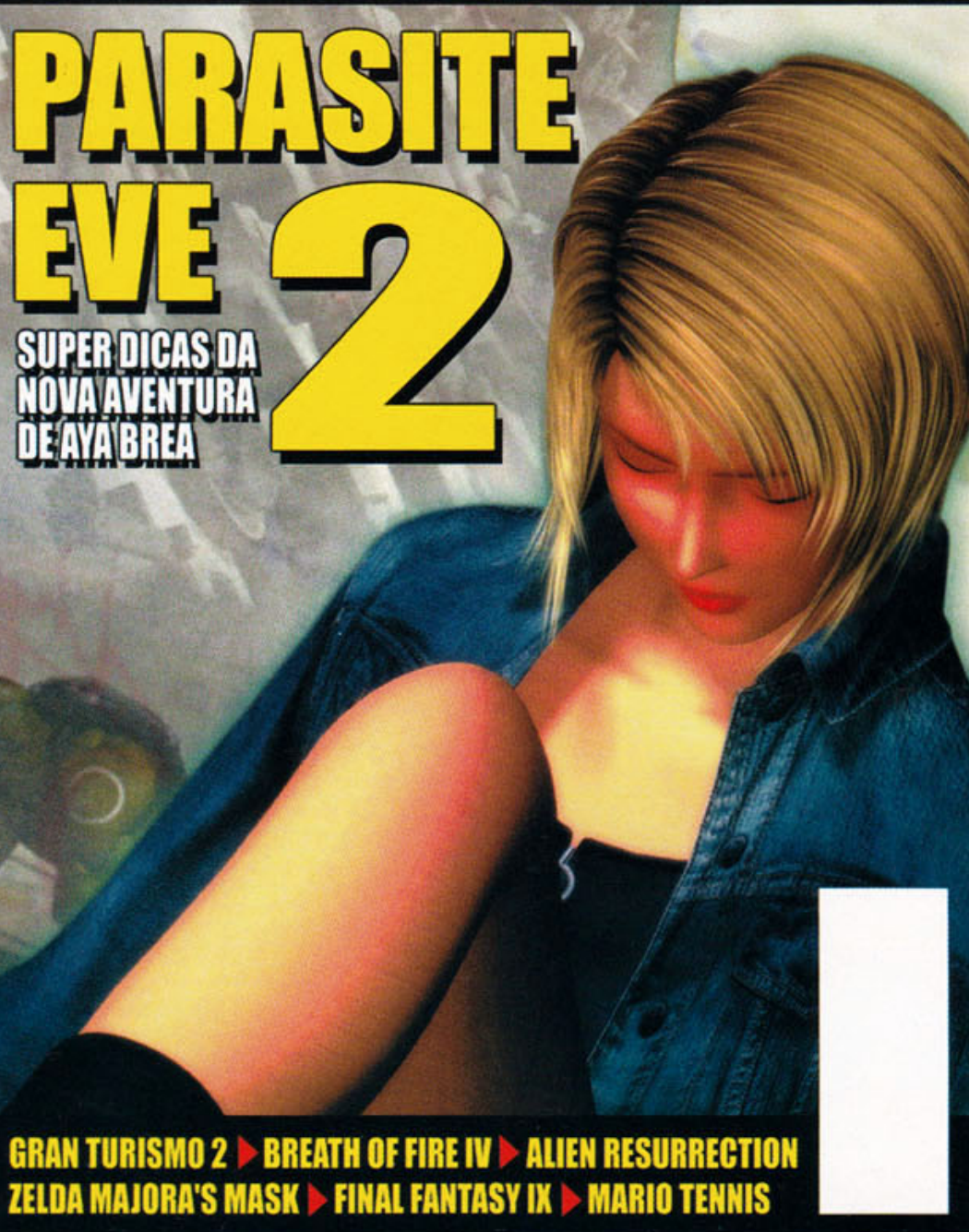
Confira as dicas da última aventura de Lara no PS

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Super dicas para o jogo mais radical do momento

PARASITE EVE 2

SUPER DICAS DA NOVA AVENTURA DE AYA/BREA



GRAN TURISMO 2 ► BREATH OF FIRE IV ► ALIEN RESURRECTION
ZELDA MAJORA'S MASK ► FINAL FANTASY IX ► MARIO TENNIS

Uma revista repleta de dicas e truques, boas imagens e uma ótima sinopse dos jogos mais quentes do momento. Toda a ajuda que você precisa para aproveitar os recursos oferecidos nos jogos. Tudo isso em uma só revista.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS
AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES
LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS
E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (C.)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.: (0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGÓ, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPANHÁ)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

LAGOINHA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

NIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARÁI)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)



www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames@franchising.com.br
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Douglas lelker**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

