

RACIOCÍNIO, ESTRATÉGIA E MUITA AÇÃO

megagames

Playstation

DETONADOS



ANO 1 - Nº6
8,90
R\$



9 DETONADOS ARREBATADORES!

- Rainbow Six: Vegas **PS3**
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Splinter Cell Chaos Theory

**ENTRE TRINCHEIRAS,
ESCONDERIJOS E MUITA MUNIÇÃO!**

- Metal Gear Solid 2: Substance
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Metal Gear Solid 3: Subsistence

• Rainbow Six 3



• Rainbow Six: Lockdown



• Splinter Cell Double Agent



EDIÇÃO DE COLECIONADOR LIMITADA!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Guerra Fria russa e resgate de desenvolvedores de armas são o ambiente de MGS3

11

Rainbow Six: Vegas

A bela cidade dos cassinos também está cheia de terroristas em dois modos de jogo fantásticos

34

Splinter Cell Chaos Theory

Sam Fisher precisa ter mais cuidado do que nunca com os terroristas chineses e norte-coreanos

53

CHEGA DE FALAÇÃO E PARTA PARA A AÇÃO!

Infiltrações sorrateiras, sobrevivência na selva, estratégia em equipe, tática de ataque e vingança são apenas alguns tópicos que você irá encontrar nos jogos finalizados na sua Megagames Detonados PlayStation. Com certeza, você que é amante de ótimos jogos de ação não pode deixar de conferir esta superedição, na qual separamos grandes clássicos de três sensacionais séries de games: Metal Gear Solid, Rainbow Six e Splinter Cell.

Ao todo, você encontra nove detonados muito bem explicados e organizados para que você não fique perdido nas fases e consiga conquistar seu objetivo, que é o de passar de fases e chegar ao esperado final de um game.

E mais, se você está com dificuldades em algum game, não perca mais tempo e nos informe agora mesmo sua dúvida para que possamos resolvê-la.

Um grande abraço e até o próximo encontro.

Os editores

ERRATA

Publicamos em nosso site www.universoeditorial.com.br o detonado corrigido do jogo para PlayStation 2 "Grand Theft Auto: Vice City Stories" publicado na edição 05 da Revista Megagames Detonados PlayStation. Acesse a aba Revista Digital e depois procure em nosso filtro por GTA, para que ele seja exibido.

ÍNDICE

Metal Gear Solid 2: Substance 04

Passo-a-passo das aventuras de Snake nas VR Missions

Metal Gear Solid 3: Subsistence 16

História de Snake passada a limpo em seis níveis de dificuldade e câmera em terceira pessoa rotacional

Rainbow Six 3 22

Estratégia e tiros estão presentes quando o game é assinado por Tom Clancy

Rainbow Six: Lockdown 30

Não deixe que o vírus Legion infeste o mundo pelas mãos dos terroristas

Splinter Cell Pandora Tomorrow..... 46

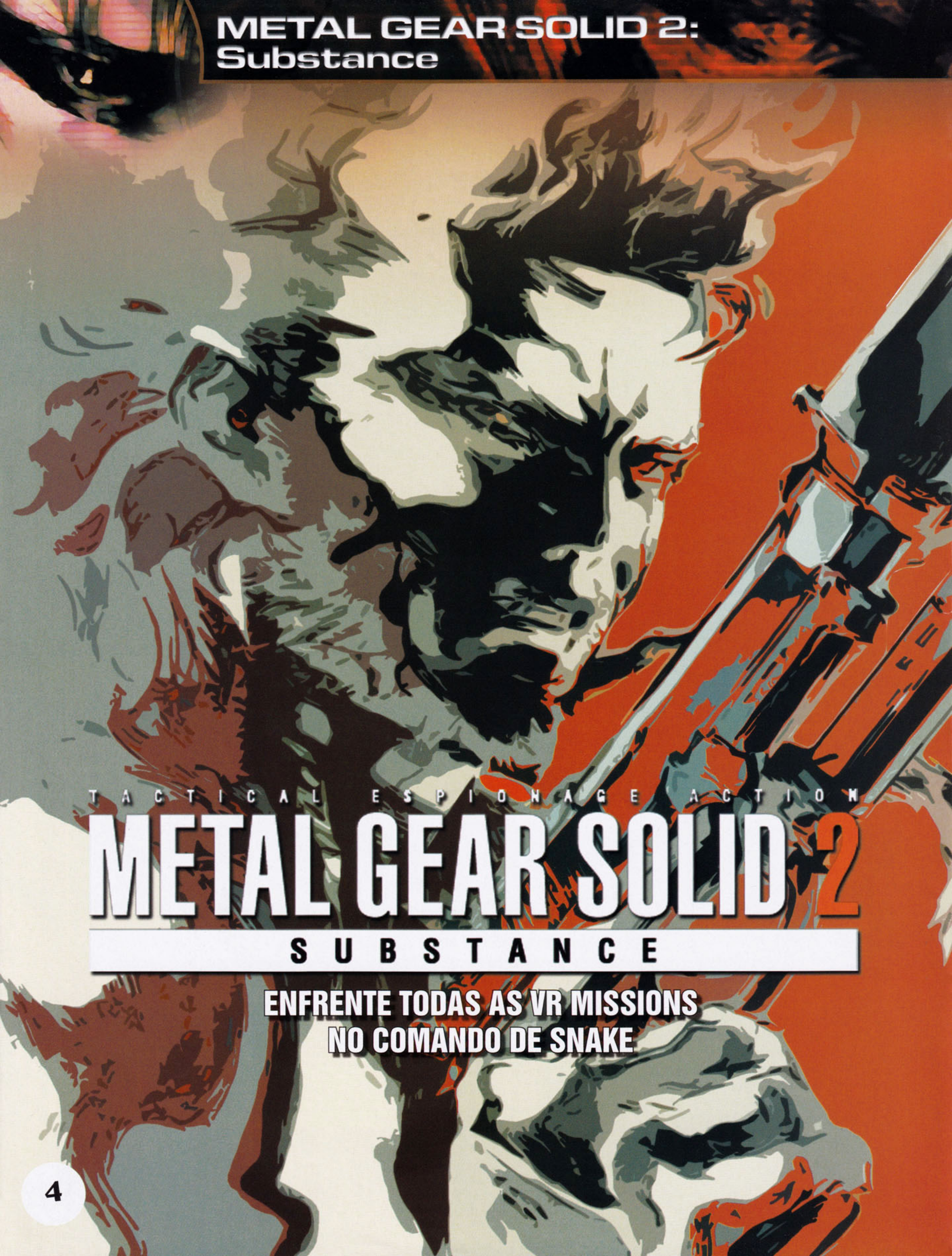
Com essência e objetivos da série mantidos, o resultado é ação constante nas missões

Splinter Cell Double Agent 58

Fisher vira agente duplo na melhor história da franquia



EXPEDIENTE - A Revista Megagames Detonados PlayStation é uma publicação de Magister Tecnologias e Editora Ltda.
Edição e produção: Alexandre Marcos Rizzo, Guilherme Gouvêa Pícolo (Mohandas CK), Ladislau Tenório de Freitas
• **Redatores:** Adriano Mendes Camargo, Camila Karen Teixeira, Fabio Almeida Silva e Michel Calil • **Revisão:** Bianca Miyuki Nakazato e Inara Costa Porto • **Diagramação e Arte:** Adriano Mercedes Cantero Filho, Camila Boacnin Castrignano de Oliveira, Emerson da Silva Freire e Mariana Cotrim de Moura Andrade Azenha • **Programação Multimídia:** Douglas Teixeira Binuesa
• **Impressão:** Prol Editora Gráfica • **Atendimento ao leitor:** (0xx11) 2293-3915. De segunda a sexta, das 9h30 às 11h30 e das 13h30 às 17h30 - sac@universoeditorial.com.br

The background of the cover is a stylized, high-contrast illustration. It depicts a large, dark, multi-headed creature with a central face, resembling a giant ape or a monstrous entity, emerging from a rocky, mountainous landscape. The creature's body is dark and textured, with a prominent white face and orange eyes. The landscape is rendered in shades of brown, orange, and grey, with a large, bright orange area on the right side. The overall style is reminiscent of comic book art or a high-contrast digital painting.

METAL GEAR SOLID 2:
Substance

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 2

S U B S T A N C E

**ENFRENTA TODAS AS VR MISSIONS
NO COMANDO DE SNAKE**

METAL GEAR SOLID 2: Substance



Solid Snake é o protagonista do excelente Metal Gear Solid 2: Substance, lançado em 2003 pela Konami. O título é uma edição expandida do também fantástico Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty. Na história, o herói tenta se infiltrar em um navio da marinha com o intuito de provar que Metal Gear existe. O problema é que um grupo russo também invadiu esse navio, mas com a proposta de roubar o cobiçado tanque bípede. Assim, o líder do grupo terrorista russo seqüestra o chefe da marinha e o mantém como refém, dando início a toda confusão. Para ajudar nesse difícil, mas também emocionante game, apresentamos uma estratégia para que você passe sem maiores dificuldades as VR Missions que Snake deve cumprir. Para que esse detonado não ocupe páginas excessivas, não colocamos as missões de Raiden, mas vale lembrar que elas são muito parecidas em diversos pontos. Por isso, você também deverá cumprir as VR Missions de Raiden sem sofrer demais.

VR MISSIONS COM SNAKE

MISSÃO INTRODUTÓRIA

Level 1/Tempo: 2:00

Esse level pode ser completado em 1:55 (talvez menos) se você for realmente rápido e tiver um bom "timing". Simplesmente corra pelo corredor e execute um rolamento diretamente para trás do guarda. Posicione-se de modo que o guarda não o detecte quando ele virar para trás.



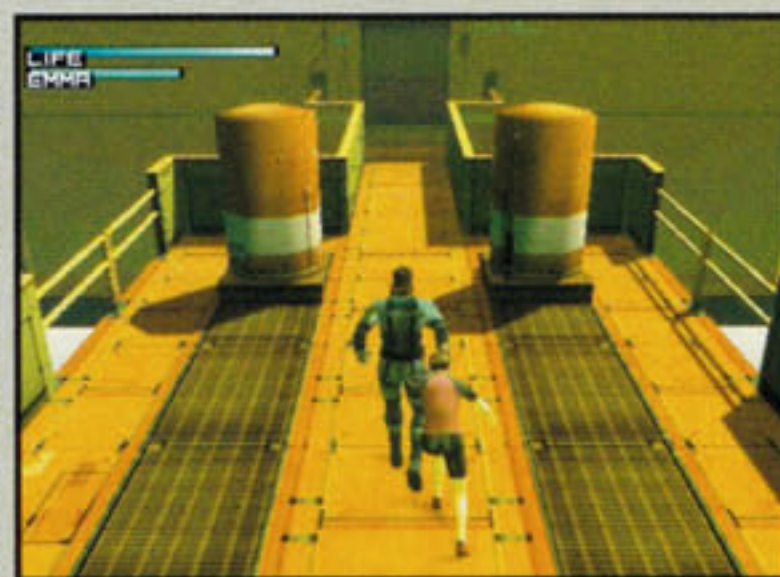
Level 2/Tempo: 2:00

Siga direto pelo corredor até o primeiro guarda que está patrulhando a parte superior à esquerda. Se o seu ritmo estiver certo, o guarda que patrulha a parte de baixo à direita ficará curioso e deixará sua rota fixa. Use essa oportunidade para andar diretamente atrás do guarda de cima para que ele não o detecte. Depois que ele se mover para o sul, ande em volta do bloco - espere até que o guarda dessa área se mova para a esquerda. Então, vá em direção ao corredor para alcançar o objetivo. Novamente, o mais importante aqui é o "timing". Nesse caso, você deverá facilmente alcançar a pontuação Top Record.

Level 3/Tempo: 2:00

Siga para o norte e atrás do primeiro guarda que patrulha a área mais baixa à esquerda. Espere até que ele se vire antes de continuar pelo corredor ao norte. Espere até que o guarda do topo da área chegue até a interseção. O truque aqui é correr ao lado dele. Use o comando de rolamento para que o guarda da região mais baixa à direita não perceba sua posição. Continue ao norte diretamente até alcançar o objetivo.

Level 4/Tempo: 2:00



Chame a atenção do guarda que está de patrulha logo acima de você. Corra através da interseção e chame a atenção novamente ali. Seu objetivo é fazer com que os dois guardas que patrulham a interseção venham verificar o que provocou o barulho feito por você. Isso permitirá que você siga para a direita e passe por todo o corredor acima até o objetivo final sem nenhum incidente. Não deve levar mais do que 2:10 para completar esse level.

Level 5/Tempo: 2:40

Siga para o norte e utilize a técnica de suspensão para subir sobre a grade à sua esquerda. Continue avançando para o norte. Fique de olho no radar antes de subir para a plataforma para não ser detectado. Também há um guarda patrulhando a área norte do local. Suba na plataforma e siga os passos desse guarda. Alcance a grade de cima.



Passe sobre a grade para chegar ao objetivo final.

Level 6/Tempo: 2:40

Suba rapidamente para o topo do bloco à sua direita. Então, faça um rolamento pelo "piso molhado", seguido por outro rolamento pelo piso de metal. Siga todo o caminho para a direita e passe correndo pelo segundo piso molhado ao norte, na esquina. À medida que caminhar para o norte, o primeiro guarda que você verá ainda deverá estar de costas. Use a mesma tática para o guarda à sua direita, corra para a esquina e continue para o norte. Role pelo piso de metal e suba os degraus para alcançar o objetivo.

Level 7/Tempo: 2:40

Assim que você for capaz de se mexer, abra o armário à sua esquerda. Corra até o guarda inconsciente e coloque-o lá dentro. O "timing" é crucial aqui, já que dois guardas se aproximam vindo do norte. Aguarde até que a dupla de patrulheiros chegue ao final de sua rota e volte. Siga-os cuidadosamente (execute uma rolagem sobre o piso barulhento para permanecer indetectado). Continue a seguir suas rotas até chegar à interseção. Quando eles continuarem a andar, vá para a direita e siga em direção ao armário aberto. Monitore a posição do guarda que se aproxima pela direita. Depois que o outro guarda patrulhar a esquina, corra em volta dele pela esquerda e siga para o corredor que leva a outro guarda. Quando o guarda se aproximar da curva seguinte, permaneça próximo à esquerda (ele irá se mover à sua esquerda). Mova-se fora de seu campo de visão e siga para a parede ao norte para alcançar o objetivo.

Level 8/Tempo: 2:00

Este level permite o uso da M9, que é essencial para chegar ao objetivo de forma segura sem ser detectado. Siga para a direita e continue subindo o lance de escadas. Vá para a extrema direita e se esconda atrás da parede até que o guarda que está ao norte se aproxime. Ataque-o e atire com sua M9. Em seguida, suba na grade assim que o guarda de baixo se aproximar. Então, siga para o norte e utilize a mesma tática na última série de guardas patrulhando a área norte. Agora, suba a escada

METAL GEAR SOLID 2: Substance



em alguma das esquinas para alcançar o objetivo.

Level 9/Tempo: 5:00

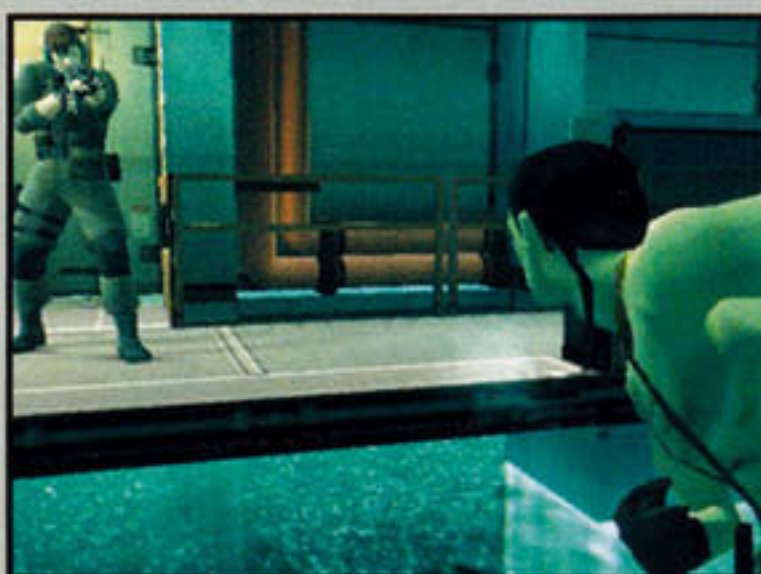
Bata na parede à sua direita para chamar a atenção do guarda parado no sul. Siga para o norte para se esconder quando ele se aproximar. Agora você terá que, cuidadosamente, movimentar-se

para passar o guarda que está no canto direito que anda em várias direções. Use a rolagem para se esconder no canto rapidamente e não perca muito tempo aqui. Siga o caminho na esquina, ande para o norte e depois para o leste. Faça um rolamento perto do guarda, já que ele estará de costas para você. Espere até que o guarda na parte alta

à esquerda e o da direita na parte baixa fiquem de costas para você e corra para o final do level.

Level 10/Tempo: 4:00

Do ponto de partida, siga para a direita (repare na câmera antes de passar) e continue até o grupo de escadas. Um guarda está patrulhando a região leste. Siga-o de perto quando ele virar as costas para você e siga para o norte. Ao chegar ao final da plataforma, o guarda irá virar para a esquerda. Desça a escada quando ele andar em direção ao sul. Se você correr, irá alertar um guarda até o local... por isso não espere! Siga reto e, depois, vá para a direita. Há um piso de metal no meio da interseção. Bata na parede do sul localizada na curva. Isso chamará a atenção do guarda que patrulha a área e ele irá para a direita para investigar. Você deverá conseguir sem maiores problemas subir a escada e chegar ao final do objetivo.



VR MISSIONS: ELIMINATE ALL

Level 1/Tempo: 2:00

Se você quiser resolver tudo rapidamente, corra até a curva e faça um rolamento em direção ao guarda. Use a técnica de agarramento e atire em sua cabeça. Caso prefira manter o No-Kill Bonus, corra para o canto para pegar a M9. Então, aguarde até que o guarda passe por você, agarre-o e "tranqüilize-o" com a M9.

Level 2/Tempo: 2:00

Do ponto de partida, corra para o norte e pegue a M9. Equipe-a, siga o guarda quando ele se mover para o sul e agarre-o. Ao atirar nele, provavelmente irá alertar o guarda mais próximo. Felizmente, ele não irá se mover muito, por isso, se você ficar escondido atrás da parede, ficará seguro. Quando



ele se virar, use a mesma tática. Isso desencadeará outra reação de curiosidade do guarda que patrulha a área mais alta à direita. Por isso, fique fora de seu campo de visão e execute a mesma tática de agarramento/eliminação.

Level 3/Tempo: 2:30

Corra para o norte rapidamente e, em seguida, para a esquerda, coletando a M9. Depois, corra em direção ao guarda mais próximo e agarre-o. Atire nele e prossiga para o norte. Dois guardas estarão patrulhando a área. Foque-se no guarda que está na parte mais distante, à esquerda, mude para a visão em primeira pessoa e elimine-o. O último guarda pode ser encontrado na extrema esquerda.

Level 4/Tempo: 2:20

Bata na parede à frente para chamar a atenção do guarda que está ao sul e assim obter a M9 com tranqüilidade. Equipe-a rapidamente e corra atrás do guarda enquanto ele está distraído para eliminá-lo. Em seguida, siga o guarda no corredor seguinte e use a tática de agarramento/eliminação. A última série de guardas é fácil de eliminar. Bata na parede à esquerda da interseção. Isso irá alertar o guarda que está olhando para a esquerda e ele irá checar o que está acontecendo. Ande por trás dele e agarre-o. O guarda que restou pode ser morto facilmente através da tática mencionada acima.

Level 5/Tempo: 2:40

Os guardas podem ser mortos na ordem que você escolher, mas recomendamos que os guardas das plataformas superiores sejam eliminados primeiro. Use a visão em primeira pessoa para atacar os guardas de baixo com mais facilidade. Nesse level, a M9 pode ser encontrada no piso de baixo.

Level 6/Tempo: 2:40

A M9 aqui pode ser encontrada ao norte do ponto de partida. Suba na plataforma, segurando-a. Então, elimine os dois guardas parados à sua direita e na área norte da fase. Execute uma rolagem nas plataformas à sua direita e vá para o norte para matar o guarda dorminhoco. Outro guarda patrulha a área da direita. Pule para fora da plataforma e siga os degraus para completar a fase.

Level 7/Tempo: 2:40

Espere até os dois guardas chegarem à parte de trás da fase, logo à direita do ponto de partida. Equipe a SOCOM e agarre o guarda da direita. Espere até que o outro guarda chegue à esquina antes de

METAL GEAR SOLID 2: Substance



matar o guarda que está com você. Então, faça um rolamento sobre o piso de metal e pegue o outro guarda. Atire nele, e siga para o sul. Mude para a visão em primeira pessoa e vá para a esquerda. Atire no guarda que se aproxima no norte. O último guarda patrulha a área que conduz ao final do level. Mate-o quando ele ficar de costas para você.

Level 8/Tempo: 2:40

A M9 pode ser encontrada na extrema direita do ponto de partida. Siga pelas escadas e mude para a visão em primeira pessoa para eliminar o soldado que patrulha a área da direita. Você pode também matar com segurança os guardas que patrulham a área logo abaixo do Snake e a área norte, respectivamente. O último guarda é o que patrulha a área da esquerda.

Level 9/Tempo: 5:00

Carregue sua SOCOM e siga para o norte. Escape cuidadosamente do guarda que patrulha a área da esquerda. Use a técnica de agarrar e acabe com ele. O guarda mais adiante, ao norte, também pode ser morto com facilidade. Aproxime-se do guarda que faz sua rota no sentido horário e mate-o com a mesma tática. O último guarda está na área sul. Bata na parede e fique em uma posição segura. Siga-o quando ele virar de costas e mate-o com a técnica de agarramento.

Level 10/Tempo: 7:00

Siga para a esquerda, mude para a visão em primeira pessoa e atire no guarda que faz a patrulha no corredor norte. Volte para a visão padrão e siga para a esquerda. Mate o guarda da plataforma de cima e outro guarda irá aparecer. Mate-o também. Suba a escada e atire no guarda no topo da escada quando ele virar de costas através da rotina agarrar/atirar. Continue em frente e desça o grupo de escadas. Outro guarda virá do sul; espere até que ele vire a esquina e dê um tiro nele. Vire a esquina à sua direita e elimine o guarda que patrulha a área norte. O último guarda é o que patrulha o caminho para o final da fase. Bata na parede para que ele venha até você e acabe com ele.



VR MISSIONS: WEAPON MODE

HANDGUN

Level 1/Tempo: 1:00

Alvos: 10

Fique no modo em primeira pessoa. O primeiro alvo aparecerá ao centro. Dois alvos aparecerão à sua esquerda, seguidos por mais três na extrema esquerda da tela. Já o alvo final estará à extrema direita da fase.

Level 2/Tempo: 1:00

Alvos: 10



Os alvos não ficam mais parados, mas ainda são lentos o suficiente para destruí-los com facilidade. O primeiro alvo aparecerá no centro, na parte de cima da tela. Dois alvos aparecerão na parte alta esquerda e dois surgirão ao centro. Outros três alvos aparecerão à sua esquerda, seguidos por mais dois alvos do lado esquerdo.

Level 3/Tempo: 1:30

Alvos: 29

O level 3 introduz os alvos "laranjas", que explodem quando são atingidos, destruindo os alvos que estão por perto com mais facilidade. Os alvos começarão a aparecer no centro. Dois alvos adicionais aparecerão à esquerda e direita, respectivamente. Outro grupo aparecerá na parte alta à direita e, em seguida, mais um aparecerá do lado esquerdo. Agora, eles se movem em todas as direções. Três alvos laranja também surgirão. A chave para conseguir a maior pontuação aqui está nos combos.

Level 4/Tempo: 1:30

Alvos: 13

Use a visão em primeira pessoa e calcule bem seus tiros, já que o recarregamento da arma pode demorar. O level 4 traz alvos vermelhos que diminuem sua pontuação quando acertados. Porém, é muito fácil distingui-los. Continue se movendo após destruir o primeiro grupo de alvos. Quando chegar ao topo da fase, seja cuidadoso para não acertar os alvos vermelhos.

Level 5/Tempo: 2:00

Alvos: 40

Uma família de alvos aparecerá à sua frente. Fique com a visão em primeira pessoa para destruí-los. Muitos outros alvos aparecerão logo abaixo de você. Desça a escada para uma melhor visão dos alvos localizados mais à frente. Tente acertar os alvos com combos para conseguir uma pontuação maior.

ASSAULT RIFLE

C4/CLAYMORE

Level 1/Tempo: 2:00

Alvos: 2

Colete a C4 e a Claymore à esquerda e à direita e se aproxime dos dois alvos localizados ao norte da fase.

Coloque uma C4 próxima ao bloco parado e siga diretamente ao marcador final. Quando o alvo verde em movimento estiver alinhado com o alvo parado mais à frente, detone a C4. Isso deve acabar com os dois alvos.

Level 2/Tempo: 2:00

Embora o uso da Claymore seja bom, você pode ser atingido por uma explosão. Coloque entre duas e quatro unidades da C4 onde você sentir que estrategicamente elas possam criar uma reação em cadeia.

Level 3/Tempo: 2:00

Os alvos aqui virão em uma fila e depois se dividirão de vários modos. Misture a colocação de C4 e o uso da Claymores. Quatro alvos à sua direita são os mais fáceis de lidar com a Claymore colocada cuidadosamente na área superior à direita da fase. Lembre-se de focar sempre em vários alvos de uma vez.

Level 4/Tempo: 2:00

Alvos: 10

Existem três alvos laranja nesse level. Você pode facilmente plantar três unidades da C4 e esperar até eles estarem alinhados com os alvos verdes para combos maiores.

Level 5/Tempo: 2:00

Alvos: 15

Recolha as unidades de C4/Claymores, siga para a direita e



METAL GEAR SOLID 2: Substance

coloque uma Claymore no meio da plataforma. Isso irá detonar todos os alvos em movimento quando eles entrarem em formação e seguirem para o sul. Siga para o norte e coloque uma C4 no meio dessa área (talvez seja preciso mais uma C4). Detone-as quando os alvos estiverem o mais perto possível para iniciar uma reação em cadeia. Em seguida, siga para a área da esquerda do level. Existem dois pontos de entrada; um está bloqueado pela porta verde que pode ser detonada facilmente pela C4. Siga em direção ao último grupo de alvos laranja. Um ou dois alvos serão necessários para "limpar" a fase.



GRENADE

Level 1/Tempo: 2:00
Alvos: 2

Colete as granadas e corra para o marcador. Equipe a Grenade Launcher e atire uma granada diretamente entre os dois alvos.

Level 2/Tempo: 2:00
Alvos: 4

Pegue as granadas, ande para a direita, foque-se no alvo verde e, em seguida, no segundo e terceiro, respectivamente localizados à esquerda e direita do primeiro alvo destruído. Será preciso andar um pouco mais para destruir o alvo final, escondido atrás de um bloco parado ao norte da fase.

Level 3/Tempo: 2:00
Alvos: 8

Mire nos alvos laranja quando estiverem próximos aos verdes.

Level 4/Tempo: 2:00
Alvos: 8

Esse level traz quatro alvos laranja. É aconselhável que você estude seus comportamentos antes de preparar uma estratégia.



Level 5/Tempo: 3:00
Alvos: 10

Aqui, não perca tempo utilizando granadas. É preciso calma e paciência. Os alvos se movem devagar, por isso estude seus movimentos antes de atacar.

PSG-1

Level 1/Tempo: 2:00
Alvos: 10

Para completar todos os níveis, equipe o Pentazeim para reduzir a tremedeira. Mire nos alvos centrais para ganhar 500 pontos.

Level 2/Tempo: 1:00
Alvos: 10

Idêntico ao primeiro, mas aqui os alvos se movem. Equipe o Pentazemin, mire e atire.

Level 3/Tempo: 2:00
Alvos: 18

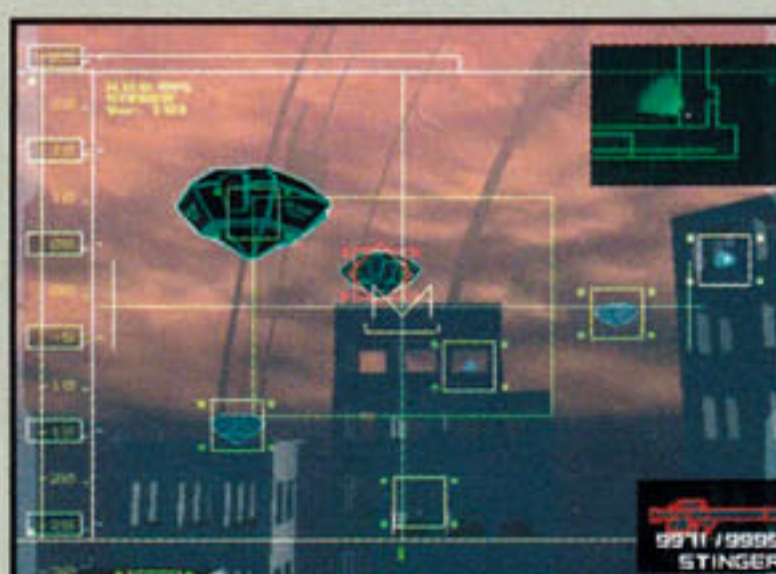
Os alvos laranja voltaram. Destrua-os e eles explodirão. São seis alvos laranja no total: três à esquerda e três à direita da plataforma.

Level 4/Tempo: 2:00
Alvos: 13

Level muito fácil de completar, desde que haja apenas um alvo vermelho que pode reduzir seu placar. Mas ele pode ser facilmente evitado se você prestar atenção no momento em que alguns alvos laranjas estiverem bem próximos uns dos outros.

Level 5/Tempo: 2:00
Alvos: 21

Suba a escada, equipe o Pentazemin e a PSG-1. Vá para o prédio da direita. Destrua o bloco verde com janelas no andar de baixo. Três alvos se moverão para a direita. Destrua o alvo laranja para conseguir um combo de 5-hits. Agora faltam 16. Seis alvos adicionais também estão nesse prédio (três no andar de cima, um no terceiro e mais dois no segundo). Ao destruir os alvos do prédio da direita, mova-se para a construção da esquerda. Cinco alvos estão aqui. Os prédios da extrema esquerda possuem vários alvos laranja, mas há um alvo vermelho também, por isso tome cuidado para não acertá-lo e perder pontos.



NIKITA

Level 1/Tempo: 2:00
Alvos: 3

Os alvos estão localizados à esquerda, à direita um pouco mais atrás e à esquerda mais à frente de seu ponto de partida. Não há nenhum grande segredo e a fase é bem simples.

Level 2/Tempo: 1:30
Alvos: 4

Fique no marcador e use o radar para traçar o local de todos os alvos. Tudo o que você precisa fazer é utilizar a função Speed-up quando necessário. Se não estiver familiarizado com ele no início, pratique um pouco antes.

Level 3/Tempo: 2:00
Alvos: 5

Esse level e os alvos são muito fáceis.

Level 4/Tempo: 2:00
Alvos: 1

Esse level é basicamente um labirinto vertical que você deve atravessar. Ele é bem linear, mas deve ser explorado para saber exatamente por onde ir. Use a função Speed-up sempre que puder para conseguir a pontuação máxima. Não é difícil.

Level 5/Tempo: 2:30

Tome uma posição na plataforma superior, à direita do seu destino. Vá para o lado esquerdo para formar uma linha com a munição PSG1 e com a escada. Acabe com os dois explosivos na extrema esquerda. Mova-se rapidamente para a próxima torre da esquerda, num determinado momento, um único alvo verde emergirá no meio de muitos alvos vermelhos. Mova-se rapidamente para a torre da direita mais próxima e quatro alvos se alinharão na última sequência



METAL GEAR SOLID 2: Substance

"I have no idea. Don't worry about it. Just head for Strut C, quickly. Emma's..."
Otacon was right. Right now, saving Emma was the top priority. Snake decided to head for Strut C.

BACK button = SAVE

PAGE 025/025

de janelas. Acerte o primeiro (na janela do canto esquerdo) que aparecerá na linha de janelas de baixo do mesmo prédio. Nesse ponto, o alvo explosivo na torre traseira do lado direito estará entre os dois painéis e, com prática, você poderá lidar com os dois painéis. Atrás, mais à direita, haverá mais alvos. Vá para o topo e fique na linha média de janelas para acertar mais dois. Por último, pegue a munição e vá para o final da fase. O último alvo estará no prédio mais distante, na direção norte do final do level, na janela baixa esquerda.

NO WEAPON MODE

Level 1/Tempo: 1:00

Alvos: 30

Os alvos aparecem aos poucos, por isso fique focado em destruí-los no momento em que surgem na tela. Use os movimentos de cima/baixo e esquerda/direita, que correspondem ao movimento dos alvos. Por exemplo, se os alvos estiverem alinhados verticalmente, use a movimentação horizontal.

Level 2/Tempo: 1:00

Alvos: 30

Agora, as coisas começam a ficar mais interessantes, já que os alvos se movem. Veja como eles aparecem:

Alvos 1-2: Aparecem da direita.

Alvos 3-4: Estão à esquerda.

Alvos 5-6: Ao centro.

Alvos 7-10: Aparecem de ambos os lados. Use a movimentação horizontal aqui quando chegarem ao centro da tela.

Alvos 11-14: Aparecem no centro. Use a movimentação vertical quando estiverem alinhados.

Alvos 15-20: Acima de você, um a um. Movimentação vertical neles.

Alvos 21-29: Aparecem entre os blocos e à frente da marcação final. Eles formarão uma linha e se dividirão em dois grupos antes de chegarem ao centro novamente.

Alvo 30: Aparecem no mesmo local dos alvos anteriores. Destrua-os com o movimento vertical.

Level 3/Tempo: 1:30

Alvos: 30

Semelhante ao level anterior.

Alvos 1-2: À direita.

Alvos 3-4: À esquerda.

Alvos 5-6: Direto pelo centro.

Alvos 7-10: Chegam pelos dois lados. Use a movimentação horizontal quando estiverem no centro.

Alvos 11-14: Aparecem diretamente no centro. Use o movimento vertical quando estiverem alinhados.

Alvos 15-20: Logo acima de você, um por um. Movimentação vertical.

Alvos 21-30: Entre os blocos à frente do final do level.

Level 4/Tempo: 1:30

Alvos: 20

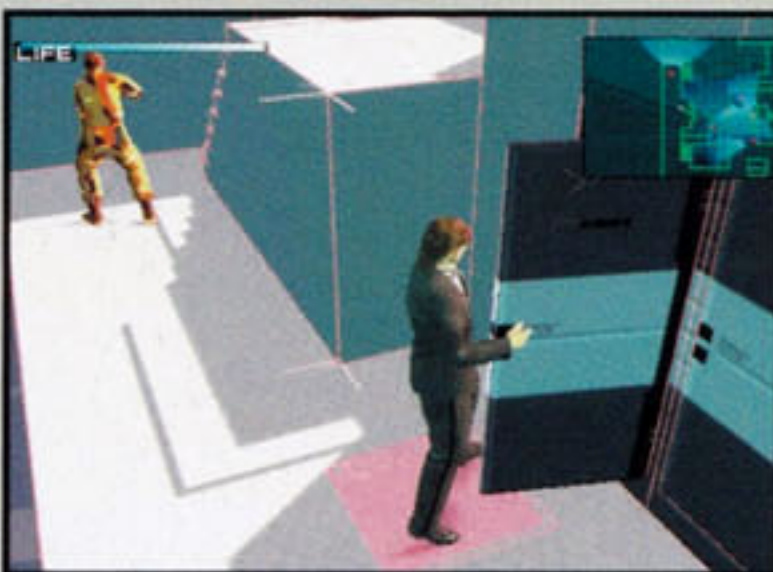
Cuidado com os alvos vermelhos neste level.

Alvos 1-2: Logo à sua frente.

Alvos 3-4: Da esquerda para a direita, também à frente.

Alvos 5-6: Na direção contrária dos alvos 3 e 4.

Alvos 7-8: O alvo vermelho aparece bem ao meio. Aproxime-se dos dois alvos laterais para não errar e destruir o alvo errado.



Alvos 9-10: Quatro alvos vermelhos estão próximos aos dois que você deve destruir. Movimentação horizontal aqui.

Alvos 11-13: Um ataque consistente pode resultar em um combo de 3-hits.

Alvos 14-15: Mesma tática anterior.

Alvos 16-19: Movimentação horizontal ou vertical em cada alvo.

Alvo 20: Destrua o alvo final com a movimentação horizontal.

Level 5/Tempo: 1:00

Alvos: 80

Alvos 1-2: Aparecem à sua frente.

Alvos 3-30: Um triângulo de alvos aparecerá de uma vez. Um bom tiro acaba com todos de uma vez.

Alvos 31-38: Todos chegam pelo centro.

Alvos 39-41:

Aproxime-se.

Destrua. Mova-se.

Alvos 42-47: Pule para a plataforma seguinte para economizar tempo.

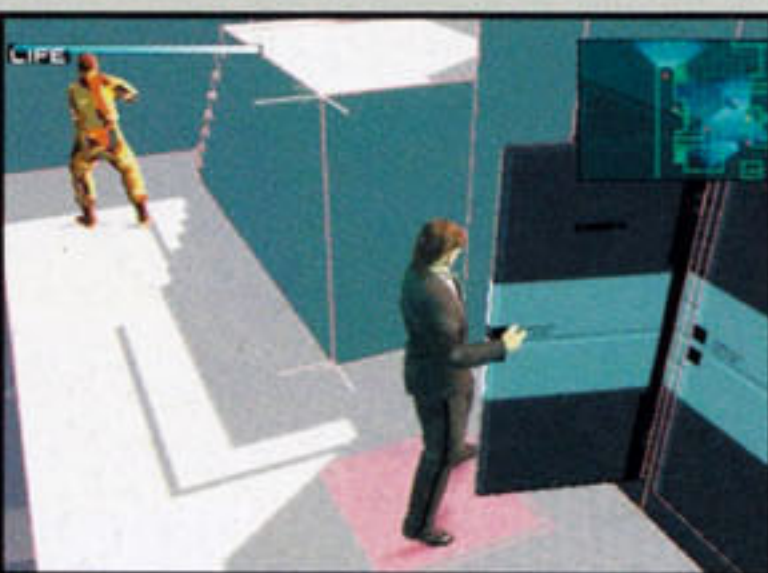
Acerte o alvo da esquerda para destruir vários de uma vez.

Alvos 48-52: Alvos fáceis de destruir.

Alvos 53-62: Acerte o alvo mais distante à esquerda quando estiver alinhado no centro dos alvos próximos da mesma plataforma.

Alvos 63-67: A tática acima funciona aqui, mas o "timing" deve ser perfeito para não acertar o alvo vermelho.

Alvos 68-80: Duas pequenas formações em triângulo aparecem aqui. Aproxime-se de ambos separadamente.



Metal Gear Solid 2: Substance

VR MISSIONS: FIRST PERSON VIEW

Level 1

Os primeiros 13 alvos são fáceis de localizar e destruir. Ao chegar à escada que leva ao piso superior, dois alvos aparecerão à frente. Suba a escada para encontrar mais dois alvos. Use a AKS nos alvos retangulares e a USP nos alvos padrão.

Level 2

Esse level lembra bastante o padrão do modo Eliminate All. Procure os itens por toda a área e receba bônus ao completar o level. Se o controle estiver difícil aqui, entre em Options e mude a configuração.

Level 3

Não use granadas aqui para não acionar o alerta vermelho e não se esqueça das câmeras espalhadas pela área. Se a ação estiver muito intensa, use uma das aberturas localizadas na parede como abrigo.

Level 4

As câmeras são uma preocupação nesse level. Utilize seu USP para destruir as câmeras e não se esqueça de pegar a PSG1-T na segunda esquina da esquerda a partir do ponto de partida. Fique em posição segura para atirar em todos os guardas antes de focar nos cinco alvos verdes.

Level 5

Os locais das bombas são fáceis de encontrar desde que você tenha o Sensor A equipado. Pegue a M9 que está no extremo esquerdo da tela. Enquanto procura as bombas, tranquilize todos os guardas que patrulham o level. Use o SOCOM no ar para alertar os guardas e eliminá-los com facilidade.

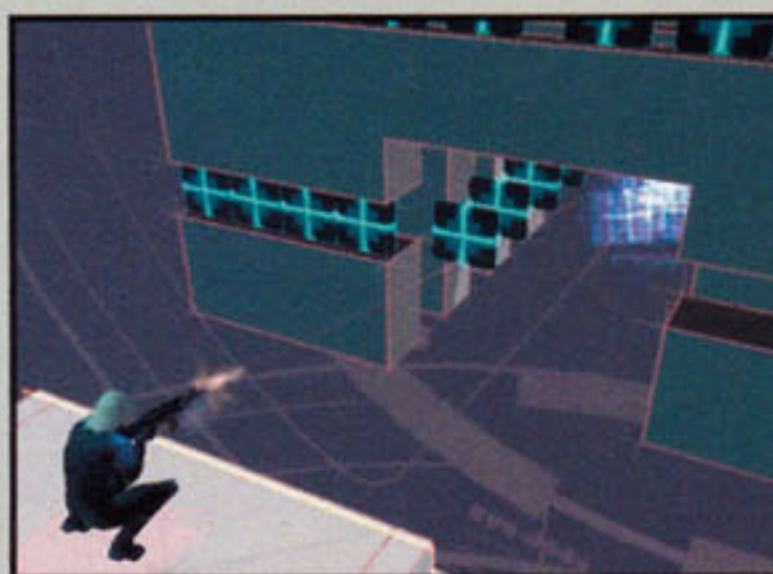
VR MISSIONS: VARIETY MODE

Level 1/Tempo: 2:00

Pare por pelo menos dois segundos antes de correr através do corredor de piso molhado. Permaneça na extrema esquerda, vire a esquina e depois vá para a extrema direita (a mina estará

na saída oposta). Rasteje sob a plataforma e siga o caminho em frente, indo pela extrema esquerda para evitar a mina de aproximação. Então, mova-se para a direita e depois esquerda novamente. Dois grupos adicionais de minas podem ser encontrados se você seguir para a área norte acima. Movendo-se para a direita, você encontrará três minas. A primeira se move para cima e para baixo.

O par mais próximo de minas estará alguns metros adiante se movendo em sentido horário; passe através das grandes lacunas deixadas por elas. Caia sobre a grade à direita. A primeira mina nessa parte se move para a direita e esquerda, enquanto as outras vão para cima e para baixo.



Level 2/Tempo: 2:30

Atire no primeiro alvo antes de andar sobre o piso molhado. O segundo alvo pode ser destruído ao alcançar com segurança a outra saída, com um piso estável. Atire em todos os alvos da área. Use a M4 nos últimos seis alvos que bloqueiam o final do level.

Level 3/Tempo: 2:30

Level quase idêntico ao de Raiden, mas com Snake ele é mais comprido. Para conseguir um alto nível de agarramento, deverá completar com sucesso os 10 comandos Hang-Drop. Evite as minas flutuantes.

Level 4/Tempo: 2:00

Hora de salvar Meryl. Foque nos soldados à esquerda. Mire na cabeça ou no coração para danos fatais. Se quiser acertar os inimigos em uma posição privilegiada, saia da grade de trás e caia na plataforma mais baixa.

Level 5/Tempo: 6:00

Não seja discreto aqui. É muito mais fácil simplesmente alertar



os guardas e matá-los quando se aproximarem. Mova-se deliberadamente pela fase até o marcador final e mate quem surgir à sua frente.

Level 6/Tempo: 3:00

Esse level é praticamente o mesmo do modo Level Six Variety, com Raiden. A única diferença é que existem dois monstros a mais. É difícil descrever o "timing" necessário para que você se mova. Caso Snake seja pego diversas vezes, lembre-se de se esconder atrás dos blocos e se mover apenas quando eles não olharem diretamente para você. Mais importante ainda, tenha em mente que a área de visão deles é enorme.

Level 7/Tempo: 20:00 (Zako Survival)

Zako Survival 1

Pegue todos os itens existentes no level. Equipe a M9 e acerte a cabeça do soldado solitário.

Zako Survival 2

Siga para a direita da tela para pegar as Claymores e a PSG1, depois corra para o meio e coloque duas Claymores (ou C4, as duas são eficientes aqui). Mate os soldados que estão ao norte da fase com a PSG1.

Zako Survival 3

Use as granadas nos ninjas; espere até que eles se reúnam à sua volta para matar o maior número de uma só vez. Use a M9 ou a PSG1 nos soldados comuns.

Zako Survival 4

Use os mísseis e mire na cabeça de Anti-Mech Genola. Sua cabeça irá voar, e você deverá mirar em sua cabeça novamente. Evite os feixes de luz. Tente evitar destruir todos os blocos, porque você terá que se esconder neles posteriormente. Utilize novamente os mísseis e mire em sua cabeça. Atire quando ele cair no chão. Periodicamente uma série de pequenas cabeças irá aparecer. Elas podem ser destruídas com a C4. Esconda-se atrás dos blocos para que a cabeça decapitada não o detecte, caso contrário, a enxurrada de cabeças virá em sua direção. Será preciso arrancar a cabeça três vezes para completar o level. Fim das VR Missions com Snake. ●

METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3[®] S N A K E E A T E R

**Junte-se a Snake nesta surpreendente missão
e dê um final merecido ao The Boss!**

Quando iniciar um novo jogo, serão fornecidas três opções. Se escolher a opção "I like MGS2!", você verá uma cena de bônus. Escolha a dificuldade na qual deseja jogar e então, assista à cena de abertura.

DREMUCHIY SOUTH

Siga para o norte e rasteje por baixo da lenha para alcançar uma grande árvore com vinhas. Aproxime-se e pressione **▲** para escalar as vinhas e empoleirar-se no topo do galho. Desça usando o **▲** e vasculhe para encontrar o seu equipamento.

DREMUCHIY SWAMP LAND

Você irá encontrar alguns crocodilos nesta área. Tente usar o seu tranqüilizante para colocá-los para dormir à distância. No meio da ilha, você deverá encontrar alguma munição para o MK22 e um supressor na área de aterrissagem à esquerda. Pegue o tempo para usar a sua faca e eliminar um dos crocodilos se possível, eles irão fornecer uma boa quantia de comida.

DREMUCHIY NORTH

Comece seguindo o pequeno caminho que leva ao leste. Siga-o morro acima. Ao sudoeste desta área, você irá encontrar um rifle sniper SVD Dragunov. Haverá alguns inimigos nesta área. Seu destino está ao norte, tente experimentar sua camuflagem e tinta para o rosto.

DOLINVODNO

Pegue seu tranqüilizante, mas em vez de atirá-los nos guardas, atire no ninho de vespas na árvore. Quando ele cair, ambos os guardas serão atacados pelo enxame e sairão correndo pela ponte levando mais alguns inimigos com eles. Então, você estará livre para atravessar. Quando estiver perto do final da ponte, caia para o lado esquerdo. Você deverá agarrar em um

galho logo abaixo. Escale este galho e pegue o XM16E1 e outro equipamento perto das pedras. Siga para o norte.

RASSVET

Pegue sua sniper quando chegar nesta área. Aproxime-se da abertura do muro de tijolos e olhe à distância do lado esquerdo, deverá haver um guarda que você pode eliminar. Siga para onde está a grade à direita e vire para leste. Siga em direção à grande estrutura de tijolos e pegue o M37 na parte debaixo do lado esquerdo. Também haverá um supressor para o XM16E1. Use o tranqüilizante para eliminar qualquer outro guarda na área. É recomendável usar os quadrados de camuflagem. Assim que a cena acabar, siga de volta para Dolinvodno ao sul.

DOLINVODNO

Há apenas uma cena aqui...

DOLINVODNO RIVERBANK

Você terá um número de ferimentos aqui e precisa aprender como tratá-los. Selecione "Cure" no menu para ver todos os seus ferimentos. Você precisará curar quatro cortes e dois ossos quebrados. Para os ossos quebrados, você precisará apenas de um "Bandage" e um "Splint" (tala).

DREMUCHIY EAST

Haverá todos os tipos de cobras nesta área, elas fornecem uma boa comida quando você precisar abastecer sua energia. Não haverá inimigos aqui, então tudo o que precisa fazer é prosseguir para o norte.

DREMUCHIY NORTH

Inicie pulando para baixo sobre a rocha. Haverá algumas cobras rastejando nesta área também. Cuidado com o número de guardas que estão ao norte. Você não terá mais a sua arma, então selecione uma camuflagem apropriada e tente passar por eles escondido. Se você já estiver hábil com sua faca, você pode matá-los.

DOLINVODNO

Encontre uma boa grama antes que os guardas atravessem a ponte. Espere até que eles dêem as costas e então silenciosamente elimine-os. Cruze a ponte e caia para o lado esquerdo da ponte, onde irá encontrar o XM16E1. Siga de volta e elimine o segundo guarda.

RASSVET

Corra para a estrutura de tijolos arruinada. Você irá encontrar uma caixa de papelão no topo e algumas outras caixas no final ao norte. Aproxime-se da porta onde você encontrou o Sokolov pela primeira vez, pegue os detectores de mina na parte de baixo do canto, entre na sala, abra o armário para encontrar o binóculo térmico. Você terá que acabar com oito guardas aqui. A maioria dos inimigos está centralizada em torno da área interna, no entanto, existirão dois do lado de fora no final ao leste, um no final ao oeste e um sniper no telhado. Assim que tiver acabado com eles, siga para o nordeste.

CHYNORYI PRUD

Inicie seguindo para o oeste. Na troca ao longo do muro oeste, você encontrará uma lenha, pressione **X** para mergulhar e nadar para baixo dela. Volte para a terra e corra para o norte. Suba e comece a passar pelo arame. Cheque o pântano e procure por um pacote de diferentes granadas e também por um novo chapéu ao leste, debaixo d'água. Distancie-se do lado esquerdo do arame o máximo que puder e caminhe nele, uma armadilha será ativada. Cuidadosamente passe por ela enquanto ela balança em direção à câmera. A partir deste ponto, é bom sempre dar uma olhada em suas condições, provavelmente por causa das sanguessugas. Use o cigarro para se livrar delas.

BOLSHAYA PAST SOUTH

Siga o caminho à direita em direção ao norte acima da cerca. Desça e rasteje por baixo da cerca tomando cuidado para não tocá-la, pois está eletrificada. O painel que controla a cerca está à esquerda no final dela, você pode atirar nela se quiser desativá-la. Volte e comece a rastejar para noroeste. Você estará do outro lado da cerca. Livre-se do cachorro que deverá



METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater



estar bem à sua frente. Na área de pântanos ou um pouco antes, haverá um guarda e outro que acabou de passar. Corra para nordeste onde a cerca será aberta e aparecerão dois guardas. Também haverá algumas armadilhas nesta área.

BOLSHAYA PAST BASE

Quando entrar, siga imediatamente para o norte, fique abaixado no chão e acabe com os guardas que estão perto das árvores. Volte para perto da entrada da base.

IMPORTANTE: Não use a arma de defesa, nem como diversão, pois ela é muito barulhenta. Ainda haverá outro guarda que está patrulhando a área nordeste, você provavelmente não terá problemas em se esquivar por trás dele. Um quinto guarda está equipado com a arma de defesa no final ao norte. Corra para o sudeste da base, e você irá encontrar uma escada do lado de fora de uma das construções. Suba, e no topo do telhado, você irá encontrar o chapéu de água. Desça do lado oeste e entre na trincheira, debaixo da tábua, está a pintura da face de neve. Nas construções, você irá encontrar mais alguns itens de ajuda. Deixe a cabana e preceda para o norte.

BOLSHAYA PAST CREVICE

CHEFE: OCELET

Primeiramente, você precisará escolher entre a AK-47 e uma das armas lentas. A batalha acontecerá com cada um em um canto da área. Tome cobertura atrás das rochas e mire sua arma em direção a ele. Quando ele ficar exposto, você terá que acertá-lo em um intervalo de 2 a 3 segundos. Mesmo que você consiga acertá-lo, ele irá atirar de volta contra você, então, dê um disparo e abaixe-se atrás das rochas. Até certo ponto durante a luta, os comparsas dele irão ajudar, contudo, se não fizer movimentos, será impossível eles acertarem você. Durante este tempo, o chefe geralmente estará parado e sem ação, então quando os comparsas forem pateticamente se perdendo, mire no Ocelet e consiga alguns danos extras. Você ganhará o chapéu de animal e após a batalha, uma cena irá aparecer.



CHYOMAYA PESCHERA BRANCH

Haverá alguns animais rastejando em torno da caverna e se você não está com muita energia armazenada, trate de pegar. Retorne para o começo e siga o caminho leste, que o levará a uma divisão de três caminhos. Na divisão, pegue o caminho noroeste. Quando você chegar na água, vá para baixo da cachoeira para encontrar a tocha. Retorne para a divisão e pegue o caminho do meio.

CHYOMAYA PESCHERA CAVE

Inicie esta fase descendo através do galho direito pelo túnel apertado. Ao final, você encontrará o M37. Você também irá encontrar o chapéu de neve ao norte. Volte para perto da entrada e siga o caminho da esquerda.

CHEFE: THE PAIN

Cuidado, pois o Pain enviará suas vespas em você. Você terá um grupo de plataformas e água para nadar ao redor para se manter a salvo. Sua melhor aposta será equipar-se com seu chapéu de água quando ele pegar uma arma, pois ele não terá onde atirar. Pegue sua shotgun e mire na cabeça dele, você deverá conseguir acertá-lo de 1 a 2 vezes por vez. Quando houver um grupo de vespas vindo em sua direção, simplesmente pule na água. Em algumas ocasiões, ele se cobrirá de vespas para ficar temporariamente invulnerável, no entanto, as granadas de fósforo e outros tipos de granadas farão com que ele se livre de sua proteção rapidamente deixando-o fraco e vulnerável. Assim que ele estiver próximo da morte, ele irá remover sua máscara e atirar balas de abelhas. A faca, o desinfetante e o adstringente irão curar as balas de abelha muito bem. Você ganhará o chapéu listrado e após a luta, deixe a área ao noroeste.

CHYOMAYA PESCHERA CAVE ENTRANCE

Não há muito o que se fazer aqui, apenas alguns itens para pegar. Seu destino é simplesmente seguir para o norte, desça algumas bases e saia da caverna.



PONIZOVIE SOUTH

Tome cuidado com os guardas que estão voando. Equipe-se com o chapéu d'água e a capa de crocodilo nesta área, nade por baixo da água para evitar ser detectado. Haverá dois caminhos para o final, um que o levará para o norte e outro que o levará para o noroeste, é aconselhável pegar este último.

PONIZOVIE WEST

Entre na área e permaneça abaixado com a sua capa de crocodilo. Tranqüilize os guardas desta área, deve haver dois deles. Nesta área, você pode encontrar um supressor para ambas M19 e MK22, mas o mais importante está na sala norte, trata-se da sniper SVD.

PONIZOVIE WAREHOUSE: EXTERIOR

É possível evitar uma luta com um chefe mais tarde se você usar sua sniper para atirar "no final" em sua cadeira de rodas aqui. A escolha é sua.

É hora de pôr a nova sniper para funcionar. Há três guardas nesta área, acabe com eles antes que eles tornem-se suspeitos. Na parte esquerda da doca, você pode encontrar o NVG (Binóculo de visão noturna). Haverá também um supressor debaixo d'água do lado direito e mais alguns equipamentos normais encostados.

PONIZOVIE WAREHOUSE

Assim que entrar no armazém, coloque a pintura de zombie e a camuflagem Splitter. Entre na grande sala e acabe com os dois guardas que estão patrulhando na área baixa. Embaixo, você encontrará uma caixa de papelão, óculos de visão térmica ao sul, assim como a pintura Desert. Cuidado com os três guardas ao topo. Faça o seu caminho para passar por eles e entre pela porta.

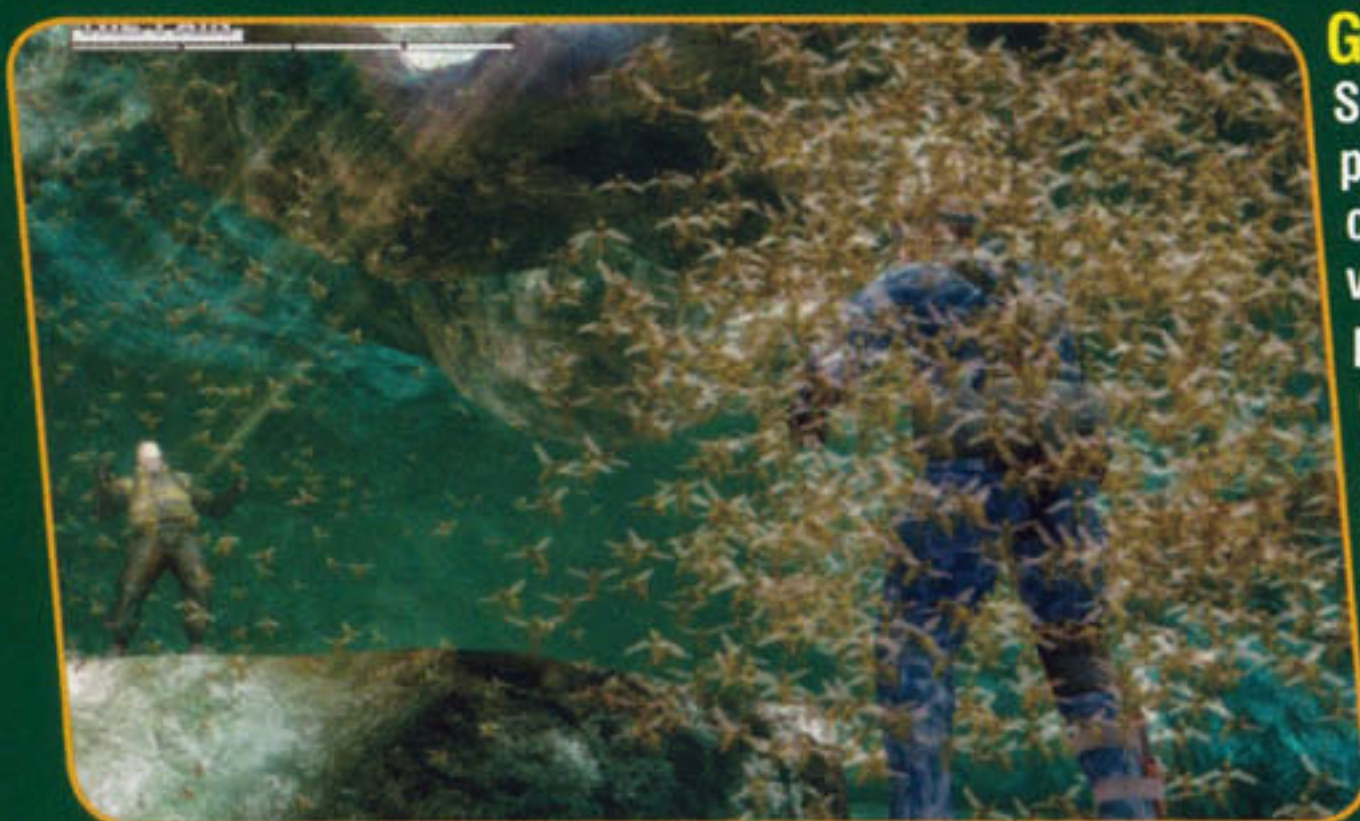
GRANINY GORKI SOUTH

Você irá precisar de seus óculos de visão térmica para esta seção, pois esta área está





METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater



infestada de armadilhas. Você irá encontrar um novo tipo de armadilha aqui, a armadilha de captura. Se você for pego nesta armadilha, simplesmente aperte **▲** para se livrar.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: OUTSIDE WALL

Equipe-se com a camuflagem e a pintura preta. Certifique-se também de ter cuidado com as cobras venenosas na área. Inicie seguindo um pouco ao oeste. Haverá guardas patrulhando o portão principal com um cachorro ao seu lado e também um outro guarda no oeste distante. Ao norte, você irá encontrar um supressor para a M19. Corra pelo lado leste da construção e aproxime-se da porta. Você será notificado que a porta está trancada quando tentar entrar, fique contra o muro e pressione círculo para golpeá-la e encontrar-se em um ótimo ponto nas sombras. Acabe com o guarda quando ele sair e entre no complexo.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: INSIDE WALLS

Há dois guardas patrulhando esta área. Tome cobertura na grama alta e sniper neles, ou se preferir um modo mais quieto e menos agressivo, atire o tranquilizante neles à distância com alguma de suas armas silenciosas. Corra para o canto noroeste e pegue o equipamento. Siga para o canto nordeste. Haverá uma porta aqui que o levará para uma sala onde irá encontrar algumas coisas, incluindo o XM16E1. Retire a pintura de seu rosto e coloque no chapéu de cientista.

GRANINY GORKI LAB 1F

Quando você entrar no laboratório, tome cuidado com os guardas e também com os cientistas. Os guardas podem ser suspeitos, mas não irão lhe identificar. Siga o caminho norte e então vire à direita na porta. Siga para o oeste e desça as escadas.

GRANINY GORKI LAB B1 WEST

Siga para o sul, oeste e então norte e entre pela porta à esquerda. Cuidado para não caminhar em direção ao guarda. Nesta sala, você irá encontrar o Cigar Gas Spray, o qual poderá ser utilizado quando for vestir-se como um cientista para pôr os guardas para dormir a uma curta distância. Vá para nordeste e você irá encontrar uma área com mais dois cientistas. Tome cuidado para nocauteá-los silenciosamente, pois eles são muito fáceis para dar alerta. Na parte mais baixa no canto da direita, você irá encontrar uma bateria e um supressor para o XM16 no meio do caminho. Siga para o oeste, então norte e entre na segunda porta, o banheiro. Soque o último compartimento para encontrar a camuflagem Fly. Use o D-pad para caminhar vagarosamente pela beira. Quando você chegar em uma bifurcação, siga para o norte e pegue a pintura Oyama, então vá para a esquerda para escapar.

GRANINY GORKI SOUTH

CHEFE: THE FEAR

No começo da batalha, você precisa ir ao seu menu de cura. Use o syrum para curar o envenenamento e use a faca, o adstringente e a atadura para curar o ferimento de flecha. Quanto ao chefe, será uma batalha bastante simples se você souber como jogar. Se possuir os óculos térmicos, equipe-se com ele por toda a batalha, isso será muito útil para detectar as armadilhas e também para enxergá-lo quando ele estiver camuflado nas árvores. Quando ele disser que está com fome, use como uma indicação que ele está vulnerável e pegue-o. Ganhe o chapéu Spider e prossiga para o sul assim que a luta acabar.

PONIZOVJE WAREHOUSE

Entre nesta área e equipe a camuflagem Splitter. Será particularmente difícil passar pelos inimigos, você poderá pular sobre as pedras quando eles não estiverem olhando e descer. Vá para a única porta ao norte. Suba as escadas e vá para a próxima área.

SVYATOGORNYJ SOUTH

Não há muito o que fazer nesta área, exceto assistir à cena.

SVYATOGORNYJ WEST

Este é um mapa bem grande e haverá alguns poucos guardas nesta área, por volta de 6 no total. Dois perto do começo, dois perto do meio e dois perto do final. Pegue alguma arma silenciosa ou a sniper e use em conjunto com os seus óculos térmicos.

SVYATOGORNYJ EAST

Siga o caminho leste, que o levará até uma grande cabana que está sendo guardada por três inimigos. Use os seus óculos térmicos e tranquilize-os o mais silenciosamente e distante possível. Dentro da cabana no final ao norte, você irá encontrar uma M63 atrás de algumas

caixas, assim como supressores para a MK22, XM16 e M19.

SOKROVENNO SOUTH / NORTH / WEST

CHEFE: THE END

Esta luta contra o chefe será bem interessante, bem tranqüila, calma e em três grandes mapas. Muito parecidos com as batalhas de sniper nos jogos anteriores, porém muito maiores.





METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater



A primeira coisa que você tem que fazer é se equipar com a camuflagem Choco Chip e a pintura do deserto. Agarre os dois itens à sua frente e comece a trilhar para o oeste. Na próxima área, você irá encontrar um total de quatro guardas, use sua sniper para acabar com eles.

SVYATOGORNYJ MOUNTAINSIDE

Pegue sua sniper e elimine o primeiro guarda. Esteja prevenido com o helicóptero que está vigiando a área. Nos caminhos estreitos, você irá encontrar outro guarda e então outro mais adiante, use as armas silenciosas para evitar ser detectado. Suba o mais alto que puder e siga as pedras ao redor para o lado oeste, você será conduzido a uma área perfeita para usar a sniper. Elimine os três guardas ao redor da pequena cabana e então faça a incursão.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Cuidado com o helicóptero. Geralmente, seu chapéu Choco Chip é o suficiente, mas ainda é uma boa você se cobrir em uma das cabanas. Sem alertar os inimigos, siga ao longo da trincheira rumo ao topo e deixe a área sentido nordeste para a cena.

KRASNOHORJE MOUNTAINTOP: BEHIND RUINS

Deixe a construção e corra um pouco ao sul, há uma porta vermelha trancada do lado leste desta área, circule o meio, mas cuidado com os guardas que estão patrulhando aqui. Caia na primeira pedra, então na próxima e você deverá estar justamente em frente à porta.

GROZYNJ GRAD UNDERGROUND TUNNEL

Quando estiver dentro, desça a escada pegando todos os itens ao longo do caminho.

CHEFE: THE FURY

O Fury é um chefe muito chato. É recomendável usar o shotgun e o sniper para esta batalha. Algumas vezes, os óculos térmicos irão ajudar. Quando você o vir, atire na cara dele exatamente três vezes até que ele caia e então pegue a sua shotgun. Assim que ele levantar, irá pegar os Rocket Thrusters. Não se esqueça de se recuperar quando você for queimado, pois isso acontecerá várias vezes. Ganhe o chapéu Fire e quando estiver no controle novamente, siga para o norte e suba a escada.



GROZYNJ GRAD SOUTHWEST

Vagarosamente, faça o seu caminho acima para a grande área principal. Tipicamente, deverá ter dois guardas ao norte de onde você começou, um parado ao sudoeste e outro mais distante ao oeste. Suba e entre na porta que o levará para o norte.

GROZYNJ GRAD NORTHEAST

Siga para o final leste, ao redor do canto, há um guarda patrulhando. Suba um pouco e olhe para o noroeste, há um guarda parado lá e outro guarda ao sul dele. Agora, olhe para o nordeste, há dois guardas naquela direção também. Mais adiante ao leste, atrás da construção, haverá mais um guarda parado. Depois saia através da porta ao sul, logo à esquerda do caminho.

GROZYNJ GRAD SOUTHEAST

Haverá quatro guardas nesta área também, mate aquele que está parado na parte inferior da escada vermelha e o outro perto da parede ao sul. Os dois que ficaram estão no canto sudeste.

GROZYNJ GRAD 1F

Dentro desta construção, há dois guardas, um na sala ao norte e outro patrulhando o corredor. Acabe com eles e então vá para a sala ao norte e pegue a câmera.

GROZYNJ GRAD NORTHWEST

Inicie matando os dois guardas que deverão estar visíveis com sua sniper. Com o som, dois cachorros virão até você, acabe com eles (use o tranqüilizante). Siga para o norte e invada a cabana de munições perto do topo.

GROZYNJ GRAD WEAPONS LAB: EAST WING

Remova sua pintura e equipe-se com a camuflagem de cientista. Deixe a sala. Na parte de baixo ao sul, fique na escada e espere o guarda com o longo cabelo loiro. Quando o guarda entrar na sala perto da parte de baixo da outra escada, coloque o guarda e o cientista para dormir. Arraste o guarda para fora da sala e suba a escada ao norte. Agora você possui a camuflagem de oficial. Equipe-se com a máscara e o uniforme. Você irá encontrar o fuzil automático Scorpion e alguma munição.



GROZYNJ GRAD WEAPONS LAB: MAIN WING

Simplesmente siga a linha amarela...

GROZYNJ GRAD WEAPONS LAB: WEST CORRIDOR

Aproxime-se dos dois soldados ao final oeste da sala e uma cena irá passar.

GROZYNJ GRAD TORTURE ROOM

Quando você estiver em sua cela, pegue o garfo. Desaloje a falsa pílula mortal e o transmissor. Agora, de volta à cela, use o garfo e a falsa pílula mortal. Agora, deixe a construção. Quando você finalmente chegar ao Grozynj Grad Northwest, siga para o canto nordeste.

GROZYNJ GRAD SEWERS

Corra para o norte e você chegará em um portão, à sua esquerda, há uma pequena abertura onde poderá escalar. Cuidado, pois há um cachorro nesta área. Pule na água e então suba a escada do lado leste e escale a abertura que o leva para a direita.

CHEFE: THE SORROW

O Sorrow irá chamar os espíritos de todos os inimigos que você matou durante o jogo, então, a duração dependerá de quão sanguinário você for. Cada fantasma irá drenar sua energia quando você tocá-los, então evite-os em seu caminhar. O chefe tem um ataque que não irá lhe machucar, quando ele lançar um grande raio azul em você. Uma vez que tiver passado, o chefe irá desaparecer e reaparecer. Quando você se aproximar do chefe, ele irá drenar toda a sua vida e matá-lo. Quando a tela de continuação aparecer, engula sua pílula de reviver e termine com a batalha.

TIKHOGORNYJ

Vá para o topo das árvores caídas e continue seguindo o rio. Quando você chegar em um obstáculo de árvores, siga para o oeste e norte até você chegar em uma queda d'água.



METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater



drenar toda a munição que você possuir. Vá para trás dele enquanto ele estiver efetuando o ataque elétrico e então descarregue bala nele. Permaneça na ofensiva o tempo todo e preocupe-se em atirar com a shotgun nele quando possível.

Ganhe o chapéu Cold War. Agora é a hora da grande caçada. Pegue a arma de sua escolha, você terá munição infinita. Não há muito que possa ser feito ao Shagohad, mas

continue acabando com os guardas para mantê-los longe de você.

GROZYNJ GRAD RUNWAY

Pegue o seu RPG-7 e acabe com aquele que está lhe caçando. Se o Shagohad chegar perto, comece a atirar na rodagem de sua furadeira para retardá-lo um pouco. Seguindo a caçada, você irá se encontrar equipado com uma sniper. Mire nas duas luzes, primeiro na da direita. Atirando nela, irá causar uma explosão, então mire na segunda, mas espere até ser dito que o Shagohad está exatamente na ponte antes de atirar.

GROZYNJ GRAD RAIL BRIDGE SOUTH

CHEFE: SHAGOHAD

É possível ganhar esta batalha sem ter nenhum dano se você souber manusear bem a sua RPG-7 bem como recarregá-la. Você precisará saber para esta luta como segurar o L1 com o RPG-7 e imediatamente após lançar o foguete, dê dois toques no R2. Utilize ambas as técnicas para lançar os foguetes mais frequentemente na furadeira de Shagohad. Uma vez que ele parar de se mover, mire no núcleo central para obter um grande dano.

CHEFE: VOLGIN

Há dois caminhos para lutar esta batalha, o meio mais curto e o mais longo. O caminho mais fácil é correr por baixo dele quando ele efetuar um de seus ataques. Quando você estiver atrás dele, será sua grande chance para mirar com uma de suas armas. Na dificuldade normal, um tiro na cabeça com a sniper provavelmente irá arrancar 50% da energia dele, fazendo com que a batalha fique muito mais fácil.

Mais uma vez, uma outra moto irá persegui-lo aqui. A arma a ser escolhida é a RPG-7. Não será difícil, exceto pelos soldados flutuantes.

ZAOZYORJE SOUTH

Haverá muitos itens para serem pegos aqui. Você precisará guiar Eva e sustentá-la com comida. Inicie seguindo para o sudoeste e use o **▲** para se afastar de Eva, mas não vá para muito longe. Siga para o oeste, siga o caminho sul, e os inimigos começarão a persegui-lo. Eles geralmente atacam em grupo, então é melhor usar a shotgun e a RPG-7. A partir do ponto que você teve que cruzar um grande barranco, sobre uma árvore fina, você poderá acertar os inimigos com a sniper enquanto espera a Eva atravessar.

TIKHOGOENYJ: BEHIND WATERFALL

Há um supressor à sua esquerda e outro abaixo no salão ao norte à sua direita.

GROZYNJ GRAD NORTHWEST

Pegue uma arma silenciosa e comece a acabar com os inimigos, incluindo dois cachorros e um cara ao oeste na torre de observação.

GROZYNJ GRAD WEAPONS LAB: EAST WING

Coloque o chapéu de cientista e nenhuma pintura na face, então, deixe a sala. No grupo de armários ao leste, o segundo do topo, você irá encontrar o uniforme Maintenance. Equipe-se com ele e siga para o oeste.

GROZYNJ GRAD WEAPONS LAB: MAIN WING

Retorne para a asa principal e entre na porta que leva ao norte. Parecido com os cientistas, o pessoal da manutenção irá causar uma desordem mais rapidamente que os guardas. Haverá quatro tanques para colocar as cargas de C3, dois no canto noroeste e do pior lado e outro ao sul de cada um. Os dois no nível de baixo estarão com pessoas da manutenção por perto, então tenha cuidado para não olhar para eles.

CHEFE: VOLGIN

Este chefe é extremamente fácil. É recomendável usar a shotgun para esta batalha. Equipe-se com o uniforme Sneaking e a M37. Pegue a shotgun e ele irá começar a carregar um ataque elétrico. A partir deste ponto, recolha a arma até o momento que este ataque lhe acertar, ele irá

ZAOZYORJE NORTH

Existem inimigos escondidos em todos os cantos desta área. Pegue sua sniper e os óculos térmicos e mande ver.

ROKOVJOJ BEREG

CHEFE: THE BOSS

O local também permite uma grande camuflagem, então, equipe-se com o chapéu e a pintura com a mais alta classificação, pois se esconder do Boss será crucial nesta batalha. Frequentemente o Boss irá correr para cima de você e tentar atacá-lo. Pegue sua arma e atire na cara dele. Encontre um ponto seguro e comece a atirar com a sniper de uma distância mediana. Com a sniper, provavelmente causará muito mais danos do que da maneira anterior quando o nocauteava. Você tem um limite de 10 minutos para vencer esta batalha. A luta não deverá ser complicada se você mantiver esta sequência. Boa sorte! Ganhe o chapéu Snake. Sente-se e aproveite o final. ●



The cover art for Metal Gear Solid 3: Subsistence features a stylized, high-contrast illustration of Snake in his iconic green military uniform and beret. He is shown from the chest up, looking slightly to the right with a serious expression. The background is a mix of green and brown tones, suggesting a jungle or forest environment. In the top left corner, there is a small inset image of a young girl with blonde hair. The title 'METAL GEAR SOLID 3: Subsistence' is prominently displayed at the top in a bold, white, sans-serif font. Below the title, the words 'TACTICAL ESPIONAGE ACTION' are written in a smaller, spaced-out font. The main title 'METAL GEAR SOLID 3' is in a large, bold, white font, and 'SUBSISTENCE' is in a smaller, white font on a black rectangular background. A small 'FOX' logo is visible in the top right corner, and a 'TM' trademark symbol is at the bottom right.

METAL GEAR SOLID 3:
Subsistence

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3

S U B S I S T E N C E

TM

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence

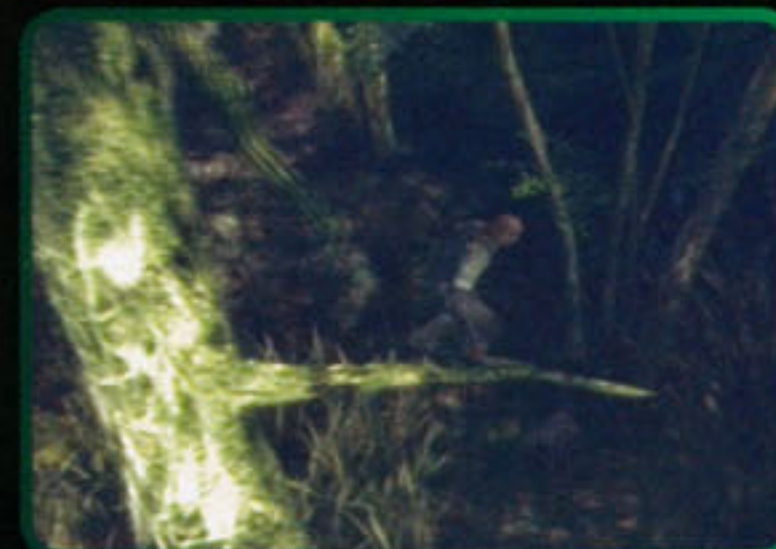
O subtítulo “Subsistence” indica que é um jogo com acréscimos ao original Metal Gear Solid 3; os principais deles estão no modo online, mas vamos nos concentrar em guiá-lo através do jogo single player. Snake é uma espécie de Rambo, sempre com sua faca de caça. Durante a paranóia da Guerra Fria, o jogador se aventurará por florestas com direito a vegetações e animais nativos e também instalações secretas militares. Este guia foi especialmente desenvolvido para os que não jogarão os games anteriores da série e até mesmo os que ainda não conhecem todos os segredos do corajoso Snake.

DESCRIÇÃO DA INTERFACE



- A - Saúde do seu personagem
- B - Estamina do seu personagem
- C - Camuflagem da face
- D - Camuflagem da roupa
- E - Porcentagem de visibilidade
- F - Equipamento selecionado
- G - Arma selecionada
- H - Status da situação
- I - Tempo para a mudança de status

DREMUHIJ SOUTH



Aguarde a bela animação do resumo da missão sendo passado a Snake, em seguida, ele salta de pára-quedas na selva – você pode usar o botão R1 em certos momentos para obter a visão de primeira pessoa. Após receber todas as instruções pelo rádio, suba a colina à direita e pegue um kit médico. Desça novamente, abaixe-se e rasteje por baixo do tronco da árvore. Antes de deixar a área, Snake precisa recolher a mochila com os equipamentos; ela se encontra pendurada no galho da árvore, fique diante do tronco dessa árvore, pressione o botão de ação para subir e pegue a mochila. Deixe o local. Atire na cobra antes.

DREMUHIJ SWAMPLAND

Teste como funciona o sistema de



camuflagem e veja como melhorar seu fator stealth. Chegando ao pântano, note que vários crocodilos estão por perto. A melhor maneira de atravessar é avançar pela lama até a porção de terra firme na metade (não se aproxime muito do crocodilo) e alcançar o outro lado.

DREMUHIJ NORTH

Esconda-se atrás da pedra e aguarde até que o inimigo esteja próximo, você terá a oportunidade de atacá-lo pelas costas, seja com a faca ou com a arma tranqüilizante. Avance para a outra área, dispare a arma tranqüilizante no inimigo mais próximo e rasteje em meio à vegetação.

DOLINOVODNO



Espere o inimigo ir para o lado direito da ponte, então desça o barranco e esconda-se atrás da árvore. Empunhe a faca, aproxime-se pelas costas e acabe rapidamente com ele. Arraste o corpo para a vegetação e volte a se esconder atrás das árvores enquanto aguarda o segundo inimigo; repita o mesmo procedimento. Restará um do outro lado da ponte - use o binóculo para saber quando pode atacar. Siga em frente além da ponte.

RASSVET

Os inimigos estão fazendo ronda na estrada; mova Snake pela vegetação e esconda-se atrás das árvores. Use constantemente o detector de movimentos para saber se não há inimigos por perto. Contorne a

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence



cabana pela direita, suba a escada de mão, pendure-se na borda do telhado descoberto e caia. Após a animação, não existirá nenhum inimigo disponível para combate na área. Faça o caminho de volta.

DOLINOVODNO 2



The Boss aparece e mostra-se um desertor. Acaba por jogar seu pupilo Snake no rio.

DOLINOVODNO RIVERBANK



SNAKE está todo machucado e precisa se curar. Selecione a opção "Cure" e você verá todos os ferimentos de Snake. Cada tipo de ferimento necessita de tratamento especializado, por exemplo, um corte profundo precisa ser desinfecionado e estancado com uma bandagem. Cure todos os ferimentos de Snake.

DREMUHIJ EAST

Apenas vá para o norte.

DREMUHIJ NORTH

Desça com cuidado do barranco, perceba que existe uma corda que "poderia" vir a ser útil. Snake se encontra mais uma vez com Boss e mais fraturas precisam ser tratadas, faça o mesmo procedimento para



realizar a cura. Assim que puder controlar Snake novamente, esconda-se na vegetação enquanto o alerta estiver na tela. Fique atento a cobras, elas estão por toda a parte, mate-as ou se receber uma picada, visite o item "Cure" no menu e utilize a opção apropriada. Ataque o inimigo que ficar, lembre-se de que você possui apenas a faca, pois Boss tem o costume de quebrar seu revólver. Existe mais um inimigo solitário no caminho. Vá para a área seguinte.

DOLINOVODNO

Existe apenas um inimigo vigiando a ponte. Mas lembre-se de que você ainda não possui armas, assim, ataque somente pelas costas. Cruze a ponte.

RASSVET



Who are the Patriots?



A área está livre de inimigos, vá sem medo. Entre na fábrica e examine o quarto onde o doutor foi encontrado (depois da única porta intacta). Pegue os óculos de visão térmica no armário e assim que sair, uma garota de moto surgirá matando os soldados que estavam à sua espera. Durante o diálogo, ative o modo de primeira pessoa se quiser ver melhor as belas formas da garota. Ela sairá pelo alçapão; vá atrás dela.



Os portões estão trancados e só se abrirão quando você matar os sete inimigos. Snake leva uma vantagem considerável ao poder se rastejar por baixo da fábrica, além disso, existem várias entradas/saídas. Deixe o local.



CHYORNYJ PRUD

Vá para a água, nade e cuidado com os crocodilos. Siga na direção dos troncos de árvores, mergulhe e passe por baixo deles. Assim que alcançar terra firme, receba a chamada de Eva. Rume para a estrada, porém tenha cuidado com a armadilha no chão.



BOLSHAYA PAST SOUTH

A cerca está eletrificada. Vá para o lado esquerdo, empunhe o revólver e atire na caixa de suprimento de energia (talvez sejam necessários dois ou mais tiros). Assim que estiver desligada, vá para o lado direito e rasteje pela abertura. A área seguinte está repleta de minas terrestres e aconselhamos a você rastejar para evitar entrar em contato com alguma delas e atrair a atenção dos inimigos. Escale a árvore com uma textura mais clara que está ao lado da cerca eletrificada, ande sobre o galho e caia do outro lado da cerca.



Siga pela esquerda, atire na caixa de energia da cerca localizada à direita. Perceba que existe uma abertura no centro da cerca, para passar por ela, execute o salto para frente, isto é, corra e aperte o botão de abaixar. Na

próxima cerca, não é preciso atirar na caixa de energia; apenas acabe com o inimigo que vigia a passagem e depois vá pela esquerda.



BOLSHAYA PAST BASE

Fique atento ao guarda que faz a ronda externa, se ele estiver distante, corra rapidamente para dentro dos limites da cerca e avance rastejando pela trincheira direita. Assim que tiver uma boa visão do inimigo que controla a metralhadora montada, atire nele e jogue o corpo na trincheira. Esconda-se atrás do muro e aguarde o guarda que faz a ronda no helicóptero. Restará o inimigo na outra metralhadora que, por sinal, vigia o caminho para onde você deve ir.

Dica: Vasculhe as instalações em busca de munição e outros itens.



BOLSHAYA PAST CREVICE

Lute com o exibido das pistolas. Existe munição no chão e no alto da árvore direita. Antes de iniciar o combate com ele, é aconselhável matar duas cobras que ficam na vegetação, pois elas podem atacar em um momento importante. Embaixo do medidor de saúde, você pode conferir como anda a quantidade de munição no latão do revólver do inimigo, ataque principalmente no momento que ele estiver recarregando e você terá bastante tempo para mirar e acertar. É possível aproveitar também os momentos em que ele fala algumas frases provocativas.

Dica: É imprescindível usar a visão em primeira pessoa.

CHYORNAYA PESCHERA CAVE BRANCH

Em meio à escuridão, você poderá encontrar vários caminhos e até um deles submerso. Explore bem o local em busca de itens e mate animais

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence

para ganhar ração. O caminho ideal é rastejar por um buraco perto de um grupo de ratos e cobras.



CHYORNAYA PESCHERA CAVE

Continue em frente até encontrar o lago iluminado. Aqui você enfrentará o Hornet Soldier. Pegue a AK-47 e comece a disparar tanto sobre a plataforma quanto na água. Caso possua granadas sobrando, jogue algumas contra ele. Mergulhe sempre que as vespas se aproximarem, mas fique atento à sua respiração. A segunda parte é um pouco mais difícil, então abuse das granadas e mate o mais rápido que você puder. Siga para a passagem na margem.



CHYORNAYA PESCHERA CAVE ENTRANCE

Veja se precisa de curativos, aqui é o local ideal por não haver inimigos. Mate alguns animais para pegar comida, recolha o detector de minas na saliência da parede e pegue também os cogumelos. Vá descendo a rampa e dirija-se ao local iluminado.

PONIZOVJE SOUTH

Ande com a água até seus joelhos, isso diminui muito sua velocidade. Tenha cuidado com as luzes dos helicópteros, caso você seja encontrado, espere por um ataque. Siga em frente.

PONIZOVJE WAREHOUSE: EXTERIOR
Existem apenas dois guardas, mas você leva desvantagem por ainda



estar dentro d'água e o local contar com uma iluminação que não permite visibilidade abaixo de 60%. Espere o inimigo mais próximo dar as costas, então nade sem fazer muito barulho e suba. Seja rápido e mate-o com a faca, empunhe a pistola com silenciador, pois é bem possível que o outro soldado possa tê-lo visto. Atravesse o corredor.



PONIZOVJE WAREHOUSE

Encoste-se na parede e veja que existe um soldado rondando nas proximidades. Espere ele se virar, desça a escada e ataque com a faca. Você estará perto de outra escada; suba, mas sempre posicione bem a câmera, já que existe mais um soldado. Saia pelo portão vermelho à direita.



GRANINY GORKI SOUTH

Esta parte da floresta é cheia de armadilhas, principalmente com cordas. A saída está do outro lado, porém é fácil se perder caso não utilize a bússola.



GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: OUTSIDE WALLS

Antes de tudo, esteja com a

camuflagem apropriada para a noite. Rasteje até os limites do muro pela esquerda. Perto da caixa de força da cerca, localize uma abertura na parte inferior da cerca e rasteje através dela assim que o guarda não estiver olhando. Ataque o guarda somente quando ele estiver próximo da esquina, pois o cachorro logo adiante pode alertar o outro guarda. Um jeito simples de se livrar posteriormente do cão é ficar nos arbustos e esfaqueá-lo caso ele note sua presença.



Existe uma porta do outro lado dos muros, porém está trancada. Encoste-se nela e pressione o botão de golpear para Snake bater, fazendo o guarda pensar que você é um deles querendo entrar. Esconda-se atrás das caixas e ataque assim que o guarda sair. Entre em seguida.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: INSIDE WALLS

Apenas um guarda vigia a entrada do laboratório, ataque-o com a faca e antes de entrar no laboratório, visite a pequena instalação à direita, lá, você encontrará a arma XM16.



GRANINY GORKI LAB 1F

Se você tiver a roupa de cientista, será fácil perambular pelos corredores, do contrário, você encontrará alguns guardas pelo caminho. Lembre-se que o uniforme de cientista não permite a Snake usar armas, ele engana os guardas, mas não consegue despistar os cientistas. O caminho é descendo a escada depois da porta no canto perto do início dessa área (onde

você encontrou o primeiro guarda). Mas primeiro faça uma visita ao piso superior, passe pela porta que o leva para a área externa e pegue o uniforme Choco Chip.



GRANINY GORKI LAB B1 WEST

Passe rapidamente pelos cientistas antes que eles o identifiquem como um intruso. Fale com o gordão no escritório que passará novas informações sobre a posição de Sokolov. Faça todo o caminho de volta até a floresta.

GRANINY GORKI SOUTH 2

Assim que Snake volta para a floresta, é atacado com algumas flechas envenenadas de Fear. Visite o menu "Cure", elimine o veneno e remova a flecha de sua perna. Resta realizar o combate com Fear que permanece invisível e saltando de galho em galho: teoricamente impossível de derrotar se não fosse pela visão térmica. Ative-a e empunhe uma metralhadora como a AK-47, o resto é questão de tiro ao alvo.



PONIZOVJE WAREHOUSE 2

Desça as escadas, mas fique atento aos dois guardas. O cartão que você recebeu do gordão abre a porta vermelha no alto da outra escada.



SVYATOGORNYJ SOUTH

Apenas receba uma ligação estipulando seus objetivos e suba a colina.

SVYATOGORNYJ WEST

Mate dois soldados logo no começo e rume para o setor leste.

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence

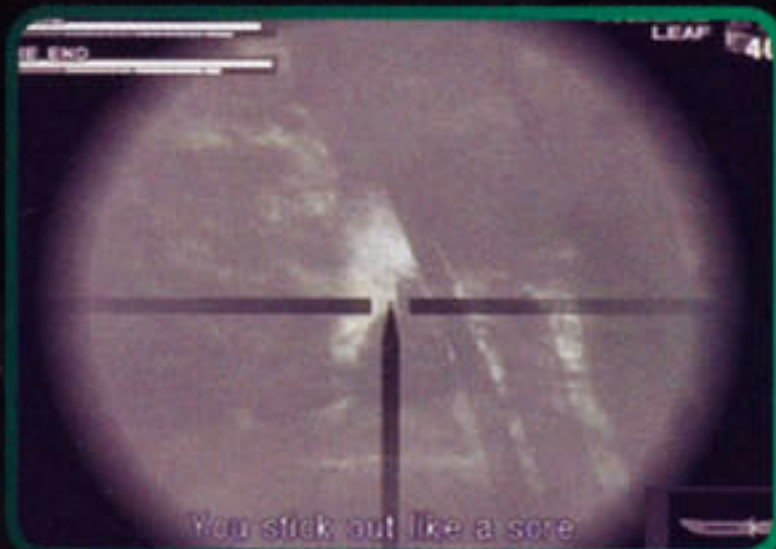
SVYATOGORNYJ EAST

Antes de chegar à cabana, é preciso lidar com três soldados. Também é bom deixar claro que a visita à cabana é exclusivamente para você recuperar munição. A cabana pode ser adentrada por uma passagem embaixo, isto é, Snake pode ir rastejando até encontrar o alçapão. Snake também pode tentar assumir o controle da metralhadora montada. Volte para Svyatogornyj West e rume para o norte.

SOKROVENNO SOUTH



O legendário franco-atirador The End é gloriosamente apresentado. Sua pele não permite que ele seja visualizado pela visão térmica, todavia as pegadas deixadas por ele sim. Existem dois estilos distintos de combate que Snake pode adotar e depende de sua preferência e habilidade: combater a distância com o rifle sniper ou sair à caça rastejando furtivamente até ele e atacar de perto.



Se você não possuir um rifle sniper, pegue-o na instalação em Sokrovenno South. Definido o seu estilo de jogo, esteja ciente que The End pode andar livremente pelos três ambientes assim como Eva lhe explicou. Outro detalhe crucial é que você não precisa se preocupar com sua saúde, apenas com a estamina, já que a arma usada por The End dispara apenas tranquilizantes.

Quando toda a estamina de Snake estiver drenada, The End o jogará na prisão, mas Snake pode voltar para a arena de combate e retomar a disputa.

Dica: Todo dardo que The End acertar fica alojado no corpo de Snake e deve ser removido através do menu "Cure"; alimente-se bem para que a estamina não fique baixa. Esteja em Sokrovenno North e avance pelo túnel que foi desbloqueado.



KRASNOGORJE TUNNEL

Mate alguns animais para reabastecer seu suprimento e suba a escada de mão gigantesca. Snake passará alguns minutos subindo-a, então não fique desesperado pensando que não tem fim!



KRASNOGORJE MOUNTAIN BASE

Mude sua camuflagem e aventure-se pelo deserto. Perceba que não existem muitos obstáculos a não ser os desníveis do terreno. A situação fica muito complicada se algum soldado requisitar reforço do QG, pois virão soldados armados com lançador de granadas. Vasculhe a encosta da montanha e veja que existem itens numa plataforma acima, para chegar lá, rasteje através de um buraco normalmente perto de uma cobra.



KRASNOGORJE MOUNTAINSIDE

A subida até o topo da montanha abriga uma série de aberturas nas paredes que revelam bons itens a serem recolhidos. Os helicópteros fazem rondas constantes, todavia só será uma ameaça real se os guardas alertarem o QG. Perto do topo da montanha, você avistará várias pequenas instalações, vasculhe-as em busca da arma RPG.



KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Acabe com os poucos guardas na área e faça seu caminho através das trincheiras, elas o guiarão até um portão vermelho.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP RUINS

Encontre-se com Eva novamente em trajes perturbadores.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP: BEHIND RUINS

Salve o jogo. Faça o caminho de volta para Krasnogorje Mountaintop Ruins. Fique atento aos novos inimigos equipados com lança-chamas ou flamethrower. A chave que Eva lhe deu abre uma porta vermelha nesta área e pode ser encontrada mais facilmente usando o mapa.



GROZNYJ GRAD UNDERGROUND TUNNEL

Desça as escadas, cruze a passarela seguindo pela esquerda e desça a escada de mão. Snake se confronta com mais um chefe: Fury. Ele manuseia um lança-chamas e também possui um equipamento que o permite voar pequenas distâncias. Snake possui muitas vantagens nesse combate: muitos corredores



e pilares para se esconder, pouca luminosidade do cenário e abundância de espaço para se deslocar e fugir das chamas. Certamente você desejará utilizar a arma RPG e mandar o chefe rapidamente pelos ares, todavia é aconselhável usar a AK-47. O esquema é bem simples, deixe-o andar e ataque pelas costas, atire até derrubá-lo no chão e depois fuja.

GROZNYJ GRAD SOUTHWEST

A área é bem aberta e com alguns poucos guardas patrulhando, porém ao ser detectado, mais guardas insistentes ficarão à sua procura. Faça o caminho até o interior da instalação.

GROZNYJ GRAD WEAPONS LAB: EAST WING

Vista a roupa de cientista e vasculhe as salas em busca de vários itens. Em seguida, fique na biblioteca e aguarde o coronel de cabelos longos entrar. Dispare um tranquilizante nele e no cientista. Arraste o corpo do coronel escada acima (ao norte), assim que estiver passando por perto dos armários, acontecerá uma animação de Snake roubando o uniforme do coronel. Vista o uniforme e dirija-se à porta mais próxima.



GROZNYJ GRAD WEAPONS LAB: MAIN WING

Apenas cruze o corredor.

GROZNYJ GRAD WEAPONS LAB: WEST WING CORRIDOR

Perceba que você precisa estar tanto com o uniforme do coronel quanto com a máscara para que os guardas permitam que você prossiga. A partir desse momento, ocorre uma animação bem longa que vai desde a localização de Solokov até a tortura de Snake.

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence



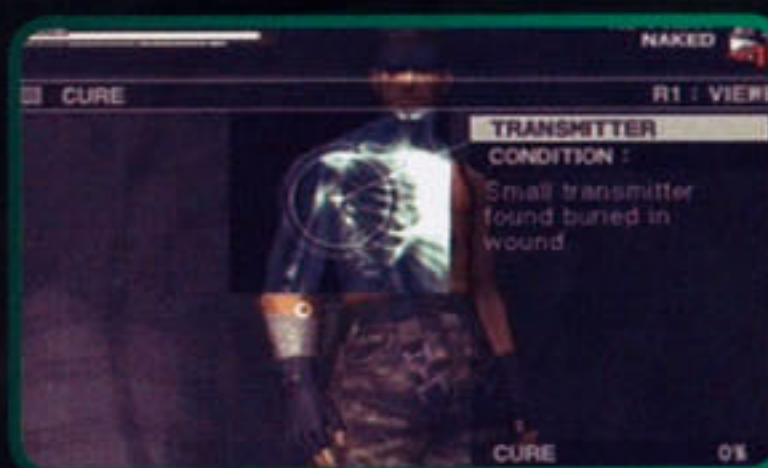
Durante o momento em que Boss aproxima-se de Snake, o modo de primeira pessoa revelará a frequência 144,75 que ao ser usada, destrancará a porta.



GROZNYJ GRAD TORTURE ROOM

Como mencionado acima, conecte-se na frequência para destrancar a porta. Consulte o menu "cure" e remova o transmissor em seu ombro. Ataque o guarda da cela com o garfo que funciona muito bem como faca para nosso exímio amigo Snake. Passe por Groznyj Grad Southeast e chegue a Groznyj Grad Northeast. Consulte o mapa para localizar a entrada do esgoto.

Dica: Como Snake está "naked" (sem roupas), a estamina dele pode cair, então alimente-se corretamente.



GROZNYJ GRAD SEWERS

Desça as escadas. Recolha alguns itens, como a ração, na base da escada e mate alguns ratos. As grades que bloqueiam sua passagem podem ser contornadas através das aberturas nas paredes. Assim que Snake ficar encurralado, ele saltará lembrando o clássico filme de Harrison Ford "O Fugitivo". Snake agora se confrontará com o chefe The Sorrow. Snake deve permanecer andando pelo rio enquanto o chefe envia os espíritos dos inimigos que você matou durante o jogo. Caso os inimigos toquem Snake, uma pequena parcela de saúde será drenada. O chefe esporadicamente também liberta um raio em espiral que além de drenar a saúde de Snake, o joga a certa distância. Não tente atacar o chefe, apenas ande até que ele acabe com sua energia em poucos segundos. Aparecerá

a tela de sua morte, porém não selecione nenhuma opção (continue ou exit). Ative o inventário de equipamentos e use a Revival Pill. Missão completa!

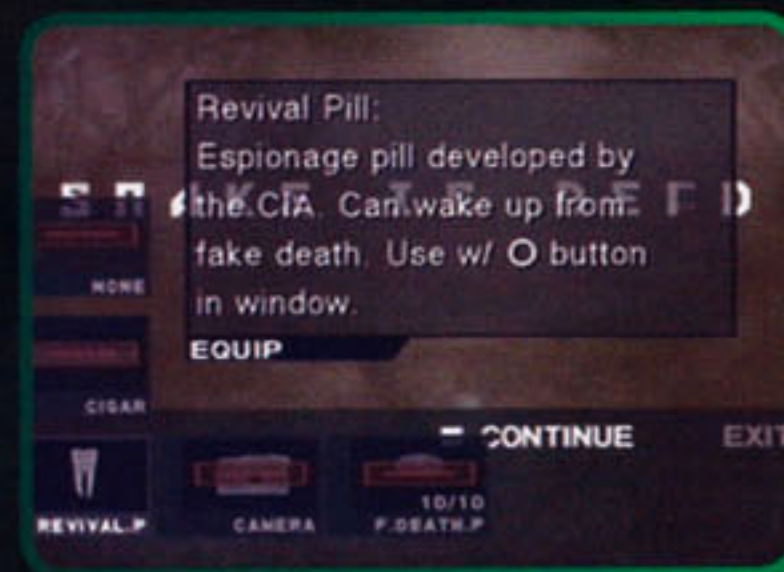


TIKHOGORNYJ

Mate o animal mais perto e recupere mais comida. Caminhe sobre o tronco para conseguir chegar do outro lado e vencer a pequena queda d'água. Caminhe pela margem direita da queda d'água principal e você encontrará a passagem escondida.

TIKHOGORNYJ: BEHIND WATERFALL

Siga pelo corredor, entre pela última porta à esquerda e suba a escada de mão. Faça seu caminho até o corredor logo depois dos armários onde você roubou a roupa do coronel.



GRAZNYJ GRAD WEAPONS LAB: MAIN WING

Ssnake precisa plantar quatro explosivos C4 nos tanques de combustível espalhados pela fase. O posicionamento dos explosivos deve ser estudado com cuidado se você não quiser eliminar cada um dos guardas da fase, posicione o explosivo onde eles não vejam.

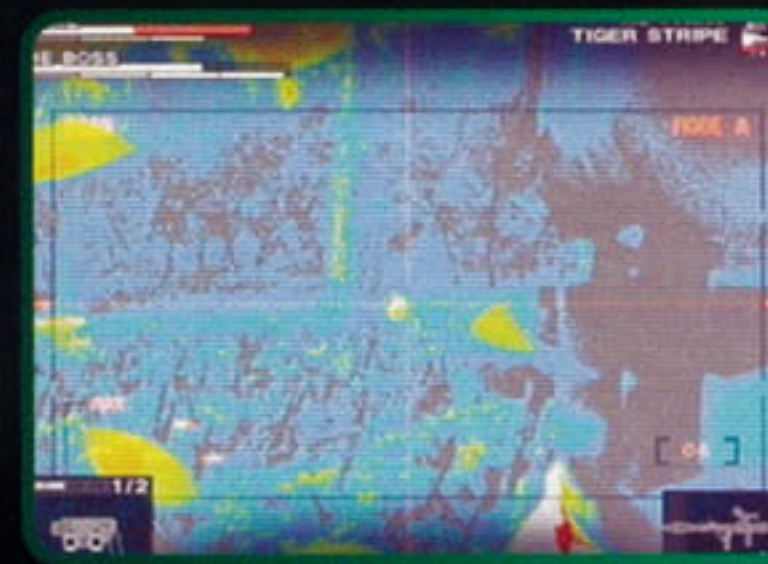
GRAZNYJ GRAD WEAPONS LAB: MAIN WING B1

O combate com Volgin é extremamente fácil, ao contrário da impressão que lhe é passada. Selecione a arma RPG, mas deixe-a guardada enquanto você se movimenta desviando dos ataques de Volgin; quando ele for recarregar, dispare contra as costas dele, que é o local vulnerável. Ou se preferir, use a metralhadora e tente contornar para acertar as costas. Eva controlará a motocicleta e Snake se encarrega de matar os inimigos no caminho – sua munição é infinita. O próximo inimigo é uma grande máquina, use o seguinte esquema: esteja com a RPG, atire no propulsor esquerdo ou direito



fazendo a máquina girar ou apenas imobilizando-a enquanto você ganha a possibilidade de disparar no ponto fraco localizado na parte traseira. Na próxima etapa, Volgin controla a máquina, mas o esquema continua o mesmo, basta atirar nas costas dele. Depois de alguns trechos na moto, Eva se fere e você deve se aproximar dela e usar o menu "cure" para reanimá-la. Eva continuará ferida e com a estamina sendo drenada; você deve deixá-la com um nível bom para que ela possa andar. Para isso, ande e pressione o botão de ação para chamá-la.

Confronto final com The Boss. Ative a visão térmica, já que a roupa usada pela sua tutora confunde-se com as flores. Empunhe a RPG, busque distância e tente acertá-la. Tenha em mente que se o tempo para derrotá-la for muito grande, os caças lançarão mísseis, mandando tudo pelos ares. Curta o final cheio de revelações!



EXPLICAÇÕES GERAIS:

Alternando rapidamente: Muitas vezes, você apenas deseja guardar seu equipamento ou arma atual ou mesmo selecionar o último equipamento/arma usado. Faça isso pressionando rapidamente o botão L2 para equipamentos e R2 para armas.

Salvando seu progresso: Selecione o comunicador, veja as frequências armazenadas e conecte-se em 140.96.

Camuflagem: Você pode pintar o rosto e escolher uma roupa apropriada a cada ambiente, isso aumentará consideravelmente o fator stealth mostrado no canto superior direito da tela.

Stealth: Metal Gear Solid, assim como a série Hitman, permite a você jogar em modo silencioso (stealth) ou sair matando todos. O mais divertido é ser stealth e conseguir matar sem fazer barulho ou então passar despercebido por um grupo de inimigos. Caso você fracasse no stealth, as consequências serão graves, pois haverá a necessidade de combater um grande número de inimigos.

Cura: Snake pode receber todo tipo de ferimento, seja uma picada de cobra ou uma fratura. Para ajudá-lo a se curar, utilize o menu "cure", selecione a parte do corpo afetada e siga as instruções para acabar com o ferimento.

Status de alerta: Quando Snake é localizado por um inimigo, aparece um cronômetro junto com um texto explicativo. Seja qual for o status, o melhor a se fazer é dar o fora do local em que o inimigo lhe viu pela última vez e se esconder até que a situação se normalize. ●

Comandos Básicos:

Analogico esquerdo.....	Movimentar Snake
Analogico direito	Controlar câmera
Digital	Andar em modo stealth
X.....	Abaixar
●.....	Golpear
■.....	Atirar / Usar
▲.....	Ação
L1.....	Reposicionar a câmera
L2.....	Inventário de equipamentos
R1	Visão de 1ª pessoa
R2	Inventário de armas
R3	Fixar câmera
Start.....	Menu / Mapa
Select.....	Comunicador
X enquanto corre.....	Salto para frente



RAINBOW SIX 3

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX® 3

**Pronto para
fazer os Tangos
dançarem?**

Quando uma série de tentativas de seqüestro e ataques terroristas causam uma tensa troca de acusações entre americanos, venezuelanos e sauditas, levando a uma situação de perigo iminente de guerra por petróleo, adivinhe quem eles chamam para resolver o problema?

O esquadrão Rainbow Six, é claro! A sua missão, no papel de Domingo 'Ding' Chavez, líder operacional do esquadrão Rainbow Six, é entrar em

ação e ajudar a acabar com essa rede de intrigas internacional, encontrando e punindo os verdadeiros culpados pelos ataques. Mas o tempo é curto e, ao contrário dos eventos anteriores nos quais o esquadrão Rainbow entrou em ação, não há tempo para planejar a sua entrada!

Portanto, pegue a sua equipe, prepare suas armas e acabe com a ameaça rapidamente. Mais detalhes serão revelados no meio do caminho, agora vá!



MISSÃO 1

ALPINE VILLAGE: PROTEJA OS DELEGADOS VENEZUELANOS DO G8 SUÍÇA

Relatório: Vamos direto ao assunto. Nós temos uma situação de refém na Suíça. Parece que um grupo desconhecido de terroristas fez um ataque ao encontro do G8 esta manhã, e as coisas caminharam para um nível em que o governo suíço formalmente requisitou a nossa ajuda. Os terroristas tomaram como reféns membros da delegação venezuelana na vila perto da conferência e estão exigindo que a Venezuela deixe de vender petróleo aos Estados Unidos em troca de sua libertação.



Obviamente, ambos os governos ficaram preocupados com a situação, especialmente desde que os terroristas tomaram os venezuelanos como reféns e deixaram os outros delegados partirem. Os relatórios que a polícia local nos deu indicam que os terroristas não estão bem organizados, nem bem armados. A única coisa que eles têm a seu favor são os números. Você estará enfrentando cerca de três homens para cada um aqui, mas esperamos que seu treinamento e suas habilidades façam a diferença. Acabe com eles rapidamente – é a única chance que os reféns têm.

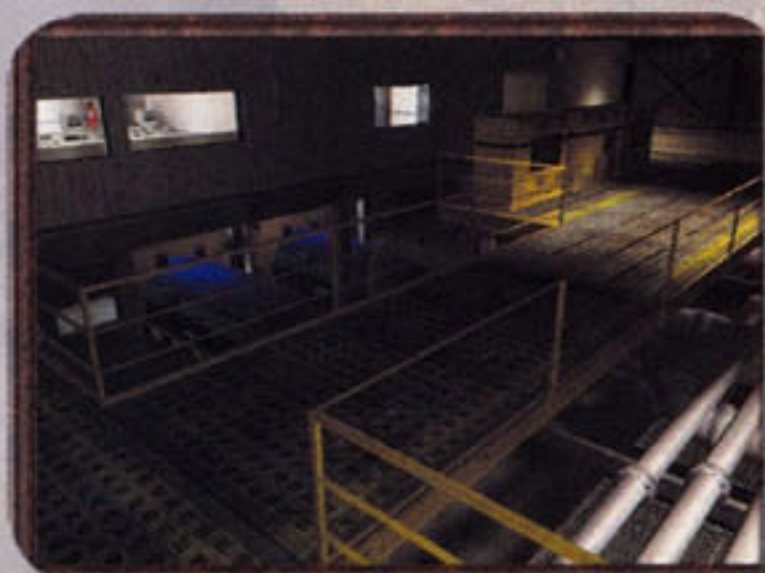
Do começo siga para frente, vá direto e vire à direita subindo a ladeira. Continue em frente e vá à esquerda do prédio à sua frente, continue seguindo por esse caminho e ele te levará a uma área com um caminhão e algumas barracas de frutas. Passe pelo caminhão e as



barracas e vire à direita indo pela porta. Vá até a sala, vire para a esquerda, suba a escada nessa sala e passe para a próxima sala. Vire à esquerda e passe pela porta, mate os inimigos nesta área, desça e pegue a pessoa lá no fundo.



Vire à direita e à direita novamente para descer ao próximo conjunto de escadas. Vá até o fundo desse beco, vire à direita duas vezes até a grade, vire na próxima esquerda e passe pela porta à direita. Passe pela porta à sua frente e vire à esquerda. Mate o Tango na igreja e proteja o refém. Passe pela porta no lado direito de onde os reféns estão e vire imediatamente à direita e passe pela porta. Desça por esse caminho, passe pela segunda porta à sua direita, continue em frente entre algumas prateleiras e vire à esquerda duas vezes até descer algumas escadas. No final das escadas, vá à direita, direita, esquerda, esquerda, reto, esquerda, direita, continue, em frente, mate todos os Tangos e proteja o último refém.



Relatório final: Ambos os governos, tanto o americano quanto o venezuelano, estão extremamente satisfeitos com a sua performance. Eles também foram bastante questionados quanto a quem estava por trás desta operação. Não é segredo que desde que a OPEC bateu o embargo do petróleo em vigor, as tensões entre EUA/Venezuela e o resto das nações da OPEC têm aumentado. A Inteligência especula que alguém com laços com outra nação da OPEC pode estar por trás disso, mas não temos

nenhuma evidência clara de uma forma ou de outra.



MISSÃO 2

MOUNTAIN HIGHWAY: DESARME A BOMBA E PROTEJA OS REFÉNS SUÍÇA

Relatório: Mantenha a sua posição, porque terei que mandá-lo de volta a campo. Parece que alguns terroristas escaparam da vila antes de a Suíça conseguir gerenciar o perímetro. Felizmente, não fizeram um bom trabalho de fuga, eles passaram por um túnel e pegaram alguns outros carros. Agora estão entocados no túnel onde tombaram um caminhão de combustível com explosivos. Se a polícia tentar entrar, eles explodem o caminhão. Eles também pegaram um par de reféns e estão ameaçando matá-los se não conseguirem o resgate e um modo de sair do país. Seus objetivos, Domingo, são simples. A polícia suíça irá manter o perímetro do túnel. Você e sua equipe deverão entrar no local, manter os reféns a salvo e se assegurar de que o caminhão não seja explodido. Boa sorte! De onde você foi deixado pelo helicóptero, corra em frente. Mude sua visão para obter uma ligeira vantagem, depois de passar por uma curva à esquerda no caminho, você verá um túnel. Há apenas um inimigo na entrada do túnel, outro no andar superior do prédio à esquerda e, conforme você começa a chegar perto, dois correrão pela porta da garagem aberta. Entre no túnel e imediatamente você verá o caminhão virado com a bomba



nele, desarme-a, e enquanto você estiver desarmando, dois inimigos virão diretamente para a esquerda, e mais um virá pela porta da esquerda, mas mais distante no fim do túnel. Do caminhão corra pra frente e pegue as escadas em forma de "U". Passe pela porta e vire à direita até a próxima porta. Uma vez que você passou pela porta, vire à direita e desça por esse caminho. Vá pela esquerda através da porta aberta e você estará em uma garagem com dois Tangos, mate-os e passe pela porta do lado oposto por onde você entrou. Depois de passar pela porta, vá pra esquerda e depois pela porta à direita naquela área. Suba as escadas, mas tenha cuidado, há um inimigo lá no alto.



No alto da escada, siga pela porta à direita. Nessa próxima sala, vá pela porta da direita, então passe pela porta da esquerda. Desça por esse caminho e dê ordens de Open, Flash and Clear à sua equipe na segunda porta da direita. Volte para onde você entrou e passe pela primeira porta à sua direita.



Posicione-se na porta à esquerda, dê a ordem para a equipe prosseguir, abra a porta à sua frente e mate o Tango atrás da mesa. Saia desta sala pelo caminho por onde veio a sua equipe e vá pela esquerda, passe pela primeira porta à direita, mate o inimigo nesta sala. Saia pela porta no outro lado e vá pela esquerda. Desça por esse caminho e vire à esquerda no final, desça as escadas e passe pela porta à direita. Mate todos os inimigos no nível inferior e continue pela porta do lado oposto.



RAINBOW SIX 3



Siga reto e pegue a porta da esquerda, desça as escadas e vá pela porta no fundo. Atravesse essa sala e passe pela porta do lado oposto. Vire à esquerda e desça por todo o caminho, passando pela porta à esquerda. Acabe com os inimigos aqui e salve o refém nesta sala. Vá adiante pela porta com a van de faróis acesos, vire à direita e então à esquerda pelo caminho e passe pelas portas à esquerda no final. Vire à direita pela porta dupla na próxima sala. Derrube o Tango nessa sala e passe pela porta à direita no final. Vire à esquerda no hall, vire à direita depois da porta, desça por esse caminho e passe pela porta à esquerda. Vire à direita e faça a sua parte no túnel passando pelos carros e matando todos os Tangos que você vir. No final, salve o refém.

Relatório Final: Bom trabalho, Domingo. Eu diria que foi um belo final para uma operação potencialmente desordenada. Você e sua equipe fizeram um bom trabalho. A propósito, as autoridades suíças estão especialmente satisfeitas com a falta de danos na estrutura do túnel. Ainda estamos trabalhando na identificação dos terroristas, mas até agora, a Inteligência continua em branco. O que sabemos é que nós não estávamos lidando com profissionais de verdade aqui. A bomba era caseira, e alguns de seus materiais não eram de primeira qualidade. Quando soubermos mais, eu te informo.



MISSÃO 3 REFINARIA DE PETRÓLEO: DESARME AS BOMBAS E SALVE REFÊNS CURAÇÃO, ANTILHAS HOLANDESAS

Relatório: Você está indo para Curação, mas não é de férias. Nós temos uma refinaria de petróleo nas mãos de hostis, e os terroristas lá dentro estão ameaçando detonar as bombas que eles instalaram no local, a menos que as suas exigências sejam atendidas. Eles estão pedindo a mesma coisa que os amadores na Suíça queriam: o fim do envio de petroleiros venezuelanos para os Estados Unidos. É o suficiente para a Inteligência concluir que estamos lidando com um outro ramo da mesma organização aqui.



Só para as coisas ficarem ainda mais divertidas, eles pegaram um refém, o diretor das instalações da refinaria. Os terroristas já disseram que ele será morto imediatamente caso alguém tente entrar lá atrás deles, então você terá bastante trabalho. Seja rápido e haja em silêncio, te vejo quando você tiver terminado.

Do início da missão, comece lentamente a andar pelo canto à sua esquerda e ande contra a parede, espie em volta e atire no barril no meio dessa área, ele explodirá, matando alguns inimigos. Logo à direita desse tonel, há um conjunto de escadas, desça e passe pela porta à direita. Suba as escadas nessa sala e, à esquerda, há um grupo de inimigos, mate-os. Do alto das escadas, vire ligeiramente à esquerda passando por alguns contêineres azuis com tampas enferrujadas, no lado direito dessa parede, há uma porta com um aviso de "Proibido Fumar", entre nela. Passe pela porta aberta nessa sala e, lentamente, suba as escadas, um inimigo virá atirando das janelas de cima quando ele ouvir você. Passe pela porta e vá até a próxima sala, mate o Tango lá, passe pela primeira porta

aberta à sua direita, de lá vá pela direita, esquerda, esquerda, reto e passe pela porta, mate os dois Tangos nessa sala, siga pela porta à esquerda e você verá uma bomba. Desarme-a, mas com cuidado, porque quando você estiver desarmando, um Tango virá pela porta do lado oposto de onde você entrou. Passe pela porta e desça as escadas, passando pela porta no fundo. Limpe essa área inteira de inimigos, mas não abra nenhuma porta fechada ainda. Depois de matar os inimigos, volte para onde você entrou.

De onde você está, vá à direita, vire em "U" para a esquerda e, no final do caminho, você verá uma porta fechada à esquerda, dê à sua equipe a ordem de Open, Flash and Clear em Zulu. Da porta, vire e vá pela porta à sua esquerda. Passe pelo maquinário e vire à esquerda, você verá uma pequena escadaria, suba e espere na porta. Dê a ordem para a sua equipe em código Zulu para prosseguir, abra a porta e então atire em tudo que se mover. Acabe com os Tangos e desarme a bomba nessa sala. Suba as escadas logo à esquerda da bomba, vire à direita e desça o caminho virando à esquerda, desça uma pequena rampa e passe pela porta aberta. Suba as escadas e, na próxima área, haverá um Tango no alto do telhado pronto para atirar em você, então esteja alerta. Passe pela porta, mate o Tango e saia pela única outra porta desse lugar no outro lado. Vá à esquerda, depois à direita, siga pela porta à sua direita e silenciosamente, desça esse caminho se agarrando à parede à direita, na porta, dê à sua equipe a ordem de ir em Open, Flash and Clear em Zulu. Volte lentamente até onde você entrou nessa área, e daqui, vá para a direita, depois esquerda, suba até a porta, dê à equipe a ordem para ir em Zulu code, abra a sua porta e acabe com o Tango. Corra direto para a porta por onde você entrou e haverá uma porta fechada à esquerda em um vão



no canto mais distante da sala, passe por ela. Mate o Tango lá e vá pela esquerda, então à direita pela porta, mas tenha cuidado, pois haverá um monte de Tangos aqui. Depois de matá-los, desça a primeira escadaria, vá pela direita, direita novamente, desça o segundo conjunto de escadas e passe pela porta à sua frente. Vire à direita, à esquerda, e à direita através das portas. Seja supercauteloso, pois essa área está infestada de inimigos, e um deles com um lança-foguetes, então se cuide. Mate todos no lugar, e a porta da garagem se abrirá à esquerda com o refém, resgate-o e está feito.



Relatório Final: Temos a confirmação oficial da Inteligência: os homens com quem você lidou estão relacionados àqueles nossos 'amiguinhos' da Suíça. As armas usadas em ambos os ataques foram obtidas em um carregamento perdido na costa síria há seis semanas. Os egípcios juram que não têm idéia de como isso aconteceu, e a Inteligência acredita neles. Mas os números seriais nas armas batem, o que significa que os homens que enfrentamos são parte de uma organização maior do que pensávamos.

MISSÃO 4 ISLAND ESTATE: RESGATE O CEO DA PDVSA E SUA ESPOSA ILHA DE CURAÇÃO, CURAÇÃO, ANTILHAS HOLANDESAS

Relatório: Temos mais problemas no paraíso, Domingo. Quando a



operação da refinaria azedou, os terroristas mudaram para um plano B. Eles pegaram o CEO da companhia petrolífera estatal venezuelana e sua mulher como reféns.



Os terroristas estão pedindo uma enorme quantia pelo retorno seguro dos reféns. O Departamento de análise acha que eles não têm a intenção de executar os prisioneiros – eles são muito valiosos – mas não podemos contar com isso, e nós sabemos que acidentes acontecem neste tipo de situação. Enviar uma equipe inteira pode causar pânico nos terroristas e fazer com que eles cometam algo estúpido, não podemos correr esse risco. Por causa disso, Domingo, dessa vez é só você e Weber. Vá rápido, neutralize os seqüestradores e tire os reféns do local de uma só vez. Do início, comece correndo em frente e vire à esquerda, suba os três andares de escadas e continue até outro conjunto de duas. Olhando à sua direita, você verá uma porta com ripas de madeira bloqueando-a horizontalmente, abra-a e mate o Tango que estará atirando em você por trás da ilha na cozinha. Da porta que você entrou vá pela direita, atravesse a porta e desça a escada indo até a pequena escadaria.



Correndo na direção da escada, você verá um corredor saindo da parte central para esta sala, siga para a esquerda, há um guarda patrulhando os corredores e dois Tangos virão pelas portas à direita, um Tango em cada sala, depois de derrubar esses três Tangos, siga pelo corredor, e você sairá em um conjunto de escadas à direita.

Seja extremamente cuidadoso, conforme você se aproxima da escada dos três Tangos, uma granada será atirada contra você. Um Tango estará à direita no alto das escadas escondido atrás da parede à esquerda, outro Tango estará no corredor à direita das escadas, e o último estará na primeira ou segunda sala à esquerda. Do alto das escadas, siga pelo corredor à sua direita, no final, vire à direita, abra a porta e imediatamente olhe à esquerda disparando tudo o que puder. Um Tango irá pular e rolar dessa área para se esquivar de seus tiros e avisar os outros. Se você não conseguir pegá-lo na hora, não há problema, é apenas mais um Tango para se preocupar. Da porta, vá à esquerda e se esconda no final da parede, nessa parte, olhe em volta e derrube o Tango.



Continue nesse corredor, vire à direita, suba a escada e atravesse um conjunto de portas duplas. Você verá duas portas diferentes na parede oposta de onde você entrou. Tenha o membro da sua equipe em uma porta com Open, Flash and Clear em Zulu. Pegue a outra porta e dê a ordem de ir no código Zulu, abra a sua porta e mate o Tango que estará lá, mas com cuidado, pois a refém estará lá também. Fale com a refém nesta sala e ela irá segui-lo, vá pela porta dupla que você usou para entrar nessa área, um Tango virá correndo em sua direção e atirando. Saia pelas portas duplas por onde você entrou. Desça as escadas, desça o parapeito à esquerda, mas lentamente ande para trás e olhe à esquerda, onde você verá o Tango que o atacou. Se você apenas correu até aqui, mate-o e corra até as escadas. Mate o Tango na sala à esquerda nesse pedaço, passe pela porta, lance uma granada de gás lacrimogêneo e atire nos inimigos que vêm até você através das duas portas à esquerda de onde você entrou. Vá pela porta da esquerda

e atire no Tango se escondendo atrás da meia-parede. Passe pela porta de fendas horizontais bem à sua frente. Mate os Tangos lá, mas seja cuidadoso, um deles pode atirar uma granada em você. Depois de matá-los, saia pela outra porta nesse corredor. O último refém está escondido no canto direito dessa área, sua esposa irá passar por eles, e você e sua equipe terão que se defender dos Tangos que atacarão do nível do chão e da varanda à esquerda da porta por onde você entrou. Mantenha-os afastados até o helicóptero chegar. Missão completa!

Relatório Final: Estamos notando padrões perigosos se formando com estes ataques. Eles estão organizados e têm metas definidas. Se esses ataques terroristas causarem a interrupção do envio de petróleo da Venezuela para os EUA, então as coisas ficarão mais interessantes, é claro, e é exatamente o que o resto da OPEC quer, o que significa que também veremos crescer as tensões com os sauditas. Eu não gosto disso nem um pouco.



MISSÃO 5

ESTALEIRO: DESARME AS BOMBAS COLOCADAS POR TODO O ESTALEIRO
PUERTO CABELLO, VENEZUELA

Relatório: O estaleiro Puerto Cabello é o maior da Venezuela e está atualmente ocupado com a construção de petroleiros para a companhia petrolífera nacional. Faz sentido que ele seja considerado um alvo tentador para os terroristas com quem estamos lidando desde a Suíça. Danifique o estaleiro e você enfraquece a capacidade da Venezuela de exportar petróleo nos próximos anos. O que temos agora à nossa frente será o nosso cenário no pior caso. Os terroristas assumiram o controle do estaleiro seis horas atrás e encheram todo o



local com cargas de explosivos. Se as suas reivindicações não forem cumpridas, eles acabarão com todo o complexo. A Inteligência suspeita que mesmo que esses terroristas tenham o que eles querem, o estaleiro sofrerá um 'acidente', então você e a sua equipe têm que prover uma solução alternativa. Sua missão é simples: retome o controle do complexo e obtenha todos os explosivos. Espere resistência maciça, nesta altura do campeonato, os terroristas não estão dispostos a desistir sem lutar. Com a sua equipe no início da missão, lentamente rasteje em frente e vire à direita, à direita novamente, ande em frente e pare no fim da caixa, vire à esquerda e você estará em frente à caixa. Lentamente ande para trás até um Tango aparecer com seus binóculos de visão noturna. Use seu G3A3 pra mirar nele, mas troque de arma e atire nele com sua MK23, mate-o rápido, antes que ele possa revidar. Fique em frente à caixa e se incline para a direita apenas o suficiente para vê-lo, espere e um Tango irá passar, mate-o. Corra até o caminhão branco e pare atrás do poste de luz, vire à direita, ande até o final dessa área, mas se assegure de agarrar as caixas grandes à direita e o inimigo acima de você. No final, suba as escadas à esquerda. Com a sua MK23, rasteje até o final e atire na cabeça dos Tangos no fundo bem à sua frente. Agora olhe à esquerda e atire no barril no chão, ele explodirá e matará os outros. Volte pela escada, desta vez de costas para as caixas no lado da escada e ande pela direita, você verá um Tango em





cima de uma das caixas, atire nele. Ok, agora chega de stealth, afinal isso não é Splinter Cell! Chame a sua equipe de volta e corra até a área aberta onde você explodiu o barril. Passe pela porta de garagem aberta, e você verá uma porta normal do outro lado, atravesse-a. Imediatamente vire à direita e passe pela porta. O que quer que você faça, não vá reto em direção à janela nesta área, há um franco-atirador vigiando a janela e ele acabará com você com apenas um tiro. Desça esse curto corredor e abra a porta. Mate o Tango no final das escadas, no alto, atravesse a porta à esquerda e se prepare para a batalha, corra por essa parte matando qualquer Tango que o atacar. De onde você entrou, siga em frente por todo o caminho até o final e passe pela porta, então vá para a esquerda, suba a escada à sua direita, ande sobre a beira e mande a sua equipe desativar a bomba lá no final, enquanto você oferece cobertura aérea a eles.



Depois que a bomba for desativada, volte pela escada até o lugar por onde você entrou. De lá, você verá um conjunto de escadas levando para baixo, desça-as. Vire à esquerda, esquerda, direita, direita, desça as escadas e atravesse a porta. Vá para a esquerda, então para a direita, dê à equipe a ordem de Open, Flash and Clear em Zulu, à esquerda, você verá uma porta aberta, espere um pouco afastado, dê à equipe o Zulu para ir, então comece a matança de Tangos. Mande a equipe desarmar a bomba, mas olhe acima de você enquanto eles o fazem, algumas partes do teto se moverão e uns Tangos vão atirar por cima. Volte até a porta que você usou para entrar nessa sala e vá direto até a porta antes trancada. Detone os barris de explosivos nessa sala e mande sua equipe vigiar no submarino a porta à direita de onde você entrou. Desça pelo caminho à esquerda e as portas se abrirão, alguns Tangos irão atacá-lo por trás e pela

frente. Passe por essa parte e vire a primeira à esquerda e desça o conjunto de escadas. Vire à direita e atravesse a porta, acabe com o monte de Tangos e haverá um contador marcando um minuto e trinta segundos. Corra reto e depois vire à direita. Vá reto pela próxima área, então vá à direita e desarme a bomba. Missão terminada.



Relatório Final: Os riscos aumentaram muito desde que a ameaça chegou ao solo venezuelano. Sua economia é frágil, e as exportações de petróleo são a única coisa que os sustentam agora. Qualquer interferência nessas exportações pode causar uma crise, e Washington está esbravejando com o mais recente surto de atividade terrorista. As coisas estão esquentando por lá, e nós não estamos nem perto de tirar esses caras do negócio. Estou te dizendo, Domingo, eu tenho a má sensação de que a situação irá piorar – e muito – antes que as coisas melhorem.

MISSÃO 6 FUNDAÇÃO CRESPO: SALVE OS REFÊNS E PROTEJA AS GRAVAÇÕES MONTREAL, QUEBEC, CANADÁ

Relatório: Em suas comunicações com as autoridades quebequenses, o real objetivo dos terroristas era o próprio Juan Crespo. Parece que o seu antiterrorismo e os sentimentos pró-EUA o colocaram em nossa curta lista de amigos. Embora tenham falhado na captura de Crespo, os terroristas assumiram o controle da sede da Fundação Crespo em Montreal e fizeram vários membros do conselho de administração como reféns. Eles estão exigindo uma quantia insana de resgate ou a cabeça de Juan Crespo em troca de seus reféns. Obviamente, eles não receberão nenhum dos dois, por isso, preciso que você pegue a sua equipe e neutralize aqueles Tangos.

Abra a porta à sua esquerda, vá até o lobby, então passe pelas portas duplas à sua direita. Um Tango irá correr, atire nele antes que ele escape. Vá até a primeira porta à direita e mate o Tango, volte até o local onde você entrou nesta parte, pegue o primeiro conjunto de portas duplas à sua direita, mate todos os Tangos nessa área, saia por onde você entrou e vá para a direita. Descendo por esse caminho, vire à direita em uma pequena área, então passe pela porta, você estará em uma pequena sala, continue em frente até a próxima porta. Mate todos os Tangos aqui e saia pelas portas à esquerda. Você verá um elevador, desça pelo caminho perto dele. Vire à direita e vá direto pelas portas duplas, use a tática de se proteger e procurar os inimigos para acabar com os Tangos dessa sala. Quando terminar, vá ao lado direito da sala e você encontrará portas duplas, passe por elas. A partir daqui, vire à esquerda, e à esquerda novamente, passando por uma área com alguns bancos, siga pela porta dupla no final. Há um Tango nessa área, então seja cuidadoso. Vá até o segundo andar, você não conseguirá ir além, pois haverá barricadas. No segundo andar, passe pelo corredor, pela porta à sua direita, acabe com os Tangos e saia pela outra porta virando à direita. Vire à direita de novo, e então à esquerda pela porta que você verá. Ataque essa sala por ambos os pontos e salve o refém. Daqui siga em frente, atravesse a porta dupla por esse corredor e vire à direita nessa área, então 'limpe' o lugar. De onde você entrou, siga em frente e vire à esquerda na interseção de quatro caminhos, passe pela porta, ligeiramente à direita e suba as escadas. Passe pela porta dupla no alto e mate os inimigos, vire à direita, à direita pela porta, limpe essa área, dê a volta e pela saída oposta, vá pela direita. Passe pela segunda porta à sua direita e mate o Tango no banheiro, saia e continue pelo caminho por onde você veio. Passe pela porta dupla



no fim e acabe com os Tangos nessa sala. Saia pela porta oposta e vire à esquerda, dê à sua equipe a ordem de Open, Flash and Clear em ordem Zulu na porta da esquerda e corra de volta ao alto das escadas.



Espere na porta dupla em frente às escadas, dê à equipe a ordem pra ir em código Zulu e abra a sua porta disparando. Haverá alguns Tangos no nível superior, então pegue-os e mantenha o refém a salvo. Resgate o refém após acabar com todos os Tangos e saia pela porta pela qual a sua equipe entrou, vá pelas novas portas abertas à esquerda, vá para a esquerda, desça e passe pela porta dupla, suba as escadas e passe pela porta dupla no topo. Vá até o final desse corredor, vire à direita, passe pela porta dupla, limpe a sala, saia pela outra porta dupla, limpe a outra sala e acabou.



Relatório Final: O Departamento de Estado dos EUA nos passou uma mensagem por canais. Ela diz: 'O futuro presidente da Venezuela gostaria de agradecer pessoalmente à agência responsável por botar um fim na crise terrorista em Montreal'. É educado de sua parte, mas temos um peixe maior para fritar. Havia dois carros-bomba no Oriente Médio esta manhã, e parece que há uma ligação com a Arábia Saudita. Os sauditas alegam que estão limpos, e os ânimos estão esquentando. Se as pessoas não tiverem cuidado, isso pode se transformar rapidamente em uma guerra. Um dos terroristas que você trouxe chegou a um acordo



após algumas horas de conversa com o Departamento de análise. Infelizmente, ele não sabia muito dos detalhes operacionais. Tudo o que o nosso prisioneiro tinha era isso: há algo grande planejado em solo americano, e para muito em breve. É claro que esses idiotas têm uma boa segurança interna, o que significa que eles são mais profissionais do que mostraram até agora. Ambas as coisas me preocupam.

MISSÃO 7

OLD CITY: RESGATE O INFORMANTE DUBROVNIK, CROÁCIA

Relatório: Esta operação é extremamente dependente do tempo. Deixe-me explicar, e você verá do que eu estou falando. Um de nossos melhores informantes, um homem infiltrado em meia dúzia de redes terroristas em todo o mundo, enviou-nos uma mensagem há três dias dizendo que ele tinha informações muito importantes relativas à situação na Venezuela. Ele também disse que tinha a certeza de que se não o socorrêssemos rapidamente, ele seria morto.



Traga o nosso peixe, Domingo. Nós precisamos desesperadamente da informação desse homem e não podemos deixar que ele morra. Essa pode ser a chave de toda a operação – se você conseguir resgatá-lo com vida. Do início corra em frente, vire à esquerda, abaixe-se e vá para baixo do arco se escondendo na parede do lado esquerdo e atire no Tango lá no fundo com a sua arma com silenciador. Passe por essa área e atire nos Tangos usando o que puder como cobertura. Depois de acabar com todos vá para a direita, desça as escadas, mate os Tangos no final e vá para a esquerda, siga por todo o caminho até o final e suba as escadas até uma sala. Desça outro conjunto de escadas, vire à esquerda, passando pela porta no final. Vá reto nessa área e

siga pelo caminho, saindo em uma área ligeiramente aberta. Vá pela direita e você encontrará a saída, em outro beco estreito. No beco, há uma curva à esquerda, passe pela primeira porta em seu lado esquerdo. Neste prédio, vá à direita por todo o caminho até o final, depois siga à esquerda, passe pela porta à direita, esquerda, esquerda, direita e pela porta à sua esquerda. Abra a porta à sua esquerda e mate todos os inimigos no jardim. Da porta que você usou para entrar nessa área, vá pela direita, todo o caminho até o fim e passe pela porta. Vá direto pela porta, vire à direita e suba as escadas do lado esquerdo. Limpe a sala no alto e, de onde você entrou, siga reto, passe pela porta, vire à esquerda, vá até o fim, novamente à esquerda, suba as escadas e entre pela porta. Vá direto, vire à esquerda, dê a ordem de Open, Flash and Clear nessa porta, o informante está lá dentro e precisa continuar vivo. Resgate-o e será o fim da missão.

Relatório Final: Excelente trabalho. Você lidou perfeitamente com isso. Agora, deixe-me contar o que o nosso informante disse. O primeiro nome que ele nos deu foi Emilio Vargas. Se lhe soar familiar, é porque ele é o braço direito e confidente de Juan Crespo. Aparentemente Vargas é mais sujo que um pano de chão. Ele tem alguns vínculos financeiros suspeitos no Oriente Médio que estão sendo investigados pela Inteligência e também parece ser o responsável pelo quebra-pau em Boston. Os documentos que foram encontrados em um porão são registros de transações financeiras que proporcionaram tudo isso. A partir de agora, não temos certeza de que lado ele está jogando. O que sabemos é que ele está perto de Crespo, e Crespo provavelmente será o próximo presidente da Venezuela. Isso significa que é bom manter nossos olhos nele.



MISSÃO 8

ALCATRAZ: RESGATE O GUIA TURÍSTICO E JUAN CRESPO SAN FRANCISCO, CA, EUA

Relatório: Nós o treinamos para fugir de qualquer prisão, Domingo, mas talvez seja a primeira vez que você tenha que entrar em uma. Nosso amigo Crespo foi para São Francisco realizar alguns negócios e queria ir ao tour VIP de Alcatraz enquanto estava na cidade. Infelizmente, parece que alguém mais tinha uma cópia desse itinerário. Alguém atingiu o grupo no meio do caminho. Eles neutralizaram rapidamente os guarda-costas, mas Crespo está sendo mantido por um resgate, junto com um guia turístico, em algum lugar no complexo da prisão. Eu recomendo que você leve a sua equipe até a prisão por baixo usando o túnel do sistema de esgotos. A Inteligência está trabalhando na localização exata de Crespo, mas não há tempo a perder. Se Crespo for morto, as repercussões serão enormes e desagradáveis.



Partindo da entrada, corra em frente e vire à esquerda no final dos esgotos, vire à direita, à direita de novo e corra até o fim para virar à esquerda, passar por uma porta e subir pelas escadas até o topo. Acabe com os inimigos da área do chuveiro, o que é bastante difícil, proteja-se e atire quando puder. Do local por onde você entrou, passe pela porta à direita e vire à esquerda. No final dessa área, há uma porta do lado esquerdo, passe por ela, vá até a próxima porta e você verá as escadas, vire à esquerda duas vezes, pegue o caminho até o fim e vire à direita, à direita de novo e desça esse caminho. Desça as escadas, virando duas vezes à esquerda, vá pela direita e por todo o caminho, passe pela última porta à esquerda e salve o refém. Saia por essa porta, vire à esquerda, esquerda, entre na porta à sua direita, desça as escadas e

atravesse a porta.

Passe pela porta dupla à sua direita, vire à esquerda, à esquerda pela porta e suba as escadas. Vire à direita, suba as próximas escadas e passe pela porta no topo. Vire à esquerda por todo o caminho e à esquerda novamente, à esquerda pela porta, desça as escadas, vire à esquerda na escada e vá reto pela porta dupla. Vire à direita e à esquerda, passe pela porta dupla, limpe a sala e salve Juan Crespo.



Relatório Final: Acabei de interrogar Crespo. Ele não tem nada além de coisas boas a dizer sobre Vargas. Estranhamente, ele não tem idéia de onde Vargas está agora e está tão curioso quanto nós para saber. A Inteligência já está trabalhando na trilha dos documentos, e assim que encontrarmos a provável localização, você e seus homens irão atrás.

MISSÃO 9

IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO: OBTENHA AS EVIDÊNCIAS DE EMILIO VARGAS CARACAS, VENEZUELA

Relatório: A Inteligência deu uma bela olhada nas transações bancárias de Emilio Vargas e encontrou coisas interessantes. Ele tem conexões com dinheiro sujo de terroristas no Oriente Médio. Isso causou o incidente de Boston, a propósito – os registros no porão foram um sinal de alerta para o que realmente estava acontecendo. Dito isso, temos necessidade de mais informações em primeira mão, e a Inteligência identificou o que crêem ser um bom lugar para obtê-las. Eu preciso que você e sua equipe se dirijam à firma de importação/exportação de propriedade de Vargas e proteja o conteúdo do local para que a Inteligência possa ver o que está acontecendo. É provável que as pessoas que estão tocando a companhia não aproveem a sua visita, então esteja preparado para se defender se encontrar resistência.



RAINBOW SIX 3



Do início, vá em frente e à direita pela porta, vire à direita, passe pela porta, vire à esquerda depois da porta, esquerda e direita pela porta. Passe por todo o caminho até o final desse corredor e saia pela porta. Vire à direita, direita, suba as escadas, direita, direita, suba as escadas, à esquerda subindo as escadas e passe pela porta. Atravesse o conjunto de portas no outro lado. Vire à esquerda pela porta e, nessa área, desça o corredor à esquerda e à esquerda no mezanino, atire nos Tangos lá, então vire e passe pela porta à sua esquerda. Desça por esse caminho e vire à esquerda, direita, e à direita pela porta descendo as escadas. No final das escadas, saia pela porta à direita, mate os Tangos e vá direto passando pelas portas. Atravesse a porta à esquerda para sair, vire à direita e então à esquerda. Você verá alguns degraus atrás da parede de entrada, suba-os e vire à esquerda nessa área. Acabe com os inimigos e missão finalizada.

Relatório Final: Parabéns! Você deixou a Inteligência mais do que satisfeita. Nós esperávamos encontrar armas e registros incriminadores no armazém, mas os barris com substâncias químicas foram uma surpresa. Estamos realizando testes de laboratório com eles agora. Precisamos saber por que estavam sendo guardados e para que seriam usados. É hora de chegar um pouco mais perto de Vargas e saber o que ele quer.

MISSÃO 10 COBERTURA: GRAMPEIE O TELEFONE E O COMPUTADOR CARACAS, VENEZUELA

Relatório: Vargas provavelmente já deve ter ouvido sobre a empresa de importação/exportação agora, e se tiver um mínimo de esperteza, não voltará para casa agora. Eu aposto que, apesar de tudo, ele irá querer falar com alguém lá, e é aí que você entra, Domingo. Essa é

uma missão solo e você irá apenas com uma pistola. Você precisa entrar, grampear o lugar, e sair. Nós precisamos ouvir o que Vargas está dizendo e precisamos ver o que ele está fazendo em seu computador. Depois disso, nós poderemos virar a mesa. Passe pela porta, vire à esquerda, à esquerda novamente e atravesse a porta dupla. Agora, se você for visto por alguém ou atirar, a missão acaba, então isso será um pouco difícil, planeje todos os movimentos que executar. Abra a porta dupla de vidro à sua frente, encoste na parede do lado esquerdo e, na divisão, vire à direita, volte ao lado direito da parede e lentamente ande para a frente. Um Tango estará nesta sala assistindo a um jogo de futebol, agache-se e passe furtivamente por ele para a esquerda, suba as escadas até a cozinha e vire em 'U' para a esquerda, subindo o conjunto de escadas. Atravesse a porta aberta e você verá o telefone à sua direita, grampeie-o. Abra a outra porta nesta sala depois que o guarda se afastar dela. Vigie o guarda pelo seu mapa e se assegure de que ele se afastou de você.



Siga reto por esse corredor e vire à direita no final e, então imediatamente à esquerda e suba as escadas. No alto, vire à esquerda no corredor, verifique se o guarda não está na sala grande. Haverá um na sala pequena, mas não será problema. Vire de novo à esquerda na sala grande, então à direita sob o computador atrás da parede divisória, hackeie-o. Boas notícias, agora você pode usar a sua arma. Mate todos os Tangos que vierem até você e desça as escadas que você usou para entrar, passe pela porta de vidro à sua frente e atire no cara esperando nessa sala, o homem sentado é o que você precisa para escutar para fora. Fale com ele e vá para a esquerda da saída das salas. Desça as escadas e atravesse a sala correndo, saia pela porta à direita, vire à esquerda, passe pela porta dupla de vidro,

pela porta dupla de madeira, vire à direita, à direita de novo pela porta por todo o caminho pelas escadas acima, saia pela porta no topo e vá até o canto direito no telhado.

Relatório Final: As coisas estão ficando feias por toda a parte, mas aquele contador que você resgatou nos dá um pouco de esperança. Ele está nos dando tudo e mais um pouco que queremos sobre Vargas, e já nos deu dicas sobre um local com potencial de armazenamento para os ingredientes do gás nervoso. Você me ouviu direito – os barris no armazém estavam cheios de um precursor do gás VX, que não é algo que queiramos que Vargas ponha as mãos, e com as relações entre os EUA e os Sauditas ficando piores a cada minuto, a última coisa que precisamos é de um ataque de gás nervoso. Seria muito fácil para alguém usar isso como uma maneira de transformar essa coisa em guerra.

MISSÃO 11 ESTABELECIMENTO DE EMPACOTAMENTO DE ALIMENTOS: RECUPERE O MATERIAL DO GÁS NERVOSO CARACAS, VENEZUELA

Relatório: O contador de Vargas foi de grande ajuda. A primeira coisa que ele fez foi apontar um estabelecimento de empacotamento de alimentos de seu antigo patrão usado para estocar material para o gás nervoso. Ele está atualmente falando com a Inteligência sobre algumas outras coisas, mas é o VX que faz com que nos preocupemos com Domingo. Você e sua equipe serão levados de helicóptero até meia milha de lá, e você vai entrar a pé. Há civis no local, então veja isso como uma situação de potencial ameaça aos reféns. Boa sorte. Do começo, vá para a direita e você verá algumas escadas atrás de uma parede, suba e passe pela porta à sua direita. Vire à direita e passe pela primeira porta à sua



direita, mate os Tangos e então vá direto pela porta que você usou para entrar. Siga até o fim, vire à esquerda e à esquerda novamente, passando pela porta. Vire à direita, então à direita pela porta dupla. Saia pela porta à esquerda dessa sala e vire à esquerda. Acabe com os Tangos dessa sala e suba as escadas pela esquerda, passe pela porta e salve o refém.



Saia pela porta por onde você entrou e vire à direita pelas fitas de plástico e atravesse a porta. Vá pela direita, direita, esquerda, sob a porta meio aberta da garagem e acabe com os Tangos dessa sala. Pegue a porta à esquerda, vire à direita, direita, atravesse a porta dupla, dessa porta, vá para a esquerda pela abertura e suba as escadas à direita. Vire à direita, desça pelo caminho, abra a fechadura da porta à esquerda, passe por ela, vá pela esquerda. Então atravesse a primeira porta do lado direito e a outra porta nessa sala, mate os Tangos e salve o refém. Desça as escadas atrás do refém, vire à direita descendo as escadas, passe por todo o caminho até o final e passe pela porta aberta da garagem. À sua direita, haverá um Tango, mate-o, passe pela porta do lado esquerdo. Faça uma 'limpeza' nessa área e saia pela porta do lado esquerdo, vire à direita e vá reto, passe pela porta no lado direito e limpe a sala. No canto distante dessa sala, estarão os produtos químicos.

Relatório Final: Bom trabalho. Você lidou com isso perfeitamente. O balanço da situação é o seguinte: Temos a maior parte do seu arsenal, mas ficou claro, a partir dos



registros que você confiscou, que alguns dos VX já estão a caminho dos Estados Unidos. Essa coisa se dissolve facilmente em solventes orgânicos, então achá-la dará bastante trabalho.



A Inteligência já está procurando por isso e por Vargas. Tenho a sensação de que, quando encontrarmos um, acharemos o outro.

MISSÃO 12

GARAGEM: CAPTURE EMILIO VARGAS
NEW ORLEANS, LA, EUA

Relatório: A alfândega americana encontrou Vargas para nós algumas horas atrás. Embora eles não tenham como conter Vargas, informaram que ele estava a bordo de um navio de carga que atracou em New Orleans no início desta manhã e imediatamente começou a descarregar a sua carga – automóveis. A Inteligência está convencida de que os carros são a chave para o VX. Eles podem estar certos – a alfândega colocou um rastreador em Vargas e o monitorou até uma garagem na cidade. Agora é hora de você ir até ele e trazê-lo pra fora. Seja muito cuidadoso com esse cara, Domingo. O VX é uma coisa viciante.

No começo, vá em frente pela porta, vire à direita, passe pela porta, limpe a área de Tangos, então passe pela porta à esquerda, esquerda de novo e suba as escadas. No alto, vá à esquerda, então à direita pela porta dupla e direto pela porta, vire à esquerda, à esquerda de novo e desça as escadas. No final das escadas, vá para a direita, passe pela porta, esquerda e esquerda pela porta. Passe à direita, mate os Tangos, então vá reto pela porta do lado oposto. Vá pela esquerda e persiga Vargas, ele irá levá-lo por todo o caminho, atire nos Tangos que puder, mas se não der, ignore-os e persiga Vargas. Quando você pegá-lo, proteja-o e fim de missão.

Relatório Final: Fique pronto, Domingo. Nós precisaremos nos mover depressa. Essa coisa não terminou com Vargas. Ele está afirmando que Crespo é o único por trás disso e que ele está em sociedade com um dissidente saudita que quer usar a crise do petróleo como caminho para se agarrar ao poder. O plano de Crespo era o de usar o caso do petróleo para se tornar presidente da Venezuela, então dar meia-volta e cortar o fornecimento de petróleo dos EUA. Ele continuará vendendo, é claro, mas no mercado negro, ele poderá aumentar enormemente os seus lucros pessoais. Entretanto, ele deseja trabalhar com o seu misterioso amigo para montar ataques terroristas contra os Estados Unidos e deixar os sauditas assumirem a culpa por isso. Quando os EUA avançarem, o amigo de Crespo iria assumir Riade. É um golpe sujo e inteligente, e não temos muito tempo para pará-lo. Vargas nos disse para que é o VX. Eles esconderam o gás nos radiadores daqueles carros e desovaram no centro da cidade.



Se não pararmos os homens de Crespo, eles soltarão no meio do desfile de Mardi Gras e teremos dezenas de milhares de vítimas fatais.

MISSÃO 13

DESFILE: DESARME A BOMBA QUÍMICA
NEW ORLEANS, LA, EUA

Relatório: Temos mais detalhes sobre o que Crespo pretende fazer com o VX. Ele conseguiu esconder um dispositivo detonável amarrado a caixas de VX em uma das bóias do desfile. Em um tempo predeterminado durante o desfile, ele irá detonar a bomba e dispersar o gás por toda a cidade. Falhar não é uma opção, Domingo. Eu preciso que você encontre aquela bomba e a desarme antes que a cidade se transforme em um cemitério. Não



há ninguém em quem eu confie mais. Vá até lá. Corra em frente, vá à esquerda, direita, reto, direita, esquerda e atravesse a porta trancada à sua direita. Suba a escada à esquerda até o alto, vire à direita, à direita novamente, então à esquerda pela porta, limpe a área, então passe reto pela porta do outro lado. Vire à esquerda, direita, direita e desça as escadas, mate o Tango e atravesse a porta ao fundo. Vá até o 'X' no seu mapa e desarme a bomba. Você tem cinco minutos. A partir da bomba, vá direto através da abertura, vire à esquerda, direita, saia de trás do bar, vá reto, à direita, atravesse a sala de bilhar, vire à esquerda até as escadas. Vá à direita, esquerda, esquerda, direita, reto, então suba as escadas, vá para a esquerda, direita, direita na sala e use o computador.

Relatório Final: Hoje, você foi um herói. Temos o VX e New Orleans está a salvo. Você não podia ter feito melhor, e com o seu bom trabalho, parece que as tensões estão se aliviando entre os EUA e a Arábia Saudita. Aparentemente o amigo de Crespo também está sem sorte. Agora tudo que você tem a fazer é cuidar da origem do problema. Está na hora de encontrar Crespo e acabar com isso, de uma vez por todas.

MISSÃO 14

AEROPORTO: PLANTAR EXPLOSIVOS NA CAIXA E NEUTRALIZAR CRESPO
CARACAS, VENEZUELA

Relatório: Crespo foi localizado e, de acordo com a Inteligência, ele tem uma última reserva de VX. Está em uma solução para transporte, mas isso significa apenas que não é imediatamente perigoso. O fato é que precisamos lidar com ambos, tanto com Crespo como com o VX. A essa altura, não parece que prendê-lo é uma opção. Ele está tentando escapar em um pequeno avião de um campo privado fora de Caracas.

Domingo, estou enviando apenas você. Não deixe que ele ou o gás nervoso fuja.

Nesta missão, você não pode ser visto, então seja cuidadoso e conheça a área de seus inimigos. Abra a porta à sua frente, então passe para o lado direito ficando dentro da sala e vigie a porta perto do vidro. Assegure-se de que você está bem escondido, quando o guarda abrir aquela porta para entrar, é a sua chance, saia dessa sala e vá pela direita.

Desça esse caminho, então vire à esquerda e atravesse a porta. Vá parcialmente até o primeiro conjunto de escadas e pare no ponto onde ela sobressai, coloque sua visão térmica e, quando a porta abrir, corra todo o caminho de volta ao fundo das escadas. No final, espere até ouvir a porta barulhenta fechar, espere até ouvir de novo, ou cerca de vinte e cinco segundos (mas isso pode variar).

Corra até o alto e atravesse a porta como ele fez, saia pela esquerda até uma varanda e vá furtivamente até o lado esquerdo dessa área. Olhe o guarda no fundo, quando ele estiver fora de vista, vá furtivamente para o veículo 'Full Fuel' (cheio de combustível para veículos pesados) e desça a escada. Siga-o até atrás do veículo, e você verá uma van horrível com as portas de trás abertas, que é o seu alvo.

Deixe a bomba no 'pacote' e agora atire em todo mundo. Vá para o lado do nível inferior de onde a escada estava. Perto haverá uma porta, vá por ela, siga reto, direita, então esquerda, mate os Tangos, vá pela direita e vá até a garagem.

Vá até a porta de trás da garagem e abra-a. Na próxima área, apenas persiga Crespo.

Relatório Final: Acabou.

Você deve se orgulhar muito. Fez um ótimo trabalho – melhor do que qualquer um que conheçamos. Lembre-se disso e mantenha a cabeça erguida. O mundo te deve uma! ●





RAINBOW SIX:
Lockdown

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Nossa equipe se reuniu e, após muito esforço, conseguiu finalizar mais um game assinado por Tom Clancy!

Mais um detonado que estampa o nome de Tom Clancy. Rainbow Six é um jogo baseado num esquadrão tático treinado para missões especiais. Você, como chefe desse esquadrão, deve definir qual a melhor maneira de lidar com cada situação e preservar a vida dos companheiros. O detonado das próximas páginas o guiará pelas melhores estratégias para serem adotadas nas fases.

RAINBOW SIX: Lockdown



MISSÃO 1

OPERATION: DEADLINE

Vá para a esquerda, e os primeiros inimigos surgirão. Teste os comandos básicos da equipe e veja como eles acabam com os inimigos rapidamente. Desça a rampa e pegue a maleta (o primeiro item de inteligência, porém não abordaremos como obter todos). Desça pela escada, derrote os terroristas e dirija-se à porta mostrada durante a animação. Ative a visão noturna para poder prosseguir e destranque uma das portas. Mate mais inimigos e deixe o estacionamento – a porta é indicada por uma seta.



Saia do beco, esconda-se atrás dos carros e mande seus soldados atacarem os inimigos na rua. Passe pelo prédio destruído e o vídeo mostrará alguns soldados com lança-foguetes nos prédios. Seja rápido para destruí-los. Dirija-se ao banco, mas se quiser abrir a porta ao lado, você encontrará mais uma maleta. Como estará numa área fechada, utilize as técnicas de invasão (diante de uma porta), granadas de luz e fragmentação são ótimas também. Vá até o cofre e resgate o presidente.



MISSÃO 2

OPERATION: BACKLASH

Seu personagem começa como um sniper dentro do helicóptero pairando sobre a cidade. Dê cobertura à equipe, porém antes veja que os controles mudaram um pouco. Mate os inimigos em solo,



em seguida, acerte um na janela. A próxima etapa exige rapidez e precisão: acerte os inimigos munidos com lançadores de mísseis ou eles destruirão seu helicóptero. Agora você deixa a mordomia do helicóptero e segue em solo com seus companheiros para o interior do prédio. Uma série de corredores por portas trancadas e outras que não te levam a nenhum lugar dificultarão um pouco sua vida.



Abra a primeira porta à direita no último corredor, você estará na parte externa; acerte o inimigo atrás do vidro e prossiga pela outra porta indicada. Após a animação dos inimigos arremessando uma granada, mate todos e utilize o teclado do computador. Suba a escada mais adiante, mas tome cuidado com o ataque pela retaguarda. A animação mostra uma sala cheia de inimigos, derrote-os e dobre à esquerda. Vá para a sala de segurança e ative o sistema completando assim mais um objetivo. Vá para o telhado do prédio, desça a escada de mão. Os inimigos estão em grande número nas salas, aproveitando-se da ineficaz inteligência artificial, é só partir para cima ao estilo jogo de tiro em primeira pessoa. Os reféns estão no final da escada, jogue uma granada de luz e mate os inimigos.



MISSÃO 3

OPERATION: DRAGON HAMMER

Entre no prédio e vasculhe as salas com cuidado devido à pouca iluminação. Mantenha seus companheiros próximos e use as entradas estratégicas para surpreender os inimigos. As câmeras estão protegendo passagens-chave, posicione o retículo da mira sobre uma câmera e selecione a opção "disable" para que um dos membros da equipe desarme-a. Após desativar mais uma câmera, acesse o computador para desativar o sistema e prossiga.

Acesse o computador seguinte e obtenha a localização da área. Dirija-se ao final do corredor. Chegando à nova área, mate os inimigos e desative a bomba. Utilize o computador para desativar o sistema de segurança, suba as escadas além da biblioteca, contorne por qualquer um dos corredores e desça a escada. Antes de sair matando os inimigos, perceba que existem inimigos munidos com lança-foguetes nas janelas ao redor.



MISSÃO 4

OPERATION: RICOCHET

Você inicia a fase na sacada e empunhando o sniper rifle. Acerte rapidamente o inimigo no telhado antes que ele dispare o lança-foguetes contra você. Em seguida, acerte os inimigos espalhados pela área, você abandonará sua posição algum tempo depois de os inimigos estarem mortos. O interior do prédio é extremamente escuro, lembre-se de usar a visão noturna, embora ela seja ineficaz (apele para a visão de calor). Os caminhos são confusos, então tente retroceder às vezes para recuperar seu sentido de direção.

MISSÃO 5

OPERATION: CHIMERA

Saia do banheiro, cruze o corredor, ative a visão noturna e entre arremessando uma granada de luz ou fragmentação. Antes de prosseguir pela porta semi-aberta, fique atirando a distância com o zoom da arma ativado. Alcance a fábrica. Prossiga mais, cruze outro setor das caldeiras, suba a escada, dobre à direita e



abra a porta (os inimigos atacarão pelas costas). Desative a bomba e suba a escada de mão depois da porta seguinte.

Antes de descer a próxima escada de mão, solte duas granadas de fragmentação com um intervalo de 20 segundos entre elas. Suba a escada de mão no interior do elevador. Explore o subterrâneo e encontre o centro de comando.

MISSÃO 6

OPERATION: BLOODLINE

Ande somente com o grupo, pois os inimigos estão preparados e você não conseguirá surpreendê-los. Eles estão espalhados pelos corredores e concentrados na UTI. Jogue granadas de luz para facilitar a manobra de entrada. Em seguida, resta matar os que estiverem ao longo do caminho perto dos leitos. Quando o objetivo estiver concluído, desça toda a escada. Alcance a área externa, contorne o local e vá para a lanchonete. Mas não pense que os inimigos estão fazendo um lanchinho, eles estão bem armados, mas não esperam sua visita. Por último, vá para o andar inferior em busca dos reféns.



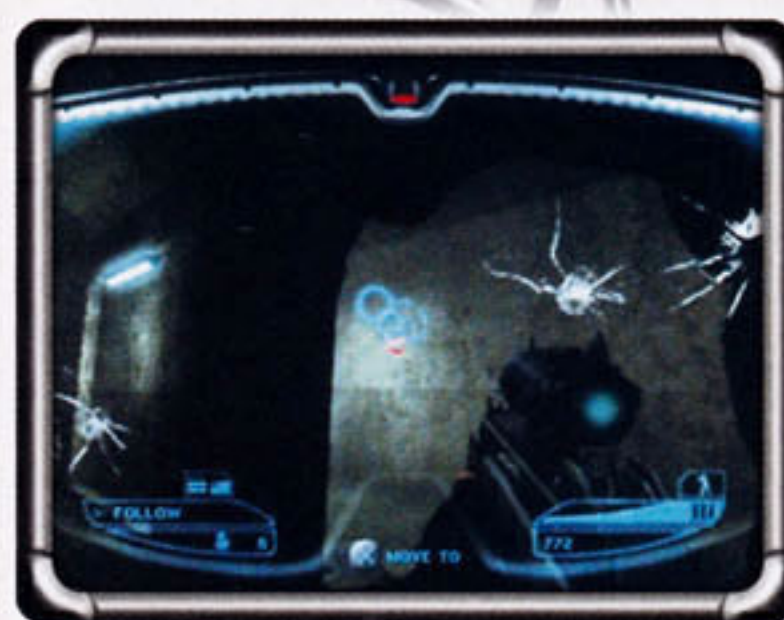


RAINBOW SIX: Lockdown

MISSÃO 7

OPERATION: BONE YARD

Ordene que seus soldados destruam a porta e entre em modo "clear". Jogue uma granada para tentar evitar a perda de algum soldado. Desça a escada de mão, avance sorrateiramente, pois alguns inimigos fazem a ronda. Prossiga para o ponto de saída da área. Surpreenda os inimigos na área seguinte. Ative a visão noturna, uma animação mostrará o ataque de um lança-foguetes – que por sorte, não bloqueou sua passagem. Não vá diretamente para o meio da arena, já que os inimigos estão em todos os lados.



A animação seguinte exibe dois inimigos em cada extremidade do corredor, jogue uma granada contra a parede de modo que ela caia perto de um deles, assim fica restando somente um. Passe pelo interior dos vagões e encontre um caminho entre os destroços. Em certo momento, você tentará descer uma escada, porém será notificado da necessidade de completar o objetivo antes. Então avance para a estação de metrô, muitos inimigos lhe aguardam, derrote-os tentando se posicionar em locais estratégicos. O mais difícil é localizar as posições deles.

MISSÃO 8

OPERATION: BREAKPOINT

Novamente como sniper, posicione-se na janela e proteja o grupo. Cuidado para não confundir o sniper à sua esquerda, já que ele é seu aliado. Mantenha a mira sempre próxima das portas, os inimigos virão de lá ou então já estarão na "arena". Faça uma limpeza nos hangares matando todos os inimigos que lá estiverem: as granadas de luz são eficazes neste trecho, já



que você pode mandar a equipe terminar o serviço, ou então usar diretamente o comando "clear". O último galpão está cheio de produtos químicos: explosões e tiros indevidos poderão liberá-los no ar. Um ícone piscará no seu HUD caso você esteja em contato de risco. Entre pela porta no final do beco, vasculhe todas as salas, tenha cuidado com a granada que o inimigo arremessa quando você tenta subir a escada. No cais, os inimigos virão do interior do contêiner na transversal. Esteja preparado para arremessar uma granada no grupo de inimigos logo adiante.

MISSÃO 9

OPERATION: LEVIATHAN



Assim que a missão se iniciar, prontifique-se a mirar no inimigo rendendo o refém. Após isso, você tem mais tempo para localizar os demais inimigos durante a passagem de seu helicóptero pelo barco. Essa é a fase mais difícil que você já passou até agora, porém reze para que as próximas não sejam piores. Os compartimentos do navio estão repletos de inimigos e a visão do lugar é pouco nítida. A visão térmica é excelente, visto que você visualiza um GPS no canto inferior esquerdo, e os inimigos são definidos por



pontos vermelhos. Preserve a vida dos membros da equipe nos trechos iniciais, posteriormente serão de grande valia. A última etapa é desativar duas bombas. A primeira está na sala de máquina junto a um refém, enquanto a segunda está junto às cargas.

MISSÃO 10

OPERATION: LOWLIFE

Não vá de forma alguma pela esquerda neste momento. Suba a escada, abra a primeira porta à direita e pegue o item de inteligência.



Fique perto da porta ao atirar nos inimigos, não avance muito pela passarela, pois os inimigos embaixo começarão a atirar. Jogue uma granada bem no centro da sala e todos serão mortos.



Cuidado para não matar o civil perto do balcão, até porque ele tentará andar e o inimigo o utilizará como escudo. Tente contornar rapidamente para ter uma visão limpa do alvo. Na feira, existem alguns civis também, porém estão refugiados distante dos inimigos. Use as caixas de frutas para se proteger e atire com segurança. Dirija-se ao furgão estacionado, jogue uma granada nos inimigos e intercepte o contato da KGB. Por último, proteja-o dos inimigos que virão: fique atrás do furgão e jogue algumas granadas.



MISSÃO 11

OPERATION: SANDSTORM

Cruze o corredor, entre no quarto e mate os inimigos. Obtenha a lista de clientes através do laptop sobre a mesinha. O objetivo que surge na tela diz respeito ao ponto de evacuação da fase. Ande pelas movimentadas ruas da cidade e mate os inimigos que surgem nas sacadas dos prédios e também nos becos para tentar um ataque surpresa. Assim que você se aproxima, a van para sua fuga é explodida pelo disparo do lança-foguetes de um inimigo. Com isso, um novo ponto de evacuação é definido. Passe por uma porta no beco e aguarde o carregamento da área seguinte.

Assim que descer a escada, você estará em uma área ampla com um ônibus destruído. Leve seu pessoal para o lado esquerdo dele e acerte o inimigo que manipula um lança-foguetes na janela do prédio mais distante. Os demais inimigos surgem das sacadas e telhados de qualquer um dos prédios. Se você não tiver muita habilidade no tiro rápido, experimente ficar num dos becos e ir matando os inimigos aos poucos.



MISSÃO 12

OPERATION: ARCHER

Escolha qualquer um dos dois caminhos, já que ambos levam ao mesmo lugar. Dirija-se à pilha de entulhos, do lado oposto ao carro destruído. O par de portas revela o caminho seguinte. Acerte os guardas que cruzarem seu caminho, desarme a armadilha em uma das portas, entre no porão e encontre Weber. Mate o sujeito que interroga Weber. Siga-o pelas passagens no subterrâneo.

RAINBOW SIX: Lockdown



Conduza Weber de volta. Assim que alcançar a queda d'água, você avistará alguns inimigos do outro lado, um pouco distantes. Depois do lado, pegue a maleta de inteligência na parte inferior da rampa.

A sequência seguinte agrega muitos inimigos, porém nada muito difícil, basta atirar rapidamente assim que notar as movimentações e arremesse granadas se necessário. Deixe a caverna, tente se dirigir ao ponto de extração do helicóptero, todavia os inimigos nos prédios precisam ser eliminados. Na área da prisão, há um grande número de inimigos. Leve sua equipe para o alto do prédio perto do ponto de extração e atire nos inimigos em solo a partir de lá enquanto aguarda o helicóptero.

MISSÃO 13

OPERATION: CATALYST

Entre na fábrica passando pela saída de caminhões e subindo a rampa mais adiante – embora exista outra entrada, esta é mais confiável. Pegue a maleta no escritório do andar superior da fábrica. Volte e dirija-se à área de armazenagem matando todos os inimigos que localizar – ponha seus inimigos à frente e use a visão térmica ou noturna. Suba a escada e jogue uma granada nos inimigos que se escondem atrás das mesas. Assim que receber a informação de que a área está segura, volte ao começo da escada, abra a porta e recolha a inteligência no computador. Posicione-se como sniper; a novidade é que além de matar os inimigos que tentarem atrair sua atenção, você precisa acertar as câmeras também. Três câmeras são

cruciais: do lado de fora do portão, a da instalação do guarda dentro das paredes da mansão e a última, que está além dos arcos romanos. Ficam faltando os inimigos. De volta à rotina em equipe. Essa parte é bem difícil, você praticamente morrerá sempre que um inimigo o notar; esteja atento às câmeras. Se o alarme tocar, você terá cerca de 3 minutos e 30 segundos para desarmá-lo no quarto. Dirija-se ao quarto de Vanderwaal, abra o cofre e encontre o computador que, por sua vez, abrirá a porta do escritório. Encontre mais um computador. Recupere os documentos. Derrote mais alguns inimigos.

MISSÃO 14

OPERATION: RED SCYTHE

Derrote os inimigos no começo e entre no museu. Tenha cuidado com as armadilhas nas portas. Vá para a sala de segurança, utilize o computador em uma das mesas. Após desativar o uplink, pegue o item de inteligência que está na sala de reuniões. Logo adiante, desative o segundo uplink. Não atire no recipiente, pois contém um vírus e você morrerá. Posicione seu time embaixo das janelas do tradutor e comece a desarmar a bomba. Assim que desarmar a ameaça, cruze o corredor e dirija-se à saída. Avance pelos corredores e salas, passe pelo detector de metais. Envie seu esquadrão (se ainda o tiver) para arrombar a porta e jogar uma granada de luz e acabe com os terroristas. Resgate os reféns e vá para o telhado do prédio – ainda existirão alguns inimigos por lá.

MISSÃO 15

OPERATION: CITADEL

Aproxime-se com cuidado da primeira porta, normalmente os inimigos arremessam granadas. Encontre a sala de controle depois da escada de mão, porém não pode acessá-la ainda. Entre na sala com um grande computador e inimigos altamente mortíferos. Você pode alcançar a sala de controle através da porta embaixo da sacada ou através da porta dos servidores. Há um item de inteligência na sala perto do banheiro. Manipule os dois teclados da sala de controle e esteja pronto para a onda de inimigos que virão de todos os lados.

Deixe a sala de controle. Após passar pelo grande ventilador, destrua os barris vermelhos próximos da porta antes de abri-la. Tenha cuidado com alguns inimigos que estarão preparados para "recebê-lo".

Existe um vazamento de gás. Não irá matá-lo, porém atrapalhará sua visão. Mantenha os membros do esquadrão bem próximos uns dos outros. Proteja o laboratório. Se você chegou até aqui só com Chavez, considere jogar os trechos anteriores novamente para ter mais alguns membros na equipe – um único soldado será facilmente aniquilado.

Dois atiradores manipulando metralhadoras causarão uma morte instantânea em toda a sua equipe – tente aproveitar o intervalo de recarregamento e atirar a partir de

uma das janelas.

É interessante, mais adiante, mudar o modo de disparo para um único tiro – bastante eficiente para combate a longas distâncias.

MISSÃO 16

OPERATION: LOCKDOWN

Mate os primeiros inimigos, pegue o caminho da direita até encontrar uma câmara de tortura.

Mate todos e pegue o item de inteligência. Ativar a visão térmica facilitará bastante a localização dos alvos, bastante móveis e camuflados. Mate todos os inimigos da próxima câmara de tortura e o objetivo será concluído.

Na área aberta, vamos praticar mais um pouco de tiro-ao-alvo. Esteja atento ao inimigo com o lança-foguetes, nem sempre ele se suicida. Outro detalhe é o sniper inimigo na torre, tente um tiro de sorte, já que ele é extremamente móvel.

Chegando ao laboratório, mate inúmeros soldados e evite levar chumbo a todo custo. Não há muito o que fazer aqui além de matar os inimigos e recuperar os itens de inteligência.

Quando finalmente alcançar a área externa do castelo, leve o pessoal para baixo da plataforma central de aterrissagem, onde se encontra a bomba. Prepare-se para os inimigos, se sobreviver a eles, basta só desativar a bomba.

Veja a sequência final do jogo!

COMANDOS BÁSICOS:

Analogico esquerdo	Movimento
Analogico direito	Câmera
X	Ação
■	Recarregar
●	Comandos de voz
▲	Esquadrão: Manter posição / Continuar
R1	Usar arma
R2	Trocar de arma
R3	Zoom
L1	Usar item
L2	Trocar de item
L3	Abaixar / Ficar de pé
Select	Alternar modos de visão (noturna, térmica)
Start	Pausar

MENUS ESPECIAIS

Segurar X	Menu de ações
Segurar ■	Menu da taxa de disparo
Analogico direito	Seleciona opção do menu
▲	Fecha o menu

MODO SNIPER

Cima e baixo do analogico esquerdo	Ajuste do zoom
Analogico direito	Controle da mira
L1	Aumentar precisão





RAINBOW SIX: Vegas

PS3

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX
VEGAS**

**APOSTE SUAS
FICHAS NO MELHOR
JOGO DO ANO!**

RAINBOW SIX: Vegas



Rainbow Six Vegas tem jogabilidade muito diferente de seus antecessores. Desta vez, a Ubisoft foi a fundo nas mudanças, aliando a qualidade gráfica do PlayStation 3 com alguns recursos já usados em outros famosos jogos de tiro em primeira pessoa, como Ghost Recon e Call of Duty.

Agora, em vez de contar com a tela de planejamento, onde se decide qual a melhor tática a ser usada, você é lançado diretamente no local do conflito e terá que decidir os caminhos e dar ordens no momento da ação. A seu favor, você tem a "snake cam", um bom arsenal com armas para todo tipo de situação, a ajuda dos membros de sua equipe e, é claro, este detonado, que, com certeza, irá ajudá-lo a chegar até o final. Vá até a caixa de suprimentos, escolha o seu equipamento e boa sorte!

RULES OF ENGAGEMENT (ROE)

Em operações policiais ou militares, Rules Of Engagement (ROE) refere-se ao modo como, quando e onde a ação será executada. Em R6 Vegas, elas definem as regras de entrada de sua equipe em cada ambiente. As ações disponíveis são as seguintes:

• ROE – ATAQUE (PORTA FECHADA)

Breach and Clear – Arromba a porta e neutraliza todos os inimigos

Open and Clear – Abre a porta e neutraliza os inimigos

Open, Frag, and Clear – Abre a porta, lança uma granada e mata os inimigos que restarem

• ROE – ATAQUE (PORTA ABERTA)

Flash and clear – Lança um flashbang para cegar os inimigos e os neutraliza. Indicado para situações de reféns

Clear – Entra na sala fazendo uma

• varredura para encontrar e eliminar eventuais terroristas
• *Frag and Clear* – Lança uma granada e mata os inimigos que estiverem no local

• ROE – INFILTRAÇÃO (COM A PORTA EM QUALQUER ESTADO)

• *Flash and Clear* – Lança um flashbang e entra na sala, verificando se há terroristas
• *Open and Clear* – Abre a porta e verifica se há inimigos
• *Smoke and Clear* – Joga fumaça para encobrir a presença da equipe e entra



RAINBOW SIX: Vegas

CAPÍTULO 1 - MÉXICO NAS RUAS

CHEGADA DE HELICÓPTERO

Inicialmente, você não tem direito a escolher suas armas. Você começa com uma Sig 552 Commando e a confiável, mas fraca, UMP45. O primeiro rifle sníper que você encontrará será depois de quebrar uma caixa de suprimentos. Para destravar mais armas, basta pegar as dos inimigos mortos.

PRAÇA DA CIDADE

Mate o primeiro cara e passe pelo monumento no meio da praça até o beco estreito sem inimigos. Em 99% dos jogos single player, é possível encontrar um caminho alternativo para a próxima área e usar esses trajetos como suas zonas de matança.

CASA DO TERRORISTA

Dominando a casa do terrorista, coloque um silenciador em sua arma e mate o inimigo que estará com um rádio. Use a snake cam para observar a próxima sala, e então mate os dois inimigos. Não esqueça que você precisa estar perto da porta que deseja espionar e olhar para o canto de baixo da porta para que o comando

seja válido. Vá até o segundo andar e mate o vigia no telhado. Encontre o ponto de rapel e desça para o outro lado.

BECO DA MORTE

Pegue a sua 552 Commando e desça o beco. Observe os cantos e atire nos inimigos na cabeça. Um deles deixará cair uma G3KA4, justo antes de surgir o tutorial de granadas de fumaça. Granadas de fumaça podem ser necessárias no modo realístico, mas no normal, você pode acabar rapidamente com os seus inimigos se souber o que esperar. Um está no balcão e mais dois por terra. Permanecendo visível, mas sob cobertura, fará com que você possa ver de onde vêm os tiros, e assim, refazer o traço das balas e matar mais um. Vá até o canto e mate os dois últimos inimigos antes da igreja. Um deles está no balcão e o outro pula sobre um muro baixo. Você estará perto da igreja e de sua equipe.

TRUQUES NA IGREJA

Há cerca de seis inimigos na rua. Espere os membros da sua equipe lançarem granadas de fumaça. De onde você estiver no beco, rode até ver a igreja e cheque o mapa.

Na igreja, suba as escadas e coloque a equipe entre a parede exterior e áreas de

telhado. Você pode se esconder em outro lugar, independentemente da posição de sua equipe. Os inimigos vêm de ambos os lados.

Uma vez dominado o telhado, volte e desça as escadas enquanto ouve uma transmissão do seu posto de controle, e mande a equipe dominar a tribuna da igreja, no primeiro andar. Limpe o caminho pelo lado direito e se proteja atrás de um dos pilares. Acabe com os terroristas que alcançarem a janela lateral da igreja.

Abaixado, você é um alvo menor do que quando está em pé e se inclina para atirar. Se a sua posição estiver interferindo muito na sua mira, agache-se ou pare atrás de uma construção sólida.

ENTRADA PARA AS OFICINAS DA ESTAÇÃO

Use o comando da equipe para explodir a porta e acabar com os soldados para manter segura a caminhonete. Quando estiver usando o veículo como proteção, não fique muito tempo em posição de tiro, ou olhando na mira. Fique alerta para que ninguém lance uma granada contra você.

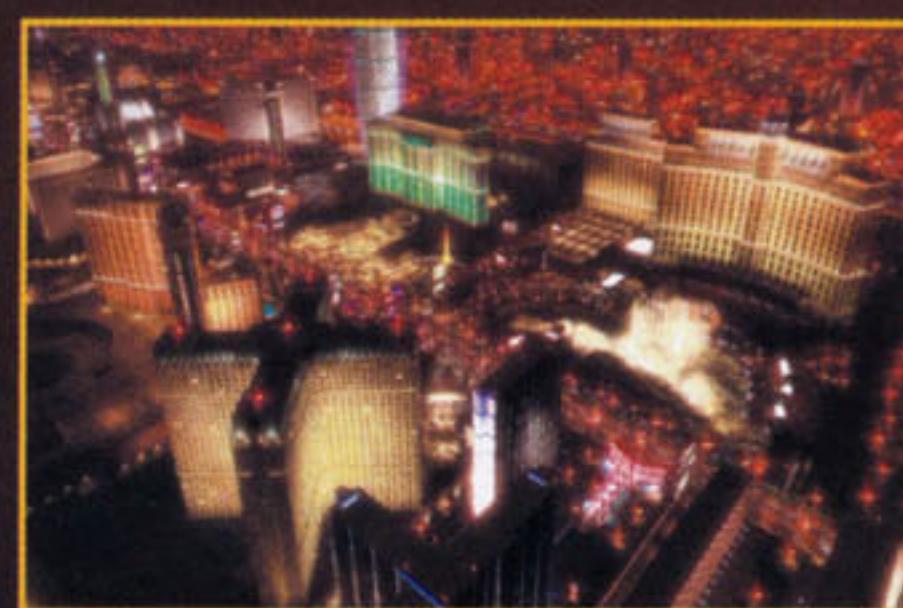
OFICINAS

Entre na primeira oficina, use as portas, a snake cam e escolha a tática para invasão da sala com dois inimigos. Este é um andar de exercício apenas para prepará-lo para um mais difícil, a oficina do segundo andar. Há vários inimigos no andar de baixo da segunda oficina, os quais você poderá eliminar com o comando "breach and clear". Há uma caixa de suprimentos acima, então gaste a munição que quiser. Mova a equipe através da oficina, e você poderá neutralizar o lugar. Encontre o ponto de rapel no segundo andar e use-o para sair de lá.

TRAINYARD

COMEÇANDO A AÇÃO NOS TRENS

Há uma caixa de suprimentos no começo da estação de trem. As armas também são recarregadas, mas você só pode fazer isso dez vezes, então caso esteja jogando no modo cooperativo, é bom economizar na munição e não ficar gastando à toa. Já no



RAINBOW SIX: Vegas



modo single player, será muito difícil ficar sem munição.

PLATAFORMA DE TROCA DE TRENS

Use a caixa de suprimentos para mudar o seu equipamento. Qualquer rifle de assalto serve, mas o importante é ter um rifle com sniper como segunda arma primária.

Pegue também a PSG1 ou qualquer um dos outros rifles. Os rifles de ação são melhores, porque causam mais danos e você só precisa acertar um tiro, em qualquer lugar do corpo.

O M40A1 padrão é excelente para essa tarefa. Você pode mirar em qualquer coisa que deseje, mas o zoom de 6X será suficiente na maioria das vezes.

Comece derrubando o inimigo com a sniper. Ele pode fazer uma extensa patrulha da área toda, então use o tacmap e a sua equipe como ajuda para acabar com ele. Após fazer isso, você pode seguramente ir até a sala de controle e transferência à esquerda da estação. Abra a porta, libere as escadas inferiores e suba as escadas usando a equipe para limpar o caminho. Dois inimigos estarão esperando no topo. Limpe o caminho abaixo do balcão da sala de controle ou da própria sala de controle.

PASSE PELA CABINE DE CONTROLE, NA GRANDE CURVA

Desça com a equipe até o fim, do lado direito. Isso protegerá a sua retaguarda, já que os inimigos não brotarão das paredes sólidas, e o colocará atrás dos ninhos de metralhadoras.

Mova o grupo com o ROE em modo de ataque e eles irão pegar todos os inimigos pelo caminho. O objetivo é alcançar qualquer uma das duas escadas que vão até o segundo andar da estação de trem, ou a porta no canto dessa área, levando às escadas que levam ao segundo andar.

REFÊNS NA ESTAÇÃO

Os refêns são indicados em branco no tacmap. Passe o 'ROE' para 'infiltrate' e dê tempo para que os homens coloquem silenciadores em suas armas. Ajuste a equipe para 'flash and clear' em qualquer

uma das portas enquanto você se prepara para entrar em outra.

Quando o flashbang for lançado, abra a sua porta e atire em todos os inimigos. Com os seus homens em ação também, talvez você nem tenha que efetuar disparos. Depois, mude o ROE para ataque novamente.

FORA DA ESTAÇÃO

Depois de resgatar os refêns, você passará por um checkpoint e uma caixa de suprimentos. Em vez de descer com a corda, escale de volta usando a escada, envie a sua equipe pra baixo e mande-os fazer a cobertura por perto das caixas, indo de frente para o círculo de vagões de trem. Aproveite a sua posição vantajosa para usar a sniper e acabar com os inimigos. O seu posto é muito bom, mas você não conseguirá prosseguir, a menos que desça. Faça um esquema 'ioiô' com a sua equipe, mandando-os prosseguir até certo ponto e depois voltar. Isso fará com que eles detectem alguns inimigos para você no tacmap. Quando estiver tudo limpo, vá até a caixa, recarregue e desça para se juntar ao seu grupo.

NA LOJA DA LOCOMOTIVA

Você pode ir de outro modo e dominar todo o caminho através da loja da locomotiva até o ponto de extração, mas de qualquer modo, terá problemas com a escuridão.

Você e o grupo podem atravessar a entrada ou descer de corda rapidamente do outro lado e começar a matança. A única 'armadilha' na loja é o alçapão mecânico. Se cair, você sofrerá danos, terá que usar a escada para subir novamente, e enquanto sobe, os inimigos estarão prontos para meter balas em seu traseiro. Mantenha-se perto das paredes para ficar a salvo.

Da primeira sala da loja, você encontra escadas para cima e sob uma obstrução no meio e descendo pela parte traseira da loja, há uma entrada secreta para a mina. Mande a equipe neutralizar a segunda área antes de descer de rapel.

FOSSA DA MINA

Mude o ROE para infiltrate, ou você pode inverter a posição durante a descida e

atirar nos inimigos lá embaixo. Desça rápido e silenciosamente. Chegue até o ponto apropriado da mina e você fará a extração com sucesso. Você pode sair do jogo e voltar para o estágio na seleção de capítulos se quiser.

MINAS

Como só há três pistolas para escolher, escolha a que sentir mais confiança e equipe com munição extra. A MK23 e a 92FS são boas escolhas até você pegar armas melhores. De onde você começou, vá em frente e encontre um túnel lateral, assim dá para evitar inimigos e chegar ao local do seu alvo. Com a equipe, dê ordem de ataque em breach/clear. Destrua a porta e capture o seu alvo.

OPERAÇÃO LOBO SOLITÁRIO

Você precisa de uma pistola silenciosa para acertar os inimigos sem alertar ninguém. Na fossa da mina, mate o inimigo no caminho obstruído, e então o próximo descendo. Se fizer muito barulho, os inimigos que estão mais ou menos à sua frente irão matá-lo. Pegue a 870MCS. Se for atingido por um único tiro, você morre.

A PRIMEIRA JUNÇÃO

Depois dos dois primeiros inimigos, você terá que cruzar com cerca de seis inimigos no primeiro cruzamento.

A divisão central não aparece no tacmap, então se você permanecer sem ser visto, encontre um lugar seguro e mate-os, atirando em suas cabeças com a sua 870MCS. Os tiros alertarão os inimigos quanto à sua localização, então dê um tempo a cada disparo, recarga e ataque para acertar todos os inimigos em ambos os lados do túnel.

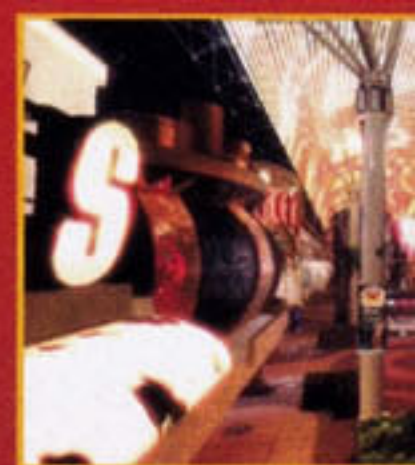
A SEGUNDA JUNÇÃO

Depois da primeira parte, vá em frente e encontre a sala arredondada pelo tacmap. Há dois inimigos na divisão esquerda. Atacar os inimigos próximos da saída fará com que eles venham por trás e o matem. Proteja constantemente a sua guarda.





RAINBOW SIX: Vegas



SALA DE SUPRIMENTOS

Da sala arredondada, mate os últimos inimigos na sala de suprimentos. Haverá um inimigo no lado esquerdo da entrada da sala e três do lado direito. Tente acertar primeiro o da esquerda, usando a pistola com silenciador, ou simplesmente usando a 870MCS. De qualquer forma, depois que matar o primeiro, você pode voltar ou arriscar um tiroteio com os outros três. Saia das minas usando o ponto de rapel.

SE LOGAN FOR COM A SUA CARA, ELE TE MATARÁ POR ÚLTIMO

Você ainda não está fora do buraco. Haverá apenas três inimigos entre você e o checkpoint. No alto, mate silenciosamente o inimigo para conseguir pegar a G3KA4 com mira padrão. Coloque um silenciador na arma e encontre a sala onde os reféns foram mantidos. Quando começar a transmissão seguinte do controle da missão, você chegará ao checkpoint.

ESCAPE

Você começa na sala onde houve a transmissão sobre os reféns. Não haverá mais minas, mas para se assegurar da aterrissagem na área de extração, você precisa matar todos na área.

ANDAR SUPERIOR

Use a G3KA4 em single shot para matar silenciosamente os inimigos na próxima sala. Eles poderão vir tanto pelas escadas da direita quanto da esquerda. É possível matar silenciosamente a maioria dos inimigos abaixo ficando perto do pilar à esquerda e usando-o como proteção contra os inimigos vindos da esquerda. Use o tiro primário se um inimigo aparecer para derrubá-lo rapidamente. Alternadamente, você pode mudar a chave para automático para tiros ligeiramente mais precisos, mas o single shot é o modo que oferece mais precisão para qualquer arma automática. Depois desça.

DOCA DE CARREGAMENTO

No hall antes da doca de carregamento, há um checkpoint. Não haverá inimigos até que você decida chegar à "pista de dança", então planeje um pouco. O tacmap ainda funciona, então dá para checar a sala. As escadas mostrarão outros níveis pelo

tacmap enquanto você sobe e desce.

Na extremidade das escadas, há um 'ninho' com uma MG no andar mais baixo. Suba as escadas e silenciosamente, mate o atirador em 'single shot'. Encontre o restante dos inimigos no tacmap e mate-os silenciosamente usando o 'single shot'.

Quando a doca de carregamento estiver limpa, vá com cuidado com os últimos inimigos perto do ponto de extração – dois deles estarão lá fora esperando por você. Limpe a área e saia de helicóptero.

CAPÍTULO 2 - CALYPSO

STRIP

Antes de desembarcar, pegue um rifle de assalto com mira, um rifle sniper com alcance de 6X, todos os explosivos e alguma pistola. Desça de corda rapidamente, espere a equipe, pegue e descarte o escudo.

AS RUAS DO PECADO

As ruas estão tomadas por terroristas, que estão munidos de um avançado equipamento militar. Espalhe a sua equipe pela rua, de modo que eles possam cobrir a entrada da segunda rua pelo meio e pegar os inimigos atirando perto do bloqueio. Acabe com esse conflito com tiros de sniper e usando o tacmap para planejar toda a operação.

Espere sempre uma emboscada a cada vez que andar trinta passos. Da segunda rua, você terá que atravessar pelo meio até a terceira parte da rua. Já na terceira parte, você encontrará uma caixa de suprimentos atrás de uma van branca da SWAT e um monte de caras armados de HK21E e SV98. Elimine-os de longe e envie a equipe pelos pontos de fogo cruzado usando a tática "ioiô", evitando colocá-los em perigo. A HK21E não possui nenhum acessório, logo, ela não é tão útil quanto você pode ter imaginado. Em vez disso, você pode pegar a 552 Comando e uma SV98. A lateral do cassino é onde você faz uma abertura na parede. Antes de entrar no prédio, reabasteça suas armas.

DENTRO DO CALYPSO

No cassino, faça um rápido 'breach and clear', ou os inimigos aparecerão durante a patrulha já atirando em você. Mesmo que

reaja rápido e agressivamente, o inimigo irá retaliar no mesmo tempo.

Um pequeno quarto ao lado permite que você pegue os inimigos em uma armadilha, tanto com tiros quanto com granadas, mas isso é desnecessário, mesmo porque o quarto pode se tornar uma armadilha se eles lançarem granadas e você não conseguir sair a tempo. Use a sua equipe para eliminar os inimigos atrás das divisões do escritório. Antes de sair, tenha certeza de pegar e depois deixar as escopetas SPAS 12 que eles estavam usando.

CASINO VAULT

Você começa fora do saguão, logo após o escritório de segurança e bem ao lado do andar do cassino. Como a área é enorme, você precisa introduzir a sua equipe com cuidado. Tente colocá-los na porta para que quando eles saíam, a cobertura esteja perpendicular à oposição. Você pode ir pela outra porta e pegar os inimigos sob fogo cruzado.

ANDAR DO CASSINO E ESCRITÓRIO DOS CAIXAS

Bote a equipe sob cobertura para derrubar os inimigos vindos da sala por onde estão saindo vários deles. Você pode ficar sob cobertura, você pode circular pelo lugar para derrubar mais inimigos. Varra o primeiro andar, espere pelos reforços e mande-os para fora. Vire 90° e continue o ataque no escritório dos caixas. Você pode acabar com a maioria enquanto eles saem pela porta. Cheque as armas deles para pegar a Desert Eagle, Glock18, AUGA3 e SPAS12, caso ainda não as tenha. Desça de rapel pelo buraco vermelho até a caverna quando estiver pronto.

A ABÓBADA

A abóbada não tem portas, então troque o ROE da equipe para infiltre se não quiser atirar precipitadamente. Ataques de diferentes ângulos devem limpar essa sala, o que deve ser feito 'manualmente', já que não há portas para parar e dar ordens à equipe.

A segunda abóbada é mais difícil, já que há menos espaço para se proteger. Você pode ordenar a equipe entre a primeira e a segunda abóbada para acabar com a primeira leva e deve tentar mandá-los mais





RAINBOW SIX: Vegas



ao fundo durante o breve momento de paz que antecede a chegada dos reforços da segunda leva. Se não agir rápido o suficiente, poderá voltar um pouco, proteger-se e atirar neles. Se não puder voltar e subir as escadas, tente não desperdiçar bombas para acabar com a sala. Passada a abóbada, você estará em frente ao saguão do escritório da equipe de segurança. Pegue os caras do lado direito e se prepare para o ataque ao escritório.

ESCRITÓRIO DA EQUIPE DE SEGURANÇA E 'EQUIPE HACKER'

Abra o caminho até o sistema de câmeras, fazendo a equipe neutralizar o andar inferior enquanto você sobe pelas escadas e trabalha no andar superior. Os inimigos nas salas laterais podem ser eliminados se você for rápido, pegar o ângulo certo e atirar no vidro. Você pode estar encurralado, então arme uma cilada em um ponto específico pré-selecionado. Desobedeça as regras e encontre a passarela em frente ao PC que você precisa usar. Os cantos são por onde os inimigos aparecem, então deixe C4 em um dos cantos enquanto você e sua equipe cobrem o outro canto. Você também pode espalhar C4 no caminho diretamente oposto ao PC que será hackeado para eliminar inimigos que tentarem se proteger ali. Ao mandar a equipe hackear o PC, um cara irá voltar e te seguir. Dirija-se ao outro lado do escritório e acabe com os inimigos. Após terminar de hackear o PC, o outro cara irá se juntar à equipe de novo e vocês poderão sair acabando com tudo pela frente. Desça as escadas e vá até a porta para o checkpoint.

SERVIÇO NO SAGUÃO PARA A EXTRAÇÃO

Uma pequena sala e seu túnel o aguardam. Envie o time até a porta do fundo e ordene 'breach and clear' para silenciarem a sala dos inimigos com as escopetas. Para o próximo conjunto de portas até a saída, agrupe a equipe na porta e use a snake cam para priorizar os inimigos do outro lado. Volte e espere que os inimigos cheguem perto da porta. Ordene 'breach and clear' para pegá-los facilmente. Depois do fim da transmissão do controle, suba as escadas até as portas do átrio, onde é possível selecionar o estágio.

PRIME TIME

O ÁTRIO DA MORTE

O primeiro passo é abrir e dominar a área das mesas de

recepção dos inimigos.

Feito isso, mova a equipe para as plantas no meio da sala, em frente às escadas e fique pronto para eliminar os inimigos descendo rapidamente de corda. Depois suba um nível, até o segundo andar. Cheque no seu tacmap e vá até as escadas de manutenção, que ficam ao lado da escada principal. Use as escadas de manutenção como saída para dominar o terceiro andar. Chegando lá, fique perto das paredes de trás e, usando o 'esquema ioiô', arme algumas ciladas. Aprenda a fazer esse truque com os quatro inimigos que surgem nesse andar, depois use para passar pelos andares de baixo e de cima. Use as escadas principais para chegar ao quarto andar. Vá até a área de manutenção novamente para acessar o quinto andar, e você verá um checkpoint muito útil.

BAR NO ANDAR DO TOPO E SALÕES DE SERVIÇO

No checkpoint, mude o ROE para infiltre. Dê as ordens para 'flash and clear' em ambas as portas do nível inferior. Mal há tempo para voltar, subir a escada e acertar os inimigos lá de cima. Há um tempo limitado para se ajustar e atacar. Assim que ouvir os terroristas dizendo que querem matar, entre e mate, ou mate e recolha a mulher lá dentro. Você tem cerca de 30 segundos até que eles decidam acabar com o "excesso de bagagem", então use a snake cam para definir as prioridades. Ordene "flash and clear". É necessário ir assim que o flash disparar, já que há quatro inimigos entre os reféns. Reagrupe quando a equipe entrar e dominar, ou os envie até o local com a marcação em branco – será onde mais inimigos aparecerão para atacar. Quando os reféns levantarem, significa que todos os inimigos foram eliminados.

DR. SMYTHE

Se quiser experimentar o Riot Shield, agora é a melhor hora, já que as distâncias são perto o suficiente e o seu rifle de assalto com mira é bom para o sniper. Mas, para isso, você terá que sair e selecionar o estágio.

ANDAR DO CASSINO

Mande a equipe fazer uma varredura e cobrir o lado esquerdo do corredor. Vá pelo lado direito, onde há dois inimigos a mais no canto para você lidar. Faça a varredura de ambos os lados e limpe o primeiro andar, depois chame a equipe de volta para ir até o canto. Mate todos os inimigos que surgirem pelos cantos e se proteja no topo da escada. Mova a equipe pelo solo para provocar mais inimigos. Você pode voltar e usar granadas. Para isso, guie-se pelo tacmap para saber o melhor caminho. Dá pra acabar com 99% dos inimigos desse jeito, antes de descer novamente e ir para o salão de apostas.

SALÃO DE APOSTAS

No salão, vá até o escritório dos caixas e preste atenção nas ciladas rápidas armadas pelos inimigos. Ponha a equipe sobre a coluna central e reaja ao fogo. Se derrubar um inimigo, a inteligência artificial é rápida o suficiente para reagir e repor outro no lugar. Há AUGA3 (arma) em abundância, mas elas são bem fraquinhas. Pegue o time no salão e mova-os pelos túneis na próxima parte. A tela de carregamento não significa que você mudou de estágio, apenas os mapas.





RAINBOW SIX: Vegas



DR. SMYTHE, CIENTISTA DA RED MERCURY

Resgate o refém destacando a equipe para o ponto de rapel perto do seu ponto de inserção. Você pode descer as escadas e caçar alguns inimigos à moda antiga, ou se quiser, mandar a equipe com ROE em ataque até a porta do nível inferior e usar o rapel rápido para dentro.

Quando estiver pronto, entre e vá salvar o refém. Mais inimigos virão do lado oposto do bar. Lide com eles sob cobertura e você pode lentamente mover o refém até o ponto de extração da SWAT.

Depois de resgatar o personagem e começar uma transmissão sobre a extração do 'pacote', você pode sair e selecionar o próximo estágio.

EXTRACTION

Há outro inimigo passando no túnel por onde se vai até o pequeno escritório. Use um explosivo ou apenas corra pelo hall e pegue sua arma quando virar a esquina.

PEQUENO ESCRITÓRIO

Use seu time agressivamente para limpar o caminho em breach and clear. No pequeno escritório, você pode ir pela porta principal ou descer as escadas laterais. Uma caixa de suprimentos por lá o ajuda a repor a sua munição. As escadas laterais são melhores, desde que você receba cobertura de alguém no topo. Deixe o refém no pequeno

escritório e ordene ao time que tome cobertura na salinha ou no fim da escadaria. Eles irão atirar pela janela. Limpe a sala e o túnel para uma passagem segura até o estacionamento. Retire o refém dessa área, e você termina quando estiver a bordo do helicóptero.

CAPÍTULO 3-RED LOTUS

EXCLUSIVE GONE WRONG

O TELHADO

Assim que descer na cobertura, mande a equipe segurar. Vá até a clarabóia sobre a sala abaixo. Se decidir usar a sniper e sair com um movimento rápido, há 80% de chances de você não ser encontrado. Use o seu tacmap para saber as localizações dos inimigos pelos pontinhos e acabar com uns cinco ou seis antes de mandar a equipe descer com as cordas.

O 'DEMÔNIO' DO VÍCIO DA JOGATINA

Depois de descer ao salão inicial, reagrupe e mande a equipe ao segundo andar. Às vezes, alguns inimigos de escopeta se escondem do fogo cruzado. O Red Lotus tem locais bastante escuros, então você precisa confiar ainda mais no tacmap, assim como nos outros modos de visão.

Há quatro entradas no segundo andar e há mais inimigos expostos que descenderão de corda para atacá-lo se você entrar na pista de apostas no primeiro andar. Coloque a equipe no lado direito (segundo andar) enquanto você faz o ataque pelo lado esquerdo. Coloque a equipe do lado esquerdo, e atrás das mesas de aposta. Eles devem ser capazes de pegar a maioria dos inimigos que surgem da saída da sala. Se estiver com problemas, pode se proteger usando as entradas. Seu rifle sniper é bastante útil para achar os inimigos.

SALA DA ESTÁTUA

Há um saguão antes da sala da estátua e depois do piso de apostas. Há um pequeno escritório de segurança

no lado direito no qual há um inimigo, uma boa janela para sniper e uma caixa de suprimentos. Coloque a equipe no escritório, tendo certeza de que eles matarão o sniper inimigo na passarela sobre a estátua. De qualquer forma, você também precisa estar na sala de segurança ou no alto das escadas para pegar com a sniper os inimigos que aparecerem. As granadas usadas constantemente por eles o detonarão instantaneamente se você der chance. Limpe a sala da estátua e vá até o ponto de rapel. Você chega ao checkpoint após o rapel.

RESTAURANTES CHINESES

A mudança de mapa depois do rapel não é um novo estágio. Após passar pela porta e ouvir as vozes, você terá que agir rápido. Mude o ROE para infiltre e posicione a equipe nas portas. Um quarto lateral à direita deixará você atacar pelos lados, mas indo pelo lado esquerdo, você ficará em uma sala aberta com os inimigos e o refém.

Rapidamente priorize o inimigo que está com o refém e ordene que a equipe limpe a sala. Assegure-se de ter pego a MG36 do inimigo que estava no segundo andar.

A sala tem uma curva de 90° à direita, e é exatamente daí que virão mais atiradores inimigos. Mande a equipe para uma das cabines para cobrir as escadas que levam ao restaurante enquanto você tenta cobrir o lado direito.

As cabines vão bloquear o seu caminho. Cuidado com as granadas e mande a equipe neutralizar a área até a rua.

FREMONT STREET

Mate os inimigos para salvar os três reféns, então use o comando "team ladder" no lado esquerdo da rua. A escada o coloca atrás do letreiro na rua e o deixa numa boa posição para usar o tacmap e o rifle sniper.

SOB O DOSSEL ILUMINADO

Livre-se dos terroristas a partir das duas plataformas antes de descer para o outro lado. Isso o coloca atrás do ninho com a metralhadora pesada. Quando se aproximar do cruzamento, você chamará a atenção de inimigos vindos do Cassino Sirocco.





RAINBOW SIX: Vegas



Easter Egg de AXE!

Quando terminar com as armadilhas do Sirocco, olhe para o Cassino Kapone atrás do ninho com a metralhadora. Uma planta perto do Kapone tem uma embalagem de desodorante AXE. Atire nela para assistir a uma apresentação especial secreta!

SAÍDA FINAL

No cruzamento, você pode ir até o beco do lado do Sirocco. Ambos os lados têm inimigos, mas pelo lado esquerdo, é mais rápido. Envie a equipe pelo lado destruído do cassino. Desça as escadas para chegar à parte seguinte do mapa pela porta.

O ESGOTO

O mapa "Atrás das Cortinas" não é um novo estágio, apenas um novo mapa. Você pode pegar o escudo no saguão. Esse é o único escudo no jogo, e, se perdê-lo, você terá que voltar até o mapa do cassino Calypso pela seleção de estágios e destravá-lo.

Vá em frente, passando pela sauna, e use uma combinação de cover e o escudo para dominar a área. Você e a equipe chegarão até a sala de controle depois de passar por uma caixa de suprimentos no saguão onde poderá recarregar os explosivos. Limpe a pequena sala. Não desça de corda, opte por acertar os terroristas pela passarela. Com o escudo, encontre as escadas que descem à sala de bombeamento e atire com a pistola. A saída da sala de bombeamento é um corredor lateral no piso inferior. Será difícil achá-la com um monte de terroristas aparecendo, então acabe com a bagunça e encontre a marcação branca. Você encontrará a escada levando ao restaurante Máfia.

CASA MÁFIA

Se ainda tiver o escudo, use-o para forçar os terroristas a sair dos porões. Acabe com as salas do porão e observe as duas escadarias que levam ao primeiro andar - uma atrás de um freezer e a outra no lado oposto. Pegue a escadaria do freezer, mas esteja alerta aos dois atiradores de espingarda.

PRIMEIRO ANDAR DO INTERIOR

Se pegar a escada do freezer, você surgirá no saguão do salão de jantar. Duas entradas permitem um "breach and clear" sem problemas. Chegue até o checkpoint.

SALA DO GERENTE E RUA

No segundo andar, a sala do gerente conterá uma caixa de suprimentos e uma janela com vista para a rua. É possível ver a van da TV que você precisa destruir, pegue o rifle de assalto, o rifle sniper e um pouco de C4. Coloque a equipe na entrada principal no primeiro andar e o rifle sniper para acabar com as ameaças. Siga em direção à grande área aberta descendo a rua até encontrar uma lavanderia e uma loja vazia. Encontre uma escada para uma torre perto da lavanderia. Há um barril de explosivos no topo. Coloque C4 no meio da rua onde está a escada. Mande a equipe hackear a van e, enquanto isso, chame o integrante livre para atirar nos inimigos descendo a rua. Quando as coisas ficarem feias, detone o C4, e não esqueça do barril no alto da torre. Mande a equipe plantar os explosivos e recarregue no baú, ou apenas prossiga com a extração no helicóptero.

CAPÍTULO 4 - VERTIGO

TORRE

Vertigo é um estágio curto, mas muito difícil. Há um novo rifle de assalto (H&K G36C), mas talvez seja bom trazer a sua LMG e o escudo. Não será necessário trazer o rifle sniper, então traga um rifle de assalto preciso com mira, como o G3KA4 ou SCAR H. Na dificuldade "realistic", pegue granadas de fumaça.

A COZINHA SUPERIOR

Tenha a equipe pronta para a entrada no ponto de rapel mais distante das portas, ou use os pontos de descida de corda rápida. Os dois lados estão abarrotados de terroristas. Dá pra tentar acertá-los do lado de fora, ficando de cabeça para baixo na corda, mas isso não é muito eficaz. Se for de rapel e entrar nos pontos mais distantes da porta do telhado, você será colocado no alto das escadas que precisa

pegar. Se optar por descer pela porta do telhado, a entrada será pela porta dupla.

DESCENDO AO SALÃO

Pegue o escudo e desça as escadas. Jogar granadas de fumaça também funciona. Proteja-se atrás dos bancos, e como os inimigos jogam granadas, mantenha-se distante e fora de alcance ou se aproxime e acabe com eles rapidamente. Depois de acabar com o salão, recarregue as armas. Depois desça as escadas.

BAR INTERIOR E PISCINA EXTERIOR

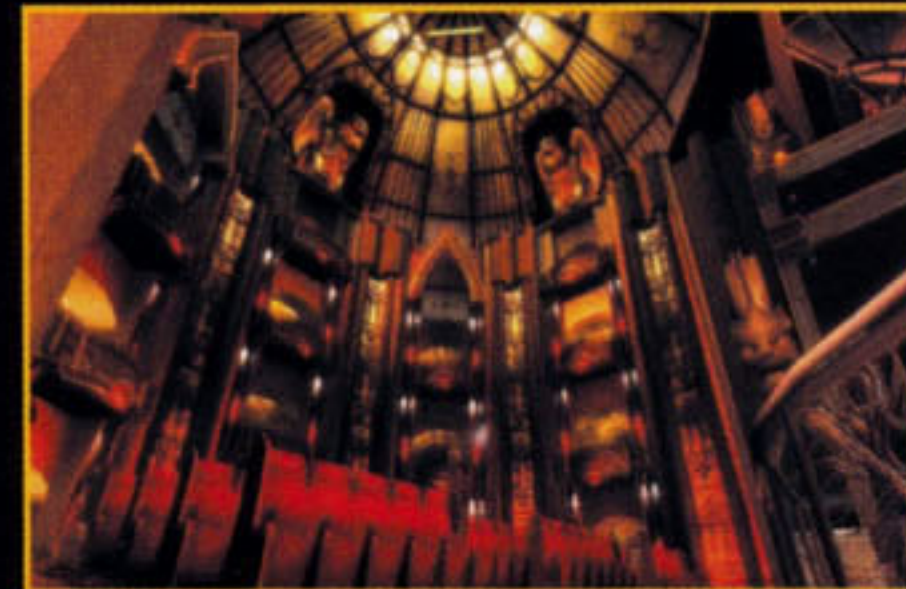
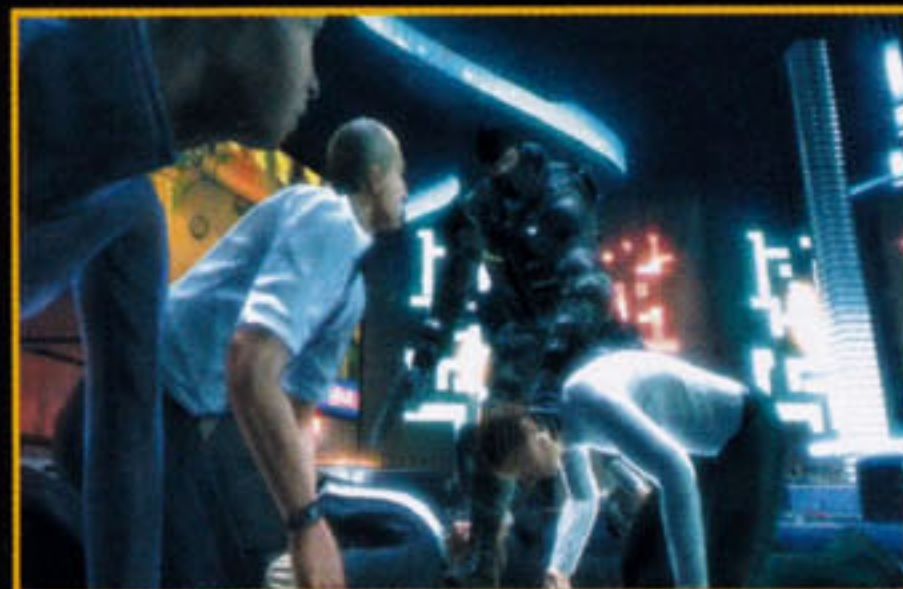
Descendo do salão, haverá um grande saguão preto e branco. Há dois banheiros à esquerda e um pequeno hall escuro um pouco mais distante à direita. Há um terrorista no banheiro da esquerda e dois na sala escura. Use um silenciador e atire nos dois inimigos no quarto escuro. Volte aos banheiros e então junte a equipe na porta dupla do bar. Mire bem ao centro, abra a porta do banheiro e atire no inimigo para pegá-lo ele de surpresa. O bar é fácil de dominar. Logo de cara, no arrombamento, um ou dois terroristas já ficam para trás, haverá mais três ou quatro escondidos pelo bar. Depois vá até a parte da piscina. A piscina tem fogo dos dois lados. Você pode mandar a equipe lançar granadas de fumaça e usar a área como ponto de rapel. Fazer rapel para fora do ponto irá terminar essa parte da missão, mas não destrava um novo estágio.

O PRÓXIMO ANDAR ABAIXO

A próxima sala abaixo pode ser alcançada com o rapel e a entrada pela porta. Use a primeira entrada para eliminar os inimigos do próximo quarto, que é a sala de preparação para salvar o refém.

DR. WILLIAMS, F.B.I.

Priorize o inimigo perto do refém. Quando estiver pronto, prepare uma entrada dupla por ambos os lados e dê "breach and clear" nas portas. Depois que o refém estiver salvo e terminarem as transmissões, haverá um novo checkpoint e um novo estágio será destravado.





RAINBOW SIX: Vegas



BAR NA TORRE

ANDAR DO CASSINO

Tente levar sua equipe até o segundo andar. As escadas ficam bem perto do baú de recarga. Abra e limpe o andar de cima com os inimigos. Domine o andar de cima e mova o grupo até o fundo nas escadas. Permaneça na parede de trás e use o tacmap para localizar e eliminar os terroristas com a arma que tiver ou volte pelas escadas e chame a equipe. Há cerca de uma dúzia de terroristas para eliminar antes do próximo corredor, mas recarregue tudo antes de seguir em frente.

BOMBA NO SKY BAR

Coloque a equipe no alto das escadas, assim eles derrubam o resto dos inimigos. Você pode achar uma porta que não consegue abrir, mas há uma sala atrás dela. É por aí que você sairá depois, ponha C4 nela. Olhe embaixo nas escadas e veja os inimigos chegando. Siga-os entrando pela direita, mate o cara olhando pela janela. Olhe pela mesma janela e use o tacmap para localizar os inimigos no bar. Aproveite a visão privilegiada e se deleite atirando da janela lá embaixo no bar. Cerca de cinco ou seis outros podem ser mortos a tiros. Desça as escadas e mande-os ao piso inferior do átrio. Coloque a equipe em breach and clear no sky bar no lado de fora. Depois de dominar a área, dê a ordem para a equipe desarmar a bomba. Depois disso, vá para a extração, subindo as escadas. Volte ao piso do cassino. Selecione o C4 e detone para ver a porta voar com o inimigo. Se não acontecer isso, apenas atire nele e proceda para a extração.

CAPÍTULO 5 - DANTE

PORTÃO DO INFERNO

Pegue um rifle sniper com 6X de alcance e um rifle de assalto com mira. Traga também C4 e o que mais quiser.

TERRENO EM CONSTRUÇÃO

O longo terreno em construção é o seu primeiro teste de tiro. Acerte os três primeiros inimigos do ponto de inserção. Encontre o ninho com a metralhadora bem no fim da galeria. Coloque a equipe sob cobertura no piso abaixo. Limpe o lugar e dê ordem para eles subirem a escada, para se assegurar que a área inteira está segura. Desça e junte a equipe no alto da escada.

ALTO DA TORRE DO SINO

Cubra a área eliminando os terroristas na torre do sino. Atire nos barris vermelhos com explosivos sob o sino para matar o atirador sniper. Uma vez que o topo está livre de terroristas, encontre o ponto de rapel para ir ao próximo andar.

DENTRO DA TORRE DO SINO

Avance para dentro da torre e acabe com os inimigos. Agora você está no andar mais alto da torre. Cada andar terá seus próprios inimigos e pontos de infiltração. Mande a equipe descer as escadas de fora e voltar pela de dentro, assim você consegue fazer um ataque duplo. Vá até as escadas do primeiro subsolo. Mais inimigos aparecerão, acabe com eles e encontre o ponto de corda no segundo subsolo. Ainda no segundo subsolo, pode-se usar a sniper e o tacmap para pegar mais alguns inimigos. Saia daí pela corda. Coloque a equipe inteira em um único ponto de corda rápida e eles devem finalizar o seu trabalho, matando os que você deixou escapar. No terceiro subsolo, haverá inimigos no canto atravessando o ponto da corda. A XM26 tem um disparo bastante característico, então fique alerta, pois ela pode matar com um único tiro se eles dispararem os cinco tiros em 'auto-fire'. Vá até o quarto e o quinto subsolo usando a equipe como escolta. No fundo, você encontra um canto iluminado da torre com dois inimigos e a saída.

GABE

Limpe a área do vestiário usando breach and clear. Faça o mesmo na doca de carregamento e encontre a caixa de suprimentos no pequeno hall.

CÂMARA GÓTICA

Há dois caminhos na câmara gótica, mas o caminho para a equipe deve ser a porta por causa dos explosivos. Ajuste para breach and clear, mas só use quando os terroristas perceberem a sua presença e começarem a atacar a sua posição. Saia da câmara, mas volte ao baú quando precisar de bombas.

PISO DO CASSINO

Posicione a equipe na porta do cassino. Não os ordene a fazer nada. Bote um silenciador e suba as escadas. Não alerte o inimigo no alto e não se livre dele. O posto do atirador dá visão panorâmica a todo o andar do cassino, e você pode tirá-lo ele de lá se for esperto o suficiente para fugir e usar o andar como proteção. Use o tacmap para derrubar quantos inimigos puder, sem disparar o alerta.

SALA DEPOIS DO PISO DO CASSINO

Use a snake cam para ver os inimigos. Ordene breach and clear e, quando a porta abrir, segure a equipe próximo à porta para pegar os terroristas que aparecerem. Mova-os até o fundo da sala até que eles possam ver o inimigo. Há um pequeno saguão bem em frente à galeria. Mate os dois inimigos e não perca o baú de suprimentos.

A GALERIA DE JOGOS

O refém está no alto do nível superior da galeria. Quando entrar na galeria de jogos, suba as escadas. Coloque C4 perto das máquinas. Assim que chegar o refém, a cilada se inicia. Mova a equipe até o canto para que eles possam cobrir a escada principal enquanto você cobre as escadas laterais. Exploda o C4 quando os inimigos se reunirem no topo das escadas.

FALSA ENTRADA GÓTICA COM COR DE GUANO E NINHOS COM METRALHADORAS

Coloque a equipe sob cobertura no meio para que eles possam responder com fogo. Você pode ficar atrás deles e usar o tacmap para encontrar os inimigos acima da sua área e matá-los. Acerte-os com as MGs no ninho e neutralize a entrada para chegar à próxima área.

KAN

Você não pode ver todos os inimigos por causa da camuflagem, então precisará do tacmap e da equipe para saber a direção de seus disparos.

TERRENO 1

Acerte os snipers nos prédios usando toda a sua habilidade. A rampa levando para baixo é uma boa alternativa, se você tiver cobertura por ambos os lados e espaço para fugir. Em torno da esquina, há dois ninhos com MGs. Neutralize os atiradores e mande a equipe subir a escada. Fique no nível inferior e ir em direção ao ninho. Antes de liberar as escadas, remova o sniper na passagem superior. Suba as escadas e reagrupe. Mova o grupo até o próximo nível e circule o ninho com a MG no próximo buraco.

TERRENO 2

O refém está na pequena sala à frente. Acabe com os inimigos lá dentro e espere a transmissão começar. Encontre a escada. Use as laterais para atacar o ninho da MG. Detone os inimigos que usam as escadas e a corda.



RAINBOW SIX: Vegas

PÁTIO DA MORTE

Verifique a sala seguinte indo pelo canto e fique do lado direito. Observe os snipers dos níveis inferiores e os inimigos que estão descendo com a corda para atacá-lo. Elimine os reforços e o ninho.

ANDAR DO CASSINO

O tacmap vai mostrar que só há uma entrada no cassino. Detone até as caixas e proteja-se. Atire em todos os inimigos e entre.

DATA HUB

Há um baú neste nível com uma das mais difíceis missões do jogo.

Easter egg de jogos violentos!

No lobby do teatro há dois caras discutindo sobre jogos com classificação para maiores de idade que você precisa parar para ouvi-los. De qualquer forma, a música do encontro com um inimigo pode atrapalhar a sua escuta. Coloque a equipe para trás para reduzir o barulho.

O LOBBY

Quebre as portas do nível inferior quando entrar pela porta do lado direito. Patrulhe as entradas e elimine os inimigos que entrarem. Não vá ao nível superior, pois não tem onde se proteger. Com essa confusão toda e com a XM26 disponível, você precisa mandar sua equipe pelo lobby e pelo resto do estágio para ter certeza de que vai sobreviver ao primeiro contato com os inimigos.

OS CAMAROTES FRANCESES DO SÉCULO 17

Envie a equipe para dar um jeito neles, usando silenciadores para não alertá-los. Neutralize os três andares dos camarotes e envie a equipe a um deles para acertar mais inimigos. Enquanto isso, derrube o atirador no ninho no palco e atire na passarela acima do palco.

BASTIDORES

Use a equipe para neutralizar os inimigos nos camarins e passe por lá. Há um baú

de suprimentos no camarim junto aos manequins.

O DATA HUB

O hacker estará ocupado no PC, então coloque a equipe atrás da caixa no ninho. Você pode mandar a equipe ficar sobre o palco ou no vão da orquestra. Depois de dar a ordem de hackear, os inimigos aparecerão. Coloque C4 em alguns caminhos do auditório e fique em alerta. Você pode ficar no lado esquerdo, perto do piano. Os inimigos vão aparecer de quatro modos:

- atiradores nos camarotes
- atiradores acima dos camarotes (perto da estátua)
- atiradores com MG36 vindo pelo centro ou pelos lados
- atiradores vindo com FAMAS descendo de corda

Use o C4 nos inimigos que surgem.

Quando a equipe se reunir, encontre a escada no palco. Mande-os subirem e atacar na porta do topo da passarela.

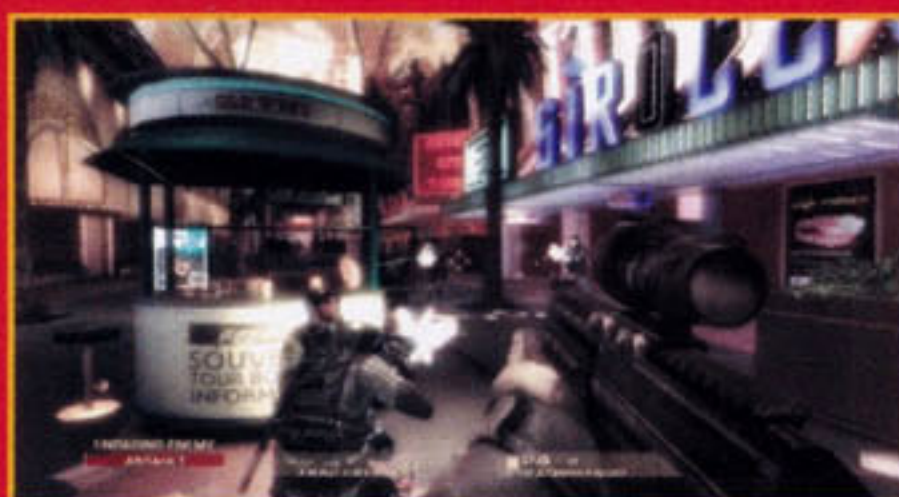
CAPÍTULO 6 - BARRAGEM DE NEVADA

CENTRO TURÍSTICO

Pegue o FAMAS ou o MTAR com mira e um rifle sniper com 6X de alcance. Não esqueça do C4. Ignore a explosão e o refém. Leve a equipe ao lado da ponte e elimine os inimigos vindo das escadas.

ARROMBAMENTO E BOMBA

O centro sobre o topo da barragem está cheio de terroristas. Desça até um pequeno quarto perto da sala da bomba e mande invadir e neutralizar.





Com o quarto vazio, dê uma espiada no alto das escadas enquanto manda a sua equipe desarmar a bomba. Mate os inimigos que surgirem depois que a bomba for desativada e vá até o ponto de descida rápida.

BARRAGEM

PEGUE A TECNOLOGIA

Desça a escada e arrombe a porta das próximas duas salas. Passe pelo andar barulhento e mande a equipe para os cantos atrás dos pontinhos vermelhos. Ordene o "breach and clear" na porta no alto das escadas.

A sala onde está o refém tem duas entradas. Posicione a equipe na porta, de modo que eles tenham uma visão clara do terrorista que está mirando o refém, e ordene que eles o neutralizem. Entre no quarto por outra entrada e salve o refém.

NA SALA DE CONTROLE

Deixe o refém onde ele está. Mova a sua equipe e atire no inimigo para fora da sala de controle. Mande a equipe descer as escadas e lidar com uma emboscada do inimigo. Acabe com os inimigos na sala de controle.

ATAQUE A SALA DE CONTROLE

Leve a equipe até a sala de controle mas não os mova ainda. Suba a escada até o telhado e olhe para baixo. Usando o tacmap, uma arma poderosa e um recuo rápido para não ser visto, você pode eliminar 75% dos terroristas da sala. Vá até a sala quando tiver certeza que está tudo acertado. O refém vai correr para essa sala e abrir a porta para o próximo save point.

QUEDA D'ÁGUA

Você começa nas escadas da sala de controle. Há duas portas que conduzem à frente da represa.



A porta esquerda tem muitos inimigos, mas diversos tambores vermelhos para você explodir com sua arma.

A porta direita é mais tradicional. Entre pelas duas e domine a área com a equipe.

EM FRENTE DA BARRAGEM

Neutralize os inimigos em frente da represa e localize o painel de controle da comporta d'água. Encontre a porta de metal após o painel de controle da comporta e coloque C4 no ponto onde a porta encontra o piso. Dois inimigos aparecerão na sala atirando granadas em você.

CONTROLE DE QUEDA D'ÁGUA

Ajuste a equipe para hackear o controle de queda d'água e o cara que estiver livre vai correr para um ponto pré-selecionado. Peça a ele para segui-lo e vigiar o C4. A porta de metal abrirá parcialmente. Veja se consegue atirar nas pernas dos inimigos e detone o C4 para ter certeza de que a sua retaguarda está segura. Agora você pode se concentrar nos inimigos vindos pela frente. Quando a equipe terminar, você pode enviá-los até o canto da barragem para atirar, revelar o posicionamento de mais alguns inimigos e permitir que você os elimine.

DENTRO DA BARRAGEM

Elimine os três inimigos no escritório da escada pequena. Entre normalmente em breach and clear e domine a sala. Vá em direção a sala das turbinas.

A SALA DAS TURBINAS

Mova o grupo para varrer os inimigos que vem pela janela. Coloque a equipe atrás da roda dentada em frente ao segundo buraco para lidar com a cilada. Com o segundo andar seguro, vá até a passagem superior e mande a equipe cobrir as escadas inferiores. Uma cilada acontecerá se a equipe passar pelas escadas. Acabe com eles e desça as escadas.

Vá até a próxima parte do andar da turbina pelo túnel de serviço ou pelo pequeno escritório atrás.

Uma cilada inimiga acontece quando você põe os pés na área da sala das turbinas, passando pelo pequeno escritório. Acabe com os inimigos e suba as escadas. Tenha



em mente que a sua equipe pode ser sacrificada, mas você não.

FUNDO DA SALA DAS TURBINAS

Invada e limpe o corredor em direção às escadas. Há dois inimigos perto do canto da porta. Depois, coloque a ação do grupo em "infiltrate" e encontre as escadas para baixo. Fique no topo das escadas e olhe para o andar abaixo. Mande a equipe até lá e os inimigos aparecerão. Se quiser, mate silenciosamente os inimigos e deixe correr o tiroteio. Desobstrua o andar inferior da turbina da maioria dos inimigos. Bote o grupo na porta mais próxima às escadas enquanto você segue adiante e vai até a outra porta no fim da sala da turbina inferior e invade duplamente. Mate o inimigo que estará se protegendo. Chame o grupo até a sua posição para varrer o hall.

BLACK MESA

Encontre o agente do governo e dê sequência à eliminação do cara no ninho com a MG e dos inimigos no estacionamento. Passe pelo escritório do assistente para um checkpoint.

ARMAZENAMENTO

A área de armazenamento tem um ninho de metralhadora que você pode usar no pequeno quarto. Coloque a equipe atrás da parede para que eles possam atirar nos inimigos através das janelas. Abra a porta e veja a lata vermelha de explosivo lá fora. Além desse perigo, há uma boa chance deles começarem a atirarem granadas em você. Vá para o lado e fuja do quarto se não quiser ver as granadas explodirem. São três levas de inimigos, segure-se até varrer todos dali, pegue suas armas se precisar de munição.

ARMAZÉM ESCURO

Na área de armazenamento, há duas portas no armazém escuro. Você precisa usar a visão termal ou noturna para encarar a escuridão deste quarto.

Se trazer flashbangs, use-os para atordoar os inimigos e correr ao seu destino.

Seu destino é o nível superior da sala. Suba com o grupo e coloque-os sob



RAINBOW SIX: Vegas



proteção para que possam mandar fogo para baixo na sala por onde vocês vieram. Sua saída é um buraco na parede quando passa pelo armazém. Use o grupo para escoltá-lo pelo buraco e vá até a entrada do laboratório.

Uma invasão no nível inferior usando o grupo irá funcionar, se você puder planejar uma entrada dupla. Limpe a sala e tome cuidado com os dois inimigos passando pelas escadas até a saída.

OS DOUTORES

O detector de metal ainda está lá fora se você quiser mexer com ele. Os pequenos laboratórios passando pela parede não são como as outras salas, e você não pode passar pelas paredes de vidro.

LABORATÓRIOS PEQUENOS

Use as janelas como um modo de acabar com os inimigos enquanto deixa o grupo para trás, protegendo a sua retaguarda. Rasteje pelo caminho através do vidro quebrado. Você precisa alcançar a porta vermelha dupla até a sala dos doutores, do lado da porta, perto de algumas janelas onde é possível se abaixar e atacar os inimigos dali. Posicione seu grupo na porta dupla e faça eles irem, dando o comando "open and clear". Feito isso, faça uma varredura na sala, pegue as pistolas, ou outra munição, e siga pela porta.

O TÚNEL DE VENTO

O caminho por fora do túnel de vento está carregado de inimigos, detone-os com eles destacando o grupo na porta lateral. Coloque silenciadores e perfure-os na pequena sala a caminho do final. Saindo pela porta ao fundo, há um barril vermelho em uma empilhadeira. Exploda tudo para se livrar de 90% dos inimigos.

Há dois caminhos até a cabine de controle: pelo túnel de vento ou pela porta da frente. Assegure-se de ter matado o cara passando a gaiola. Use o grupo agressivamente e coloque-os debaixo

do nível superior da sala de controle para varrer o lugar. A saída da sala de controle é por dentro, subindo as escadas, que leva a um caminho lá fora, no silo do míssil.

SILO DO MÍSSIL

Há dois métodos, e os dois são pelo escuro. Use o grupo para invadir e limpar o topo do silo e eles irão acabar com a maioria dos inimigos. De qualquer forma, você pode ir pela esquerda antes de dar o comando e pegar alguns inimigos no alto das escadas sob fogo cruzado.

Quando descer as escadas no silo, dois inimigos aparecerão no depósito abaixo. Você pode circular por trás no balcão, matar ou pegá-los em tiros de longo alcance pelo nível de baixo do silo.

O ÚLTIMO DEPÓSITO

Haverá um baú de suprimentos muito útil no último depósito. Você pode seguir e atacar os inimigos na sala grande. Quando vir que eles são muitos pra você, ordene a invasão da sala. Isso deve acabar com a maioria deles.

ARMAZÉM COM O PC

Faça um estoque de C4. Encontre a pequena área para se defender e mova a equipe até lá. Coloque C4 nos cantos do caminhão ou no fundo das escadas. Os inimigos virão assim que você der a ordem de hackear e estiver debaixo do balcão.

Usando o tacmap e o cara livre, siga e atire nos inimigos do lado direito. Coloque o seu companheiro no lado esquerdo das caixas para que ele possa atirar nos inimigos, enquanto você atira nos inimigos que passam por ele. Exploda o C4 se você vir inimigos perto das escadas.

CAMINHO DA LIMPEZA

Volte até o baú e confira no tacmap os inimigos no balcão que não desceram de corda. Geralmente, dois ou três estarão no alto das escadas. Mate-os com o rifle sniper, ou com bombas. Suba as escadas para enfrentar "o chefe".

IRENA

Depois de passar pela porta, não é possível

voltar para pegar mais armas. Avance pelo canto e mate o atirador. Coloque a equipe sob cobertura, e lentamente, acabe com todos os terroristas. O chefe estará no caminho de cima, atire apenas o suficiente para tirá-lo do caminho e domine a sala inteira. Mande uma bomba ou derrube-a. Entre no elevador depois de matar "o chefe" para destravar a última missão.

IRENA

Uma última caixa de suprimentos está do lado de fora do elevador por onde você acabou de sair. Pegue o lado esquerdo e coloque o silenciador nas armas. Apague o cara no canto direito no fim do túnel. Mande a equipe subir as escadas para pegar outro inimigo no alto.

Você pode voltar para baixo até o baú e subir até o outro lado e fazer uma dupla saída. Mande a equipe até o ninho ou até a pequena sala do outro lado e comece a festa com os inimigos.

Eles jogaram um monte de granadas, então o lado de fora pode ser a melhor escolha. Como não há nenhum timer visível no míssil, talvez você queira mandar a equipe para um dos carros, passar pelo lançador e pegar um campo livre de disparo.

Quando o ataque inimigo cessar ou der uma afrouxada, ajuste o grupo para plantar a bomba e recue para a sua segurança ao ninho ou para fora do prédio.

DEPOIS DO MÍSSIL

Na campanha cooperativa, você não terá esta parte. Depois que o míssil explodir, reagrupe e vá até o topo da barragem, até a marca branca. Mande a equipe até algumas caixas à direita ou à esquerda do caminhão, e prepare-se para enfrentar a leva final de inimigos.

Há apenas cerca de seis inimigos armados com P90, o que não deve causar tanto problema. O problema será o ninho da metralhadora. Se você não estiver do lado esquerdo da barragem, quando alguém o apoiar, você terá bastante trabalho para tirá-lo dali. Mate os inimigos remanescentes e o esquadrão anti-terrorismo Rainbow Six terá finalizado com sucesso mais uma árdua missão. ♦





SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow

**O AGENTE
INVISÍVEL ESTÁ
DE VOLTA! VOCÊ
NÃO VIU?**

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



Sam Fisher está de volta, desta vez, para ajudar a resolver um conflito geopolítico! Após a instalação de uma base militar temporária dos EUA no Timor Leste, o país é severamente questionado quanto aos seus reais objetivos, gerando uma onda de protestos. A organização terrorista denominada "Darah Dan Doa", liderada pelo guerrilheiro Suhadi Sadono, resolve atacar a embaixada dos EUA no país, numa ocupação que acabou gerando dezenas de reféns. É aí que entra em cena a Third Echelon, mandando o seu melhor agente, Sam Fisher, para retomar o controle da embaixada e acabar com os rebeldes. Mas o que era para ser apenas mais uma missão de resgate acabou se tornando um pesadelo, quando o serviço de inteligência descobre que Sadono possui várias armas químicas espalhadas pelos Estados Unidos, prontas para liberar o vírus da varíola caso algo aconteça a ele. Mais detalhes serão revelados ao longo do caminho, agora pegue o seu equipamento e vá à luta!

MISSÃO 1

**EMBAIXADA DOS EUA EM DILI,
TIMOR LESTE**

28 DE MARÇO DE 2006, HORA 18:27

INFILTRAÇÃO NA EMBAIXADA

O "DARAH DAN DOA", UM GRUPO INDONÉSIO DE GUERRILHA LIDERADO POR SUHADI SADONO, INVADIU A EMBAIXADA DOS EUA EM DILI, EM RETALIAÇÃO À INSTALAÇÃO DE UMA BASE MILITAR DOS ESTADOS UNIDOS NO TIMOR LESTE.

OBJETIVO: INFILTRAR-SE NA EMBAIXADA EM DILI

Siga as direções indicadas na tela de seu HUD até chegar ao alçapão. Continue até o primeiro guarda. Neutralize-o.

•CHECKPOINT:

"Áreas minadas podem acabar com o meu humor."

Continue até passar pelas minas e suba as escadas do edifício até o ponto de rapel. Desça de rapel e vá até a porta. Saia pela porta e vire à direita no beco estreito. Dê um salto se apoiando dos dois

lados da parede. Suba para o segundo andar até encontrar um guarda assistindo TV. Chame a atenção e o derrube quando ele chegar perto.

•CHECKPOINT:

"Meio molhado é melhor que meio morto."

Atravesse o leito do rio e entre no prédio no fundo. Vá até a porta.

•CHECKPOINT:

"Eles parecem ou eles fazem?"

Use o Lockpick (chave-mestra) na porta e continue até encontrar o primeiro guarda para interrogar. Agarre-o e faça-o falar, depois o nocauteie e esconda o corpo. Espere pelo outro guarda para sair. Ele vai acabar voltando para dentro, então aguarde pacientemente. Há duas entradas para a embaixada, escolha a que quiser.

OBJETIVO: LOCALIZAR DOUGLAS SHETLAND

Suba as escadas para o segundo andar. Fique de costas para a parede para ficar fora de vista até alcançar a porta aberta com Sadono. Vire (quando Sadono sair) e se dirija até o cano no fundo. Suba nele se içando até a janela. Pule para baixo silenciosamente e entre na sala com o guarda estapeando Douglas e o neutralize.



SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



Fale com ele. Saia da sala e neutralize o guarda no balcão. Vá até o hall e atire no candelabro antes de descer as escadas.

OBJETIVO: LOCALIZE INGRID KARLTHSON
Neutralize os três guardas e então saia do salão da embaixada para o pátio.

•**CHECKPOINT:**
"Você está me dizendo pra ficar na luz?"

Siga as ordens de Lambert e use o holofote para chegar ao outro lado do pátio. Passe pela porta e suba as escadas. Neutralize o sniper e entre no quarto de Ingrid. Fale com ela e proceda até a extração.

•**CHECKPOINT:**
"Você ficará se eu disser não?" "Não."

Saia pelo outro quarto e desça de rapel. Apague o holofote (e mate os guardas). Cuidado com o guarda em frente ao seu veleiro!

MISSÃO COMPLETA!

MISSÃO 2

LABORATÓRIO DE CRIOGENIA
SAULNIER, PARIS, FRANÇA
30 DE MARÇO DE 2006, HORA 04:12

IDENTIFIQUE O MERCENÁRIO DE
SADONO

UM AGENTE INIMIGO OPERANDO SOB O NOME "MORTIFIED PENGUIN" INVADIU O LABORATÓRIO DE CRIOGENIA SAULNIER COM UMA GANGUE DE MERCENÁRIOS SÍRIOS E FRANCESES. TRACE O MESMO CAMINHO DA INTRUSÃO PARA DESCOBRIR OS SEUS PROPÓSITOS E A IDENTIDADE DE "MORTIFIED PENGUIN".

•**CHECKPOINT:**
"Você terá tempo para vê-los mais tarde."

OBJETIVO: INFILTRAÇÃO NO LABORATÓRIO SAULNIER
Neutralize o guarda em frente ao trem

(atire na lâmpada antes de sair do túnel) e vá até o fim do trem. Acabe com os dois outros guardas e se dirija até a entrada do laboratório. Fogo no meio do caminho? Atire na válvula acima deles e então corra pelo caminho da porta onde o fogo se apagou.

Neutralize o guarda na Sala de Arquivos e então se dirija até o fim. Cuidado com a câmera! No cubículo, apague as luzes e corra até a porta no outro lado. Use o Lockpick e entre. Vá até o auditório.

•**CHECKPOINT:**
"Oh, meu Deus!"

OBJETIVO: PEGUE A INFORMAÇÃO COM MORTIFIED PENGUIN

Neutralize os três guardas (ou não) e vá até a sala do computador. Use o Lockpick e entre.

OBJETIVO: DESATIVAR A BOMBA

Atire em ambos os guardas e acesse o computador. Depois disso, um timer irá desligar. Neutralize ambos os guardas e use o Lockpick. Vá até a bomba e desarme-a.

OBJETIVO: HACEAR O COMPUTADOR CENTRAL

Suba as escadas, mas tome cuidado com o sensor de movimentos. Elimine o guarda e então vá até a sala do computador do outro lado. Cuidado aqui! São quatro câmeras nessa sala, então seja ágil! Use o computador e corra rapidamente dali. Saia pela outra porta e use o Lockpick. Vá até o teclado da porta e digite a seguinte senha: 2457.

OBJETIVO: IR ATÉ O BODY PROCESSING

Elimine o guarda na sala média e suba as escadas (tomando cuidado com o sensor de movimentos). Atire na mina de parede para desarmar a câmera e suba as escadas. Elimine ambos os guardas e use o computador que um deles estava usando. Vá até o teclado de senhas da porta e use o seguinte código: 7562.

•**CHECKPOINT:**
"Você não pode matar o morto."



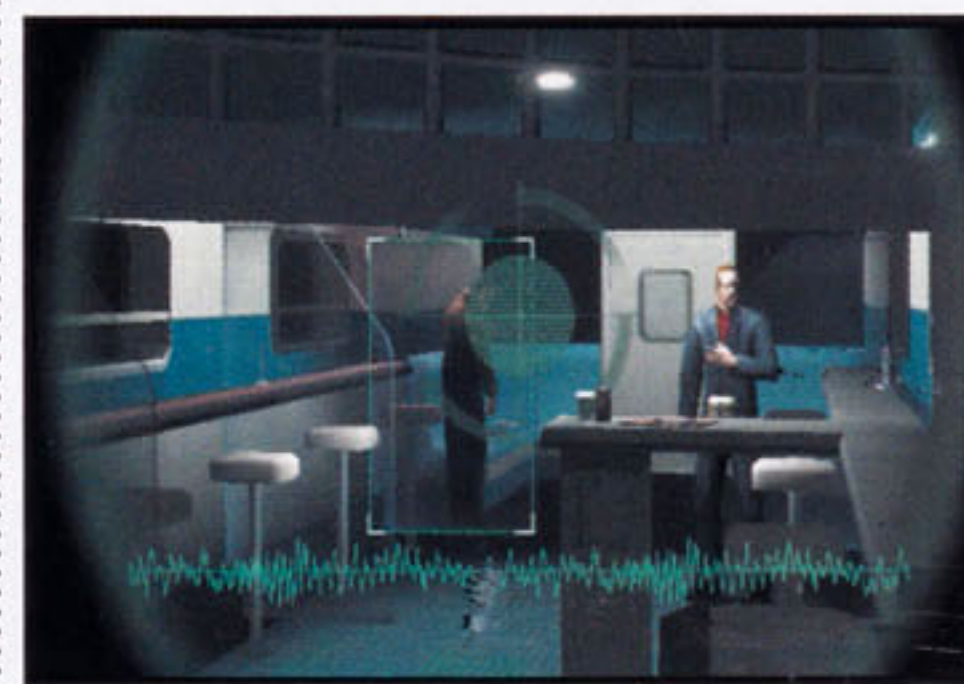
OBJETIVO: ENCONTRAR FRANÇOIS COULDEBOUF

Entre na sala confusa. Saia e elimine o guarda que está esperando. Use o Lockpick na porta e entre por uma passagem de metal. Neutralize os dois guardas ou corra na passagem para o outro lado. Ouviu um tique-taque? Atire na mina de parede lá no fim. Entre pela porta.

•**CHECKPOINT:**
"Sou da companhia telefônica."

Vá até o alçapão no canto da sala. Rasteje por ele e pule no Body Processing. Fale com François e vá até a extração quando Lambert mandar. Pule para os dutos de ventilação e depois rasteje.

MISSÃO COMPLETA!



MISSÃO 3

ESTRADA DE FERRO HESPERIA, PARIS
PARA NICE, FRANÇA
2 DE ABRIL DE 2006, HORA 21:52

ENCONTRE NORMAN SOTH

NORMAN SOTH, UM TÉCNICO TREINADO PELA CIA, FOI LOCALIZADO EM UM TREM DA HESPERIA RAILWAY, ACOMPANHADO DE UM ESQUADRÃO SÍRIO/AMERICANO DE MERCENÁRIOS. LOCALIZE E QUESTIONE SOTH A FIM DE DETERMINAR O SEU STATUS, SE COMO INIMIGO OU COMO UM AGENTE OPERANTE.

OBJETIVO: ENCONTRE JONATHAN POINDEXTER, TAMBÉM CONHECIDO COMO SOTH

Entre no primeiro carro do trem e saia. Entre no segundo carro e apague o civil ali. Procure por um alçapão, entre e se pendure por baixo do trem. Vá até o final. Entre no outro vagão do trem por baixo (não se preocupe, não há mais ninguém no quarto). Atire na luz para escurecer

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



esta parte. Destrua as portas laterais se quiser e saia. Apague as luzes no vagão de passageiros.

Pendure-se novamente ou passe sorrateiramente entre as fileiras de poltronas para passar para o próximo vagão.

•CHECKPOINT:

"A perna direita de Soth é mais protética que a de Lee Majors."

OBJETIVO: FALAR COM SOTH E GRAMPEAR A LIGAÇÃO

Não entre no hall do outro vagão ainda! Espere o condutor terminar de conversar com o passageiro. Quando o condutor sair, entre e fique de costas para a parede perto da porta aberta. Vire e continue descendo o corredor com Sam de costas na parede. Pare quando chegar à segunda porta! Um passageiro irá caminhar um pouco em busca de ar fresco e o condutor estará ao lado dele. Quando o passageiro voltar para o seu quarto, ande até o condutor e bata nele. Esconda o corpo dele dentro do quarto de Soth. Fale com Soth e se esconda quando ele mandar. Hackeie o laptop quando Lambert mandar. Agora siga Soth até o vagão do bar. Use o microfone (Laser Mic) dentro do bar, no escuro. Quando gravar a conversa, mantenha o microfone em Soth! Não libere o microfone até Lambert dizer "Good work" (bom trabalho).

•CHECKPOINT:

"É você ou eles."

OBJETIVO: AMITYVILLE

Quando Soth terminar, espere por ele para sair do vagão. Neutralize o passageiro sozinho e corra pela escada até o outro carro. Escale até o teto e corra para o Osprey. Agarre a corda quando ela aparecer.

MISSÃO COMPLETA!



MISSÃO 4

MERCADO DE RUA DO DISTRITO DE GEULA, JERUSALÉM

5 DE ABRIL DE 2006, HORA 01:01

IDENTIFIQUE O AGENTE BIOLÓGICO

A THIRD ECHELON LIGOU A "DEMONSTRAÇÃO SPRINGFIELD" DE SUHADI SADONO À COMPRA NO MERCADO NEGRO DE UM AGENTE BIOLÓGICO DESCONHECIDO. ENCONTRE A AGENTE DAHLIA TAL DA INTELIGÊNCIA ISRAELENSE A FIM DE SE INFILTRAR NO MERCADO NEGRO.

•CHECKPOINT:

"Assombração!"

OBJETIVO: RESGATE A SC-20K

Suba as escadas e passe pelo poste. Ignore o primeiro policial e desça a rua. Ignore o segundo policial e desça a rua. Elimine o terceiro policial (perto da lâmpada balançando). Disfarce entre os dois rabinos e desça até a praça. Vá até a residência de Saul.

Mate os dois ladrões e pegue a sua SC-20 K. Não se preocupe, o segundo não conseguirá atirar em Saul. Siga as escadas pela porta que Saul abrirá pra você. Saia pela porta no fim das escadas.

OBJETIVO: ENCONTRE DAHLIA TAL

Elimine o policial e então desça as escadas. Neutralize a mulher andando. Passe pelos oficiais e pela igreja. Vá ao beco na direita e desça para a viela estreita. Dê um pulo se apoiando nas paredes e escale para o andar de cima. Rasteje por esse peitoril e você verá uma corda de tirolesa. Desça por ela e vá pela rua até a praça aberta.

Perto do caminho à direita há um cano. Suba ao topo e siga pelo peitoril. No final, atire na luz no chão e siga içando ao longo do peitoril. Escale e continue. Rasteje pelos peitoris e então escale sob o andar perto do portão. Dirija-se até a porta.

•CHECKPOINT:

"Há uma hora especial para a massa?"

Saia e então procure por um cano para subir. Suba e use a tirolesa. Desça e atire na luz se quiser. Fale com Dahlia e a siga quando ela te chamar.

Siga Dahlia evitando os policiais e atirando nas luzes. Elimine o primeiro policial que falar com ela.

Siga-a até alcançar uma área com alguns pilares de pedra. Mude para visão térmica e fique atento à sua volta até chegar ao final. Siga Dahlia atravessando a porta.

Continue seguindo Dahlia até ela parar e falar com outro policial. Quando ela o derrubar, se assegure de esconder o corpo. Fale com ela na porta. Entre e coloque as costas contra a parede no lado direito.

Vá pela outra direção por onde ela anda. Você chegará a um beco iluminado com um policial. Elimine-o e vá pelo caminho por onde ele veio. Escale um cano perto à parede até as escadas de um apartamento.

Vá furtivamente e passe pela janela. Procure por um cano no peitoril e escale até o topo. continue por todo o caminho abaixo.

•CHECKPOINT:

"Você quer vir pra dentro?"

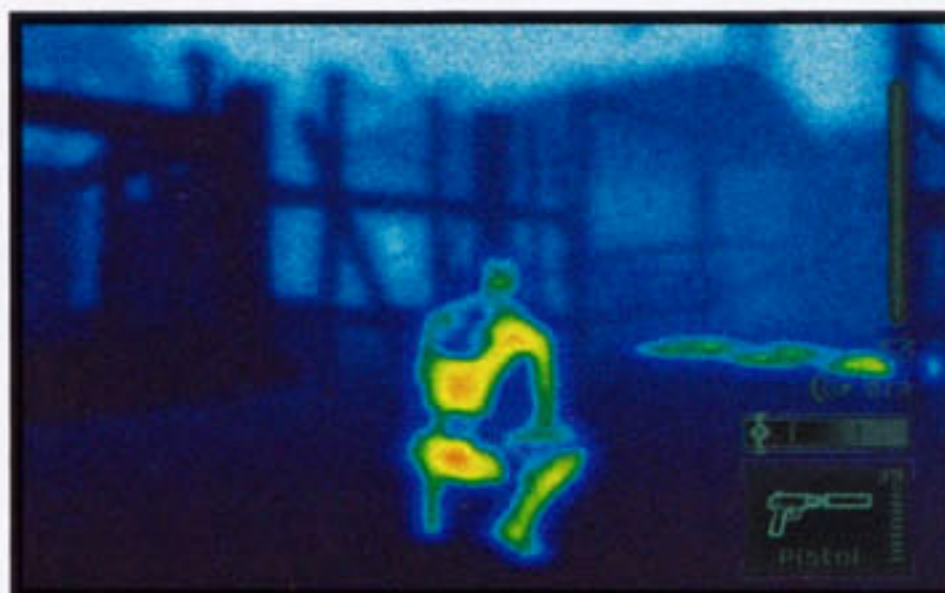
Procure por um cano até o telhado e um ponto de rapel. Desça de rapel e siga-a novamente.

Vá para o elevador do Depósito Shoshanna. Entre no elevador e fale com ela. A escolha é toda sua: matar Dahlia ou não.

OBJETIVO: RECUPERAR A ND133

Quando o elevador parar, atire no guarda no caminho. Desça as escadas de metal e acabe com o guarda vagando por ali. Vá para o portão de entrada. Reparou o tubo no canto do portão? Faça com que Sam suba no cano próximo à parede e vá cuidadosamente até o outro lado.

Ande até o lado esquerdo da passarela de metal para evitar a torre. Escale e vá para o beco à esquerda. Você chegará a uma sala cheia com portões de metal. Acabe com o guardinha que está sozinho e recupere a ND133. Neutralize todos os guardas antes de pegar a ND 133.





SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow

• **CHECKPOINT:**
"Eu posso abrir isso..."

Vá para o outro elevador para a extração. Atraia a atenção dos guardas e então acerte-os em cheio. Vá para o ponto de extração ou mate os snipers se você não matou Dahlia.

MISSÃO COMPLETA!

MISSÃO 5

REFINARIA, KUNDANG CAMP,
INDONÉSIA

12 DE ABRIL DE 2006, HORA 15:12

SIGA/INTERCEPTE AS COMUNICAÇÕES
DE SADONO

"PANDORA TOMORROW" É A SENHA QUE SADONO USA COMO APÓLICE DE SEGURO. ELE A USA DIARIAMENTE ATRAVÉS DE TELEFONEMAS SEGUROS PARA LOCAIS RESERVADOS NOS ESTADOS UNIDOS, COMO FORMA DE ATRASAR A LIBERAÇÃO DO VÍRUS DA VARIOLA POR MAIS UM DIA. SE ELE FOR MORTO OU DETIDO, O VÍRUS SERÁ LIBERADO NO PRAZO DE 24 HORAS. INTERCEPTE A LIGAÇÃO DE SADONO PARA O "PANDORA TOMORROW", A FIM DE LOCALIZAR O VÍRUS.

OBJETIVO: PLANTAR EXPLOSIVOS NO AVIÃO DE SADONO

Encontre com Douglas, depois desça de rapel para as moitas abaixo. Elimine dois guardas e se esconda atrás de uma pilha de sacos de areia para pegar mais dois guardas. Espere o guarda se autodetonar e então atire no outro. Use sua visão térmica e procure por cercas de arame. Desarme três minas. Desarme o resto (cuidado com o guarda andando) e vá para o hangar. Pule sobre o caminhão. Escale a cerca de metal e o cano até chegar ao segundo andar. Entre pela porta no hangar. Apague as luzes e pule para baixo, então plante a bomba na lateral do avião. Saia do hangar e se dirija à entrada do



campo. Acabe com os dois guardas e então vá até o portão elétrico.

Desça a trilha perto das tendas. Esconda-se na pequena barraca à esquerda para evitar ser encontrado pelo cachorro. Dirija-se ao acampamento. Espere o guarda entrar na tenda para tirar uma soneca. Neutralize-o e suba na torre. Detone mais um guardinha e desça de tirolesa.

• **CHECKPOINT:**
"Pandora Tomorrow?"

Ouçã Lambert falar.

OBJETIVO: SIGA SADONO

Siga Sadono até ele falar com o segundo guarda. Mate o guarda e siga pelo caminho do lado direito da casa.

Encoste na parede para evitar ser descoberto. Siga assim até a próxima área. Atire um Sticky Cam perto das caixas e grave a senha. Acabe com os guardas e continue.

Siga Sadono por todo o caminho até a entrada do laboratório de heroína subterrâneo (assegure-se de ter pego a senha antes de ele descer se você não pegou na área anterior). Mate os dois guardinhas e entre no laboratório.

Acabe com mais dois infelizes e vá para a porta aberta subindo as escadas. Detone mais dois e vá adiante.

Espere Sadono terminar a conversa com o piloto. Quando ele sair, mate o guarda perto do piloto. Fale com o piloto e ele abrirá a porta para você.

Saia da sala e suba a escada. Não suba tudo ainda! Sadono irá voltar para checar a sala, quando ele sair, siga-o de novo. Use o caminho alternativo para o telhado para o tiro.

Entre no alçapão e se pendure de cabeça pra baixo indo até o fim. Pule silenciosamente, passe pelo guardinha no caminho para o outro lado e suba a escada. Pule da janela para o chão. Atire na luz no fundo à esquerda e passe sorratamente pelos guardas e a torre com a metralhadora automática. Atire na luz no topo da torre. Entre na barraca do outro lado, pegue a munição lá dentro e saia.

Use o Sticky Shocker no guarda passando por ali e espere na escuridão perto da porta por onde você saiu. Atire no guarda perto da casa de Sadono. Se você matar ambos os guardinhas, o refletor não irá disparar o alarme. Vá até a porta da frente e use a seguinte senha: 1492.

OBJETIVO: OUVIR A CONVERSA DE SADONO

Entre na casa de Sadono e mantenha Sam de costas para as persianas. Use

movimentos SWAT-Turns para passar de persiana para persiana.

Quando Sadono sair da sala, não entre ainda! Ele irá voltar para checar a sala. Quando ele sair, lembre de atirar na câmera perto da porta por onde ele saiu. Acesse o computador dele e vá para a extração. Três guardas estarão esperando por Sam na porta dos fundos. Espere pelo atirador sniper antes de mirar no inimigo! Atire nos restantes e vá para o Osprey!

MISSÃO COMPLETA!

MISSÃO 6

ESTALEIRO DE KOMODO,
KOMODO, INDONÉSIA

18 DE ABRIL DE 2006, HORA 05:24

INFILTRE-SE NO SUBMARINO

A MENSAGEM "PANDORA TOMORROW" DE SADONO ESTÁ SENDO ENVIADA ATRAVÉS DE UMA TRANSMISSÃO CRIPTOGRAFADA NO SISTEMA DE COMUNICAÇÃO DE UM SUBMARINO ATRACADO EM UM ESTALEIRO SUPOSTAMENTE ABANDONADO. INFILTRE-SE NESSE SUBMARINO E ACESSE O SISTEMA DE COMUNICAÇÃO PARA FAZER A INVESTIGAÇÃO DA CHAMADA.



OBJETIVO: CHEGUE AO CENTRO DE COMANDO DO SUBMARINO

Há dois caminhos a se tomar no começo do nível. Use qualquer um e vá para a próxima área. Haverá dois guardas sentados. Passe furtivamente por eles e vá para a viela estreita. Dê um pulo se apoiando nas paredes para entrar na barraca. Pule silenciosamente e saia pela área para rastejar. Espere pelo tiro ao alvo do guarda para sair e então vá até a barraca escura. Neutralize o guarda quando ele parar para fumar. Não entre na barraca pela frente! Há uma torre com uma metralhadora automática guardando a entrada. Use o cano perto da barraca e entre pelo alçapão no topo. Desça a escada até o elevador.

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



•CHECKPOINT:

"Você está subestimando o meu charme."

OBJETIVO: EMERJA O SUBMARINO

Entre no elevador e aperte o botão DOWN. Quando ele parar, acabe com os dois guardas (use as granadas de fumaça) e entre no centro de comando do submarino. Agarre o técnico e o interrogue. Faça-o usar o computador para emergir o submarino. Não o nocauteie ainda! Espere ele terminar a conversa com o superior antes de fazê-lo desmaiar.

OBJETIVO: INFILTRAR-SE NO SUBMARINO

Saia da sala e vá para o submarino. Mate o guarda no caminho e use o alçapão antes da roldana. Use a tirolesa para a próxima passagem de metal.

Não suba! Siga içado por todo o caminho à esquerda para evitar ser visto pelo guarda. Agora sim suba e vá para a entrada do submarino.

Tendo entrado, suba a escada e se esconda no canto da outra extremidade de onde os guardas conversam. Ignore o primeiro guarda e passe pelo guarda dormindo na outra sala. Desça a escada até o outro hall. Use um SWAT-Turn na porta e então apague as luzes. Passe com cuidado pelo guarda assustado na outra sala. Agarre o coronel e faça-o usar o scanner de retina. Quando a porta abrir, arraste-o de volta à sala onde você o agarrou e o nocauteie. Entre na nova sala aberta e o esconda num canto lá no fundo. Quando o guardinha 'do café' sair, nocauteie o outro guarda. Acesse o computador. Saia da sala e vá até a saída. Neutralize o guarda bloqueando o caminho e suba a escada.

OBJETIVO: AMITYVILLE

Saia do submarino e vá para a extração. Mate o cara subindo a escada e desça. Três homens abrirão fogo, então suba e mate-os da parte de cima. Quando tiver cuidado dos três, vá para a extração. Tenha cuidado! Um barril explodirá perto do ponto de extração sem nenhum motivo!

MISSÃO COMPLETA!

MISSÃO 7

TELEVISÃO LIVRE DA INDONÉSIA,
JAKARTA, INDONÉSIA
20 DE ABRIL DE 2006, HORA 21:43

CAPTURE SUHADI SADONO

AGORA QUE A ND133 FOI LOCALIZADA, SADONO ESTÁ ABERTO A ATAQUES. COORDENADO REMOTAMENTE COM A NEUTRALIZAÇÃO DA ND133 PELA SHADOWNET, LOCALIZE E CAPTURE SUHADI SADONO. A AGENTE INGRID KARLTHSON, DA CIA, ESTÁ NO LOCAL AGINDO SOB DISFARCE E IRÁ LHE DAR ASSISTÊNCIA NA MISSÃO.

•CHECKPOINT:

"Às vezes eu acho que você não gosta de mulheres."

OBJETIVO: INFILTRAR-SE NA ESTAÇÃO DE TV

Desça até a rua. Perto do primeiro poste de luz, há uma porta. Suba pelo cano perto dessa porta até o telhado. Ande lentamente no telhado, ou os civis na rua ouvirão o seu barulho. Procure por um cano na outra extremidade e desça. Seja muito cauteloso enquanto você desce! Observe os guardas antes de pôr os pés no chão. Atire na luz que cobre a escada. Suba pela escada até o teto e use a tirolesa. Escale pela cerca de metal e use o Lockpick. Entre e pule em direção ao cano. Deslize para baixo. Use o Lockpick novamente e saia. Mate os guardas e vá para a parede de tijolos na extremidade. Há uma fenda no canto da parede de tijolos, encoste na parede e passe por essa fenda. Tenha cuidado, pois há uma mina de parede lá. Desative-a se quiser.

Atire nos caras nessa área e vá até o esgoto. Há uma câmera blindada no esgoto. Espere o guarda passar e então use o Camera Jammer. No outro lado, há outra câmera blindada. Espere por ambos os guardas para passar então use de novo o Camera Jammer. Vá até a escada na outra extremidade e suba.

Equipe com visão térmica e noturna simultaneamente. Tenha cuidado ao passar pela área minada e fique de olho no holofote. Pegue o caminho à direita. No final, escale a cerca (perto da torre) para evitar a sequência de minas terrestres. Vá até a cerca de metal na outra extremidade e suba para o outro lado quando a costa estiver livre. Seja rápido! Esconda-se atrás dos geradores e use SWAT-Turns. Vá até a porta e use o Lockpick. Mate o guardinha lá dentro e apague as luzes.

Saia de lá e use Sticky Shockers ou atire nos guardas em frente à estação de TV. No lado esquerdo da estação, há um parapeito. Suba nele e se arraste até um beco estreito. Pule se apoiando nas paredes até o telhado. Atire no vidro com rachaduras e desça de rapel até o lobby. Ignore o guarda que sai do elevador e rapidamente entre e aperte o botão.

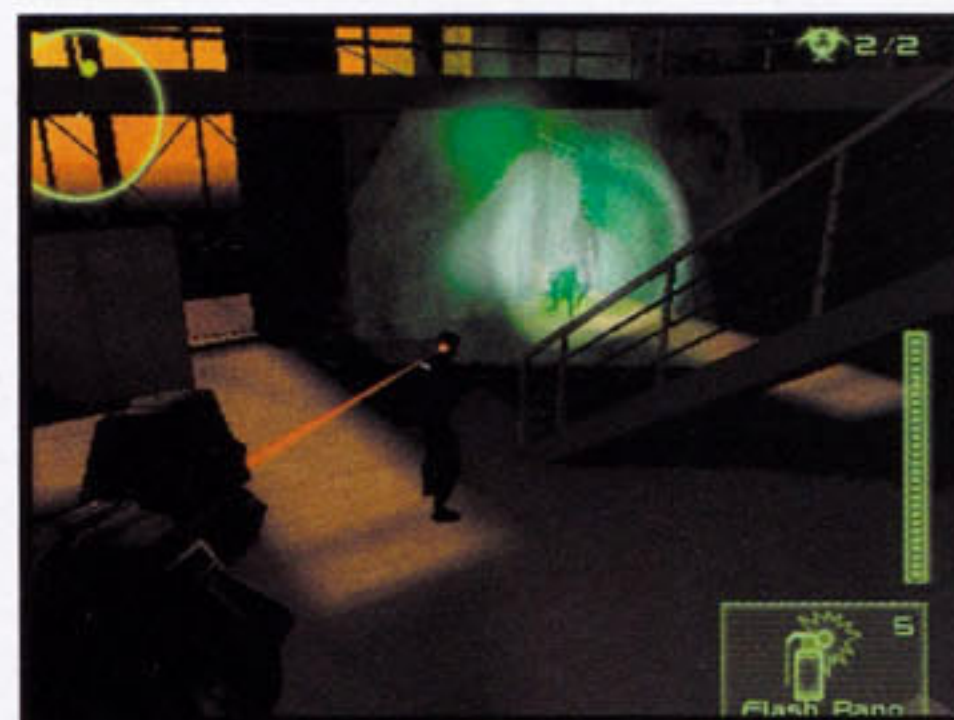
Vire à esquerda saindo do elevador equipado com a visão térmica. Mate o guarda (não aquele atrás da porta) e esconda o corpo. Não desça para o hall ainda! Vá até o outro lado e equipe-se com visão noturna. Fique com a pistola pronta para atirar no outro guarda. Volte ao outro lado e então atire na câmera na outra extremidade.

Atire um flare na frente da torre da metralhadora e corra para passar por ela. Não entre pela porta dupla! Olhe através do vidro e espere pelo guarda. Ele sairá andando por aí. Atire nele e aí sim entre pela porta dupla. Entre pela porta antes da sala de Ingrid e nocauteie mais um. Apague as luzes e então vá à sala de Ingrid e fale com ela.

•CHECKPOINT:

"Eu continuo me beliscando."

Siga Ingrid enquanto desativa ambas as torres. Fale com Ingrid e ela poderá usar o scanner de retina. Entre pela porta e atire na luz fluorescente na direita. Rasteje lentamente pelo caminho abaixo antes do vidro rachado. Equipe com sticky shockers e use em ambos os guardas (ou atire neles). Esconda ambos os corpos e fale com Ingrid novamente. Depois que Ingrid usar o outro scanner de retina, entre pelas portas. Mate ambos os guardinhos e desça lentamente até o hall (enquanto atira em lâmpadas fluorescentes e sinais em neon ou usa o Camera Jammer). Espere no canto pelo guarda e então o derrube. Há dois caminhos para o estúdio de Sadono. Sugerimos que você use o cano no fim da sala e suba para um duto de ventilação. Rasteje lá dentro.





SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



Siga até o alçapão e pule para baixo. Passe pelo auditório e se esconda atrás das caixas perto de Sadono. Corra e rapidamente agarre-o (você levará um tiro se tentar chegar furtivamente). Arraste-o até o scanner de retina perto de onde Sam desceu. Arraste Sadono pelo caminho até o outro scanner, saia e leve-o até Ingrid.

MISSÃO COMPLETA!

MISSÃO 8

AEROPORTO INTERNACIONAL LAX, LOS ANGELES, CALIFÓRNIA, EUA
23 DE ABRIL DE 2006, HORA 18:28

NEUTRALIZE SOTH E O ND133 FINAL

NORMAN SOTH VIOLOU A SEGURANÇA DO AEROPORTO COM UM NÚMERO DESCONHECIDO DE MERCENÁRIOS E O ÚLTIMO ND133 ARMADO COM O VÍRUS DA VARÍOLA.

NEUTRALIZE SOTH E RECUPERE O ND133 ANTES QUE O VÍRUS SEJA LANÇADO.

•CHECKPOINT:

"Você está dentro do LAX" "Sério? Isso foi muito fácil."

OBJETIVO: INFILTRAR-SE NO LAX E MATAR O PRIMEIRO TERRORISTA

Pule atrás do caminhão de carga e espere ele entrar. Salte quando ele parar e vá para o barracão com o guarda/terrorista (cuidado com o outro guarda e seu cachorro. Mate o terrorista por trás da janela ou pelo alto do barracão. Esconda o corpo e entre pela porta perto do barracão.

OBJETIVO: MATAR O SEGUNDO TERRORISTA

Apague as luzes e abra a porta. Neutralize a moça da limpeza e esconda o seu corpo. Apague as luzes da sala para evitar ser visto pelas câmeras. Neutralize o guarda quando ele sair para investigar. Entre no banheiro (apague a luz também)

e suba na pia. Suba no duto de ventilação acima e passe rastejando.

•CHECKPOINT:

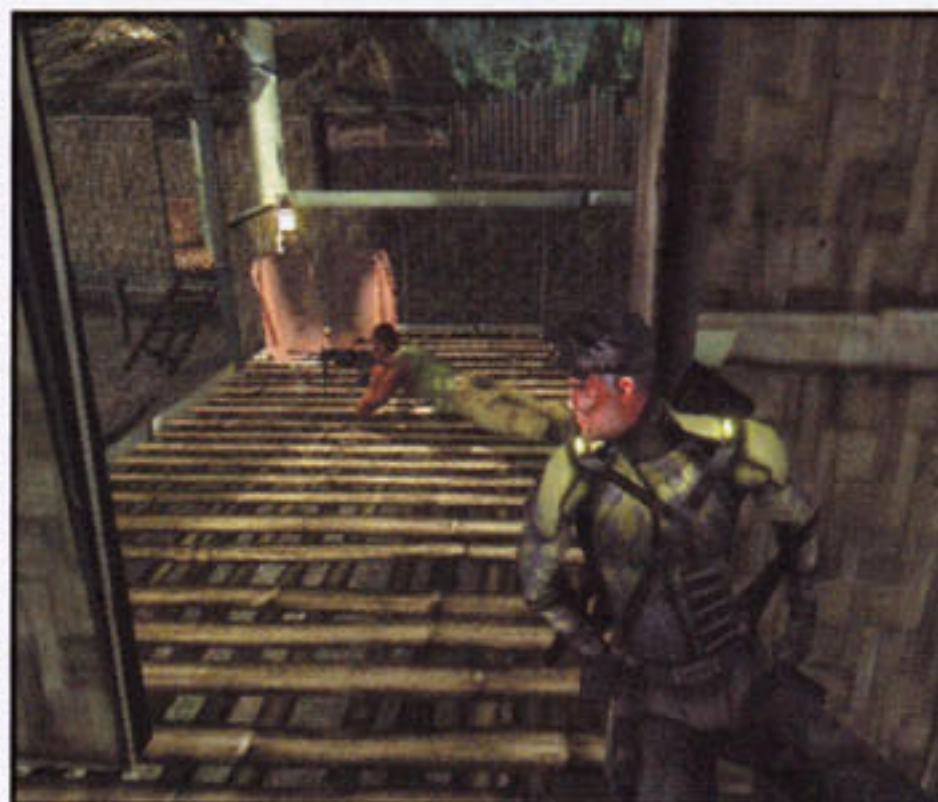
"Ei cara, belo laço."

OBJETIVO: MATAR O TERCEIRO E O QUARTO TERRORISTAS

Saia do duto de ventilação e espere a conversa terminar. Um desses dois caras é o segundo terrorista. Acabe com os dois e use a visão térmica. Mate o que estiver com a marca verde. Passe pela esteira de transporte à direita. Você sairá na próxima área. Rasteje pela escuridão pela direita e espere pelo terrorista para abordá-lo. Ele andarà um pouco e então ficará parado por um tempo. Agarre-o por trás e o nocauteie, depois dê um tiro na cabeça dele com a pistola.

Procure por algumas prateleiras, escale a primeira e então pule na segunda. Isso o levará ao segundo andar com outro segurança, use o Sticky Shocker nele. Dali, atire no outro guarda/terrorista na outra extremidade. Seja preciso!

Equipe-se com a pistola e atire na lâmpada fluorescente no meio do caminho. Vá até o terrorista morto e esconda o seu corpo, depois saia pela porta e desça as escadas. Saia pela porta e atire na primeira câmera à esquerda perto da esteira de transporte. Esconda-se atrás da maior pilha de bagagens e vá para o outro lado. Ponha as costas no lado esquerdo da parede e atire na câmera no final. Equipe-se com Sticky Shocker e atire no civil atrás da janela na próxima esteira de transporte. De lá, também tente atirar na câmera do outro lado. Pegue a caixa de munição e saia pela porta. Suba as escadas.



OBJETIVO: MATAR O QUINTO E O SEXTO TERRORISTAS

Siga o segurança/terrorista no terminal. Encoste na parede no caminho escuro e passe furtivamente pelos civis. No final do caminho, esse terrorista irá falar com outro segurança.



Atire no terrorista com o Sticky Shocker antes de ele digitar a senha no painel da porta. Jogue-o dentro da sala e atire nele. Atire em todas as lâmpadas conforme você desce as escadas. Saia da sala.

Abra a porta e atire com o Airfoil Round no terrorista, nocauteando-o silenciosamente quando ele estiver próximo. Nocauteie o cara chato da prestadora de serviços também. Agora mate o terrorista e apague todas as luzes. Vá para a sala de reuniões do outro lado. Vire à direita e encoste contra a parede atrás da tela de apresentações. Rasteje até o outro lado e espere as pessoas pararem. Quando os outros dois caras saírem da sala, nocauteie o chefe e apague as luzes. Saia da sala e rapidamente (mas silenciosamente) desça a escada rolante no lado direito (para evitar ser encontrado pela câmera blindada). Use a visão térmica e procure por Soth. Vá até a porta quando Lambert disser "we've got him" (pegamos ele). Atire nas luzes do lado direito e entre no elevador, depois selecione o botão UP.

OBJETIVO: MATAR O SÉTIMO E O OITAVO TERRORISTAS E SOTH

Tente neutralizar e matar o segurança no fim do andar sem alertar ninguém. No lugar de onde Sam saiu há uma escada. Suba e equipe com a SC-20K. Tente matar o outro terrorista e Soth o mais rápido possível. Agora corra até o ND133 antes que o tempo do timer expire! ●

MISSÃO COMPLETA!

A NEUTRALIZAÇÃO DE NORMAN SOTH APAGOU O ÚLTIMO FOCO DE AMEAÇA DE SUHADI SADONO. O ÚLTIMO ND133, NO ENTANTO, CONTINUA ARMADO COM O VÍRUS DA VARÍOLA E AJUSTADO PARA DESCOMPRIMIR EM QUESTÃO DE MINUTOS. O THIRD ECHELON LUTA PARA ALERTAR OS SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA, ESPERANÇOSAMENTE AGUARDANDO PARA MINIMIZAR OS DANOS CAUSADOS PELO VÍRUS...

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY

Dê férias a Sam Fisher! Desvendamos todas as fases desse grande sucesso

NOTA SOBRE OS OBJETIVOS:

Primários: Indispensáveis para se poder concluir a missão.

Secundários: Não obrigatórios, porém a sua não conclusão os tornará objetivos primários da missão posterior, exigindo que você os conclua.

Ocasionais: Não são obrigatórios, exigem uma minuciosa exploração do cenário. Sempre consistem em muitos pontos espalhados para você interagir. Apenas citaremos como fazer tal interação, porém não abordaremos todas as localizações.

Bônus: Há ainda os objetivos-bônus, que também não são obrigatórios e assim como os ocasionais, não serão abrangidos neste detonado.

MISSÃO: LIGHTHOUSE

ÁREA: THE DUNGEONS

Dê alguns passos pela praia, dobre à esquerda entre as rochas e você deverá estar próximo de um poste. Escale o rochedo por meio do botão de salto, há uma luz no alto indicando o local da passagem. Siga o fio elétrico, veja que ele passa por um buraco rente ao chão, abaixe e também siga por lá.

Aguarde atrás da pilastra, empunhe a SC-20K e atire na cabeça do primeiro inimigo assim que ele cruzar a ponte e ficar na escuridão. O segundo inimigo pode ser morto da mesma forma ou sendo agarrado pelas costas e enforcado. Alternativamente, é possível contornar o abismo pela esquerda evitando assim ambos os inimigos.



Cruze a ponte e vire à direita. O inimigo está praticando tiro ao alvo, esconda-se atrás da caixa e treine uma abordagem



silenciosa. Neste momento, Lambert lhe comunica sobre o objetivo ocasional – escanear através do seu EEV as caixas de armas, a primeira caixa está à esquerda.



Destranque, com o lockpick, a porta no final do corredor, os soldados torturarão Morgenholt até a morte. Espere que um deles venha para a escuridão e mate-o da forma que achar conveniente. Interrogue o outro já que estará de costas para a porta. Saia pela porta no canto superior direito.

ÁREA: THE FORTRESS

Corte o tecido da barraca e pegue o inimigo desprevenido. Vá para a sala cheia de caixas e ataque o inimigo que virá da outra porta. Utilize a mesma porta que o inimigo, há uma porta para a esquerda, porém é mais fácil ir para a direita e passar pelo duto de ar (dois dutos na verdade) à esquerda da outra barraca. Suba a escada, destranque a porta com o lockpick e prossiga pela esquerda sem incomodar os soldados.

Dica: O objetivo secundário, eliminar Hugo Lacerda, é abortado.

Agarre o inimigo pelas costas e tire-o de circulação. Use o computador para

completar o objetivo primário e de quebra, leia alguns e-mails. Destranque a porta adiante e desça pelo alçapão.

ÁREA: THE LIGHTHOUSE

Não mexa com os inimigos, então passe por trás das caixas. Desça a escada de mão, salte por cima da grade e mate um inimigo no caminho. Cruze a ponte, mate o inimigo perto do poste. Contorne e entre no farol, ouça toda a conversa pelo rádio até concluir o objetivo. Suba as escadas e vá para o topo do farol, mate o inimigo, acione o interruptor que desliga o farol e comunique que está pronto para a evacuação.



MISSÃO: CARGO SHIP

ÁREA: LOW DECKS

Assim que a fase se iniciar, agarre o inimigo à direita pelas costas, traga-o para a escuridão e tire-o de circulação. Possivelmente o inimigo à esquerda acenderá um sinalizador para investigar, mas você pode usar o ataque corporal, se quiser, pode atacar o inimigo pela frente também.

Desça duas escadas, ataque o inimigo dormindo, abra a porta e desça pela escada de mão. Encoste-se na parede



Splinter Cell Chaos Theory

e passe pela fresta no canto superior esquerdo. O objetivo ocasional é plantar rastreadores nas caixas de armas, a primeira delas é a caixa clara em sua frente. Suba a escada de mão, use o kit médico à esquerda se necessitar. Entre pela segunda porta à direita, nocauteie o inimigo e entre no duto na parede esquerda. Fique na escuridão e ataque o inimigo quando ele passar. Mantenha-se na mesma posição, assovie para que o inimigo embaixo venha investigar e nocauteie-o também. Desça a escada de mão, ative a bomba e vá para a porta ao lado.



Entre pela porta no meio do corredor, analise a nota afixada numa das caixas mais altas. Volte ao corredor, dois inimigos estarão lá também, procure uma abertura no piso e passe por baixo deles. Nenhum tiro pode ser disparado, então nocauteie os inimigos que cruzarem seu caminho. Suba a escada, entre numa sala com algumas caixas, encoste-se na parede e prossiga.

ÁREA: UPPER DECKS

Suba a escada, entre pela segunda porta à esquerda. Espere os inimigos terminarem a conversa, agarre o que está examinando o mapa e enforque-o. Faça o mesmo com o outro e use o computador. Saia pela outra porta e suba toda a escada.

ÁREA: THE BRIDGE

Suba a escada e dobre à esquerda. Agarre e interrogue o inimigo na parte clara e desça a escada ao lado. Derrote dois inimigos que possivelmente estarão no corredor, dobre à direita, encoste-se na parede para passar pelas caixas.



Ouçá toda a conversa de Hugo com os capangas. Agarre-o pelas costas assim que ele se dirigir à geladeira, leve-o para o corredor, interrogue-o e depois o mate. Volte ao final da primeira escada deste nível, siga pela direita desta vez. Um inimigo faz a ronda no nível acima. Espere o momento certo de subir a escada de mão e nocauteá-lo. Desça

uma escada de mão do outro lado e dirija-se ao local de fuga.

MISSÃO: BANK ÁREA: NORTH WING

Dirija-se, contornando os guardas, à porta no final do muro direito. Empunhe a pistola e atire o OCP na câmera na parede esquerda – isso a desativará por um curto período de tempo. Suba a escada de mão, arrumbe a porta, acione o painel, volte e desça pela corda na clarabóia. Use o EEV no computador para desativar os lasers. Agarre o inimigo dormindo e force-o a utilizar o scanner de retina. Mas neste momento, entre pela segunda porta. Dica: Pegue uma senha no computador do saguão.



ÁREA: EAST WING

O objetivo oportuno é plantar e-mails falsos nos computadores. Destranque a porta à esquerda caso deseje plantar um deles. Suba a escada no final do corredor, agarre o guarda e mova-se junto com ele através dos lasers que serão gradualmente desativados. Nocauteie o guarda. Cruze o corredor, realize o mesmo esquema com o guarda seguinte. Entre na sala de vidro, interrogue um dos inimigos, "hackeie" todos os computadores e ative todas as opções possíveis. Pressione um botão ao lado da porta, é preciso acionar três deles para ter acesso à galeria. No escritório no final do corredor, há o segundo botão da galeria a ser pressionado. Volte para North Wing, para passar pelos lasers, carregue o soldado nocauteado (aparentemente a roupa tem algo que realiza esta tarefa). Em North Wing, entre pela porta que o scanner de retina destravou.



ÁREA: WEST WING

Fique na esquina e aguarde o cara consertar o keypad da porta. Quando ele sair, use a senha que você ouviu e entre. Vasculhe o gabinete e pressione o último botão da galeria. Volte para o corredor, dobre à esquerda e depois à direita, pegue



um equipamento numa das caixas guarda-valores.

Dirija-se ao cofre, coloque o equipamento de telemetria numa das trancas laterais e use o lockpick na outra. Destranque aos poucos esperando que as luzes se estabilizem. Plante o explosivo, afaste-se e detone-o. Entre no cofre, use o computador de modo que abra a grade, pegue o dinheiro, aguarde o término das instruções pelo rádio e volte todo o caminho para a North Wing. Saia pela porta da frente e volte para onde a fase foi iniciada, há uma corda lá.

MISSÃO: PENTHOUSE ÁREA: ABANDONED BUILDING

Fique na escuridão, agarre e nocauteie o guarda quando ele passar. Suba a escada de mão acima de duas lixeiras. Fique sobre uma das caixas, pendure-se na borda do prédio e mova-se para a esquerda até poder descer por um cano. Golpeie o inimigo de costas, dobre à direita, mate o inimigo nas proximidades da garagem e entre pela porta no canto.



Vá pela esquerda, agarre e interrogue o eletricitista – tire-o de circulação. Nocauteie também um guarda no corredor para não correr o risco de que veja o outro corpo. O eletricitista estava consertando os circuitos do elevador, entre no elevador, vá para o teto através da abertura e suba a escada de mão. O elevador entrará em movimento assim que você chegar na metade da escada, mas não se preocupe. Caia na mesma abertura do elevador, pressione o botão para abrir a porta, nocauteie o guarda e vá para o telhado. Salte os canos em vez de cruzar a passarela, suba a escada de mão no final, caminhe pela base do outdoor e deslize pelo cabo.

ÁREA: ZHERKEZHI'S PAD

Espere todas as instruções, agarre e interrogue várias vezes o primeiro mercenário até que o objetivo primário seja concluído. Vire à esquerda, espere os inimigos ficarem conversando, pegue



o mais próximo e nocauteie. Aguarde o último terminar de consertar o elevador, então nocauteie-o também. Hackeie o computador no canto, entre no elevador e suba no teto.

Vá para a direita, mas encostando-se na parede direita. As câmeras do alto são infravermelhas, isto é, podem detectá-lo no escuro – identifique-as através da visão noturna e desative-as temporariamente com o OCP. Entre na sala no final do corredor, perceba a existência de uma câmera no alto da parede direita, espere uma boa oportunidade de nocautear um soldado na área. Suba a escada em espiral e entre pela porta. Dica: A missão ocasional é tapar todas as câmeras. Há mais uma câmera no quarto, primeiro, use o EEV no computador para obter detalhes da transação. Vá para a porta esquerda e obtenha os dados do



computador. Volte ao quarto e entre pela única porta ainda não ultrapassada. Passe por mais uma porta, atire na lâmpada, espere o inimigo vir para a escuridão e interrogue-o até cumprir o objetivo secundário.

Partindo do elevador desativado, vá para a esquerda. Ao sair da sala de jantar, fique no canto esquerdo bem atrás da porta, atire o OCP na câmera e nocauteie os dois inimigos. Pendure-se na sacada e desça pelo cano, atire o OCP na câmera, nocauteie o guarda e avance duas portas. Converse com o ancião várias vezes. Ele irá para a sala dos servidores, vá e fale mais algumas vezes com ele. O bom velhinho irá jogar damas, vá e fale mais algumas vezes. Inicie o servidor principal, ative a visão térmica, vá para a esquerda e pressione o botão do servidor mais quente.



Espere o velhinho pressionar o servidor do outro lado, então pressione o segundo servidor mais quente, espere o velhinho e depois acione o último servidor. Vá para o outro canto e pegue acione a máquina para concluir o objetivo. O ponto de saída é no elevador – volte para lá.

MISSÃO: DISPLACE ÁREA: SECOND FLOOR

Encoste-se na parede do outro lado e passe pela parte estreita. Lembre-se: Lambert ressaltou que você não pode matar ninguém. Espere os inimigos terminarem a conversa e nocauteie o primeiro assim que este se afastar. Escale a grade na parte escura, nocauteie o inimigo remanescente, pressione um botão no painel. Fique sobre a grade no centro da área, destrua-a usando o lockpick e desça por rapel.



Vá para o final do duto, ative o cabo ótico e aguarde até que os executivos tenham ido embora. Entre na sala de operações e interrogue um sujeito, verifique o computador na fileira central – o objetivo ocasional é plantar softwares rastreadores nos computadores espalhados por todo o prédio.

Dirija-se à porta no final do corredor, mas fique ao lado do vidro fosco que poderá também ser translúcido. Espere os executivos saírem, hackeie o keypad, esconda-se atrás da planta e tente usar o EEV para obter os dados da maleta. Caso não tenha sucesso, aguarde eles passarem pela mesma porta e use o ataque corporal – por final, use o EEV na maleta caída.

Ative a visão EMF, localize a câmera acima do quadro e lance o OCP nela. Hackeie ou faça o guarda utilizar o scanner de retina. Ative a visão térmica e vá passando pelos lasers assim que eles sumirem. Certifique-se de que a torre de tiro está desativada, vá para o final do estande de tiro e entre no duto de ar no alto.

ÁREA: FIRST FLOOR

Desça pela corda, acesse o computador, suba a corda e fique no duto até que o inimigo venha utilizar o computador. Desça novamente, agarre-o e interrogue-o. Deixe a sala, nocauteie o guarda para garantir que não soe o alarme. Cruze um corredor, tome o elevador à direita, mas tenha cuidado com a câmera e com um guarda.



ÁREA: 3RD FLOOR

Vá para a esquerda, entre pela primeira porta, atire um OCP na câmera. Hackeie, caso não tenha o código, o keypad, ative o EEV na segunda porta para registrar a conversa (você cumprirá o objetivo secundário). Destranque a porta no final do corredor, acesse o computador à direita e aproveite para pegar uma senha. Volte ao corredor do elevador, procure uma porta no canto realmente escuro, use a senha adquirida.

MISSÃO: HOKKAIDO ÁREA: COMMON AREA

Abaixe e passe por baixo do tronco. Ative a visão térmica para localizar o inimigo sobre as rochas, é bom atirar nele antes de prosseguir a escalada. Entre na casa, apague a vela, agarre e interrogue o inimigo que virá reacendê-la. O objetivo oportuno é recuperar muitos microfones espalhados pela fase, que são localizados através da visão térmica ou de seu EEV. Vá para a segunda casa, rasteje através da abertura do lado direito do corredor.



Splinter Cell Chaos Theory

Nocauteie três inimigos pelo caminho e cruze a cozinha.



ÁREA: TEMPLE & GARDEN

Espere o término da conversa entre os guardas, nocauteie o que ficar e depois o segundo no outro cômodo. Vá para a próxima casa, você deverá estar na sala com a estátua. Procure uma porta no canto inferior direito, rasteje pela abertura à direita da porta, cruze uma sala e aguarde Milan sair. Interrogue-o e mate-o em seguida. Volte à sala da estátua e dirija-se à próxima área.

ÁREA: LIVING QUARTERS

Ao avistar o jardim, procure o controle à direita da parede. Levante o vidro e ative as válvulas de hidratação das plantas, assim um dos guardas virá investigar e você poderá nocauteá-lo mais facilmente. Abra a porta seguinte, você deverá estar de frente para uma espécie de suite especial. A entrada mais segura se faz saltando o corrimão e passando pela outra porta. Rasteje por meio da abertura num pequeno cômodo com uma caixa branca. Douglas mata seu alvo, apenas cruze a casa cuja sala aconteceu o assassinato.



ÁREA: COMMON AREA, PARTE 2

Três inimigos circundam sua passagem. Você pode passar vagarosamente pela escuridão em direção ao lado direito do carro central, embora uma granada flash mostrou-se bastante efetiva nesta situação. Volte para o ponto de partida do nível.

MISSÃO: BATTERY ÁREA: MAIN BASE

Desça pela corda, caia na abertura quase embaixo do caminhão. Suba uma escada de mão, nocauteie o inimigo no computador. O objetivo oportuno é recuperar alguns relatórios contidos em certos computadores. Passe uma porta, nocauteie o inimigo e entre pela porta esquerda. Depois da porta dupla, tenha

cuidado com uma câmera, desça a escada à direita e prossiga para a porta.

ÁREA: COMMAND CENTER

Atire na lâmpada logo após virar à esquerda. Nocauteie os dois inimigos, suba a escada, acione o painel que deslocará o míssil. Suba no teto do caminhão, pendure-se no cabo e faça o mesmo trajeto do míssil.

O inimigo na cadeira é fácil de matar, porém tem mais dois inimigos que poderão aparecer se você atirar ou alertá-los de qualquer forma. Tome o elevador, agarre o guarda e force-o a usar o scanner de retina (câmera atrás de você). Presencie a conversa e um assassinato, nocauteie o inimigo que restar e dê uma pesquisada no computador. Tome o elevador novamente, vá para a sala à esquerda.



ÁREA: WEST LAUNCHER

Dobre à direita e passe por todas as portas subsequentes. Você deverá chegar à área externa com uma lançadeira. Nocauteie o guarda, desça a rampa e entre pela porta. Nocauteie dois guardas, acione um painel na parte inferior. Volte à lançadeira, perceba que a tampa foi levantada, abaixe-se e use o computador para escanear. Volte para Command Center, entre pela porta de frente para o inimigo que estava sentado.

ÁREA: EAST LAUNCHER

Abra duas portas à esquerda, acione o painel próximo à ponte do míssil. O míssil na lançadeira é disparado, você tem 3 minutos para desativá-lo. Entre pela porta no final da rampa à direita. Use o EEV no computador direito e obtenha os códigos (ou nocauteie os soldados e use diretamente o computador). Volte para Command Center e digite os códigos para cancelar o míssil lançado. Vá para East Launcher mais uma vez, fique na borda perto do penhasco e conclua a missão.



MISSÃO: SEOUL ÁREA: EAST MARKET

Abra a porta, vire à direita, desça fazendo

rapel e nocauteie o guarda. O objetivo oportuno é parar a propaganda da Coreia do Norte, desativando as transmissões, o primeiro circuito do transmissor está na parede de frente ao tanque destruído. Salte a grade, desative a mina de parede (aproxime vagarosamente e pressione o botão de ação). Espere um dos agentes se afastar, interrogue-o até cumprir o objetivo.



Escale o cano no beco. Entre pela porta, pendure-se no cano na horizontal, dobre as pernas para prosseguir. Saia pela porta à direita, desça a escada de mão. Use o computador do caminhão que é o centro móvel de comando, isso deverá terminar o objetivo secundário. Aproxime-se dos destroços em chamas (há uma mina na caçamba), suba a escada de mão e rasteje pelo duto. Desça a escada de mão, abra o alçapão, pegue os drives no computador e retroceda o caminho rapidamente até a área do caminhão.

Entre pela porta à esquerda da caçamba de lixo, pendure-se no cano ao alto para passar pelos obstáculos. Tome o elevador no final.

ÁREA: ROOFTOPS

Atire o OCP no dispositivo voador conhecido como UAV. O objetivo oportuno é desativar uma série de R3, o primeiro deles está no canto. Procure uma abertura na grade e deslize pelo cabo. Passe por duas portas, abaixe-se nos canos. No penhasco, pendure-se no cano no alto à esquerda.



Tente matar cautelosamente os dois inimigos no chão, pois o inimigo que está no alto pode dar trabalho após alertado. Caia no alçapão no mesmo nível do inimigo mais acima ou então destranque a porta. Avance para a porta mais próxima do elevador. Atire o OCP no UAV e vá saltando até a porta. Pendure-se no cano.

ÁREA: CITY STREETS

Espere o inimigo se afastar, então caia na abertura no piso. Abra duas portas, nocauteie o inimigo. Use o computador (isso termina um dos objetivos oportunos).

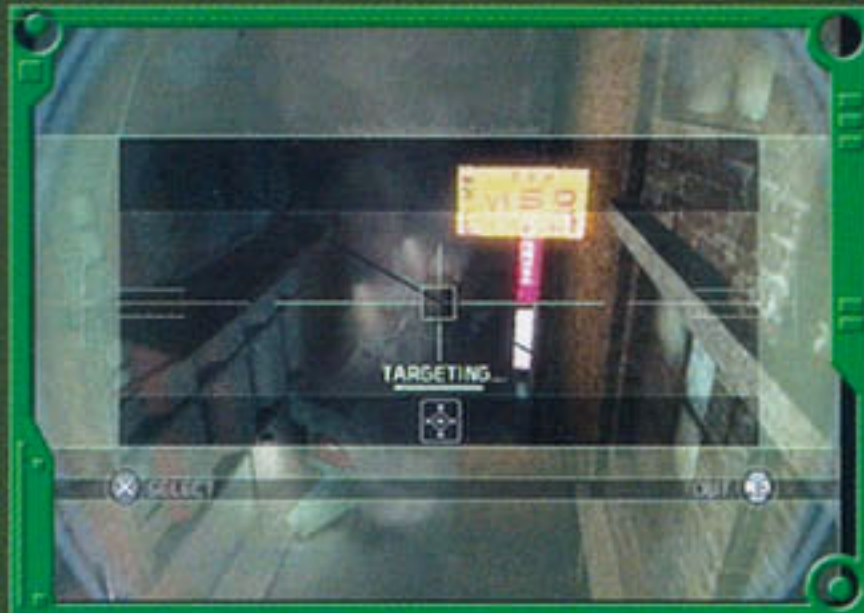


Saia pela abertura na parede, pendure-se no cano, avance até o beco e escale a grade. Na área com vários carros destruídos, nocauteie o indivíduo e atire um OCP no tanque. Escale o cano na parede depois do tanque e caia na abertura do segundo cômodo.



ÁREA: NORTH MARKET

Recupere saúde, salte pela janela, deslize no cabo e desça a escada de mão. Desvie dos inimigos, até porque existe um UAV sobrevoando o local. Vá para o beco da rua à direita, escale a grade. Atire um OCP no tanque, nocauteie o guarda à direita. Escale o cano, caminhe sobre o telhado estreito, deslize pelo cabo e fique na parte mais alta do suporte. Ative o seu EEV e aponte para o avião.



MISSÃO: BATHHOUSE ÁREA: RECEPTION

Espere o término da conversa e nocauteie individualmente os inimigos. O objetivo oportuno é tapar as linhas telefônicas, sendo que a primeira está logo no canto. Desça pelo alçapão no beco, cruze o esgoto e suba a escada de mão. Nocauteie dois guardas, suba a escada à esquerda. Ande pela escuridão e tente agarrar pelas costas o inimigo, assim não alertará o outro. O caminho para o banheiro público é pela direita, mas no momento, vá para a esquerda. Nocauteie dois inimigos, suba a escada, atire o OCP na câmera, agarre e interrogue o sujeito em busca da senha para o escritório. Acesse o computador. Dirija-se ao banheiro público.



ÁREA: PUBLIC BATH

Você tem de apenas seguir sempre os caminhos possíveis pela direita. Use a visão térmica quando o vapor estiver muito intenso.

ÁREA: PRIVATE BATHS

Nocauteie dois guardas na recepção, dobre no primeiro corredor à esquerda. Rasteje pela abertura, fique dentro d'água e ataque o guarda que caminhará sobre a passarela. Entre por uma outra abertura atrás das plantas desta mesma área, fique ouvindo a conversa e aproveite para usar o EEV e ter acesso ao laptop.



Desfaça seu caminho até a primeira abertura. Tente não se envolver no combate que está acontecendo, procure uma porta cujo lado direito possui um kit médico. Essa parte é bem difícil, mas descobrimos uma manha especial: Ande vagorosamente e desative a mina de parede, saia correndo para a outra parte e ataque os três inimigos assim que eles entrarem pela porta. De outro modo, você teria de enfrentá-los em área aberta, sem mencionar que eles possuem metralhadoras e equipamento de visão noturna.



Há mais uma mina plantada na parede. Destranque a porta seguinte, Shetland começará a plantar bombas para possibilitar sua fuga. A primeira está virando à esquerda antes da escada, você tem um minuto e trinta segundos para desarmar cada bomba. Desarme mais algumas e faça o mesmo caminho de Shetland.

MISSÃO: KOKUBO SOSHO ÁREA: RECEPTION

Entre no duto de ar, saia numa salinha. Vá para o final do estreito corredor à direita, use o lockpick na porta. Suba a escada de mão e rasteje por outra abertura. Empurre a porta do banheiro que contém um inimigo, cruze o corredor e entre pela porta na escuridão à esquerda.

ÁREA: OFFICES

Nocauteie os guardas, suba a escada e entre pela porta à esquerda. Rasteje

pelo duto, espere o inimigo sair, então interrogue os americanos detidos. Volte ao andar inferior, nocauteie outro inimigo e use a mesma passagem que ele.



ÁREA: I-SDF BASE

Os inimigos o atingiram com as armas não letais. Após o interrogatório, deverá ficar somente um inimigo na sala. Aproveite o momento para se livrar das algemas. Nocauteie o inimigo e empurre a porta atingindo o outro inimigo. Pegue seu equipamento numa caixa logo à direita. Entre pela porta do corredor esquerdo. Entre pela porta dupla, nocauteie ou desvie dos guardas. Suba uma plataforma, rasteje pela abertura e comece a registrar a conversa com seu EEV. O próximo passo é apontar para o laptop e ativar a única opção disponível. Volte para a área principal e tome o elevador direito.

ÁREA: LOWER LEVELS

Assim que o elevador parar, pendure-se na abertura no piso do elevador. Mas caia somente quando se posicionar de costas para a porta do elevador, desta forma, você poderá ir se pendurando nas barras, evitando uma morte certa. Esta parte é meio confusa, os soldados às vezes podem detonar os explosivos em si mesmos facilitando sua vida. Desvie dos lasers e passe pela porta. Caia numa abertura no piso à esquerda, avance através do túnel e plante o explosivo no mainframe. Volte ao começo do túnel e cruze o corredor. Otomo aparecerá do outro lado do vidro tentando realizar um suicídio. Volte à metade do corredor e siga-o pela direita. Desça na abertura e encontre o caminho para a mesma área de Otomo. Pegue-o, plante um explosivo no vidro e fique a uma boa distância. Sam Fisher pode tirar férias novamente! ●





SPLINTER CELL
Double Agent



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

**AJUDE SAM FISCHER A SE REDIMIR E
ENFRENTAR UMA REDE MUNDIAL DE
TERRORISTAS EM MAIS UM CAPÍTULO
DESTE EMOCIONANTE GAME**

Sam Fisher

D2334223424

Feb 5, 2008

O veterano agente da Third Echelon está de volta, e enfrentará um inimigo nunca antes visto. Para parar um devastador ataque terrorista, será preciso se infiltrar num grupo de terroristas e destruí-lo por dentro. Sam viverá com o dilema de ser um agente duplo, se infiltrar na organização e ser cuidadoso com suas ações para não causar graves consequências. Fischer precisará acabar com muitos criminosos e se manter no anonimato. Se hesitar, milhões de pessoas poderão morrer. A mecânica de jogo foi inovada, trazendo uma revolução dentro da série de um dos melhores games de ações "furtivas" do mercado. O game possuirá diversos objetivos que serão dados no decorrer da história. Indicaremos apenas os objetivos principais e cabe a você guiar Sam pelos secundários. Para acessá-los, entre no painel de objetivos, clicando em Select e depois Objectives.





SPLINTER CELL

Double Agent



Fase 1 – Iceland – Munitions Factory

Um outro agente estará à sua disposição. Existem algumas caixas com armas logo no início da fase, ignore-as e siga até a entrada da caverna. Continue seguindo o caminho até encontrar um guarda atrás da parede de gelo. Aproxime-se silenciosamente e assim que o menu de interação aparecer, aperte **X** e agarre-o. Para interrogá-lo, pressione o **X**. Depois, pressione o **R1** para fazê-lo desmaiar ou o **L1** para matá-lo. Procure esconder os corpos para não ser descoberto. Continue o caminho até uma parede e peça assistência para seu parceiro, utilizando o **X**. Lambert avisará que vocês precisam voltar até as caixas para mantê-las seguras. Quando estiver fora da caverna, dois guardas estarão de prontidão. Você vai precisar derrubá-los, utilizando a munição Sticky Shocker. Arme-a segurando o botão **L2** e escolha a munição. Aponte para os bandidos e atire com o **L2**. Depois, retorne pelo mesmo caminho até chegar num corredor com madeiras, mais guardas estarão à espreita. Utilize as sombras para não ser visto. Fique de olho no medidor do lado direito inferior. Nele estarão indicados os índices de barulho e, no centro o de visão, a energia do agente, a munição e o tempo do EMF para ser utilizado nas câmeras e luzes no game.

Continue, suba as escadas, entre na cabine e acione o botão no painel. Mais ao lado há um kit médico. Saia da cabine e entre pela porta do lado esquerdo. Chegando próximo à grade, peça assistência ao seu amigo. Pendure-se no cano, utilizando o triângulo duas vezes para ficar preparado. Assim que o inimigo passar por baixo de Sam, aperte o **X** para pegá-lo. Suba pelo cano e siga até o parapeito, pendure-se e mate outro inimigo. Suba e continue, uma câmera estará logo à frente, arme-se com a pistola e utilize o EMF com o botão **L1**. Passe pelo corredor, entre numa passagem e corte a cortina. Siga até o painel do lado direito e clique nele. Depois desça pela comporta que se abriu e suba pelo cano. Um bandido estará guardando mais acima. Agarre-o, mais à frente, outro terrorista mate-o. Ande sempre na espreita, pois uma câmera estará ligada, utilize o EMF. Mais à frente, outro grupo de câmeras, utilize o EMF novamente. Siga pelo corredor escuro da direita e aguarde os terroristas se separarem, pegue um por vez. Mais terroristas à frente, pegue-os sem

ser visto. Suba pelas escadas, abra a porta e continue pelo corredor. Você encontrará dois terroristas conversando, pegue-os. Existe um guarda na sala escondido, muita atenção. Elimine-o antes de chegar próximo a janela da sala onde estavam os dois bandidos. Um kit médico estará na parede do lado esquerdo. Fique em frente da janela, pressione o controle analógico direito para entrar no modo EEV. Aponte para o computador central e aperte o **X**. Faça com que a linha fique idêntica à vermelha, utilizando os dois analógicos, em seguida pressione **X**. Entre na porta à sua direita e siga em frente, cuidado com câmera do corredor. Antes de abrir as portas, utilize o cabo ótico para não dar de cara com os terroristas. Diversos inimigos estarão na plataforma, interroque-o um para obter informações.

Antes de entrar pela porta, utilize o cabo ótico (optic cable). Desative os lasers com o seu EMF, siga pelo corredor e abra a passagem no chão próxima à porta com grades. Desça por ela e passe por baixo da escada. Dois inimigos estarão na área. No corredor mais à frente Sam poderá ficar pendurado com suas pernas e ficar de olho na movimentação dos inimigos, basta apertar o **▲**. É possível atirar nas lâmpadas para que o local fique escuro. Siga em frente e desative mais lasers com o EMF. Logo você chegará numa sala com diversos geradores e inimigos. Desative a lâmpada principal e vá para cima deles. Depois de dominá-los, não esqueça de esconder os corpos. Suba a escada e siga até o painel da direita, aperte o botão, plante a bomba no gerador, desça as escadas e siga pela porta. Desative a câmera na parede e corra. Abra a porta antes que ela volte ao normal. Um soldado com uma lanterna entrará pela porta. Outros estarão do lado esquerdo, depois da cerca. Entre pela porta e pegue o kit médico. O caminho será agora entre os canos à sua esquerda. Depois que chegar ao fim, suba pelo cano vermelho, caia na água, abaixe-se e siga até a porta. Dois inimigos estarão na janela da esquerda. Logo mais à frente outra câmera, desative-a. Numa fundição logo em frente, pendure-se pela grade da direita e suba pelo cano vermelho até chegar numa plataforma. O caminho é pela escada, agora espere o elevador voltar e pegue uma carona até o outro lado. Vá para cima da cabine, mate dois inimigos e desça vagarosamente, dois

inimigos estarão dentro da cabine. Abra a porta com a opção Break Lock e utilize sua metralhadora para dar fim neles. Plante a bomba no painel da direita e siga pela porta. Desça a escada à sua direita e aperte o botão na parede para abrir outra porta. Você chegará a um lance de escadas com uma câmera, desative-a. Existem inimigos na próxima sala. Primeiramente desça as escadas, pegue o kit médico, e vá plantar a última bomba no painel à frente, desative a luz próxima à empilhadeira, plante a bomba, depois é só pegar os inimigos, interroque um deles. Suba as escadas novamente e entre na porta à sua esquerda. Diversos lasers estarão acionados, desative-os e continue. Mais à frente um terrorista estará dentro da sala. Acesse o computador da esquerda e pegue todos os dados contidos nele. Em seguida, siga pelo mesmo caminho onde plantou a última bomba. Acesse o terminal da porta e entre com o número 7931 para abri-la. Passe pelos obstáculos, outros terroristas estão em alerta. Depois de matá-los, entre na porta da esquerda até o final da missão.

Fase 2 – Ellsworth Prison

Depois de matar o assassino de sua filha, Sam foi preso e agora está lutando para sobreviver. Sua missão aqui será fugir da prisão. Na cela, passe por baixo da cama por um buraco. Pendure-se na parede logo à frente e encontre seu amigo de cela. Suba pela escada e vá pendurado pelo cano amarelo até o outro lado. Fique com os pés no cano para passar pela porta. Siga pelo corredor, chegando ao final, desça. Utilize o Lock Pick para abrir a cela no chão. Você chegará numa sala e encontrará um guarda. Na mesa da sala, pegue o walkie-talkie. Um tempo será indicado na tela, volte para sua cela. Depois da visita de Lambert, você precisa proteger o personagem Washington. Corra até o Courtyard, onde o mesmo será ameaçado por outro prisioneiro. Sam irá interferir e você escolherá entre matar ou apagar o cara. Depois vocês acordarão numa cela e uma rebelião acontecerá no presídio. Depois que o guarda for morto por seu amigo, pegue o corpo, vasculhe-o, tire sua arma e abra a porta com o Lock Pick. **Lembre-se:** seu amigo não pode morrer. Antes de sair da sala, pegue adrenalina que está em cima da mesa. Siga até uma grade no final do corredor e peça auxílio.

COMANDOS BÁSICO

Analógico esquerdo
Analógico direito
X
□
○
▲
R1
R2
R3
L1
L2
L3
Select
Start

MENUS ESPECIAIS

Segurar **X**
Segurar **□**
Analógico direito
▲

MODO SNIPER

Cima e baixo do



SPLINTER CELL

Double Agent

Passe pela cela e pegue os guardas que estão do outro lado. Depois você precisa ajudar seu amigo a subir para o segundo andar para que ele abra a porta. Suba pelas escadas até encontrá-lo. Siga pela porta e um guarda estará sendo enganado por outro preso, pegue-o. Siga o caminho até encontrar uma grande porta, abra-a com o Lock Pick e mais guardas estarão por aqui. Suba pela cerca no final da sala e siga até uma entrada pela parede. Entre na sala e pegue o guarda. Recolha dados do computador à direita, insira o número 3190 no painel para abrir a porta. Continue até encontrar a porta para outra fase.

Agora é preciso se reagrupar com o seu amigo. Poupe suas balas e utilize suas táticas. Depois, siga pelas escadas do lado esquerdo. Cuidado com um outro guarda na plataforma mais acima. Procure um lugar para uma boa pontaria e faça o serviço. Chegando ao primeiro andar das celas, entre a esquerda e utilize o local aberto para pular para o outro lado. Suba no duto e continue o caminho. Antes de descer do duto, dois guardas estarão na sala. Um deles tem uma lanterna, pegue-o primeiro. Do lado direito, dentro de uma sala, existe um kit médico e o caminho é pela porta que detecta metais. Abra a primeira porta à direita e entre por outro duto. Outros guardas aparecerão, desça e mate-os. Volte para a cabine anterior e pressione o botão da câmara para libertar seu amigo. Saia da câmara e abra a porta do lado esquerdo com o Lock Pick. Um guarda aparecerá, cuide dele e liberte seu amigo. Utilize o computador da sala abaixo e siga pela porta até o fim do corredor. Abra a porta cuidadosamente, um guarda estará dentro da sala. Pegue o disco que estará dentro de um dos frigoríficos. Depois, retorne ao corredor e siga pelo lado esquerdo até encontrar as escadas, suba até o final. Você estará indo pelo caminho da Capela (Chapel). Dentro da capela existem dois guardas. Próximo à escada, existe uma sala, entre e acesse os dados do computador. Siga para o andar superior e atravesse a capela pelo cano do lado esquerdo. Solte a corda e volte para o centro da capela. Suba por ela até a clara-bóia. Outro guarda estará no local. Abra a porta verde com o seu Lock Pick, desça as escadas e abra a porta para o seu amigo. Continue descendo até a próxima porta e

ande pelo caminho até a garagem. Siga até o buraco na parede e peça ajuda. Vá até a escada e encontre seu amigo novamente. Sam ganhará a confiança de Washington para se infiltrar na rede terrorista.

Fase 3 – JBA Headquarters

Aqui você precisa procurar quatro caixas de fusíveis para repará-los. Suba a escada até o telhado, e antes de continuar, fique atento numa câmera próxima a escada. Desative-a e continue, mas vá devagar, pois existe um inimigo próximo do dispositivo. Acabe com ele e ajuste o fusível do radar. Entre pela porta do telhado e fique atento a dois capangas dentro do prédio, apague as luzes e utilize sua visão noturna. Entre na sala dos computadores e desative os lasers e mais inimigos estarão na área. Acesse o micro e colete as informações, uma tela de escolha aparecerá. Aqui as coisas começam a pesar, Sam poderá pender-se para o lado do mal (Emile) ou continuar a cooperar com sua agência (Lambert), faça a sua escolha. Assim que sair da sala, uma câmera estará de prontidão. Entre na sala com o nome de Emile na porta à sua esquerda e dê um jeito no inimigo. Acesse o computador do quarto, quebre a segurança e archive as informações. Depois siga para a porta com o nome de Enrica, entre e acesse o computador. Para entrar na próxima porta, apague a luz primeiro e tome cuidado com os lasers, desvie e fique escondido o máximo que puder. Desça as escadas e evite a segurança, chegando na parte baixa, entre no beco e abra a porta, cuidado com o inimigo. Interrogue-o. Siga o caminho e cuidado com outra câmera, entre na porta à sua esquerda para dar de cara com uma caixa de fusíveis.

Retorne até a sala que você interrogou o inimigo e entre na porta dupla, existem inimigos na parte de cima do prédio. Utilize seu assobio e atraia o inimigo para interrogá-lo. Do outro lado da sala, próximo à pick-up existe outro terrorista e uma câmera na parede. Existe uma metralhadora em uma torre, não a ative senão o alarme soará. Suba as escadas da direita para acessar outro computador e desativar outro fusível. Depois, siga para o lado oposto e entre na porta abaixo da câmera. Na porta com a indicação "Exit" você encontrará

diversos inimigos e antes de sair, desative outra câmera em cima da mesma porta. Siga pelo escuro e interrogue o terrorista e depois o outro. Próximo às lâmpadas do armazém existe outra câmera. Depois de derrubá-los, desative a câmera da porta, entre novamente no armazém, desative mais uma câmera do seu lado esquerdo e entre em outra porta próximo a ela. Mate o inimigo e continue. Volte para a porta onde você entrou no armazém e em cima dela existe a última caixa de fusíveis, escale as prateleiras para alcançá-la. Depois disso, retorne até a sala do computador principal, desative os alarmes e acesse novamente o servidor. Depois você precisa retornar para o beco onde começou.

Fase 4 – New York Underground – Bank Station

Siga o caminho até começar a escalar as ruínas. Abra a porta para continuar. Ajude sua companheira a pular o obstáculo para que ela desligue o ventilador. Passe pelo ventilador e entre pelo duto, um inimigo estará bem abaixo. Siga até o final do corredor e outro inimigo aparecerá. Pegue o homem que está soldando a porta. Entre na porta ao lado e desça as escadas para pegar o inimigo, outro terrorista aparecerá depois da grade e diversas câmeras estarão posicionadas. Assim que acabar com os dois, passe pela grade utilizando o Lock Pick. Vascule o local até encontrar outro homem. Atrás do trem existe uma porta, arrombe-a e continue. Passe pelas caixas e utilize o rapel para descer pelo túnel. Siga pelos canos e pelo duto. Depois de sair, suba pelo cano vermelho. Utilize a passagem na parede para continuar até encontrar outro duto e dois inimigos aparecerão. Aguarde até que o policial ande para fora da sala e ataque o outro pelas costas. Depois abra a porta com cautela e mate o outro guarda. Passe pela sala e alcance outra porta com um corredor. Mais à frente, outro inimigo aparecerá. Mate-o e pegue o cartão. Utilize o cartão para abrir a porta. Dentro da sala existe outro guarda, agarre e interrogue-o. Utilize o computador e pegue os dados para acessar a porta com o código 2833, depois abra a porta da direita. Siga pelos corredores e outros inimigos aparecerão. Passe pelo laser, abra



SPLINTER CELL

Double Agent



a porta e continue. Utilize o computador próximo à escada, depois suba por ela e desative a câmera. Abra outra porta e utilize o Sticky Shocker neles. Siga para a parte traseira do trem e suba nele. Pegue todos os guardas que aparecerem. Mais à frente, um contador aparecerá na tela. Acerte outros dois guardas com o Sticky Shocker e não esqueça de desativar a câmera, siga pelas caixas. Na sala seguinte, desative os lasers e entre por baixo da prateleira. Depois de passar pela porta, clique em Detach Train Card. Suba no topo dos vagões e mais alguns soldados aparecerão. No penúltimo vagão existe mais um laser, siga pela porta, desative-o e entre pela passagem. Elimine os guardas, alcance uma caixa de comunicação e desative-a, apague a luz do vagão para ganhar vantagem. Desligue-a e o seu tempo irá cessar. Depois é só chegar até o vagão do condutor, mas não esqueça de desativar os lasers.

Fase 5 - Cozumel Mexico - Honeymoon Cruise

Entre pela porta. Ande pelos corredores e utilize a visão noturna. Um guarda estará fazendo rondas pelo corredor, interrogue-o. Continue até encontrar uma porta. Abra com cuidado, outro inimigo estará de guarda. Siga pela direita, e antes de entrar na porta, fique atento ao inimigo e a câmera na sala. Depois abra a porta dupla e entre. Abra a outra porta com cuidado, pois uma câmera estará ligada, e dois inimigos logo a frente. Interrogue o homem que está dormindo e depois acesse o micro para atingir seu objetivo. Continue em frente e desative a câmera do seu lado direito. Entre na porta cinza até a área da piscina e mate os três inimigos, siga em direção à porta do outro lado. Suba a escadaria à sua direita e mate os dois guardas. Depois, utilize a porta para sair do navio, suba até o deck e fale com Enrica. Chame Enrica para que ela suba até um telão à sua frente. Depois acompanhe-a até o outro lado. Ajude Enrica a pular a grade. Siga-a até a sala com o piano e, muitos inimigos aparecerão. Entre na porta do lado contrário do bar e vá até o elevador. Utilize o código 197 para abri-lo. Desça no teto e abra a porta de emergência, desça o elevador. No corredor logo à frente, um inimigo surgirá e mais à frente um outro,

interrogue-o, outros terroristas estarão de prontidão. Você chegará numa grade, pegue o cartão próximo a ela. Volte, desative a câmera e continue até encontrar outra porta, entre na sala do motor. Mais inimigos aparecerão. Desligue o computador, próximo à escadaria. À sua esquerda, abra a grade e siga pela porta e mate outro soldado. Utilize o laptop e continue pelo corredor. Entre na porta e passe o cartão na fechadura digital, logo à frente nocaie mais guardas. Entre na porta e hackeie o computador. Retorne até o barco estacionado na tela e utilize o Lock Pick para abrir a portinhola. Lá você pegará a bomba. Depois retorne até a sala do motor do navio e entre no espaço do lado direito. Enrica estará esperando. Ajude-a subir pelos canos e agora será preciso tomar uma decisão, colocar um vírus no telefone dela ou protegê-la. Depois é só retornar onde Sam pegou a bomba para mudar de fase.

Fase 6 - Sea of Hokhotsk Russia - Mercenary Camp

Agora Sam estará num acampamento de mercenários, derrube o inimigo e sempre que precisar utilize sua visão noturna. Suba nas pedras e siga pelo caminho. Cuidado com outros inimigos. Depois, entre no túnel e fique atento na saída, pois outro inimigo estará de prontidão, interrogue-o. Continue e utilize o rapel na pedra da esquerda para descer pela montanha. Agora mais uma leva de mercenários aparecerá. Os seus objetivos serão: desativar a comunicação dos mercenários e limpar o acampamento, neutralizando todos os inimigos. Dentro da tenda existe um computador, você precisará desativar cinco deles e um kit médico estará à disposição. Saia da tenda e corra pelo caminho. Sam irá se deparar com minas na parede, para desativá-las, aproxime-se bem devagar e desative-a. Você poderá ativá-la em outro lugar para surpreender seus inimigos. Siga pelo desfiladeiro e tome cuidado com os lasers ativos nas rochas, pois eles acionarão a metralhadora robô. Logo à frente, outro mercenário fazendo guarda, acabe com ele. Na saída do desfiladeiro, outro inimigo estará de prontidão. Vá pelo lado direito e desative outro computador. Depois, volte e siga pelo túnel à sua direita. Desative as bombas nas rochas e continue. Mais à frente outros mercenários bobeando,

mate-os. Do lado esquerdo na saída do desfiladeiro, depois de matar os inimigos, sabote o detonador. Depois vá para o lado direito, pegue munição em cima da caixa e hackeie o computador. Então, é só seguir até o sinalizador e entrar no túnel. Na saída, você irá encontrar três mercenários. Na caixa cinza mais adiante existe outro detonador, sabote-o. Volte em direção ao túnel e entre no corredor à sua esquerda. Na saída do túnel, você encontrará outro acampamento com mais três inimigos, mate-os. Caso queira desligar a luz, siga até o gerador e desligue-o. Dentro de uma das tendas existe munição e kits médicos, e um computador para hackear. Retorne até a metralhadora e siga pelo túnel do lado direito. Desative os lasers na parede e continue. Mais à frente, outra metralhadora armada, cuidado. Desligue o gerador de força, próximo à escada, e siga em frente. Mais mercenários pelo caminho. Hackeie outro computador e siga em frente. Depois da ponte de madeira, uma bomba estará armada na parede esquerda e, desative mais lasers pelo caminho. Volte até onde está o navio e suba pela corda, isso só acontecerá se você neutralizar todos os guardas. Agarre o guarda que estará próximo e interrogue-o. Mais à frente, outro mercenário pelo caminho. Você precisa chegar até o capitão e identificar a carga do navio sem ser descoberto. Entre na cabine do lado esquerdo antes de descer as escadas. Um inimigo aparecerá, pegue-o. Caso seja capturado, você vai precisar se livrar das algemas, utilizando o Lock Pick e não esqueça de pegar seus equipamentos e um kit médico. Destrave a porta e utilize o cabo ótico. Um inimigo estará na área, mate-o e cuidado com mais dois que estarão logo abaixo. Desça a escada, entre pela porta e continue pela esquerda onde se encontra uma escada. Mate os mercenários, siga para a direita, desative uma válvula, depois suba a escada e entre pela porta. Siga para a esquerda até encontrar outras escadas, suba até o segundo andar e abra a porta. Dê um jeito nos mercenários para continuar. Entre pela esquerda até encontrar uma outra porta, então o capitão falará com Sam e ativará quatro bombas. Você terá nove minutos para desarmá-las. Utilize o mapa para encontrar as bombas e para desativá-las, será preciso encontrar o fio





SPLINTER CELL

Double Agent

certo e seguir a vibração do controle para isso. Repita o procedimento para as outras três na sala de máquinas. Fique de olho nas câmeras. Depois, volte para a porta vermelha do começo da fase, mate os inimigos e procure as escadas para subir. No topo, desative a metralhadora com sua pistola e entre na sala de comunicações. Siga até os controles, mate os inimigos e instale um rastreador (tracker) no painel. Depois é só retornar até a metralhadora e fugir pela porta atrás dela. Siga com cuidado, matando todos os mercenários e desativando as bombas nas paredes, e metralhadoras. Agora é só seguir para o último objetivo da fase.

Fase 7 – Kinshasa Congo – Hotel Suites

Você precisa passar pelos inimigos sem ser notado e chegar até a porta do outro lado do estacionamento. Siga pelo corredor e depois vire à direita, interrogue o inimigo antes de derrubá-lo e mate o outro. Você poderá seguir pelo caminho sob o chão. Continue o caminho até encontrar um elevador. Depois acione o painel, logo em seguida o prédio será bombardeado e o elevador parará. Você precisa subir com cuidado até chegar à entrada do nono andar. Inimigos estarão de prontidão. Aguarde um bombardeio que as luzes e câmeras serão desativadas, depois é só aumentar a contagem de corpos, mas interrogue um dos terroristas antes de limpar a área. Entre na porta e fique atento a mais rebeldes. Siga pelo lado direito e suba as escadas até o andar seguinte.

Depois de chegar ao andar, entre na primeira porta do lado direito, quarto 1.005, e quebre a fechadura. Entre e utilize o computador próximo à janela. Volte para o corredor e interrogue outro inimigo. Siga até a porta da esquerda e hackeie a fechadura da mesma. Entre no quarto e acesse o computador que está em cima da mesa. Inimigos entrarão pela porta, se ouvirem barulho, pegue-os assim que puder. Logo em seguida, no quarto 1.002, você encontrará um computador. Após sair do quarto, desça para encontrar mais terroristas. Depois que matá-los, acesse o computador do lado esquerdo do carro. Depois que sair, siga pelo lado direito e entre na suíte do presidente. Desça as escadas e mate o inimigo. Acesse o computador quando a barra estiver limpa. Entre na porta, próxima à escada, para depois se deparar com um outro terrorista. Na sala

do piano, dê um jeito nos inimigos e não esqueça de mexer no laptop em cima do balcão. Siga pela escada ao lado do laptop. Siga até o inimigo e pegue-o. Na suíte do embaixador existe um laptop e um objetivo dentro do móvel próximo à cama. Em alguns quartos e banheiros existe energia. No quarto presidencial, tome cuidado com os soldados, e chegando próximo à escada, entre à esquerda. Você poderá arrastar um inimigo até o leitor óptico que se encontra a parede ou hacker com suas parafernalias. Pegue os planos e siga até o nono andar, sala 901 para se encontrar com Emile. Depois de falar com Emile, vá até o elevador com tapete vermelho e desça para o lobby. Cuidado com as câmeras. Chegando lá, mais inimigos estarão no local. Agora Sam estará armado novamente.

Você chegará num hall onde um tiroteio está acontecendo, mate todos e utilize o computador na mesa. Desative também uma metralhadora robô à sua esquerda. Depois siga pela direita, entre no corredor e mate outro terrorista. Entre na cozinha e mate mais dois terroristas. Entre nos vestiários e encontre Hisham. Agora você precisa decidir o que vai fazer com ele. Matá-lo ou deixar que ele te siga para auxiliar sua missão. Se matá-lo, você precisa carregar o corpo dele até o fim da missão. Entre na área da piscina, mate os inimigos, siga pelo lado esquerdo e entre na porta quebrando a fechadura. Chegando ao jardim, saia pelo lado direito até chegar num estacionamento. Existem soldados na área, mate-os. Se você estiver com o rapaz vivo, ajude-o a pular o portão e ir embora, agora se o corpo do mesmo estiver com você, coloque-o no carro vermelho, arme a bomba e detone. Depois disso, volte para o corredor antes do jardim e fuja pela porta da esquerda. No escuro, siga e passe pela última seção e dê cabo de todos os soldados. Siga até o tanque, arme uma bomba, tome distância o máximo que puder e detone tudo. Retorne ao local da explosão para que a missão seja finalizada.

Fase 8 – JBA Headquarters – New Orleans – Double Agent Part Two

Passe pela porta e siga até chegar num corredor com vários lasers. Desative os que estão nas paredes e continue. Elimine o guarda e siga pela porta com cuidado evi-

tando os lasers. Mais à frente, dois inimigos aparecerão, acabe com eles. Entre na sala e utilize o computador, desbloqueie e tenha acesso às informações. Escolha o seu lado, isso ficará ao seu encargo. Entre na porta da mesma sala e continue até encontrar outro inimigo. Na porta à sua esquerda, mais dois inimigos estarão de prontidão. Utilize o computador da sala antes de seguir pela porta. Saia pela porta e desative o laser no teto. Entre na porta da esquerda e muito cuidado com os lasers.

Acesse mais dois computadores e pegue os e-mails. Depois retorne para o corredor e entre na porta da direita. Entre na primeira porta à esquerda e tente interrogar o inimigo da sala, desative a câmera. Suba na plataforma e acesse os computadores. Utilize o código 1429 para entrar na porta a seguir, e entre com a sequência 127 para utilizar o scanner e, rapidamente saia pelo duto de ventilação. No corredor da direita existe um kit médico. Antes de subir as escadas, existe um laser logo no começo, desative-o. Na parte superior, acesse outro computador e mexa no armário para pegar um documento importante, um tempo começará a correr. Quando descer, a sala estará infestada de lasers. Saia pela porta e siga reto pelo túnel à direita. Suba as escadas e desative os lasers. Entre na sala e siga pela porta.

Passe por outra sala, desative os lasers e continue pela esquerda. Siga até o fim e na sala, utilize o computador para desligar a primeira bomba. O contador irá parar. Saia pela outra porta e siga à direita desativando os lasers. Você poderá sair da missão pela porta da frente onde entrou, ou se preferir, poderá desativar as outras bombas que restam.

A primeira bomba se encontra fora do galpão e uma segunda estará no telhado. Desarme as duas bombas e depois retorne para o beco.

Fase 9 – New York City – Snowbound Rooftop

Desligue a lâmpada com sua pistola e mate os dois terroristas. Você precisa desativar uma bomba e matar todos os inimigos da fase. Desative o laser na parede. Mate mais inimigos que estarão pelo caminho. Utilize sua arma para desabilitar um laser e siga até a porta. Na próxima sala, mais um inimigo aparecerá, pegue-o e depois recolha a munição em cima da mesa. Abra a porta



SPLINTER CELL Double Agent



da sua direita e desative a mina na parede. Na próxima sala, Sam encontrará mais munição. Retorne para a sala onde você matou o inimigo e suba a rampa.

Desative o laser ou passe por baixo dele e abra a porta. Desça as escadas e mate mais inimigos. Embaixo das escadas você encontrará mais munição. Suba na porta do lado oposto que você entrou. Desça as escadas e abra a porta com cuidado. Na porta de fora do prédio, siga até a parede oposta e mate os inimigos.

Não entre no beco senão a metralhadora robôs serão acionadas. Pule os canos e utilize o rapel para descer, depois mate mais dois inimigos pelo caminho e desative a bomba na luz vermelha. Siga até a porta e suba a escada, em seguida, pegue na corda e atravesse até o outro prédio. Suba a rampa até a escada e escale-a. Abra a porta de emergência do elevador e encontre Enrica. Saia do elevador e entre no corredor à direita. Entre na primeira porta à esquerda e mate os inimigos. Jogue uma granada Flash para cegá-los e mate-os.

Depois, siga pela sala e encontre um corredor com um laser, desative-o e continue até

encontrar uma porta. Dentro da sala existem três guardas, abra a porta com cuidado e pegue-os. Atravesse a sala e encontre outra porta, entre por ela e desative a mina na parede. Suba pelas escadas e desative o laser. Mais inimigos pelo caminho. Continue e siga pela porta até encontrar um lance de escadas, suba e passe pela porta, mate mais três terroristas.

Depois de limpar a sala, entre e cruze-a até uma outra porta com um segredo, utilize o hack para continuar. Desça as escadas e uma outra mina estará plantada na parede do lado direito. No corredor à direita existe uma metralhadora robô, desarme-a antes de continuar. No corredor da metralhadora, dois inimigos tentarão emboscá-lo. Entre na sala e fique atento na parte superior, pois mais terroristas estarão guardando a área. Moss, estará no segundo andar com outro inimigo. Mate os dois. Utilize a stick câmera para distraí-los.

Depois de matá-los, suba até o segundo andar e desarme outra bomba. Desça as escadas, pegue o kit médico e entre na porta. Plante a bomba no final do corredor, saia e detone. Passe pelo buraco criado pela bom-

ba, ande pelos canos e siga pela esquerda. Pendure-se no cano e suba. Siga pela direita até encontrar os circuitos. Utilize a opção BYPASS CIRCUIT para abrir a porta do outro lado. Mate os inimigos que aparecerem. Entre pela porta que foi aberta e siga pela passagem na parede. Logo à frente, você encontrará outra mina na parede direita. Mais inimigos estarão à sua espera e no fundo da sala uma metralhadora robô.

Cruze a sala e entre no corredor até uma porta de ferro. Mais inimigos estarão atrás da porta, utilize a opção BASH DOOR para derrubar um deles, esconda-se e dê um fim no outro. Siga adiante até encontrar outra porta. Mate outro terrorista depois de abrir a porta, e outra mina estará na parede do seu lado esquerdo, entre na porta e mate mais dois inimigos.

Depois entre na porta que esta iluminada. Você encontrará Emile e um local com muitos lasers, evite tocá-los. Existem duas maneiras de matá-lo. Sam poderá ir pela direita evitando os lasers para hackear o computador e desligar as armadilhas, ou se aproximar de Emile para esfaqueá-lo. Para isso basta utilizar uma granada de fumaça ou flash. Desative a bomba e curta o final do game. ■

Visão EMF para detectar câmeras

Visão noturna

Visão de calor

Stick Camera

Movimentar personagem / mudar posição se pressionado

OpSat/menu do PDA

Pausa o game

Mover a câmera / EEV, se pressionado

Arma secundária / ataque letal

Menu de escolha de armas

Equipar com item

Interagir

Pulo

Abaixar/levantar

Arma primária / ataque não letal

Segure o mesmo para ter acesso ao menu de ruídos

COMANDOS BÁSICOS



**Com música, a gente
é exagerado mesmo.**

www.mercadodamusica.com.br



**Mais de meio milhão de músicas
de todos os estilos.**

O Mercado da Música é o novo site da Transamérica para downloads.

Lá, você encontra a maior variedade do Brasil. Com tantas opções, o difícil vai ser parar de ouvir. Confira agora o mais completo catálogo para baixar músicas na internet.

Acesse: www.mercadodamusica.com.br



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

