



189 DICAS PARA OS TRÊS JOGOS DA SÉRIE

PSW **[ESPECIAL]** WORLD

PLAYSTATION ■ PS2 ■ PS3 ■ PSP ■ DETONADOS ■ ANÁLISES ■ NOTÍCIAS ■ DICAS

TODOS OS GAMES DA SÉRIE

METAL GEAR SOLID



DETONADOS!

A MELHOR SÉRIE DE AÇÃO DE TODOS OS TEMPOS DESTRINCHADA DO INÍCIO AO FIM

MGS 1 PSONE

- GUIA PASSO A PASSO
- CONSIGA A BANDANA
- JOGUE COM A CAMUFLAGEM NINJA

MGS 2 PSTWO

- ESTRATÉGIA COMPLETA
- CONSIGA INVENCIBILIDADE
- TÁTICA PARA VENCER TODOS OS MESTRES

MGS 3 PSTWO

- MODO ONLINE DESVENDADO
- LOCALIZAÇÃO DE TODOS OS KEROTANS (SAPOS)

R\$ 6,90 - PSW ESPECIAL #6 - ANO 2



APERTE O START

A REVISTA FEITA
POR JOGADORES
PARA JOGADORES



H = 045684
V = 089845

Tactical Espionage Action

PSW

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida

REDAÇÃO

Editor: Allan André
Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Caetano
Arte: Viviane Lopes Faria (chefe), Buguno (designer) e Marcos Mazzei (estagiário)
Capa: Daniel Brito
Colaboração: Adriana Dantas Mastelli (arte), Rafaela Caetano, Renato Siqueira, Rodrigo Vieira e Ricardo Farah Pereira (textos)
Revisão e checagem: Milena Castro (estagiária)

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR

Horário de atendimento: das 9 às 18h.
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalistas:
tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br,
fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br.
Representante comercial nos EUA:
USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br

■ Enfim, depois de muito tempo aguardando, finalmente conseguimos colocar à sua disposição os detonados do melhor jogo de ação de todos os tempos. Resolvemos aguardar o lançamento de MGS3: Subsistence para produzir uma versão definitiva de detonados dessa franquia, a obra-prima de Hideo Kojima. Para quem não sabe, a primeira aparição de Snake foi em 1987, com o jogo para MSX intitulado apenas como Metal Gear. O que impressiona é que há 20 anos o game já contava com detalhes que, até hoje, estão presentes na série. Nessa época, Snake já era detectado por câmeras de segurança, e os inimigos possuíam os famosos pontos de interrogação sobre sua cabeça quando percebiam a presença do herói.

Quando a Konami lançou Metal Gear Solid para PlayStation, em 1998, a fama de Snake se estendeu pelos quatro cantos do planeta e consagrou seu mentor como um dos mais respeitados criadores de game do Japão. Com o lançamento do PlayStation 2, Kojima cria a sequência, MGS 2: Sons of Liberty. Gráficos geniais e um personagem extra fazem dele um game polêmico, porque Snake é controlado pelos jogadores apenas no começo do game e dá espaço a Raiden, um personagem de menos expressão.

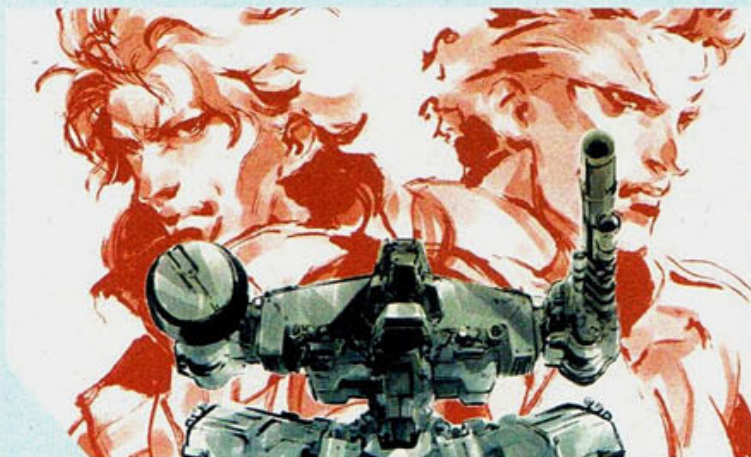
Mas é em 2004 que a série atinge seu ápice. MGS3: Snake Eater eleva a franquia a um patamar inatingível. O game é uma obra-prima e dispensa qualquer comentário. Quem jogou sabe do que estou falando. Quem ainda não teve essa oportunidade está perdendo tempo.

Espero que os detonados sejam úteis e o ajudem a chegar ao final dos games.

Boa diversão e até a próxima!

ALLAN ANDRÉ
Editor

ÍNDICE



Metal Gear Solid

■ Entrelaçado por um enredo cinematográfico, com personagens fortes, seqüências de diálogos marcantes e cenas de ação, Metal Gear Solid é um game aclamado pela crítica e pelo público especializado > 04



Metal Gear Solid 2

■ Com gráficos e sons de alto nível e enredo envolvente, que torna a série tão interessante, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty mantém a grande qualidade das obras de Hideo Kojima sendo um dos melhores jogos para PlayStation 2 > 10



Metal Gear Solid 3

■ MGS3: Subsistence é um upgrade de um dos melhores games já produzidos para a plataforma da Sony. Além de ser uma aula de história, o episódio é fundamental para a compreensão da trama de toda a série > 20



DIGERATI
GAMES

PSWORLD (ISSN 1679-5008)
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Prol Editora Gráfica Ltda.

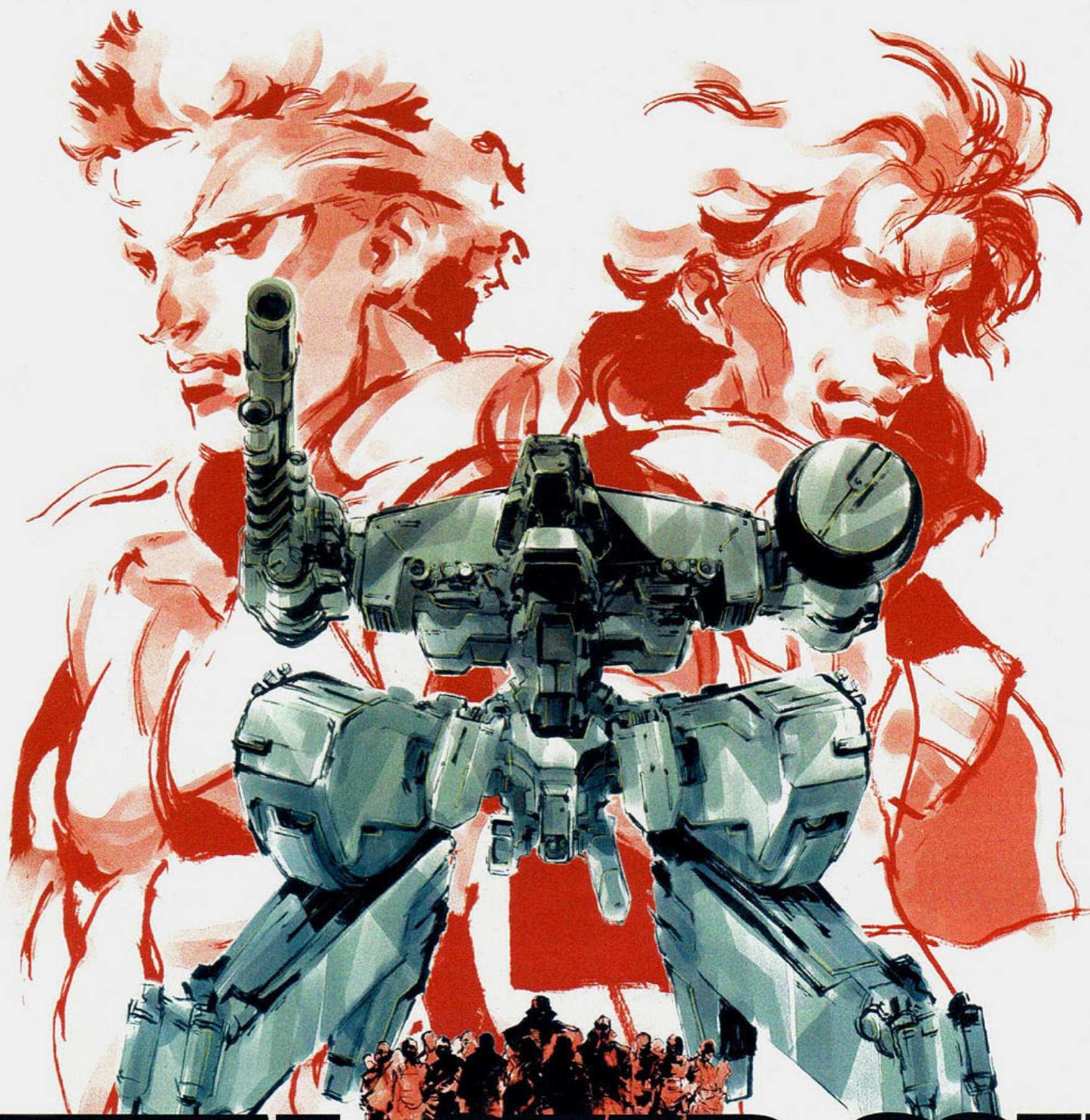
DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

Editorial items appearing in PSWorld that were originally published in the U.S. Edition of Official U.S. PlayStation Magazine are the copyrighted property of Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2006 Ziff Davis Media Inc. All Rights Reserved.



Presidente: Alessandro Gerardi
Conselho editorial: Alessandro Gerardi,
Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e
William Nakamura

ANER
www.aner.org.br



METAL GEAR SOLID

Codinome: Solid Snake

por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

■ Um novo mecanismo para lançar mísseis nucleares, espionagem, reféns, conspirações, brigas familiares, amores não correspondidos e ex-combatentes que buscam as experiências do passado são elementos que, a princípio, formam várias histórias vistas nos mais diferentes meios de comunicação. Mas e se eles pertencessem a um mesmo enredo? Hideo Kojima, famoso integrante do mundo dos games, respondeu essa pergunta. Todas essas características são encontradas em um único enredo e jogo. Metal Gear é a resposta.

Metal Gear Solid dá prosseguimento a uma clássica série de games de espionagem. No controle do agente Solid Snake, o protagonista, o jogador deve utilizar suas habilidades para passar despercebido por várias áreas extremamente vigiadas por soldados inimigos e sistemas de segurança. Entrelaçado por um enredo cinematográfico, com personagens fortes, seqüências de diálogos marcantes, e cenas de ação, Metal Gear Solid é um game aclamado pela crítica e pelo público especializado. O jogador é inserido em um sistema muito interessante, que mistura tiroteios, espionagem e puzzles, cujo objetivo é se infiltrar cada vez mais no território inimigo.

Com a sensação de controlar atores em um filme, Metal Gear Solid deve sua qualidade a seu belo enredo, além das ótimas batalhas contra os chefes e da excelente jogabilidade. Uma película no formato de game de ação.

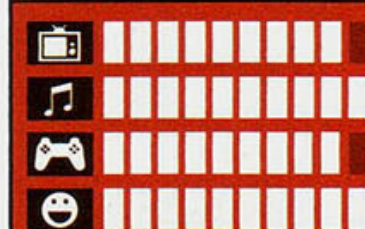
Konami
 Konami
 PSone
 Ação
 1
www.konami.jp/gs/game/mgs/

PRÓS

- Enredo excelente
 - Seqüências de ação

CONTRAS

- O nível de dificuldade não é dos mais desafiadores



NOTA **9.5**

CONTROLES



DISCO 1

CARGO DOCK

Solid Snake entra em uma instalação tomada por um grupo de terroristas liderados pelos FOXHOUND. Evite as sentinelas e andar sobre as poças d'água para não atrair a atenção. Pegue as três rações (RATION) e, se necessário, pegue uma que está embaixo d'água. Aguarde o elevador de carga (norte) chegar. Fique em uma posição bem protegida (recomendamos que pare atrás da empilhadeira, canto nordeste). Sua presença não pode ser notada, senão o elevador não subirá.



O ponto brilhante no centro do radar tático é você. Os pontos vermelhos são os seus inimigos, e os cones azuis representam o campo de visão deles. Seja extremamente silencioso, pois os soldados podem te ouvir. O radar não é afetado pelo clima, mas você não conseguirá usá-lo se for descoberto ou se estiver em uma área sujeita a uma forte ressonância.

HELIPORT

Suba pelo elevador para chegar ao heliporto. Mei Ling (pelo rádio) explicará que você deve entrar em contato pela frequência 140,96 quando quiser salvar o jogo. Entrando pelo lado oeste, recolha as granadas CHAFF que servem para iludir as CCTVs (câmeras de patrulha) no centro do heliporto, tomando muito cuidado com os

holofotes. Pegue as granadas STUN (granadas de luz) dentro do aposento a oeste, para não ter complicações, lance uma granada CHAFF para pegar o item.

Dentro do caminhão você encontrará a pistola SOCOM, sua primeira arma. Agora você tem duas opções: entrar na base pelo duto de ventilação à oeste, onde haverá uma sentinela dormindo, ou subir a escada da CCTV e entrar pelo segundo duto de ventilação seguindo até o fim dele. Use a segunda opção. Ambos acabarão no interior do primeiro prédio.

VENT CHAFTS



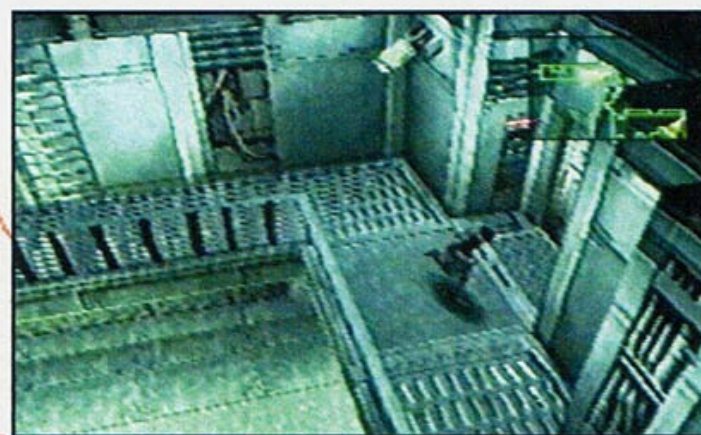
Se você entrou pelo primeiro duto de ventilação, siga os ratos. Se você usou o segundo duto, desça a escada vertical. Para subir ou descer as escadas, use o ●. Você estará no nível 1 desse primeiro prédio. Pegue as granadas CHAFFs à esquerda, passe pela primeira CCTV e entre na sala à direita, onde uma segunda CCTV deve ser enganada para você pegar os Óculos Térmicos no canto inferior (granadas CHAFF neutralizam essas câmeras durante mais ou menos dez segundos).

TANK HANGAR

Siga pela plataforma no sentido anti-horário, até descer os degraus da escada. Embaixo dela terá mais munição para a SOCOM. Cuidado, pois dois sentinelas estarão de guarda. Chame o elevador (usando o ●) e vá direto ao subnível B1 (prisão, onde está o Chefe do DARPA).

Saindo do elevador, suba pela escada vertical e

siga em frente até o final do corredor (se você precisar, há uma ração no duto de ventilação ao lado dela) e entre pela ventilação. No primeiro duto, à esquerda haverá mais munição para a SOCOM. Continue pela ventilação (passando sobre a cela de MERYL) até a cela de Anderson, o Chefe do DARPA. Veja a apresentação na qual ele fala sobre o Metal Gear.



B1: CELL

Anderson morre, depois de entregar a você o card LV1. Saia e elimine as sentinelas usando a SOCOM. Fique esperto com as granadas. Recolha as rações e munição dos guardas mortos, para poder carregar o seu arsenal até a barra ficar limpa. Meryl fugirá e Snake verá a primeira aparição de Psycho Mantis.

Use o card NÍVEL 1 para ganhar acesso à sala "1" no corredor do nível B1. Há ração embaixo da cama de Anderson, na mesa do computador (sul), e munição para a SOCOM no banheiro (extremo sudeste) e na mesa do micro. Volte para o elevador.



BACK TO TANK HANGAR

Retorne ao nível 1 e acesse a porta LVL1 que fica a nordeste. Atire no sentinela e pegue o SUPPRESSOR (silenciador da SOCOM). Saia novamente para a garagem dos tanques blindados e suba os degraus da escada da CCTV, entrando na porta LVL1 para pegar a CARDBOARD BOX A (o primeiro dos três disfarces de caixa). Na mesma sala também terá CHAFFs.

No local onde você pegou os óculos térmicos há munição para a SOCOM. Você pode correr pela plataforma porque o capuz dessas sentinelas é grosso o suficiente para deixá-las relativamente surdas, mas não quando houver uma sentinela na plataforma.

B2: ARMORY

Retorne ao elevador e proceda para o subnível B2 (depósito de armas). Saia do elevador e fique tranquilo, pois ainda não existe sentinela. Cuidado onde pisa!

Da esquerda para direita, de cima para baixo, as seis salas do depósito contêm as seguintes armas:

- **LVL5:** Rifle PSG-1 (com mira telescópica)
- **LVL1:** Explosivos C4 (você já possui este card)
- **LVL3:** Lança-mísseis teleguiados (NIKITA)
- **LVL4:** Granadas
- **Sala sem porta:** Munição para a SOCOM
- **LVL2:** FA-MAS (metralhadora)

Depois da pilhagem, deixe o C4 no ponto. Nas paredes norte à esquerda e à direita do elevador, use o C4 para abrir passagem se desejar mais munição. Você identifica as paredes "vulneráveis" por serem azuladas e terem um som oco quando você encosta nelas. Mantenha os óculos térmicos em uso para evitar que Snake seja punido pelo cenário.

Na parede sul/sudoeste, detone outro C4 para abrir uma nova passagem e entre. Tire os "termôculos". Procure em qual ponto da parede leste pode ser aberta uma nova passagem. Repita o procedimento e entre pela nova passagem.

Você vai ganhar acesso a um corredor lateral estreito e vai notar que ao final deste, na parede leste (azulada), também pode ser aberta uma "porta". Ignore. Detone a parede norte desse corredor e deixe a SOCOM à mão. Entre.

REVOLVER OCELOT



Revolver Ocelot mantém o presidente da ArmsTech (Kenneth Baker) amarrado. Persiga Ocelot e mande

bala. Não toque os fios amarelos ou Baker explode e o jogo termina. Não desperdice munição nem pare de correr atrás de Ocelot. Não use nenhuma granada ou tudo vai para Dick's House. Se você tentar pegá-lo com C4, arme-o o mais longe possível do centro da sala.

Finalmente você captura Ocelot, e Baker lhe entrega a você um disco óptico e o card nível 2. Retorne ao depósito (onde agora existem alguns sentinelas) e pegue a FA-MAS (última sala à sudeste). Entre nessa sala e vá se rastejando até os itens (use os óculos térmicos para poder enxergar os raios laser). Pegue primeiro a FA-MAS, e depois a munição. Nas salas que você já entrou, aparecem mais granadas e munição para a SOCOM e C-4.

CANYON



Entre novamente no elevador e siga para o NÍVEL 1. Um dos tanques desapareceu e uma das portas está fechada (LVL5 a norte). A princípio, essa porta não poderá ser aberta. Agora há uma sentinela na plataforma superior perto da CCTV a nordeste. Essa sentinela deve ser enganada ou eliminada (fica a seu critério). Use o card LVL2 para entrar na porta número 2 e pegar o DETECTOR DE MINAS (inútil nos níveis hard e extreme).

Sintonize a frequência 140.15. Meryl conversará com você. Ela abrirá a porta LVL5 norte à direita do elevador. Aguarde e Meryl voltará a chamar você pelo PTT, antes de abrir a porta norte. Entre e pare. Os óculos térmicos mostrarão que existem cinco lasers correndo no teto e no chão. Prossiga rastejando, avance com cuidado a porta LVL2 ao norte e entre por ela.



Você está em um campo minado. Use o detector de minas para rastreá-las no radar. Se for rastejando, poderá pegá-las e guardar. Selecione as granadas. Avance pela parede leste até Vulcan Raven surgir no tanque. Granadas e ração estão espalhadas pelo pátio. Use as CHAFFs para iludir os sensores do canhão e ataque com granadas, ficando o mais perto que puder do blindado. Após explodir algumas granadas no compartimento do atirador, você pega o card LVL3 para passar a porta norte. Pegue a ração a noroeste.

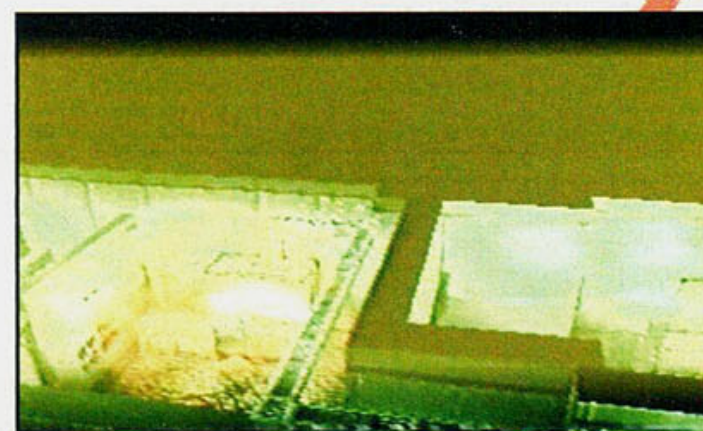


NUKE BUILDING

Passando por debaixo da porta ao norte, você chegará ao depósito de ogivas nucleares. Não use armas neste setor, exceto as CHAFFs. Vá ao elevador no 2º piso, e de lá siga para o subnível B1. Saindo do elevador, entre no banheiro masculino (oeste) e pegue a ração na última cabine. Retorne ao corredor e use o cartão LVL3 na porta à frente do elevador (sul). A partir deste ponto você pode chamar a especialista em armas Nastasha Romanenko (frequência 141.52). Ela lhe dará explicações sobre as armas.

NUKE BUILDING B1

Pegue a NIKITA e seus mísseis na única sala que seu card nível 3 permite acesso (a nordeste), e depois retorne ao elevador. Siga para o subnível B2 tranquilamente. Todos os mecanismos de segurança desse andar são eletrônicos e não há sentinelas. Deixe o card LVL3 na mão esquerda e entre pela porta sul. Preste atenção na apresentação: ela revela a posição do gerador que eletrifica a plataforma.



NUKE BUILDING B2

O gás venenoso reduz seu oxigênio. Se necessário, saia dessa sala para tomar ar e depois retorne. Lance um míssil NIKITA na direção sul. Nesse momento, você terá a visão da trajetória do míssil pressionando ▲. Controle-o até a parede sul, depois para oeste, norte e leste. As CCTVs dessa área podem destruir seus mísseis. Perca o mínimo de tempo possível fique esperto com o oxigênio.

Destruindo o gerador, você já pode usar a plataforma sem tomar choques. Rumo sul pela plataforma, você pode entrar na terceira porta (LVL3 lado leste) para pegar a máscara contra gás (GAS MASK). Use uma CHAFF contra a CCTV. Saia e retorne usando a GAS MASK.

Siga rumo ao sul e depois a oeste. Há duas portas LVL3 sob as CCTVs. Na primeira, você pegará C-4 e, na segunda, mísseis para NIKITA. Alterne entre o card e

a máscara (para não morrer asfixiado). Siga por baixo das mesas se achar melhor. Vá até a sala onde você explodiu o gerador e pegue uma ração e mais CHAFFs.

Faça o caminho inverso (sul, e, logo depois, leste) e siga até uma porta LVL3 onde está pichado "Hal's Lab - Keep Out", que dará acesso ao laboratório. Entre e atravesse duas câmaras. Você encontrará várias sentinelas mortas. Vá rumo norte passando pelos corpos. Pegue munição para a FA-MAS e siga o Cyberninja pela porta LVL4 danificada (norte) para entrar no laboratório.

LABORATORY

Otacon é poupado quando você chega. Ataque o ninja na porrada, porque tiros são inválidos. Ele é mais vulnerável depois que tenta chutar você e erra. Cuidado onde ele "aterriça". Conforme a situação, use os combos de Snake e depois saia do seu alcance. Quando ele estiver com 1/3 da energia, ele desviará dos seus ataques. Fique rodeando-o até ele tentar te acertar. Quando o inimigo desferir o golpe, corra em sua direção e encha-o de porrada. Continue punindo o ninja até a energia dele acabar. Ele ficará rodeado por uma esfera de energia (não se aproxime), então dê alguns tiros e ele desaparecerá.



Otacon é o cientista que construiu o Metal Gear. Ele sai do armário onde se escondeu, bate um papo com Snake, entrega o card LVL4 e desaparece. Pegue os itens que restaram e saia. Daqui pra frente Otacon estará na frequência 141.12. Volte à seção onde você destruiu o gerador, usando a máscara contra gás. Pegue a ração, os mísseis para NIKITA e o óculos NIGHT VISION (visão noturna) nas salas do nível 4.

Pegue o elevador até o subnível B1 novamente, entre na porta sul e vá à sala LVL4 a noroeste para pegar o CARBOARD B (o segundo disfarce de caixa). Em seguida, na sala LVL4 da parede sudoeste pegue munição da SOCOM, da FA-MAS e mais ração. Meryl é a sentinela que anda de um jeito estranho. Deixe que ela o veja e a siga pelo corredor até o banheiro feminino (leste). Na última cabine, dê uma olhada. Se você for rápido, pegará Meryl de calcinha.



That's the second time I've been able to sneak up on the legendary Solid Snake.

Meryl entrega a você a PAL KEY (que desativa as ogivas nucleares) e o card LVL5. Saia no corredor com a gata, siga

ao norte pelo corredor à direita do banheiro oeste, e passe pelas duas portas LVL5 até a entrada da biblioteca.

COMMANDER ROOM (PSYCHO MANTIS)

Entre e Meryl será possuída por Psycho Mantis. Derrube Meryl três vezes (com grabs). Logo em seguida, Psycho Mantis surge.



Esse chefe quase estraga o jogo inteiro, até você descobrir como impedir que ele leia sua mente: Plugando seu controle na game port 2 (a da direita), depois de ver o nome "HIDEO" no canto da tela. Mantis faz ataques repetitivos, mas quando estiver quase sendo morto, fará Meryl atirar na própria cabeça. Derrube-a ou ela morrerá. Meta bala no Psycho até derrotá-lo.

Entre através da passagem secreta que Psycho abre atrás da estante. Pegue as munições da FA-MAS, da SOCOM, ração e continue para o norte. Atravesse a porta nível 5. Pegue o N.V.G.

CAVE

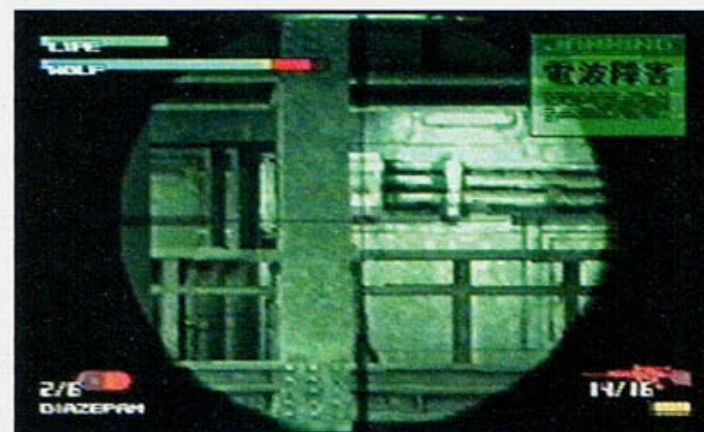
Ignore os uivos e a fenda na rocha. Siga direto para o leste, onde há mais ração e munição para SOCOM. Retorne à fenda e entre (norte). Rasteje por debaixo da passagem noroeste, para entrar no covil dos lobos. Use STUN para atordoá-los ou se preferir atire neles. Dê a volta pelo covil até o canto sudeste (na caverna ao sul/sudeste tem ração, munição para FA-MAS e tranquilizante). Um pequeno lobo indicará o caminho a seguir: a passagem baixa no canto sudeste. Atravesse rastejando, pois você chegará a Meryl.



UNDERGROUND PASSAGE (SNIPER WOLF)

Entrando pela porta LVL5 ao norte, você estará numa área minada. Meryl atravessa e aguarda. Avance e ela será atingida. Ela ainda está viva. Faça todo o caminho

de volta até o depósito. Abra a porta LVL5 do PSG-1 (noroeste), entre e pare. Pegue os óculos térmicos e abaixe-se. Rastejando, evite os lasers ou soar o alarme. Pegue o PSG-1 e sua munição. Retorne todo o caminho até a entrada da torre, onde você deixou Meryl.



Não avance rumo norte. Encoste-se em uma das duas paredes laterais. Desta forma, você terá ângulo suficiente para localizar a mira laser que denuncia a posição de Sniper Wolf, a loira atiradora. Tome um Diazepam e use o PSG-1 para pegá-la. Se ficar sem munição, pegue as recargas que aparecerão. Depois, siga ao norte por essa ala e no final vá para oeste (esquerda), pegando todos os itens que puder. Suba os degraus até a plataforma de onde Wolf atacou vocês e pegue mais munição. Use as rações que tiver, salve o jogo e desça. Aproxime-se da porta LVL6 no canto oeste e você será emboscado.

MEDICAL ROOM

Você acorda na companhia de Ocelot, com a loira Wolf e o seu irmão Liquid Snake. Quando você reassumir o jogo, será torturado por Ocelot, dará três descargas elétricas. Pressione ● rapidamente e repetidamente para resistir à tortura. Atenção: se você morrer nessa parte, não haverá CONTINUE.



Você acabará numa cela com o corpo de Anderson (o verdadeiro DARPA). Há uma sentinela vigiando e você está desarmado, pois está tudo guardado dentro da câmara de tortura. Após alguns minutos e espirros, o sentinela vai ao banheiro. Otacon aparece, entregando o card 6 e itens. Quando Otacon fugir, o sentinela retorna e dorme (ou volta para o banheiro). Esconda-se embaixo da cama e aguarde.



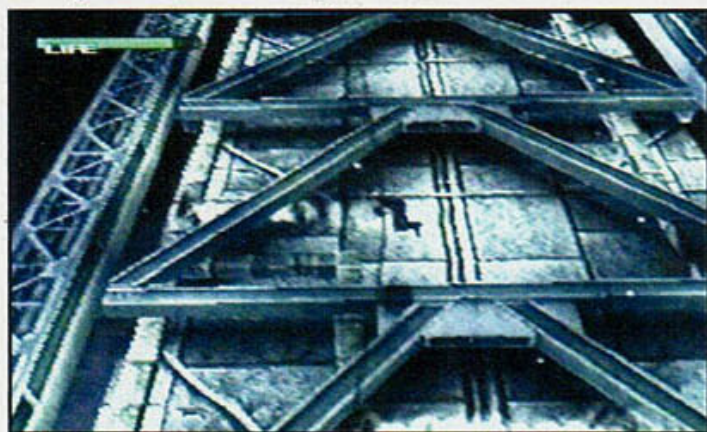
Quando o sentinela voltar e não o encontrar na cela, vai entrar para procurá-lo. Fique esperto, quando ele der as costas para você, derrube-o e fuja, ou continuará sendo torturado. Entre na câmara de tortura (LVL6) e pegue suas coisas. Procure a **TIMER BOMB** entre seus itens e livre-se dela. Passando pela CCTV a nordeste, saia pela porta e chegará ao elevador. As paredes foram equipadas com CCTV's. Pegue os itens e volte para o local onde Meryl e você foram emboscados por Sniper Wolf.

Agora o terreno não está minado, mas instalaram uma CCTV na parede leste. Siga ao norte novamente e ao final, entre à direita. Use o card LVL6 na porta a nordeste. Há munição neste lugar. Deixe FA-MAS em punhos e continue até chegar na outra porta no nível 6. Quando você entrar, soar o alerta. Metralhe todas sentinelas e pegue a corda.

COMUNICATION TOWERS

Indo ao sul, use o card e entre pela porta. Ignore a munição e suba rápido as escadas. Mantenha o fogo da FA-MAS ou simplesmente parta para porrada, arremessando o guarda nos outros que estiverem subindo as escadas. Deixe as rações em punhos para se proteger. Continue subindo. No último andar, recolha toda a munição e suba a escada vertical no lado sudoeste.

Saia pela porta nível 6 e você verá uma enorme parabólica. Suba os degraus do terraço, veja a parabólica sendo destruída e Liquid Snake pilotando o helicóptero Hind D. O helicóptero é o ponto vermelho no seu radar. Deixe a corda pronta, e desça pelo parapeito no norte da torre. Use **X** para ir dando impulso ou **●** para ir descendo tranquilamente. Mantenha o direcional para baixo ou para os lados. Você encontrará ração em uma das vigas. Continue até lá embaixo.



Existem três sentinelas ao norte. Use o PSG-1, a NIKITA ou STUN's neles e vá até lá, entrando à esquerda no final. Você pegará o lançador de mísseis STINGER e entrará pela porta sul. Esse elevador não estará funcionando. A escada leste que sobe está bloqueada por caixas. Dê a volta e desça as escadas até chegar a um ponto onde a escada foi arrebatada. Agora suba de volta ao elevador. O cientista Otacon remove as caixas que bloqueavam as escadas. Suba evitando as CCTV's cuja quantidade aumenta conforme você sobe. No 27º andar da torre, recolha os itens. Suba a escada vertical noroeste. Saia pela porta e estará no terraço.

TOWER BATTLE

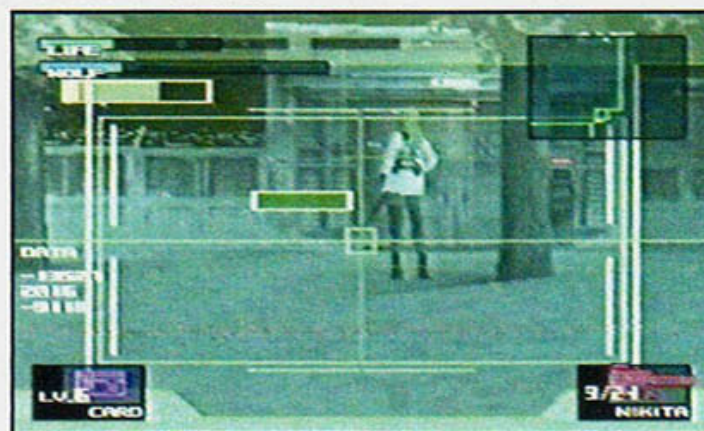
O STINGER é fácil de manusear. Basta mirar no helicóptero e disparar. Lance um míssil e se esconda, lance outro e se esconda de novo. Fique a noro-

este, pois Liquid lançará foguetes. Depois ele muda de tática e começa a se esconder abaixo do seu campo de tiro: quando a música pára e ficam apenas os ruídos do ambiente. Continue até derrotá-lo, sempre prestando atenção na posição do ponto no radar.

Retorne até o elevador, descendo as escadas (agora tem uma ração escondida atrás das caixas). O elevador voltou a funcionar. Deixe a FA-MAS pronta e aperte o botão "1" do elevador. Mate os inimigos stealth durante a descida do elevador. Saindo, pegue os itens e saia pela porta sudeste. Passe pelas CCTV's até sair. Pegue a ração no extremo leste e depois ande para o norte até ser atingido por um disparo do rifle da Sniper Wolf.

SNOW FIELD (SNIPER WOLF)

Use o PSG-1 novamente contra a gata Wolf. Pegue munição junto à árvore se necessário. Depois que você reduzir o LIFE dela a zero, Snake dará um tiro de misericórdia a pedido dela. Este pátio não foi minado (exceto o depósito nordeste). Explore a instalação recolhendo itens, com muita precaução quanto às CCTV's. Entre no prédio noroeste e desça os degraus da escada no norte.



DISCO 2

BLAST FURNACE

Desça as escadas e entre pela porta LVL6. Você estará numa fundição com lava e deve alcançar a parede oeste, de onde seguirá para o norte colado na parede até o guindaste móvel. Espere-o passar, abaixe-se (sempre colado à parede) e continue até a plataforma. Dali prossiga para leste e pegue a ração. Desça os degraus para alcançar o lado nordeste, onde há uma grande porta.



CARGO ELEVATOR

Ao entrar, você verá alguns contêineres, itens e um elevador de carga. Vá até o console e acione-o. Durante a descida, use a FA-MAS nos guardas que vão cercá-lo. Quando o elevador chegar lá embaixo, vá para leste evitando a CCTV. A ala sul está minada. Entre no segundo elevador de carga e acione-o.

Saindo do segundo elevador, recolha os itens atrás dos contêineres à esquerda e à direita da porta LVL6 à sua frente.

WAREHOUSE (VULCAN RAVEN)

Entre. Você está num frigorífico com Vulcan Raven. Ele deve ser punido com mísseis NIKITA, STINGER, C4 ou CLAYMORE. Há ração no canto nordeste. Ele atira para todos os lados a fim de derrubar os contêineres. A cadência da pequena Vulcan que ele usa é infernal. O alcance visual de Raven é total. Fique atento ao radar até derrubá-lo.



Depois de falar com Raven, você receberá um card nível 7. Entre na porta LVL7 ao norte para chegar à adutora, com CCTV's. Cuidado com alçapões. Suba os degraus à sudeste para coletar mais mísseis STINGER. Depois, volte e use a porta norte para entrar na seção onde está o Metal Gear.

UNDERGROUND BASE

Tem uma CCTV e CHAFF's a noroeste, mas seu objetivo está a nordeste: a escada vertical. Suba esta primeira, depois procure outra a oeste e suba por ela também. Nessa plataforma, suba uma terceira escada no "joelho" do Metal Gear para depois descer pelo lado oeste. Agora, cuidado com o sentinela. Siga pela plataforma no sentido anti-horário até encontrar a sala de controle onde você deverá usar a PAL KEY. Suba os degraus de acesso: Ocelot atira em você e sua PAL KEY cai lá embaixo. Os sentinelas foram alertadas. Fuja pelo mesmo caminho que você fez.



Desça até lá embaixo e procure a PAL KEY na água. Se você pegar a TIMER BOMB, livre-se dela. As sentinelas afrouxaram a vigilância, mas ainda estão lá.



A chave PAL KEY é um dispositivo de acesso sensível a temperaturas. Os três computadores da sala de controle funcionam da seguinte forma (da esquerda pra direita):

- Senha Amarela:** Chave PAL à temperatura ambiente.
- Senha Azul:** Chave PAL em baixa temperatura.
- Senha Vermelha:** Chave PAL em alta temperatura.

Entre na sala de controle, protegida por CCTV's. Selecione a PAL KEY. Antes de soltar L1, note que o status dela é amarelo indicando que está em temperatura ambiente. Aproxime-se do laptop à esquerda e automaticamente use-a no sistema.

O próximo laptop (do meio) só poderá ser ativado com a chave PAL a baixa temperatura: volte ao frigorífico, selecione a PAL KEY e espere-a esfriar (status azul). Retorne à sala de controle e use-a no computador central. Pegue a ração no canto sudeste da sala de controle.

Desça todas as escadas, saia, passe pelo frigorífico agora vigiado por sentinelas. Suba os dois elevadores de carga e volte até a fundição. Aproxime-se de um rio de lava e deixe a PAL KEY à mão. Aguarde até ela se tornar vermelha. Faça o caminho inverso até a seção subterrânea. Depois de pegar todos os mísseis STINGER que puder na plataforma acima do esgoto, retorne à sala de controle do Metal Gear e use a PAL KEY no laptop da direita.



METAL GEAR REX

Soará um alarme: você foi enganado e acabou usando a PAL KEY para ativar as ogivas nucleares do Metal Gear. Master Miller (o cara na frequência 141.80) agradece a você e lhe revela sua verdadeira identidade: somente quem estiver jogando saberá! Use a máscara de gás, pois a sala foi trancada com você (e gás venenoso) dentro. Chame Otacon (141.12) e ele vai parar o gás em alguns segundos. Saia da sala de controle e corra atrás do inimigo secreto, que está ao lado do cockpit do Metal Gear.

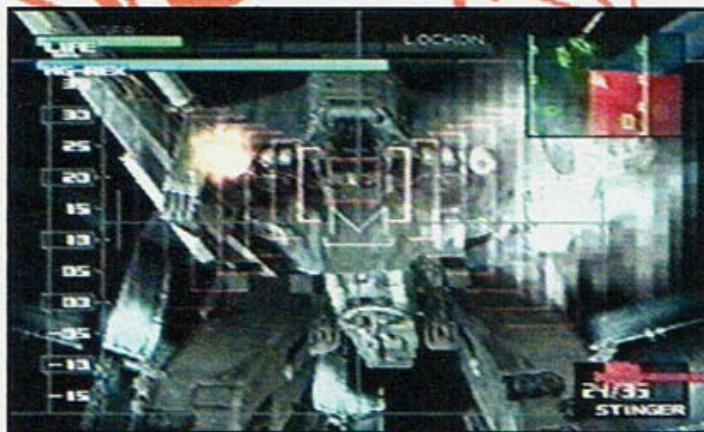
O vilão conta toda a trama a Solid Snake antes de assumir os controles do Metal Gear. A próxima tarefa consiste na destruição de uma parabólica no "ombro" esquerdo (à sua direita) do monstro mecânico, usando o STINGER.



Você pode iludir o lança-mísseis do Rex com CHAFF's. Deixe suas rações à mão. Não se afaste ou será atacado por foguetes. Não se aproxime demais ou será pisoteado (morte instantânea). A média distância, o Rex ataca com rajadas de metralhadora e lasers. Destrua a parabólica.



Gray Fox (o Cyberninja) retorna e é morto. Agora, seu alvo é o cockpit do Metal Gear, exatamente onde está Liquid. Mande mais STINGER's nele. A melhor posição é à frente do Rex, mas não muito perto. Cuidado onde ele pisa e não erre os STINGER's. Ao final, o inimigo deixa você sem os itens, o leva para o alto do Rex e fala sobre Big Boss e o vírus FoxDie (que mata somente as pessoas cujo DNA esteja programado no código do vírus). Depois disso, Snake verá Meryl deitada e imóvel.



LIQUID SNAKE

Ataque e se mova. O tempo é limitado. Fique longe das beiradas ou você cairá (ou no mínimo perderá tempo pendurado). Aplique seus combos contra o mestre quando puder. Cuidado com as seqüências, giros e voadoras dele. Não deixe ele se afastar demais ou será punido. Ao final, derrube-o lá embaixo.

Snake corre para ver se Meryl está viva. Isso vai depender da sua decisão durante a sessão de tortura. Caso você desista, Meryl estará morta. Se você resis-

tiu, ela está viva. Saia e pegue a ração, deixando-a selecionada. Continue (oeste) até o estacionamento onde vocês serão cercados por guardas. Distraia-os enquanto Meryl (ou Otacon, se ela estiver morta) tenta ligar um dos jipes.



Quando Meryl chamar, suba no jipe e destrua os barris com a ".50". Use o direcional para girá-la (ela demora para girar). Destrua os barris bem na frente da porta norte que leva à saída. Meryl dirigirá até a saída da base dos terroristas. Mantenha a ração selecionada.

EXIT

Vocês passarão por dois bloqueios. No primeiro, há um barril de cada lado da guarita. Exploda-os com a ".50" o mais rápido que puder. Isso deve eliminar ambas as sentinelas.

Segundo bloqueio: mais três sentinelas. Use a ".50" contra elas. Não perca tempo e vá se acostumando com a arma. Meryl continuará dirigindo pelo túnel, rumo à saída.



O mestre é realmente difícil de matar: no meio do túnel de saída, ele reaparecerá em outro jipe perseguindo vocês. Seu objetivo é não deixá-lo respirar, pois a pontaria dele vai melhorando. Não o perca de vista (tome cuidado com as mudanças de câmera) e mantenha o dedo no gatilho. No final do túnel, vocês sairão ao ar livre. Relaxe, pois ele morrerá afetado pelo vírus FoxDie.

Você receberá um dos dois itens abaixo e poderá salvar o jogo no Memory Card para começar com eles (a CÂMERA também, se você a pegou durante a missão):

■ **A BANDANA** para ter munição infinita (se você resistiu à tortura de Ocelot)

■ **O STEALTH**, uma camuflagem igual à do Ninja (se você se rendeu à tortura)

DETONADO

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty



Dramas familiares e armas nucleares

por Rafaela Caetano

■ Muitos consideram a série Metal Gear um filme na pele de um jogo eletrônico. Hideo Kojima, criador da série, construiu uma estrutura em que o enredo cinematográfico dá a sensação de que o jogador está participando de uma obra hollywoodiana. Personagens bem interessantes, dramas pessoais (e familiares), seqüências visuais empolgantes, espionagem e outros temas são os vários elementos que formam a série.

No segundo capítulo do braço Solid da série Metal Gear não é diferente. Após os acontecimentos do primeiro jogo (evento conhecido como Shadow Moses), o agente Solid Snake recebe informações de um novo projeto envolvendo a máquina que dispara armas nucleares, o Metal Gear. Então, ele é mandado para um navio da marinha norte-americana para investigar se as informações são verdadeiras. Mas o que ele irá descobrir é uma trama muito maior.

Com gráficos e sons de alto nível e enredo envolvente, que torna a série tão interessante, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty mantém a grande qualidade das obras de Hideo Kojima sendo um dos melhores jogos para PlayStation 2.

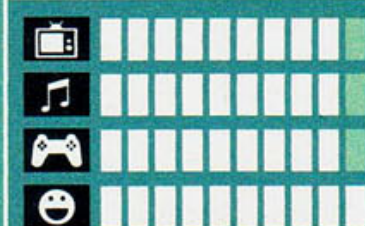
Konami JPN
Konami
PS2
Ação
1
www.metalgearsolid2.de

PRÓS

- Excelente enredo
- Personagens muito interessantes
- Atenção aos detalhes

CONTRAS

- Pouco tempo durante o jogo no controle de Snake



NOTA

9.0

CONTROLES



■ SONS OF LIBERTY X SUBSTANCE

Pouco mais de um ano depois do lançamento de Sons of Liberty, uma nova versão de MGS2 foi lançada: a Substance, que adiciona algumas novidades ao game. Há, por exemplo, 500 missões VR, as famosas missões em realidade virtual, que também fizeram parte de uma edição especial do primeiro Metal Gear. Elas estimulam o jogador a explorar todas as características da complexa jogabilidade do game e que agradam em cheio aos fãs hardcore da produção de Hideo Kojima.

Além disso, há cinco novas missões, chamadas Snake Tales, que ilustram o que aconteceu com Snake conforme você controlava Raiden, uma oportunidade perfeita para aqueles que ficaram decepcionados com o novo protagonista e queriam jogar mais com Snake.

Os outros pequenos acréscimos de Substance não são muito expressivos. Se você já tem Sons of Liberty, pode passar sem Substance – o que não é o caso de MGS3: Snake Eater e a versão Subsistence, que traz diversos extras que valem a pena.

ARMAS E EQUIPAMENTOS

ARMAS

■ M9

Arma que usa dardos tranqüilizantes. Há ainda um silenciador que pode ser usado.

■ SOCOM

Arma .45.

■ PSG-1

Rifle do tipo Sniper. A mira funciona com a visão em primeira pessoa.

■ G-T

O mesmo que a PSG-1, mas utiliza dardos tranqüilizantes como munição.

■ M4

Rifle com 30 balas por pente. Alto poder de fogo.

■ AKS-74U

Rifle com 30 balas por pente. Utilizada pelos inimigos durante o jogo.

■ C4

Explosivo com detonação por controle remoto. Aperte ■ para plantar a bomba e ● para detonar.

■ Frag Grenade (Granadas de fragmentação)

Pressione ■ para arremessar. Granada que provoca uma grande explosão.

■ Stun Grenade (Granada para confundir)

Usada contra os inimigos, causa confusão nos alvos.

■ Chaff Grenade (Granadas contra máquinas)

Afeta equipamentos eletrônicos. Use-a contra Cyphers, metralhadoras, câmeras de segurança etc.

■ Claymore (Minas terrestres)

Explosivo plantado no chão. Pode ser removido.

■ Nikita

Lança-míssil com munição que pode ser controlada. Após o tiro, use o analógico para controlar o projétil. Ele explodirá ao acertar um alvo sólido ou acabar seu combustível.

■ Stinger

Lança-míssil portátil terra/ar. A mira é usada a partir da visão em primeira pessoa. Os mísseis são teleguiados. Para usar este sistema, mire e no alvo com o retângulo central que aparece na tela. Atire quando ela ficar vermelha.

■ RGB6

Lançador de granadas com capacidade de seis balas. A granada explodirá com o impacto.

ITENS

■ Ration

Usada para recuperar a energia vital. Para emergências, ela é usada automaticamente caso sua opção esteja destacada no menu à esquerda e a energia vital de Snake esteja baixa.

■ Diazepam

Usada como calmante para os músculos. Ela melhora a mira, principalmente quando o personagem usar o rifle sniper. A duração do efeito é pequena, e depois o personagem volta a tremer enquanto usa um rifle.

■ Bandage

Após receber vários ferimentos e ver a energia na barra vital ficar muito baixa, o personagem começará a sangrar. Você verá que a barra da energia vital mudar de cor, ficando laranja. Enquanto o personagem sangra, sua energia diminui aos poucos. Além disso, ele deixa um rastro de sangue pelo caminho e pode ser descoberto pelos inimigos. Use o bandage para parar o sangramento.

■ Book/Magazine

O Book nada mais é do que uma revista erótica. Ela é usada para distrair os guardas que você encontrar pelo caminho. Aperte ■ para arremessá-las no chão. Quando o alvo passar e notar a revista, ele irá até sua direção. Enquanto o leitor se delicia com as modelos, você pode agir da forma que quiser e executar sua estratégia no local.

■ Box (1 até 5)

Com cinco tipos diferentes, o Box é uma caixa de papelão em que o personagem pode se esconder. Enquanto estiver escondido, ele pode ver o que está acontecendo ao redor, além de se movimentar. Tome cuidado, pois o que está estampado em cada caixa deve ser levado em consideração. O jogador deve usar a caixa igual às que estiverem na área. Caso a caixa usada como esconderijo seja diferente das demais, alguém que estiver passando pode notar a diferença e descobrir que você está lá.

■ Body Armor

Colete à prova de balas que diminui os danos ao personagem pela metade.

■ Coolant Spray

Este spray é usado por esquadrões antibomba, pois é capaz de bloquear as funções de explosivos.

■ B.D.U. (Battle Dress Uniform)

Uniforme usado pelos soldados no Shell Core 1. Use a roupa com uma AKS-74U para ser confundido como um soldado da tropa. Enquanto usar a roupa, você poderá passar despercebido. Não corra e não encoste em outro membro da tropa para não ser descoberto.

■ Tobacco / Cigarettes

O vício de Snake. Enquanto usar o item, o personagem perde energia vital gradualmente. Como ponto positivo, o item funciona como Diazepam e melhora a mira do personagem.

■ Military binoculars (binóculos):

Usado para conferir imagens a grandes distâncias.

■ Camera

Uma câmera digital fotográfica. Com ela, você pode tirar até oito fotos.

■ Thermal Goggles (visão térmica):

Visão térmica para o personagem, fornece imagens de acordo com o calor expelidos pelos corpos e objetos inanimados. É usada também para encontrar sensores laser que controlam bombas.

■ Night Vision Goggles (noturna).

Fornece a possibilidade de enxergar no escuro.

■ V Sensor / AP Sensor (Sensor de aproximação)

Este sensor tem como finalidade avisar, através de vibrações, a presença e o movimento de outras pessoas ou objetos. Sua principal utilidade é avisar se inimigos estão por perto enquanto você está ocupado com determinada tarefa e não há condição de vigiar o que o cerca.

■ Mine Detector (Detector de minas)

Detector de minas que fornece a localização de explosivos no radar. Os explosivos são os pontos amarelos.

■ Phone

Aparelho celular que fornece informações importantes durante o jogo. O phone é fornecido pelo Mr. X. Ele conta o personagem e lhe manda algumas dicas úteis. O aparelho avisa que há uma mensagem por uma música.

■ Directional Microphone (Microfone)

Uma espécie de microfone de alta potência no formato de uma arma. Sua capacidade de aumentar o som desejado é de 100x. É usado principalmente no jogo para ouvir conversas de pessoas que estão longe.

TANKER



Após a animação inicial, você controlará Snake. A missão principal é fotografar um novo modelo do Metal Gear. Você está em navio da marinha norte-americana. Equipe-se com sua arma e lembre-se de que você não pode ser visto. O navio é vigiado por marines, mas Snake vê o local ser invadido por soldados portando equipamentos russos. Siga para a esquerda. Vá até o fundo do cais. Coloque o guarda para dormir ou simplesmente passe por ele sem ser notado. Pegue um item para recuperar energia (Ration). Entre pela porta com a válvula e aperte o botão **▲** para abri-la. Dentro do navio, siga para a direita e percorra o corredor. Faça com que os dois guardas durmam e entre pela porta no fim do corredor. Na próxima área, vire para a esquerda e encontre uma espécie de refeitório. Cuidado com dois guardas. Vá para a esquerda e depois para baixo da tela para subir uma escada. Use a porta da direita, vá pelo corredor e veja uma sombra à esquerda. Derrube o guarda e continue pelo corredor. Suba a escada de metal e siga para a direita. O corredor possui uma câmera de segurança. Encoste na parede de cima e avance com cuidado para não ser visto. Suba pela escada de metal.

No novo andar, siga para a direita e para cima para entrar em um frigorífico. Pegue o Box, usado para se esconder. Derrube o inimigo que entrar e volte para a escada. Vá para a esquerda, derrube mais um inimigo e pegue um Ration. Na cozinha, siga para a direita e desvie da câmera. No próximo corredor, suba pela escada. Na sala de comando do navio, vá para a esquerda e abra a porta. Após o vídeo, você enfrentará o primeiro chefe do jogo: Olga.

Posicione-se à esquerda da tela, espere-a ficar atrás da coluna e atire em seu rosto ou no corpo. Se precisar, há munição para sua arma e um Ration na área. Atire no refletor para tirar a luz de seu rosto. Após alguns tiros, você a derrubará. Você pegara a arma do Olga. Fique desarmado, aproxime-se do corpo de Olga e pressione **■** para pegar alguns itens antes de prosseguir. Pegue um Ration entre as caixas.

Vá para a direita e suba a escada. Escale a torre até o topo para pegar a visão termal. Desça e vá para a direita para voltar à sala de controle. Passe pela sala e pegue munição. Saia, passe pela sala com a cozinha e desça a escada de metal.

Vá para a esquerda, passando pela câmera de segurança, e desça a escada. Vá para a esquerda, derrube o guarda e use a porta de baixo para chegar ao refeitório. Siga para a esquerda e desça a escada. Derrube o guarda, pegue um item, volte ao refeitório, vá para a direita e desça a escada. Entre pela porta.

Na nova área, pegue item no final do corredor, dentro dos armários. Use a porta à esquerda para

chegar à sala de máquinas do navio. O objetivo é chegar ao outro lado. Derrube os guardas no caminho. Desça escadas e passe pela passarela para chegar a outro corredor. Pegue um Ration no fundo. Vá para a esquerda, suba as escadas e derrube mais um guarda. Vá para cima e dê a volta nas passarelas para chegar ao outro lado da sala de máquinas. Suba dois lances de escada, derrube um guarda e use a porta. Na próxima sala, espere o guarda aparecer para derrubá-lo. Prossiga pela sala. Otacon avisará que o corredor está cheio de explosivos. Para desativá-los, você deve destruir os controladores das bombas, os mecanismos com uma luz verde no centro. Equipe-se com a arma de Olga.

■ O primeiro está no chão do lado direito.

■ Para acertar o segundo, suba na caixa atrás de você (use o botão **▲**). O dispositivo está no alto, do lado direito. Tenha cuidado para não acertar os explosivos.



Os primeiros sensores serão desativados. Avance um pouco e equipe-se com a visão térmica para ver os feixes de luz dos sensores.

■ O terceiro dispositivo está no chão, de costas, à esquerda.

Use a porta para chegar a um longo corredor. Derrube um inimigo, dobre à direita e derrube mais dois para chegar à porta. No outro lado, siga pelo corredor até ver um vídeo. Um grupo de inimigos o atacará. Use as caixas como escudo. Há itens atrás de você como reforço. Use a mira em primeira pessoa (**R1**) para matá-los. Um vídeo mostrará Revolver Ocelot fechando a porta. Você chegará a um lugar com vários marines escutando um discurso. Cuidado para não ser visto por eles. Snake está próximo ao Metal Gear. Para chegar até a máquina e tirar as fotos você terá 7 minutos.

Desça dois lances de escada, vá para a esquerda e abaixe-se quando você passar pelo projetor. Suba a escada para pegar munição, desça e derrube o guarda mais próximo (faça-o dormir). Avance para cima, rastejando-se para não ser visto. No fundo há uma porta que leva a mais uma área com marines. Vá para a direita e rasteje-se quando passar pelos próximos projetores. Espere que os marines virem para a esquerda para prosseguir pela parte de cima da área.

Siga até o fim da área para sair, você chegará ao hangar do Metal Gear. É hora do objetivo principal. Sua missão é tirar quatro fotos do Metal Gear e enviá-las a Ocelot. Toda vez que posicionar, selecione a câmera com o botão **L2**. Com a câmera, pressione **▲** para tirar as fotos, **●** para aproximar e **✕** para distanciar. Veja as posições em que se você deve se posicionar para tirar as fotos:

■ Tire uma foto à direita do Metal Gear. Snake falará alguma coisa se a foto estiver correta.

■ Agora tire uma foto frontal do Metal Gear.

■ Vá para a esquerda e tire outra foto (à esquerda do Metal Gear).

■ Volte até a porta pela qual você entrou, avance para cima e derrube um guarda. Vá para a esquerda, passando por baixo do comandante dos marines. Na lateral direita do Metal Gear, há um emblema dos marines. Tire uma foto do emblema.



Volte até a porta por onde você entrou. Use um computador à direita da porta para enviar as fotos (pressione **▲**). Um vídeo ilustrará Snake mandando as fotos para Otacon por um programa produzido pelo cientista. Após a conclusão da missão, Ocelot aparece para tomar Metal Gear. Ele trai os companheiros russos que o ajudaram a tomar o navio. Snake tenta impedir Ocelot. Ao se aproximar, Ocelot sente uma forte dor (no braço que foi amputado). Na verdade, o braço colocado em Ocelot é de Liquid. Sua mente parece controlar as ações de Ocelot. Ocelot passa a agir como Liquid e até cumprimenta o irmão. Ele entra no Metal Gear para controlá-lo.

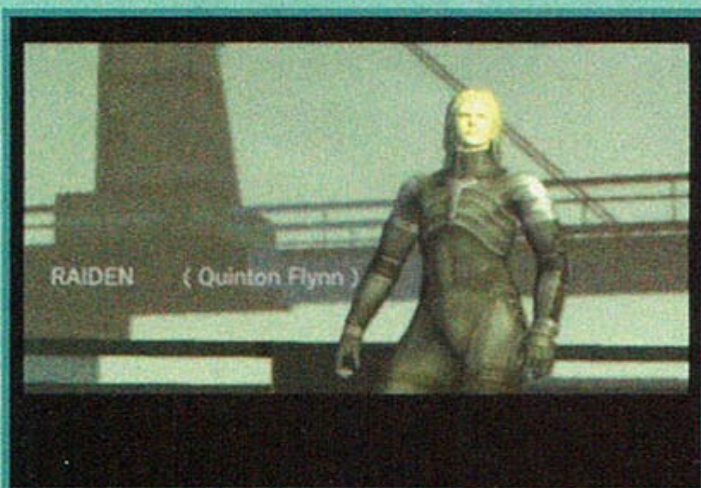
A grande máquina de guerra avança contra os inimigos e causa uma grande destruição. Ele compromete a estrutura do navio com as armas do Metal Gear. Snake está no meio da confusão e tenta impedir a fuga do Metal Gear. Com as explosões, é arremessado para fora do navio e vê o Metal Gear ir embora.

BIG SHELL



Uma estação ecológica, conhecida como Big Shell, foi tomada por terroristas. Eles mantêm vários reféns, incluindo o presidente dos EUA. Um agente é enviado para se infiltrar no local e salvar a vida do presidente, pois os terroristas ameaçam lançar uma bomba nuclear contra um alvo determinado. O agente recebe codinome Raiden e orientações para resgatar o presidente infiltrando-se pelo mar. Ele consegue entrar no Big Shell por um fosso que leva a uma espécie de sala usada para guardar submarinos de pequeno porte. Assuma o controle de Raiden.

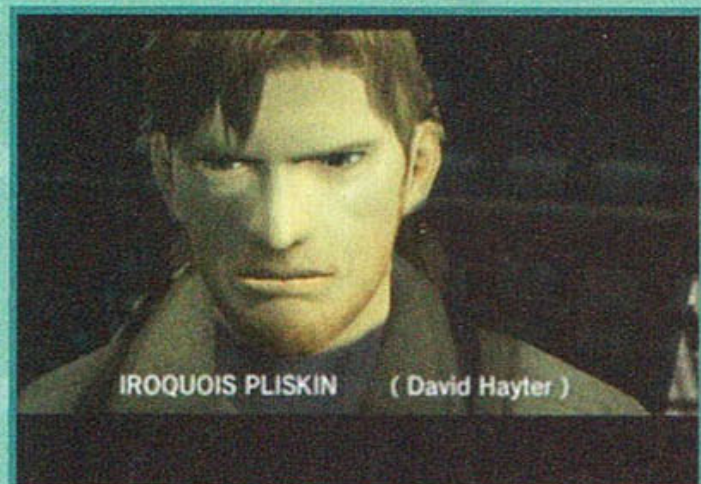
Antes de prosseguir, mergulhe mais uma vez no tanque. Vá até o fundo para pegar a visão térmica (use o botão **●** para mergulhar). Pegue o item e volte à superfície. Perto de onde estão as baratas, há uma abertura. Rasteje-se para dentro dela e pegue alguns itens. Volte e examine os armários para encontrar outros itens. Saia pela porta com a válvula (aperte **▲** para abri-la). Após a sequência, siga pelos corredores. Na próxima área, examine os corpos com o botão **■** para encontrar itens. Acesse o computador ao lado do elevador. Coloque seus dados e mexa nas configurações que desejar. Chame o elevador. Caso os guardas acordem, esconda-se ou lute contra eles para nocauteá-los.



Raiden receberá uma mensagem de Colonel. Ele dirá que o grupo no comando da ação terrorista é o Dead Cell. Ele também dará explicações sobre o Big Shell. Chegue ao telhado. Quando voltar ao controle, pegue o item sobre a caixa usando o botão **▲**. Vá para a esquerda e encontre vários pombos juntos. Espante-os. Uma passagem se revelará. Rasteje para dentro dela e entre no complexo. Dica importante: sempre que estiver perdido ou receber informações para o próximo objetivo, aperte Start para ver o mapa do Big Shell. Use o controle analógico para navegar no mapa. Aponte a estrutura e saiba seu nome.

Você estará no Strut A. Desça a escada, despiste o inimigo e acesse o terminal a direita. Vá para a direita e para cima da área e passe pela porta. Na próxima área, uma das várias ligações entre as estruturas, você verá uma máquina chamada Cypher. Ela é um sistema de segurança que pode alertar a segurança ou até atirar contra você, portanto não deixe que ela o veja. Colonel avisará que um grupo de soldados está em perigo. Você deverá ir ao Strut B. Antes, siga até a Strut F. Vá para a direita e entre na segunda porta. Pegue o M9 na sala, usado para adormecer os inimigos. Volte ao Strut A. Vá para a esquerda e para cima e passe pela porta. Nessa ligação há dois guardas. Você pode usar a técnica de ficar pendurado. Use o botão **▲** para ficar agarrado às grades e se movimentar sem ser visto.

Após entrar no Strut B, você verá um vídeo, corpos e muito sangue nos corredores. Mais à frente, um grupo de soldados é atacado por um inimigo muito rápido. Raiden entra no local e vê alguém sugando o sangue de um soldado. O nome dele é Vamp. Vamp tenta atacar Raiden, mais é surpreendido por mais um soldado. Vamp ataca o soldado e Raiden tenta atingi-lo com um rifle. Vamp diz que o soldado tem um cheiro diferente e recebe uma transmissão. Ele vai embora. O soldado é Pliskin. Ele diz que também tem objetivos e colaborará se necessário. Ele ficará para trás por um tempo, mais depois agirá.



Você recebe uma arma nova (Socom). Uma transmissão de rádio sugere ajuda na passagem entre as estruturas B e C. Siga para a parte de cima da

tela, passe pela porta e examine os armários. Saia pela porta laranja. O presidente está caído à frente. Os soldados atiram contra a mulher, mais as balas não surtem efeito. Vamp aparece e leva o corpo do presidente embora. Ele chama a mulher de Queen. Ela acaba com os guardas facilmente. Após o vídeo, siga para o Strut C.



Vasculhe os dois banheiros atrás de itens. Siga pelo corredor central e dobre a direita. Entra na primeira porta. A sala é uma espécie de depósito com um freezer. Raiden encontra um homem com roupa de policial. Ele é Peter Stillman, especialista em desarmar bombas. Pliskin também aparece. Stillman diz que há várias bombas instaladas no Big Shell. Ele explica que um de seus discípulos, conhecido como Fatman, instalou as bombas. Fatman é membro do grupo Dead Cell. Stillman diz que é preciso desarmá-las. Raiden e Pliskin se candidatam, portanto seu próximo será encontrar e desarmar os explosivos.

DESARMANDO AS BOMBAS



Você receberá equipamentos especiais para procurar e desarmar as bombas. Stillman dará um sensor para localizá-las (Sensor A). Enquanto estiver sendo usado, o sensor mostrará um borrão amarelo no radar apontando o local da bomba. Para desarmar os explosivos, você receberá uma espécie de spray que congela as bombas fazendo com que elas não explodam. Quando encontrar a bomba, aponte e use o jato do spray para desarmá-la.



Stillman ficará no local, enquanto Raiden e Pliskin irão desarmar as bombas. Aperte Start para ver o mapa e ter noção de onde estão as bombas. Saia da área e siga até os banheiros. O da esquerda possui uma bomba. Vá até o espelho e olhe para cima e para a direita. Use um spray para desativá-la. Saia do banheiro e vá para cima e para a direita em direção ao Strut D. Passe pela conexão e não deixe que a câmera de segurança o veja. No Strut D, derrube alguns guardas. Siga para a parte de cima da área. Desça a escada para o nível inferior. Vá para o lado

esquerdo e encontre uma espécie de alçapão no final do corredor. Aproxime-se do alçapão e aperte o botão **▲** para abri-lo. Encontre e desarme mais uma bomba. Volte pela escada e siga para a direita. Use a porta para ir à conexão entre as Struts D e E.

Na conexão, cuidado com o soldado vigia no Strut do alto. Após entrar no Strut E, passe pela esteira e entre pela passagem à direita. Suba a escada e chegue ao heliporto. Após o vídeo, suba a escada e coloque os guardas para dormir. Vá até o jato e encontre mais uma bomba na roda traseira direita do veículo. Volte pelas escadas, vá para a esquerda e encontre explosivos. Volte ao Strut E.



Desça as escadas e use a porta mais abaixo da tela para chegar à conexão entre os Strut E e F. Na conexão, você recebe o chamado de desconhecido. Ele diz ser Mr. X e avisa que o lugar está cheio de minas explosivas. Passe entre as duas primeiras colunas. Na segunda dupla de colunas, contorne a da direita pelo lado direito e ande devagar. Prossiga para o Strut F.

No Strut F, elimine dois guardas no andar de cima e um no andar de baixo para ter o local livre. No andar de cima, encoste na grade central, do lado esquerdo, e aperte **▲** para se pendurar. Aperte **✕** para se soltar e cair sobre as caixas. Você encontrará mais uma bomba do lado esquerdo.



No andar inferior, vá para a parte de baixo da área e encontre duas salas. A da esquerda possui armários com itens. A da direita tem um detector de minas terrestres. Volte ao andar superior, vá para a parte de baixo da tela e siga em direção à conexão entre os Strut F e A.

No Strut A, siga para a área de baixo da tela e a direita para encontrar uma nova área. Na sala cheia de canos, encontre uma escadinha no canto inferior direito do complexo de canos. Passe pela escada e rasteje para a esquerda para passar pelos canos. Você encontrará dois canos seguindo na direção vertical em relação à tela. Siga por baixo do cano à esquerda para encontrar mais uma bomba. Volte à parte de cima da área e use a porta no canto superior esquerdo para chegar à conexão entre as estruturas A e B.

No Strut B, siga para a sala onde você encontrou Vamp. Derrube dois guardas. Na sala à direita, vá até o painel aberto no canto superior esquerdo da área. Feche a porta do painel para encontrar a última bomba.



Você deve agora seguir até o Strut C para se encontrar com Stillman. Passe pela conexão e chegue ao Strut C. Vá até onde está Stillman. No lugar dele, há apenas um item chamado Sensor B. Durante a conversa Pliskin, ele avisa que também desativará a última bomba, que estava a seu lado. Com o desativamento de todos explosivos, uma bomba maior é ativada.

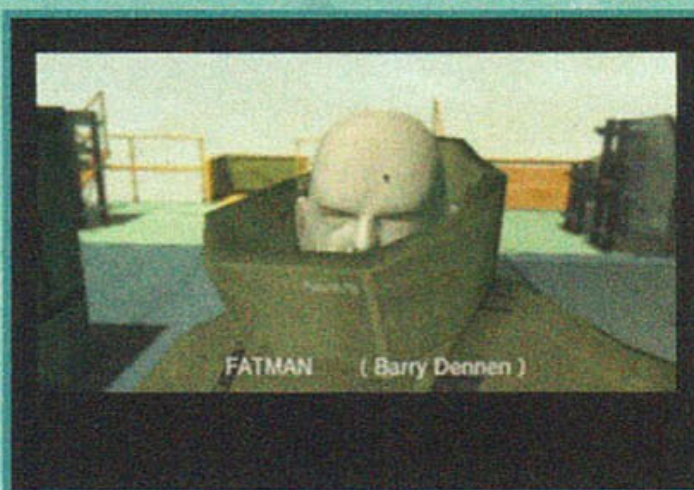
Você terá 400 segundos para desarmar a bomba. Ela está no Strut A, logo na primeira área em que você controla Raiden (fosso de água). É hora de correr. Passe pela conexão BC, pelo Strut B, conexão AB.

Finalmente no Strut A, vá para a esquerda e suba a escada. Passe pelo telhado e desça pelo elevador. No andar de baixo pegue alguns itens e use a porta à esquerda. Passe pelo corredor e chegue à área inicial do Big Shell. Usando o sensor B, você notará que os sons são mais intensos perto do submarino. Use o spray para desativar a bomba debaixo do submarino. Vá em direção ao elevador e prepare-se para o segundo chefe do jogo.



Fortune aparece para acabar com Snake, mas descobre que o oponente é na verdade Raiden. Desvie de suas rajadas e das explosões que ele provoca. Atire nela de vez em quando. Alguns tiros a acertarão. O importante é esperar pelo elevador. Vamp irá aparecer. Raiden atirará em Fortune e a bala acertará Vamp na cabeça. Queen irá atendê-lo e Raiden usará o elevador para voltar ao telhado.

Colonel avisará que Fatman entrou em contato e diz que esta no heliporto do Strut E. Você terá 400 segundos para chegar ao local. Passe pela conexão FA, o Strut F e pela conexão EF (cuidado com as minas terrestres). No Strut E, use a porta à direita para subir de andar e chegar ao heliporto. Desarme a bomba no centro do cenário e Fatman aparecerá.



Fatman usa patins para se movimentar e planta várias bombas pelo cenário. Não deixe que elas explodam. Se ele plantar as bombas, um timer regressivo aparecerá. Use o sensor A para achar as bombas e o spray para desativá-las. Use sua arma Socom e acerte alguns tiros em Fatman. Ele ficará de joelhos. Quando ele cair, acerte um tiro em sua cabeça. Você também pode usar granadas do tipo Stun para deixar Fatman confuso.

Após derrotá-lo, Fatman acionará uma última bomba. Ele diz que é capaz de destruir todo o Big Shell e que Raiden nunca a encontrará. Outro timer irá aparecer, mas não se preocupe. Fique desarmado e aproxime-se do corpo de Fatman. Aperte e segure o botão ■ para removê-lo do lugar e encontrar a bomba. Desarme-a e saia do local pela escada.

Um ninja aparecerá. Ele é o Mr. X e conversará com Raiden. Ele dirá que o agente deve entrar em contato com um dos reféns: Ames. Ames possui informações importantes sobre a localização do presidente e, ainda, pode ajudar a solucionar a situação com os terroristas. Para acessar o local onde está Ames, Mr. X dá roupas de terroristas e o card número 2, além de celular para comunicação. Ele dirá que todo esse material é necessário para entrar no complexo, onde os reféns estão. Além de todos os itens, você precisará de uma arma igual à dos terroristas, além de um microfone. O microfone será usado para encontrar Ames entre os reféns. Ames possui um marca-passo no coração. Esse fator é decisivo para distingui-lo dos outros.

CONTATO COM AMES



Passe pela conexão EF para chegar ao Strut F. Neutralize os guardas e vá para o andar de baixo. Na parte superior da área (parte de cima da tela), há duas portas com o número 2. Você pode usá-las agora. Pegue a AKS-74, arma usada pelos terroristas. Vá para o primeiro andar, até a parte inferior da tela, e vá para a esquerda. A sala possui explosivos. Para desativá-los, destrua o mecanismo com a luz verde. Pegue o rifle de assalto (M4) e saia do Strut F. Volte à conexão EF.

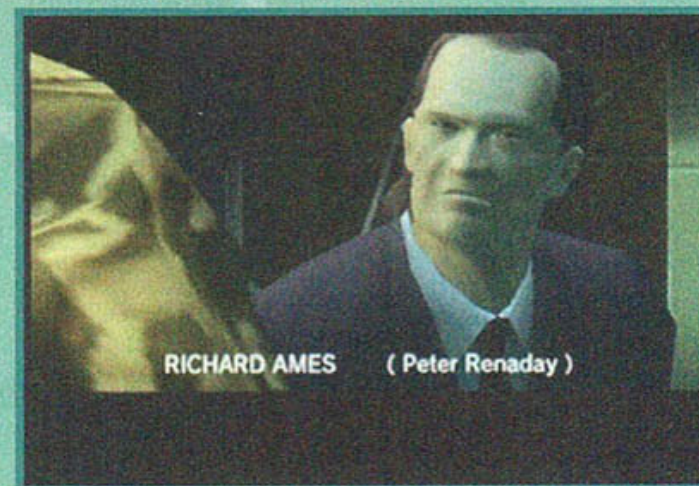
Vá até a metade da conexão e vire à esquerda. Passe rapidamente pela plataforma. Antes de entrar no Shell Core 1, equipe-se com a AKS-74 e coloque a roupa de soldado (B.D.U). Dentro do Shell Core 1, não corra. Vá à parte inferior da área e encontre uma sala com itens. Siga para a parte superior e entre no elevador. Vá para o andar B2. Siga até o centro de comando e pegue o D. Mic (microfone de alta potência). Volte ao elevador e siga para o andar B1.



Para acessar a porta, você deve forçar um inimigo a olhar no sensor de retina. Aguarde um guarda passar pelo corredor. Fique desarmado e aproxime-se pelas costas. Aperte e segure o botão ■ e leve-o até o painel. Você conseguirá acesso. A sala contém vários reféns. Não derrube o guarda, pois tiros chamarão outros guardas. Colocá-lo para dormir fará com que seu ronco atrapalhe a localização de Ames. Apenas não o deixe ver você usando o microfone. Vá até o canto inferior esquerdo da tela e aponte o microfone para o homem do lado direito da torre de metal. Ele tem o cabelo marrom. Aponte o microfone e aperte o botão ■.



Ames dirá que o presidente está no primeiro andar do Shell Core 2. Após algum tempo, Raiden verá que há pessoas próximas conversando. Use o microfone para ouvir a conversa. Aponte para quem estiver falando. O homem à direita dirá para Ocelot bloquear o acesso e o Shell Core 2. Ames dará um cartão de acesso para as portas de level 3. Quando Ocelot se aproximar, equipe-se rapidamente com a AKS antes que o tempo acabe. Após descoberto, Raiden receberá ajuda de Mr. X para fugir do local.

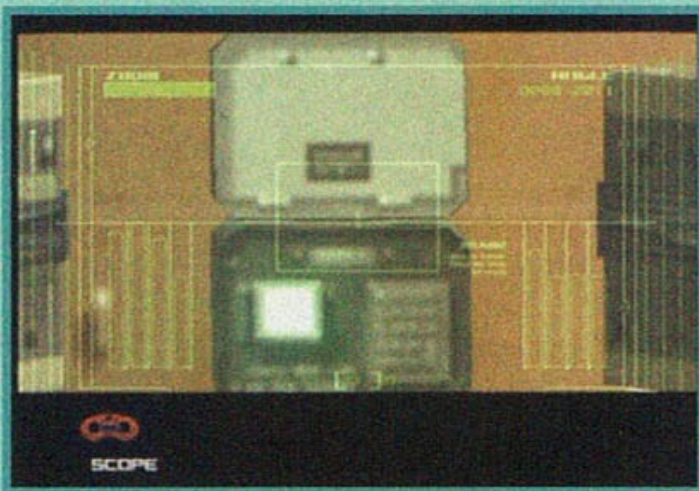


RESGATE O PRESIDENTE



Seu objetivo agora é seguir para Shell Core 2 e para resgatar o presidente. Antes, você precisará de alguns preparativos. Volte ao primeiro andar e saia do Shell Core 1. Passe pela conexão EF e vá mais uma vez ao Strut F. No primeiro andar, vá para a esquerda e entre pela porta de número 3. Pegue o lançador de granadas (RGB6). Saia e vá para a direita e para baixo para entrar em mais uma sala. Pegue o rifle de precisão (PSG1).

Saia e siga até o Strut D. Quando chegar ao destino, siga para parte superior da tela e entre pela porta com o número 3. Você estará na conexão entre os Shell A e B. O local está carregado de bombas. Para desativá-las, atire nos controles das bombas. São pequenos dispositivos com luz verde. Atire na luz para destruí-los.

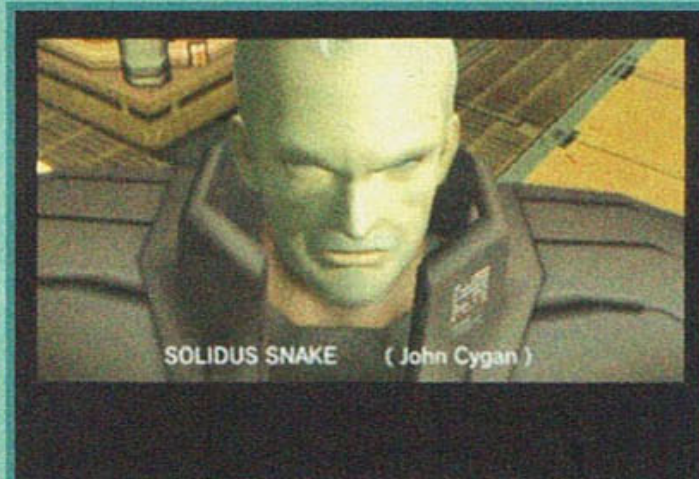


Serão dez dispositivos como alvos:

- 1 - Olhe para trás e veja a porta por onde você entrou. Há um dispositivo sobre a porta;
- 2 - A partir de agora, use o rifle de precisão (Sniper). Atinja um dispositivo na coluna da frente;



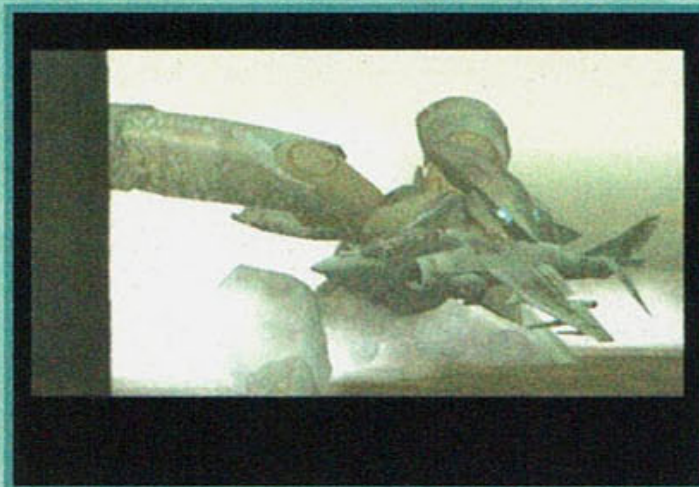
- 3 e 4 - Há duas bombas na plataforma à frente. Elas estão no solo;
- 5 - Ande um pouco para a esquerda e mire na plataforma. Há um dispositivo no solo da plataforma;
- 6 - À esquerda, há um dispositivo atrás da bandeira;
- 7 - Olhe para o prédio do outro lado. Há um dispositivo à esquerda da porta;
- 8. O mesmo que o anterior, mas à direita da porta;
- 9. Olhe para baixo, a partir do último alvo. Veja um grupo de aves. Há um dispositivo atrás do grupo de pássaros;
- 10. O último está conectado a um Cypher. A máquina esta sobre o prédio da frente.



Após destruir todos, avance. Um vídeo mostrará Pliskin aparecer de helicóptero. Outra figura aparece. Ele diz ser Solid Snake. Pliskin volta à cena e Raiden descobre que ele é o verdadeiro Solid Snake. O outro cara é, na verdade, Solidus Snake. Ele usa uma roupa especial que fornece força. Solidus ataca o helicóptero e Snake responde. Snake consegue um tiro certeiro e Solidus cai. Ele é resgatado por Vamp, que está pilotando um jato.

Solidus ataca Snake e Raiden. É hora de mais um chefe. Snake dá a Raiden um lança míssil (Stinger). Seu objetivo é derrubar Solid e proteger o helicóptero de Snake. Mire no avião e faça com que a marcação de mira se enquadre nele. Quando ela ficar vermelha, atire. Seja rápido, pois Solidus usa uma metralhadora para contra-atacar. Quando um vídeo aparecer, mire para cima para atingir Solid. Quando ele usar ataques com bombas, vá rapidamente para o andar inferior.

Quando conseguir derrotá-lo, Solidus cairá.



Controlando Raiden novamente, pendure-se na grade e avance pela barra de ferro. Quando estiver sobre o cano amarelo, aperte **X** para cair. Avance e tome cuidado para não escorregar nas fezes das aves.

Suba a plataforma e passe rapidamente sobre



o trajeto para não cair. Desça para o nível inferior. Mais à frente, não seja visto pelos inimigos. Siga pela plataforma e, no primeiro buraco, pule usando o botão **X** + analógico para a direita. No segundo obstáculo, pendure-se para chegar ao outro lado. No fim, use a escada. Na próxima área, passe pelas janelas sem ser visto. Cuidado com o piso falso. Dobre a esquina e encoste-se na parede para passar pelo caminho estreito. Abaixar-se no meio do trajeto. No fim, desça para a plataforma inferior. Prossiga, suba a escada e pegue itens nos dois extremos da plataforma. Siga pelo caminho do meio em direção ao Shell Core 2. Use um CHAFF. G para neutralizar os Cypher. Pendure-se na grade para chegar ao Shell Core 2.

Dentro da área, você verá Olga. Ela ainda quer vingança contra Snake. Ele acionará um campo de força para proteger o local onde está o presidente. Para resgatá-lo, você precisará de um lança-míssil que possui munição que você pode controlar (NIKITA). Atravesse a área até chegar a um elevador. Siga para o andar B1, vá para a direita e entre na área alagada. O mostrador de oxigênio exibirá seu fôlego. Veja o radar e note os borrões brancos. Esses borrões são áreas onde você poderá retomar o fôlego.

Após mergulhar, vá em frente e passe pela área branca para pegar fôlego. Siga em linha reta para pegar a arma NIKITA. Volte ao início da fase, no andar onde está a sala do presidente. Antes de chegar à segunda escada, veja que há algumas caixas. Suba na caixa à direita. Atire em direção ao buraco na parede. Controle o míssil para que ele acerte o painel de energia. Com a explosão, o acesso ao presidente será liberado.



Vá até a parte superior da área para entrar na cela do presidente, que dirá que perdeu o controle sobre a bomba que os terroristas ameaçaram detonar. Ele fala também sobre os projetos dos Dead Cell e de um grupo chamado Patriots. Eles fizeram uma fortaleza móvel, chamada Arsenal Gear, a qual é capaz de fabricar Metal Gears em larga escala. Ele lhe dá um cartão abrir para portas

de level 4 e um disco contendo um vírus. O disco deve ser operado por uma pessoa chamada Emma, uma das cientistas envolvidas no projeto. Seu próximo objetivo será encontrá-la. O presidente pede que o mate para que a bomba dos terroristas não possa ser lançada.

ENCONTRE EMMA



Seu próximo objetivo é encontrar a irmã de Otacon, Emma. Vá até a área alagada mais uma vez. Siga estes passos para passar pelo labirinto alagado:

- Entre na água e desça para o nível inferior;
- Vire à direita na área azul do mapa;
- Siga até a próxima área azul;
- Siga pelo corredor que leva à porta inferior da mesma área (guie-se pelo radar);
- Vire na primeira à esquerda;
- Vire na primeira à direita. Cuidado com a bomba;



- Agora, vire à esquerda e depois à direita. Tome fôlego na área azul;
- Mergulhe e abra a porta com a válvula. Na próxima sala, nade para a esquerda e depois para a direita para encontrar mais uma área azul;
- Mergulhe, vire para a direita e novamente para a direita para encontrar mais uma área azul. Pegue o PSG1-T, um rifle Sniper que coloca os inimigos para dormir;
- Nade para a direita para passar pelos escombros e encontre uma porta para sair do local.

É hora de mais um mestre. Novamente Vamp estará em seu caminho. A missão dele é proteger a área onde está Emma. Você o encontrará flutuando em um tanque de água. Vamp dirá que Emma está em um local que logo estará submerso. Não é muito difícil derrotá-lo. Basta você usar o lança-mísseis Stinger, da mesma maneira que com Solidus.

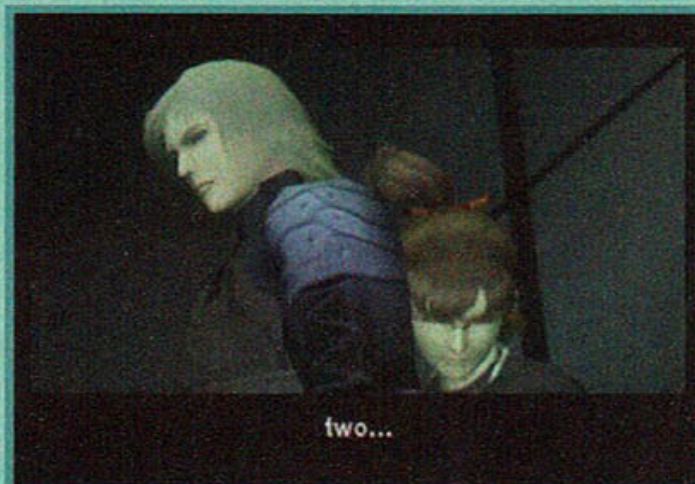
Espere Vamp sair da água e se enquadrar na mira. Atire quando a tela da arma ficar vermelha. Caso você fique sem munição ou ele se torne muito rápido, use o lançador de granadas RGB6. Não deixe que ele jogue um de seus projéteis em sua sombra. Após derrotá-lo, vá para a porta. Vire para a esquerda e entre em mais uma área alagada:

- Entre na água e vire na primeira à direita;
- No corredor há três entradas: duas para a esquerda e uma para a direita. Na entrada à direita e na segunda à esquerda, há itens. Um dos itens é o B. Armor, que ajuda a diminuir os danos em Raiden;
- Use a primeira à esquerda para encontrar uma escada e a saída.



Na próxima sala, vasculhe os armários para encontrar Emma. Raiden diz a Emma que veio para ajudá-la e que necessita de sua ajuda para deter os terroristas. Ele diz que Ocelot está esperando por ela. O lugar dá sinais de que pode se alagar a qualquer momento. Raiden diz a Emma que eles deverão nadar, mas ela não quer entrar na água. Ele diz para ela se segurar em seu corpo, prender a respiração e prestar atenção aos batimentos cardíacos. Você deve levá-la até o centro de comando no Shell Core 1. De volta à água:

- Nade e vire na primeira à esquerda;
- Tome ar, desça e pegue o caminho pelo corredor



principal (o maior) até encontrar a saída pela escada.

Quando sair da água, você deve guiar Emma, pois ela está sob efeito de drogas dadas pelos terroristas. Segure o botão **▲** para pegar na mão de Emma. Passe pela área onde você derrotou Vamp. Snake entra em contato e diz que invadiu a sala de controle. Você deve levá-la até lá. Passe novamente pelo labirinto alagado:

- Vire para a direita, para a esquerda e contorne os destroços para tomar fôlego;
- Mergulhe, vire para a esquerda, passe por mais destroços e siga em linha reta até encontrar uma linha azul.
- Mergulhe e siga pelo longo corredor (guie-se pelo radar), vire na primeira à esquerda e depois à direita.
- Siga e vire à esquerda e depois à direita para tomar fôlego.
- Siga o corredor que vai para a parte superior e vire para a direita.
- Prossiga por mais um corredor até contornar o caminho à esquerda e sair pela escada.

Antes de entrar no elevador, tire as baratas do caminho usando o spray para desarmar bombas. Entre no elevador e vá para o primeiro andar, onde haverá vários inimigos. Elimine-os para passar com Emma em segurança. Saia do prédio pela porta pela qual você entrou. Na plataforma, use CHAFF G para neutralizar os Cyphers. Vá para a porta à direita de Raiden, na direção do Strut L. Para apagar o fogo no caminho, use mais uma vez o Spray. Na porta de level 5, Emma lhe dará o cartão de acesso. No Strut L, derrube dois guardas e leve E.E até o alçapão. Desça a escada.



Sua missão é guiar Emma pela plataforma. Usando a mira térmica e o rifle Sniper, você deve eliminar os perigos do caminho por onde Emma deve passar. Há minas (pontos vermelhos, quando você usar a mira térmica) na plataforma, guardas na torre e Cyphers voando. Atire em todos os pontos inimigos. Faça com que ela chegue ao outro lado. Snake aparece para ajudar. Se você precisar, chame-o pelo codec. Antes de chegar à última torre, Vamp aparece e toma E.E. como refém. Use o Pentazemin para melhorar sua mira e atire na cabeça de Vamp. Antes de ser derrotado, Vamp atinge Emma e cai no mar. Snake age rapidamente e salva E.E.



SNAKE diz a Raiden que E.E está muito mal. Você tem 300 segundos para chegar ao Shell Core 1. Passe pela porta com a válvula. Você estará no Strut E. Siga pela porta que leva à conexão EF. Passe pela conexão usando uma granada para desabilitar os Cyphers. No Shell Core 1, entre no elevador e assista a uma longa animação. Snake e Raiden resolvem agir e Mr. X aparece. Ele nocauteia Raiden.



ARSENAL GEAR



Raiden é levado ao Arsenal Gear. Você ouve Solidus e Ocelot conversarem. Ocelot diz que Raiden é Jack, The Ripper (Jack, o estripador). Raiden foi de uma geração de soldados mirins, sendo considerado o melhor. Aperte **▲** rapidamente para não morrer. Os dois saem da sala. Olga aparece e diz que ainda quer vingança contra a morte do pai, mas em vez de Snake ela quer os terroristas. Olga ajuda Raiden a se soltar. Pegue um item de cura e saia pela porta à direita. Passe pela sala para chegar ao hangar. Você começará a receber mensagens estranhas do Colonel. Ignore-as ou assista a elas por curiosidade. Siga pelo Hangar sem ser visto. Você poderá usar o caminho pelo chão ou as plataformas superiores para chegar ao fim da área. A saída está à direita, no andar superior.

Você estará em um grande corredor. Pegue um Ration na porta do lado inferior do túnel. Ande pelo corredor e atenda às chamadas até receber uma ligação de Rose. Snake aparecerá. Raiden pega seus itens de volta. Snake explica que precisou nocautear Raiden para colocá-lo dentro do Arsenal Gear. Ele passa uma espada para Raiden.



Você deve treinar os movimentos com a nova arma antes de prosseguir:

- Use o analógico direito para atacar. Para cada direção (cima, baixo, direita e esquerda) há um tipo de golpe;
- Gire o analógico direito para fazer um movimento especial;
- Aperte L1 para se defender;
- Aperte R3 para “estocar com a espada”.

Treine bastante seus golpes, movimente-se pela área e assista aos vídeos. No hangar com unidades Metal Gears, avance até o fim. Elimine os adversários no caminho usando suas armas. Snake o ajudará. No final da área, derrube vários inimigos para abrir a porta e entrar na próxima área. Você receberá uma mensagem falsa do Colonel dizendo que Rose foi capturada. Snake diz para Raiden não acreditar e prosseguir. Pegue mais um Ration e entre em uma arena. Mate os adversários usando sua espada. Dê preferência aos golpes com o botão R3. Use o L1 para se defender das balas.



Não seja enganado com as mensagens de game over. Quando elas aparecerem, continue lutando. Você verá que as palavras na tela estão erradas. Apenas ignore as mensagens. Após várias mortes de inimigos, um vídeo mostrará Fortune aparecer. Ela ameaça Snake. Ele diz a Raiden para prosseguir. Raiden chegará a uma nova área, no formato de uma arena. Você ouvirá a voz de Solidus. Ele dirá que Raiden foi criado por um projeto do Patriots para criar soldados perfeitos. Após os vídeos, você enfrentará unidades de Metal Gear.



Seu objetivo é atacar o ponto fraco e abrir a guarda dos inimigos. O número de Metal Gears que você deve destruir dependerá da dificuldade. Você deve enfrentar um Metal Gear por vez, mas escapar das armas dos três ao mesmo tempo. Use o Stinger para derrotá-los. Mire no joelho do alvo e atire. Com o impacto, a máquina abrirá a guarda e mostrará a “cabeça” (cabine). Mire nela e atire. Essa é a tática básica. Após o tiro, troque de posição para não receber os ataques das outras unidades. Movimente-se bastante na arena para evitar os mísseis e as balas que os Metal Gears lançam. Após alguns tiros, uma das máquinas entrará na arena. Não fique próximo do Metal Gear ou será pisoteado. Após derrotar o número necessário de máquinas, você verá um vídeo.

Raiden está cercado e Olga aparece. Ela desafia Solidus, que acaba de entrar no campo de batalha. Solidus avança contra Raiden. De repente, os Metal Gears começam a se mexer sem controle. Ocelot avisa que eles estão

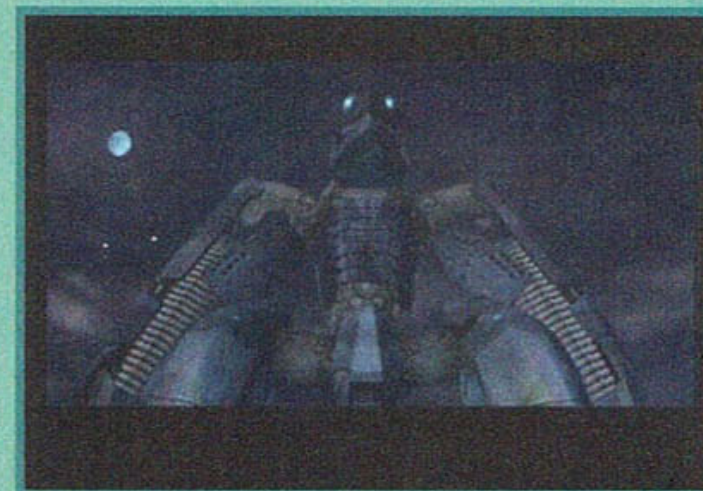


fora de controle. O sistema do Arsenal está comprometido, e os Metal Gear atacam Solidus. Ele derrota as máquinas e prende Raiden. Fortune aparece com Snake preso.

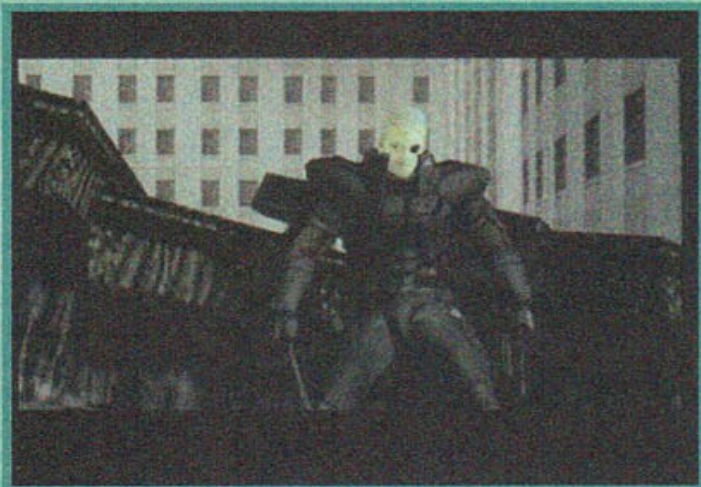
Raiden acorda sobre o Arsenal Gear. Quando Solidus agarrar Raiden, aperte rapidamente o botão **▲**. Fortune aparece e Solidus diz a ela que o Arsenal Gear sem os Metal Gears não é útil. Ele diz que quer assumir a operação. Ocelot aparece e diz que Solidus e Fortune foram usados. O plano era culpar outras pessoas enquanto Ocelot (Liquid) poderia ter o projeto para fabricar projéteis Metal Gear e concluir seus planos.



Fortune tenta atacar Ocelot, mais é atingida. Liquid Snake toma conta novamente de Ocelot e se revela como o criador de todos os planos. Ele entra no Metal Gear e foge com a máquina.



Snow vai atrás dele. Ficam sobre o Arsenal Gear desgovernado apenas Solidus e Raiden. É hora da batalha final do game. Após o vídeo, você deve eliminar Solidus.



Você terá à disposição somente sua espada. Solidus possui duas espadas, além de tentáculos e projéteis de energia. Defenda-se dos golpes da espada e dos tentáculos e faça o contra-ataque com sua espada. Contra os projéteis, apenas desvie. Cuidado para não cair no telhado. Quando ele correr, cuidado com o rastro de fogo. Se ele pular e se pendurar no prédio, desvie do ataque.

Após alguns golpes, ele se livra dos tentáculos avariados. Ele ficará mais rápido e usará mais suas corridas. Espere-o terminar as corridas para atacá-lo. Defenda seus golpes e contra-ataque.

Após derrotá-lo, veja a sequência final de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.



EXTRAS



■ Mudança na tela título

Termine o jogo para que haja uma mudança na tela título.

■ Câmera digital

Termine o jogo e grave seu progresso. Carregue o save criado e você terá à disposição, em seu inventário, uma câmera digital.

■ Dificuldade Extreme

Termine o jogo para liberar a dificuldade Extreme.

■ Aumentando o grip

Quando você se pendura em algo, a barra de grip aparece na tela. Ela indica quanto tempo o personagem aguenta ficar na mesma posição. Enquanto estiver pendurado, aperte L2 e R2 simultaneamente (Pull-ups) para aumentar a capacidade de grip.

■ Nível

Grip level 2 Faça 100 Pull-ups

Grip level 3 Faça 100 Pull-ups após alcançar o level 2

■ EASTER EGGS

Controle de câmera nos Cut-Scenes

Durante os cut-scene (animações ou vídeos), você pode apertar R1 para aproximar a tela zoom e usar o analógico direito para mover a câmera.

Controle de câmera no Codec

Durante as conversas no Codec, você pode interagir com as imagens dos locutores. Mova os analógicos direito e esquerdo para movimentar as câmeras e as imagens. Aperte R3 e L3 para aproximar. Pressione R1 ou R2 durante as conversas de Snake ou Raiden e escute algumas frases dos personagens.

■ Dog Tag de Hideo Kojima e Yoji Shinkawa

Entre com nome de Hideo Kojima ou Yoji Shinkawa em seu cadastro do Dog Tag para que as outras informações sejam inseridas automaticamente.

■ Feliz aniversário

Quando inserir suas informações no dog tag e sua data de nascimento coincidir com a data presente na memória do PlayStation 2, você será cumprimentado pelo jogo com uma mensagem.



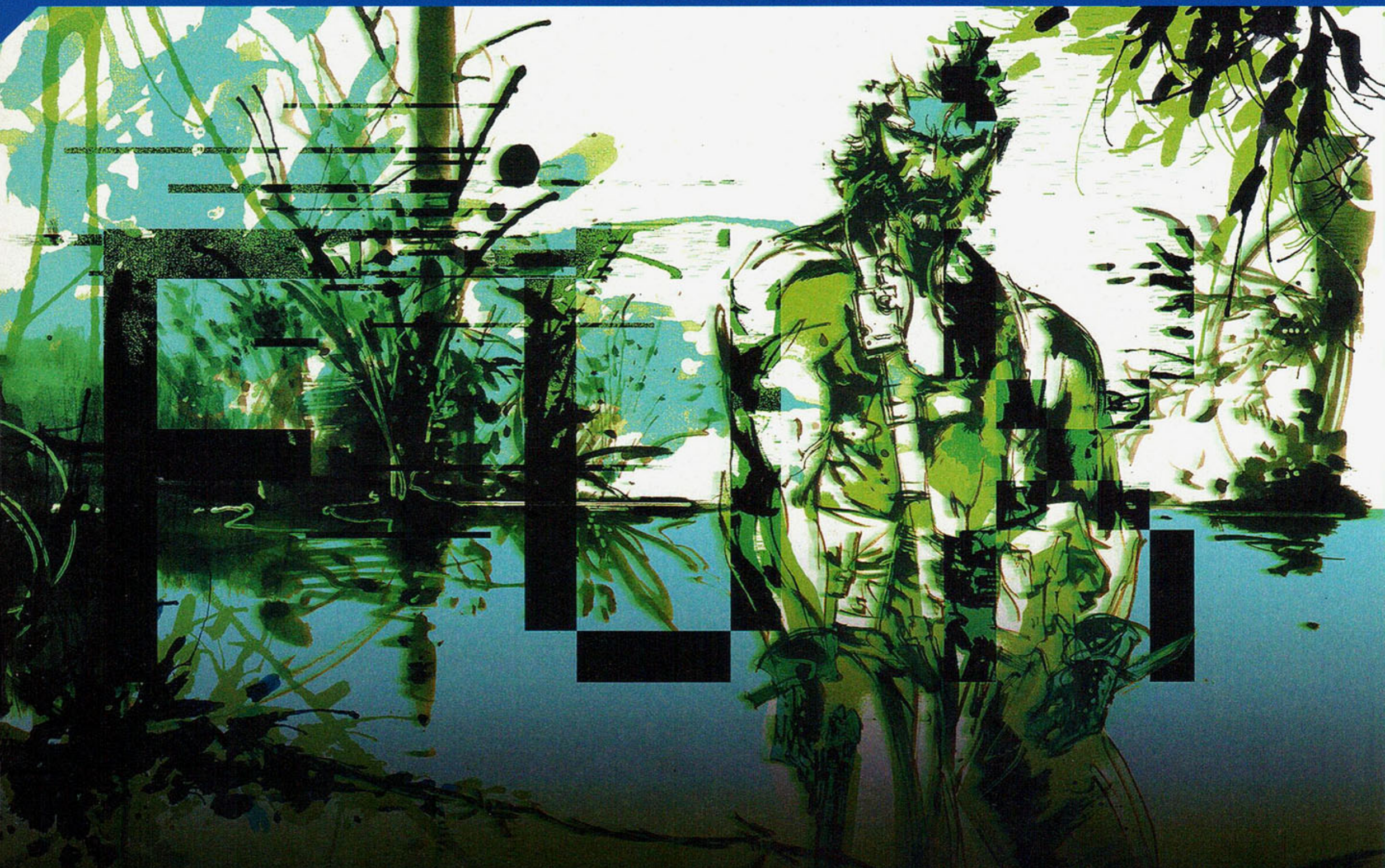
■ Itens especiais

ITEM	COMO DESBLOQUEAR
Bandana (munição infinita)	Termine o jogo, selecione o modo Tanker e colete 30 dog tags.
Peruca azul (munição infinita 2)	Colete todos os dog tags.
Peruca marrom (munição ilimitada para Raiden)	Termine o jogo no modo normal, após ter coletado 100 dog tags
Peruca laranja (grip infinito)	Termine o jogo no modo normal, após ter coletado 150 dog tags

■ Rankings

Dependendo da dificuldade escolhida e das ações durante o jogo, você recebe um título após terminá-lo. Veja as definições para consegui-los:

RANKING	DIFICULDADE	COMO OBTÊ-LO
Bat	Normal	Tanker: 1 alerta, Plant: 2 alertas, Tanker-Plant: 3 alerts
Big Boss	Extreme (Tanker-Plant)	Radar desligado, salvar em 3 horas, dano abaixo de 10.5, Tiros: menos de 700, 3 alertas no máximo, sem morrer, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Capybara	Normal	Tanker: 5 horas ou mais, Plant: 25 horas, Tanker-Plant: 30 horas ou mais.
Cat	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75, Tanker-Plant: mais de 100 saves
Chicken	Very Easy/Easy	Radar desligado, mais de 250, mais de 250, mais de 60 continues, mais de 31 rations usados, mais de 100.
Cow	Qualquer	Tanker: mais de 50 alertas, Plant: mais de 200 alertas, Tanker-Plant: mais de 250 alertas.
Deer	Normal	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: mais de 100 Saves
Doberman	Hard (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas, sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Doberman	Normal (Tanker-Plant)	Radar desligado, terminar em até 3 horas, dano de até 10.5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Eagle	Extreme	Tanker: 18 minutos ou menos, Plant: até 2 horas e 45 minutos, Tanker-Plant: até 3 horas.
Elephant	Normal	Usar 31 Rations.
Falcon	Normal	Tanker: até 18 minutos, Plant: até 2 horas e 45 min, Tanker-Plant: até 3 horas.
Flying Fox	Hard	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Flying Squirrel	Very Easy/Easy	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Fox	Extreme (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas, sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Fox	Hard (Tanker-Plant)	Radar desligado, terminar em até 3 horas, dano: até 10.5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Gazelle	Qualquer dificuldade	Tanker: mais de 50 fugas, Plant: mais de 100 fugas, Tanker-Plant: mais de 150 Fugas.
Giant Panda	Extreme	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: mais de 30 horas.
Hawk	Hard	Tanker: até 18 minutos, Plant: até 2 horas e 45 minutos, Tanker-Plant: até 3 horas.
Hippopotamus	Extreme	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: mais de 100 Saves.
Hound	Easy (Tanker-Plant)	Radar desligado, até 3 horas, dano: até 10.5, tiros dados: até 700, até 3 alertas, sem mortes, sem continues, sem rations, até 8 saves, sem itens especiais.
Hound	Normal (Tanker-Plant)	Terminar em até 3 horas, até 3 alertas, sem mortes, sem fugas escapes, sem continues, até 3 rations, sem itens especiais.
Jaws	Hard	Tanker: mais de 50 mortos, Plant: mais de 200 mortos, Tanker-Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Koala	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: mais de 30 horas.
Mammoth	Hard	Usar 31 Rations
Mouse	Normal	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, usar mais de 31 rations, mais de 100 saves.
Night Owl	Extreme	Tanker: até 1 alerta, Plant: até 2 alertas, Tanker-Plant: até 3 alertas.
Orca	Extreme Difficulty	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker-Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Ostrich	Extreme	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, mais de 31 rations usados, mais de 100 saves.
Pig	Very Easy/Easy	Usar 31 Rations.
Pigeon	Qualquer dificuldade	Sem mortes de inimigos.
Piranha	Very Easy/Easy	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker-Plant: mais de 250 mortos inimigos.
Rabbit	Hard	Radar desligado, mais de 250 alertas, mais de 250 mortes, mais de 60 continues, mais de 31 rations usados, mais de 100 saves.
Sea Louse	Qualquer dificuldade	Termine o jogo com o item Sea Louse no inventário.
Shark	Normal	Tanker: mais de 50 inimigos mortos, Plant: mais de 200 inimigos mortos, Tanker-Plant: mais de 250 inimigos mortos.
Sloth	Hard	Tanker: mais de 5 horas, Plant: mais de 25 horas, Tanker-Plant: mais de 30 horas.
Swallow	Very Easy/Easy	Tanker: menos de 18 minutos, Plant: menos de 2 horas e 45 minutos.
Whale	Extreme	Usar 31 Rations.
Zebra	Hard	Tanker: mais de 25 saves, Plant: mais de 75 saves, Tanker-Plant: mais de 100 saves.



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

O comedor de cobras retorna

por Allan André e Ricardo Farah

Logo após o lançamento de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, a Konami anunciou a produção de sua versão expandida, desta vez intitulada como Subsistence. As versões com adicionais são uma espécie de tradição na série MGS. O game também marca a estréia do novo estúdio do mestre Hideo Kojima produzindo games para PS2. MGS3 Subsistence dá uma recauchutada em um dos melhores games já produzidos para a plataforma da Sony. A história se passa na década de 60, durante a Guerra Fria. Além de ser uma aula de história, o episódio é fundamental para a compreensão da trama de toda a série.

Foram implementadas algumas mudanças fundamentais. Uma delas é na jogabilidade. A introdução de uma nova câmera dá um ar de novidade no título, bastante conhecido. Através dela, é possível obter panoramas desperdiçados pela versão lançada em 2004. Outra boa nova é o inédito modo online, inserido pela primeira vez na série. A ideia de aplicar técnicas de CQC em adversários do outro lado do planeta é genial, mas isso não significa que você deixará de lado a habilidade com armas.

Quem comprar a edição especial pode se deliciar com um terceiro disco. Nele, toda a trama do terceiro episódio pode ser assistida em uma produção baseada no game. Para colecionadores, é um item obrigatório. Para muitos, inclusive alguns da Redação, o game é o melhor título já lançado para PlayStation 2.

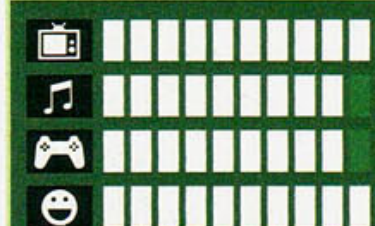
Kojima Productions
 Konami
 PS2
 Ação
 1
konami.jp/gs/game/mgs3_sub/

PRÓS

- A câmera deu novos ares
- O modo online é muito competente
- Humor sutil

CONTRAS

- Nenhuma novidade relevante no modo normal de jogo
- Alguns slowdowns



NOTA **10,0**

CONTROLES



JOGANDO ONLINE

■ Sem a menor dúvida, o modo online é a maior novidade, não somente em relação à versão de 2004, mas toda a série, que até hoje não contava com um multiplayer. A nova modalidade de jogo é responsável pelo destaque no segundo DVD incluso no pacote. O modo online de MGS3: Subsistence conta com 12 mapas e cinco tipos de missões, que podem ser jogadas por até oito pessoas. O game também oferece suporte ao headset do PS2, ou seja, você não fica preso a meia dúzia de frases-padrão. Coerentemente, a nova câmera também está presente no modo.

EQUIPES

■ Você pode optar por três equipes: GRU, KGB e Ocelot Unit. Os jogadores com melhor pontuação podem controlar os líderes de cada time. O restante segue as ordens de seu comandante.

Ocelot Unit

Como o próprio nome diz, a equipe é comandada por Ocelot. Sua habilidade com armas é o ponto forte, principalmente em mapas pequenos e repletos de esconderijos.

GRU

Comandada pelo Major Raidenov (Raikov), que possui uma técnica de CQC muito competente, capaz de levar o oponente ao chão com muita rapidez.

KGB

Liderada por Sokolov (quem diria...), a equipe da KGB conta com algumas vantagens. Sokolov tem camuflagem Stealth e um excelente poder de artilharia.

Team Rowdy Reiko

Agora, além de Ape Escape, Kojima resolveu dar uma canja a outro título de PS2. As garotas de Rumble Roses marcam presença no modo online. O ponto forte delas é a técnica do CQC. Tome cuidado para não se distrair com os decotes.

MAPAS

■ Nos 12 cenários, você se depara com variados terrenos e construções baseadas no game offline. Os mapas favorecem algumas equipes graças a variações de tamanho e disposição de objetos, o que aumenta a competitividade da disputa.

Lost Forest

O terreno é ideal para snipers, pois há duas elevações, uma de cada lado do mapa. Os atiradores podem dar cobertura ao restante dos soldados dependendo da situação e do tipo de missão. Em deathmatches, isso não funciona muito bem.

Ghost Factory

Como o próprio nome diz, este mapa o convida a invadir a fabriquetta que está bem no centro. Ela conta com três andares e um duto que percorre o porão. Para se dar bem, você deve se aproveitar da disposição em que estão colocados os objetos de grande porte do cenário. O caminhão e os caixotes empilhados são excelentes abrigos.

City Under Siege

O primeiro passo para uma boa estratégia neste cenário é conhecê-lo bem. Depois de algum tempo o explorando, seu desempenho será bem melhor. A área é uma espécie de labirinto urbano rodeado de arranha-céus. Os telhados tornam o serviço dos snipers muito fácil. Assim como na Lost Forest, a situação e a espécie de missão influenciam muito.

Killhouse A

Quem reclama das cardboard boxes (caixas de papelão) não terem muita utilidade durante o jogo queimar a língua neste mapa. O cenário não conta com muitos pontos de esconderijo além dos arbustos, mas há uma porção de caixas espalhadas pelo galpão. Os tiroteios podem soar como loterias, mas quem souber usar melhor o disfarce tem mais chances de sair vencedor.

Killhouse B

Neste cenário, você se depara com uma construção, composta por casas interligadas sobre as lajes. Sua estratégia nunca será igual em dois modos de batalha. Não é preciso ser um gênio para perceber que as passarelas são pontos estratégicos para surpreender inimigos ou ficar exposto a eles.

Killhouse C

O mapa é formado por salas ligadas por corredores que formam um quadrado. Cada um conta com uma pilha de caixas, que pode servir como abrigo. Você também pode subir em algumas delas para armar arapucas, dependendo do modo de jogo.

Svyatogornyj East

Esse local já é conhecido pelos jogadores de MGS3. A cabana no meio da selva russa é o cenário deste mapa. As armas fixadas pelo terreno não estão mais presentes, mas as trincheiras são fundamentais para a vitória, principalmente quando sua missão envolve furtividade.

Mountain Top

Prepare-se para rastejar! Se o seu forte é se esconder entre ondulações do terreno e trincheiras, esse mapa é o mais recomendado. Também presente em MGS3, o topo das montanhas é local arenoso com pequenas edificações. Se você obtiver um bom conhecimento sobre o local, sua vitória fica mais fácil.

Graniny Gorki Lab

O laboratório, também presente no primeiro disco é um dos mapas mais interessantes. Isso por ser um local fechado com diversas salas. No laboratório, a comunicação com seus parceiros é fundamental. Uma chamada pelo headset pode decidir a partida. Fique atento a suas costas.

Pillbox Purgatory

Este mapa é composto, basicamente, por dois edifícios. Dependendo do modo que você estiver jogando, fique atento as cinco saídas que compõe a edificação. Elas são pontos estratégicos. Ao circular pelo porão ou outros andares, fique atento ao barulho dos passos.

High Ice

A principal característica deste local é a baixíssima visibilidade. O ambiente nevado pode atrapalhá-lo, caso seus adversários sejam ligeiros. Se você souber usar o clima a seu favor, a vitória é apenas uma consequência. Use e abuse dos caminhões e caixas empilhadas. Se você conseguir um Night Vision Goggles, comemore. Ele é mais eficiente que qualquer arma.

Brown Town

As edificações aparecem ocasionalmente nesta área enorme. Para os snipers eles são uma mão na roda. Do segundo andar de cada um deles é possível limpar a área. O ambiente carregado de poeira pode atrapalhar, mas dá um clima de desespero fascinante. A comunicação com os parceiros e o trabalho em equipe são extremamente necessários neste mapa.

MISSÕES

As missões, seis no total, são inspiradas na maioria dos títulos multiplayer. Um dos diferenciais de MGS3 Subsistence é o humor, sutil, mas bem elaborado. Na medida certa. É nos pequenos detalhes que você o percebe. Algumas vezes fica mais evidente, mas são momentos escassos. Até mesmo na apresentação do game online, Kojima mistura dancinhas e passinhos ao clima de batalha. De morte. Talvez isso funcione como uma válvula de escape para a matança em grupo. Para que o modo de jogo não se torne simplesmente hostil e nada mais.

Sneaking Mission

Um jogador controla Snake, enquanto os outros controlam os inimigos. O jogador que controla Snake deve adquirir um microfilme secreto e entregá-lo a sua base. Para o restante a missão é óbvia: liquidar Snake antes que ele consiga cumprir seu objetivo. O jogador que conseguir derrotá-lo pode controlá-lo na partida seguinte.

Capture Mission

Neste modo, duas equipes saem em busca de um Kerotan (sapinho) que está escondido em algum lugar

do cenário. A equipe que conseguir achá-lo e mantê-lo por algum tempo em sua base é a vencedora.

Rescue Mission

Outro modo bastante conhecido em diversos títulos multiplayer. Este modo consiste em um combate entre duas equipes. Uma ataca, a outra defende. O objeto de desejo da ofensiva é um ga-ko (aquele patinho amarelo), que a equipe defensiva deve zelar e proteger. Além de roubar, o time azul deve levá-lo para sua base. Nesta missão, os jogadores derrotados não retornam, por isso, a equipe que perder todos os integrantes, obviamente sai derrotada.

Team Deathmatch

Esse mata-mata funciona à base de Life Tickets. Cada vez que um jogador de uma das equipes morre, ele usa um Life Ticket. A equipe que conseguir eliminar todos créditos da adversária, é a vencedora.

Deathmatch

O mata-mata simples consiste na contagem de mortes. O jogador que somar o maior número de pontos neste quesito quando o tempo acabar, sai vitória.



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

FREQUÊNCIAS DE RÁDIO

■ Frequências principais

Major Tom – 140.85
Para-Medic – 145.73
The Boss – 141.80
Sigint – 148.41
EVA – 142.52
Salvar o jogo – 141.96

■ Frequências secretas

Cancela Modo de alerta de inimigo	Pedido de suporte
141.45	140.09
141.53	141.31
141.98	143.98
142.79	145.68
144.40	146.74
144.61	147.32
144.87	148.56
146.67	149.29
148.04	

■ Músicas

Don't Be Afraid / Rika Muranka – 149.85
Jumpin' Johnny – 147.96
Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry – 144.86
Pillow Talk / Starry K. – 148.96
Rock Me Baby / 66 Boys – 146.64
Surf Music – 148.39
Sailor – 147.59
Salty Catfish – 140.01
Rock Me Baby – 140.52
Sea Breeze – 141.24

DICAS ESSENCIAIS

■ Furtividade

Lembre-se de que este é um tático jogo de espionagem e furtividade. Por isso, o segredo é infiltrar-se pelas áreas o mais invisível possível. Portanto, esteja sempre de olho no índice de camuflagem.

■ Economize sua munição

Elas gastam muito, incluindo seu silenciador. Se puder, evite um combate, do contrário, utilize sua faca.

■ Força é tudo

Quanto maior a pressão exercida no controle, mais poderoso será seu soco, sua facada, corrida.

■ Destrua a base

Em alguns locais do jogo, você encontrará bases inimigas (stronghold) que contêm armamento e alimentos para os soldados. Destrua estas bases com TNTs ou outros explosivos. Assim, os soldados ficarão em enorme desvantagem, uma vez que não terão local de descanso e seus reforços serão diminuídos.

■ Não deixe pistas

Caso você deixe um inimigo desmaiado com tiros de tranqüilizante ou ataques para deixá-lo tonto, não se esqueça de acabar com o sujeito usando sua faca. Se não o fizer, ele acordará e voltará a persegui-lo com mais cautela.

■ Pegue os itens

Não se esqueça de que após acabar com um inimigo você pode agarrar seu corpo para, em seguida, ganhar algum item (seja munição ou remédio).

FREQUÊNCIAS DE RÁDIO

■ Alerta inimigo

Caso você seja visto por um soldado inimigo, seus oponentes entrarão em estado de alerta. Somente quando o cronômetro zerar que você estará livre da caçada. Confira cada tipo de alerta:

Alert Phase

Este é o alerta máximo. Neste momento, qualquer inimigo que estiver próximo à região virá em sua direção. Acabe com todos os oponentes que o virem e o alerta iniciará sua contagem regressiva.

Evasion Phase

Ao terminar a contagem do modo alerta, você entra no modo de evasiva. Neste momento, os inimigos estão cientes de sua presença, porém, não sabem qual é sua localização.

Caution Phase

Assim que acabar a fase evasiva, o alerta entra no modo de cautela. Os oponentes ainda sabem que você está próximo, mas só poderão identificá-lo se você lhes mostrar alguma pista (como pegadas).

DOMINANDO O CQC

■ [CQC] (Close Quarters Combat)

É uma técnica de combate que Snake pode utilizar para acabar com os inimigos de forma rápida, letal e silenciosa. Para realizar um CQC, é necessário que você não esteja equipado ou fazendo uso de alguma arma que tenha sua sigla escrita no canto inferior esquerdo de sua janela. O botão principal para o CQC é o ●, entretanto, existe uma série de golpes que podem ser realizados.

Lançamento: Aperte o ● para agarrar o inimigo e, em seguida, direcione o L3 para o lado que desejar.

Agarrar: Aperte e segure o ● para agarrar o inimigo.

Ameaçar: Depois de agarrar o inimigo, pressione o L3.

Cortar garganta: Depois de agarrar o inimigo, pressione com força o ●.

Quebrar pescoço: Depois de agarrar o inimigo, aperte constantemente o ●.

Submissão: Depois de agarrar o inimigo, direcione o L3 para baixo.

Escudo humano: Equipado com uma arma, agarre o inimigo e aperte o ■.

PROCEDIMENTO MÉDICO

■ Sempre que sua barra de vida estiver com algum ponto vermelho, significa que você está com algum ferimento. Por isso, esteja sempre curando seus cortes, ossos quebrados ou infecções. Para isso, basta saber identificar o sintoma e usar o item certo para curá-lo. Confira a lista completa:

Cirurgia

Tiro (Gunshot Wound): Use a Survival Knife, Disinfectant, Styptic e Bandage

Sanguessugas (Leeches): Use o Cigar

Ossos quebrados (Broken Bone): Use o Splint e Bandage

Queimadura (Burn): Use o Ointment e Bandage

Corte (Cut): Use o Disinfectant, Styptic, Suture e Bandage

Flecha (Arrows): Use a Survival Knife

Pregos (Bolts): Use a Survival Knife

Picadas (Needles): Use a Survival Knife

Remédios

Dor no estômago (Stomach Sick): Use o Digestive Medicine

Frio (Colds): Use o Cold Medicine

Alimento estragado (Food Poisoning): Use o Antidote

Veneno (Venom Poisoning): Use o Blood Serum

CAMUFLAGENS E PINTURAS

■ A principal novidade de MGS3 é a possibilidade de se camuflar de acordo com o cenário em que você está. A camuflagem é feita com um uniforme e uma pintura facial e quanto mais adequada estiver com o ambiente, maior será a porcentagem de invisibilidade (mostrada no canto superior direito da tela).

Todos os chefes do jogo podem ser derrotados ao acabar com suas barras stamina. Faça isso e você ganhará o uniforme de camuflagem do chefe. Para tal, basta usar a arma MK22 de tranqüilizantes e a stamina será afetada. Confira toda a lista de camuflagens do jogo. Você pode encontrar a localização de todas durante o detonado.

Uniformes iniciais

Black
Leaf
Naked
Olive Drab
Squares
Tiger Stripe
Tree Bark



Uniformes secretos

Rain Drop
Choco Chip
Splitter
Snow
Water
Maintenance
Sneaking uniform
Ga-Ko
Officer
Scientist



Uniformes dos chefes

Animals
Hornet Stripe
Spider
Moss
Fire
Cold War
Spirit
Snake



Uniformes raros

Banana: Complete as missões do modo Snake vs Monkey
Mummy: Faça download online da camuflagem
Grenade: Faça download online da camuflagem
Stealth: Encontre os 64 sapos do jogo
Tuxedo: Complete o jogo uma vez

Pinturas iniciais

Black
Woodland
Raiden Mask
Splitter



Pinturas secretas

Rain Drop
Zombie
Snow
Oyama
Kabuki
Desert



Pintura rara

Monkey Mask: Termine as missões do modo Snake vs Monkey

ESQUEÇA O RADAR

■ Diferente dos outros jogos da série, em MGS3 você não contará com um radar para ajudá-lo na visualização da área ou dos inimigos. Isso dependerá de sua destreza e capacidade de não ser identificado pelos inimigos. No entanto, haverá dois tipos de radares primitivos que serão muito úteis, caso você saiba usá-los no momento certo:



Motion Radar

Este é o radar que detecta qualquer tipo de movimento ao seu redor. Ele auxilia na identificação dos inimigos, porém, você não pode confiar somente nele, uma vez que detecta apenas o que se move e não inimigos parados.



Sonar

Este radar reconhece qualquer tipo de som a sua volta, e o converte em pontos específicos. Contra os inimigos, ele só tem utilidade em uma conversa, mas pode ser muito útil para encontrar animais.



Directional Mic

Este é o seu microfone com um alcance muito potente. Útil para detectar a presença inimiga a longas distâncias.

ALIMENTAÇÃO DE QUALIDADE

■ Durante o jogo, você deverá se alimentar constantemente para que sua barra de stamina não diminua. No entanto, dependendo de sua alimentação, você terá de comer vários itens devido ao baixo índice de stamina. Mas tenha cuidado para não ingerir alimentos estragados ou envenenados.

Caso esta barra diminua muito, você se tornará mais lento, seus ferimentos cicatrizarão mais devagar e sua mira ficará prejudicada. Confira uma lista do melhor cardápio que você pode encontrar no jogo para não deixar sua stamina diminuir:

Ração (Ration)

Instant Noddles
Calorie Mate

Cobras

Reticulated Python
Coral Snake
King Cobra
Giant Anaconda

Outros animais

Abutres
Caranguejos
Coelhos
Bodes

Outros alimentos

Melão verde
Cogumelos fluorescentes
Colméias

A NOVA CÂMERA

■ Metal Gear Solid 3: Snake Eater foi considerado um dos melhores games de 2004 pela revista PSWorld. A única reclamação de alguns redatores e leitores era em relação à câmera, que era quase estática. A única possibilidade de uma visão integral do cenário era usando o L1 para acionar a câmera em primeira pessoa. Esse modelo de câmera é adotado desde a primeira versão de MGS, para PlayStation, em 1998. A câmera móvel foi implementada pela primeira vez na série e funcionou. Você pode alternar entre o modo antigo e o novo apertando o R3. A nova câmera exige um pouco de habilidade com o polegar direito, mas em pouco tempo dá para se acostumar. O game, que era excelente, passa a beirar a perfeição.

O INICIO DA SÉRIE

■ O pacote de MGS3 Subsistence inclui os dois primeiros episódios de Snake nos videogames: Metal Gear (1987) e Metal Gear 2: Solid Snake (1990), ambos lançados no extinto MSX. Jogando os dois títulos, você passa a entender um pouco mais sobre a trama de toda a série, que se mantém fiel há quase 20 anos. É impressionante como duas décadas atrás o mestre Kojima já utilizava elementos usados ainda hoje. Se você é apaixonado por games e se interessa pela evolução deles, os dois jogos são obrigatórios.

Virtuous Mission

DREMUCHIJ SOUTH, SWAMPLAND, NORTH E DOLINOVODNO

Cardápio local

Sapos (tree frogs), cobras (giant anaconda), crocodilos (indian gavian) e colméias (hornet's nest)

Melhores camuflagens

Uniformes: Leaf Camo, Tree Bark e Tiger Stripe
Pinturas: Splitter e Woodland



Siga pela direita e suba a colina para chegar à parte ao norte. Ao se aproximar da grande árvore, use o ▲ para subir nela e pegar sua mochila. Em seguida, siga para o norte. Seguindo por essa direção, você ao cativado. No caminho, fique atento com os inimigos e itens que podem ser recolhidos.

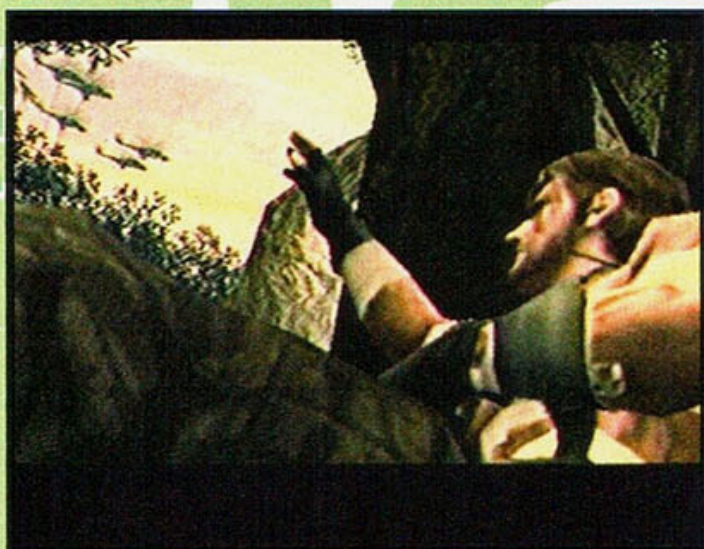
RASSVET

Cardápio local

Ratos que podem causar dor de estômago

Melhores camuflagens

Uniformes: Leaf Camo e Square Camo
Pinturas: Splitter e Woodland



Tente não chamar a atenção e, caso você seja visto, use os buracos das paredes do local para se esconder no subsolo da construção. Sokolov está em um quarto, dentro da edificação.

Depois da animação, volte para a ponte e você verá outra cena. Use os itens certos para cicatrizar os ferimentos e montar as talas para os ossos quebrados.

Operation Snake Eater

DREMUCHIJ SOUTH, SWAMPLAND, NORTH, DOLINOVODNO E RASSVET

Cardápio local

Sapos, cobras e crocodilos

Melhores camuflagens

Uniformes: Black Camo, Square Camo e Leaf Camo
Pinturas: Woodland, Black e Zombie

Siga pela floresta capturando alguns animais. Depois da cena com The Boss, vá para a próxima parte da floresta. Cuidado para não chamar a atenção dos guardas.



Passe pela ponte, acabe com o soldado do canto esquerdo e desça pela área para chegar à beira da colina. Caminhe para a direita para passar por baixo da ponte e você encontrará um Life Medicine, algumas Smoke Grenades e a RainDrop, sua primeira camuflagem extra.

Vá pela área seguinte e você chegará novamente ao cativado de Sokolov. Mais uma vez, contorne pela direita sem ser visto pelos guardas e, no canto norte, pegue a pintura de rosto Zombie. Suba no telhado pela escada do canto direito e caia no local com a porta. Antes de entrar pela porta, pegue a Cardboard Box A que está sobre as caixas do canto esquerdo. Siga para o extremo esquerdo e subindo as escadas você encontrará um AK-47. Só então entre pela porta do quarto de Sokolov.

Dentro do local, pegue a Thermal Goggles no armário do canto esquerdo e saia para assistir a uma cena. Após salvar o jogo, você terá de acabar com oito soldados do lado de fora. Pegue o Mine Detector no canto inferior do lugar seguinte e, assim que acabar com todos os soldados, volte para a área com a porta que leva ao quarto.

CHYOMYJ PRUD

Cardápio local

Peixe, crocodilos e cobras

Melhores camuflagens

Uniformes: Leaf Camo, Tree Bark e a cabeça de crocodilo (Croc Crap)
Pinturas: Splitter e Woodland

Siga para o canto direito ao norte e você chegará a um pântano. Nade para a esquerda e vá

para o norte até chegar a um canto bloqueado por um tronco de árvore. Mergulhe para atravessar por baixo do tronco e chegar ao outro lado para continuar ao norte. Vá para o canto direito e suba na árvore para se posicionar no tronco. Aperte o ▲ para se pendurar e siga pelo cipó até chegar ao cruzamento com o outro cipó mais abaixo. Aperte ✕ para cair e ▲ para agarrar em outro cipó. Continue até chegar a outro pedaço da floresta e pegue a cabeça de crocodilo (Croc Crap). Desça na água e siga para a esquerda para pegar munições. Vá para a direita do pântano e, usando o Thermal Goggles, você encontrará a camuflagem "Ga-Ko". Continue para o norte e, usando a Thermal Goggles, passe agachado sob a corda que está presa entre as árvores para não ser atingido.



BOLSHAYA PAST SOUTH E BOLSHAYA PAST BASE

Cardápio local

Nenhum. O negócio aqui é acabar com os soldados

Melhores camuflagens

Uniformes: Naked Camo, Leaf Camo e Tree Bark
Pinturas: No Paint e Splitter

No local seguinte, haverá algumas cercas elétricas pelo caminho. Use a Thermal Goggles para identificar a parte destruída da cerca e passe agachado pelo local para recolher as Claymores. Ao passar pela segunda cerca, vá pela direita até pegar a camuflagem "Splitter". Desça e acabe com os soldados para passar pela terceira cerca elétrica. Siga pelo canto esquerdo e pegue a camuflagem "Choco Chip" dentro de um tronco de árvore. Vá em direção ao norte.



Na base inimiga, explore bem o local e fique atento para não deixar nenhum item escapar. No telhado, está a camuflagem "Water" e, em uma das trincheiras está a pintura "Snow". Saia do lugar pela região norte e prepare-se para sua primeira luta de verdade.

CHEFE – OCELOT



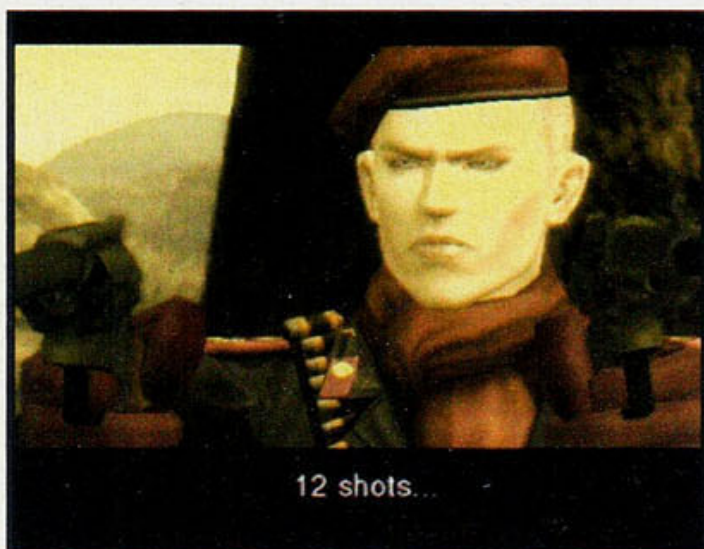
Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Animal Camo

Melhores camuflagens

Uniformes: Tree Bark e Leaf Camo

Pinturas: Splitter w Woodland



Ocelot se esconderá constantemente atrás das rochas e das árvores do outro lado da área. Fique sempre na visão em primeira pessoa e, assim que avistá-lo, atire na colméia mais próxima para distraí-lo. Aproveite para acertá-lo neste momento, mas, caso opte por armas mais fortes, como AK-47, Ocelot chamará alguns soldados para atacá-lo.

Por isso, a melhor dica é usar a MK22 para acertá-lo sem ter de lutar com outros soldados. Lembre-se, também, de que você só ganhará a camuflagem "Animal" se derrotar Ocelot pela resistência, ou seja, acabando com sua stamina. Para tal, a MK22 é mais importante ainda, por ser uma arma de tranqüilizantes que facilita a perda de stamina.

Aproveite também para acertá-lo enquanto ele busca a boina que ficará caindo de sua cabeça sempre que o vento for mais forte.

CHYORNAYA PESCHERA CAVE

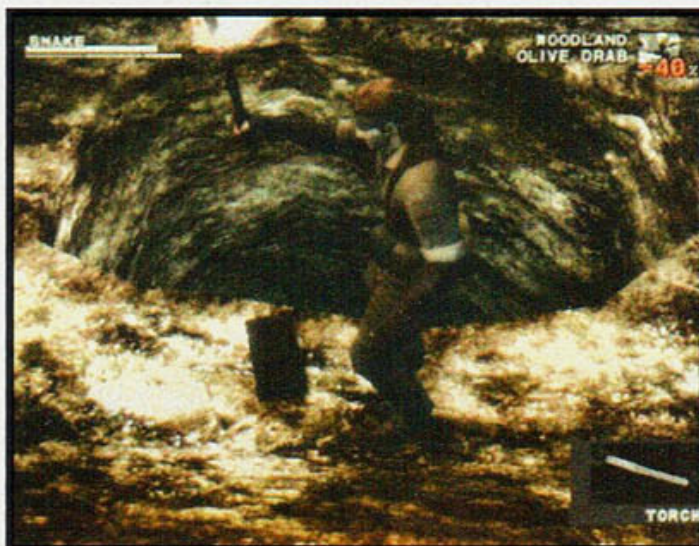
Cardápio local

Caranguejos, cobras e morcegos

Melhores camuflagens

Uniformes: Black Camo e Water Camo

Pinturas: Black e Zombie



Depois da luta, você cairá em uma caverna onde poderá encontrar uma série de itens, além de crustáceos para se alimentar. Use o cigarro ou a Thermal Goggles para facilitar sua visão no escuro. Antes de prosseguir, recolha a camuflagem "Animal" caso tenha vencido Ocelot pela stamina. Volte para a parte inicial da caverna e siga pela direita para chegar a uma outra área. Vá pela direita até encontrar algumas granadas. Volte para a área anterior e siga para o canto da esquerda até chegar a uma parte da caverna com duas cachoeiras. Entre elas, você encontrará uma tocha para iluminar seu caminho com. Vá pela esquerda do local com as cachoeiras. Passe agachado pela rocha até chegar à área seguinte. Siga lentamente para o norte tomando cuidado para não cair no canto da esquerda. Entre no túnel ao norte para, no final, encontrar um Serum e o C-Med Pack. Passando agachado pelo outro túnel da direita, você chegará a um lugar com uma Night Vision Goggles e mais munições para sua AK-47. Volte para a área com a cachoeira e siga para o primeiro local para seguir ao norte e passar agachado pelo túnel para chegar à parte do alto da área com as cachoeiras. Siga para o norte para pegar mais munições, um Bug Juice e sair do local.

Siga para o norte e antes de chegar ao local iluminado, passe agachado pelo buraco do canto direito para encontrar uma M37 Shotgun. Continue agachado e siga para o túnel ao sul para encontrar a camuflagem "Snow". No local seguinte, você encontrará mais munições e um Med Pack ao final. Vá para o sul e vire à esquerda para voltar ao norte até a área iluminada.



CHEFE – THE PAIN



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Hornet Stripe Camo

Melhores camuflagens

Uniformes: Water Camo e Black Camo

Pinturas: Splitter e Zombie



The Pain estará sobre uma plataforma e você sobre outra, ambas cercadas por água. Fique ciente de que o inimigo terá milhares de abelhas para ajudá-lo na luta protegendo-o e lhe confundindo. Você deve estar equipado com as seguintes armas: Granadas, Stun Granadas, Smoke Granadas e a M22 de tranqüilizantes. O Thermal Goggles também será útil em algumas situações.

Assim que o combate se iniciar, pule na água e atire uma Stun Granade na plataforma do inimigo para acertá-lo com a M22. Sempre que ele estiver protegido com as abelhas, acerte alguma granada para espantá-las e poder atingi-lo com precisão. Caso você tenha acertado uma Stun ou uma Smoke Granade, use a Thermal Goggles para ter uma visão melhor.

Quando The Pain mandar as abelhas em sua direção, mergulhe na água por alguns. Faça o mesmo quando ele atirar uma granada ou usar sua metralhadora. Ao tirar metade da sua stamina, o inimigo iniciará mais um tipo de ataque, o Bullet Bee, em que ele fará com que duas abelhas, semelhantes a, mísseis o atinjam. Nesse momento, é fundamental que você mergulhe na água, pois, caso elas o atinjam, você terá de se curar dos ferimentos. Continue acertando as granadas para espantar as abelhas e atirar em The Pain com a M22. Lembre-se de sempre mirar em sua cabeça para causar maiores danos.

Assim que derrotar o inimigo você pegará a camuflagem "Hornet Strip". Continue pela direita e desça a colina para sair da caverna.

PONIZOVJE

Cardápio local

Peixes

Melhores camuflagens

Uniformes: Water Camo e Splitter Camo

Pinturas: Splitter



Na área seguinte, você estará em um pântano vigiado. A melhor forma de passar por eles é usando a camuflagem Water. Tome cuidado com as luzes. Siga para a esquerda e, após acabar com os guardas, pegue os itens nos barcos e o silenciador da MK22 atrás das caixas. Pela porta à direita, você encontrará a SDV Sniper Rifle e munição. Saia do local e ative alguns TNTs nas caixas do canto para destruir o russo e pegar mais itens. Saia pelo mesmo caminho em que veio e, ao chegar à área com os hovercrafts, siga para o caminho da direita até armazém. Assista à cena e acabe com os guardas. Você pode encontrar munições para suas armas dentro d'água e dos barcos do local.

DICA: Nesse local, você pode usar seu Sniper Rifle e atirar em The End (o velhote na cadeira de rodas) para matá-lo e não ter de enfrentá-lo mais à frente. No entanto, você ainda perderá algumas bonificações.

No armazém, siga pelo corredor e passe para o local com as caixas. Acabe com os soldados e dirija-se ao canto sul para encontrar itens de cura e a pintura facial "Desert". Suba as escadas ao norte, pegue itens e pule na plataforma central para pegar o silenciador da MK22.

GRANINY GORKY

Cardápio local

Cobras, coelhos e corvos

Melhores camuflagens

Uniformes: Black Camo e Splitter Camo

Pinturas: Black e Zombie

Saia do armazém e equipe-se com a Thermal Goggles, pois a floresta estará repleta de armadi-

lhas. Na área seguinte, você encontrará um laboratório protegido por uma cerca elétrica, porém, no canto esquerdo, você verá um pequeno buraco pelo qual poderá passar agachado sem sofrer algum dano. Dirija-se para a porta, mas antes de entrar, bata nela para chamar a atenção de um guarda. Esconda-se atrás das caixas e, assim que ele surgir, destrua-o para entrar na base.



O local seguinte é patrulado por três guardas. No canto da direita, dentro de um armazém, você pode encontrar munições, TNT e uma XM16E1. No canto esquerdo do prédio, você pode encontrar algumas claymores e smoke grenades. Nesse mesmo lugar, haverá um duto de ventilação escondido entre o mato por onde você pode prosseguir para encontrar a pintura facial "Oyama". Continue pelo duto para sair em um jardim e prosseguir pela porta que o levará ao laboratório.

GRANINY GORKY LAB

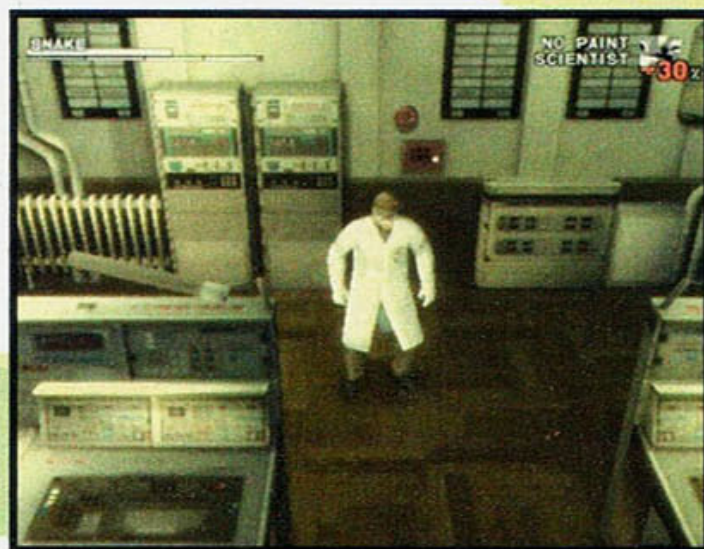
Cardápio local

Aranhas e ratos

Melhores camuflagens

Uniformes: Scientist Camo

Pinturas: Nenhuma



Ao entrar no local, troque sua camuflagem para Scientist e remova sua pintura facial. Fazendo isso, você não chamará a atenção dos guardas do local. Não fique próximo dos cientistas, pelo fato deles desconfiarem ao lhe verem.

Vá para as escadas e dirija-se para o canto esquerdo seguindo para o corredor ao norte. Entre na porta da direita no final. Quebre a porta da terceira privada com alguns socos para pegar a camuflagem "Fly". Saia, entre

na outra porta do corredor e pegue alguns itens. Saia do local e siga para a esquerda no canto inferior para encontrar em um quarto algumas comidas. Na porta seguinte você chegará na sacada e poderá pegar mais um livro.

Desça para o subsolo e você encontrará munições e um antídoto no quarto pequeno. Você estará no corredor em que estão as celas dos prisioneiros. Caminhe por esse lugar e entre na porta que estiver aberta para agachar sob a cama e encontrar um duto por onde poderá seguir. Nas celas seguintes, pegue a ratoeira e volte para o andar térreo. Do corredor inicial, vá para o sul para chegar ao local principal do prédio. Dirija-se para o norte até chegar a uma área com escadas. No quarto, pegue Cig Gas Spray e siga vá para a área com o cientista que está assistindo à TV. Abra a porta do armário do canto esquerdo para pegar o clorofórmio (handkerchief), a única arma que Snake pode usar enquanto está disfarçado de cientista.

No lugar seguinte, você encontrará alguns cientistas trabalhando em seus setores. Encontre a bateria e o silenciador da MK22 e continue pela porta do canto esquerdo, na parte norte da área. Você deverá voltar ao armazém pela floresta de Graniny Gorky e usar o Keycard para entrar na porta que antes estava trancada. Saia do laboratório e da base inimiga para voltar todo o caminho.

CHEFE – THE FEAR



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Spider Camo

Melhores camuflagens

Uniformes: Leaf Camo e Tree Bark

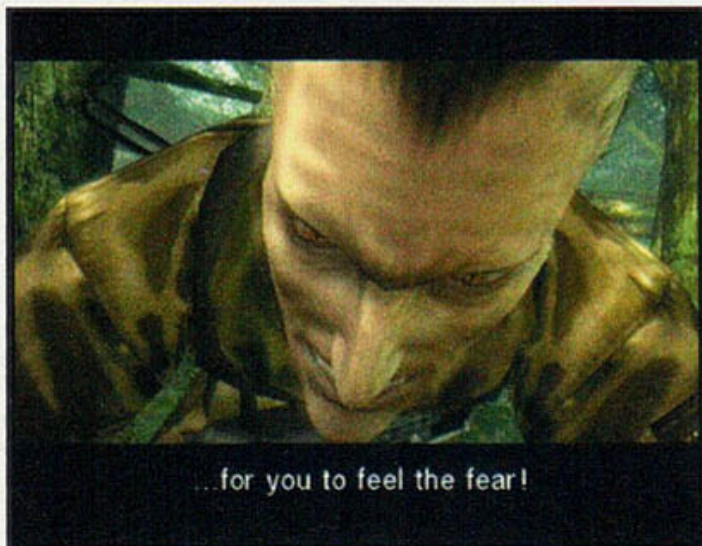
Pinturas: Splitter e Woodland



Entre no menu de cura para remover o veneno (com o serum) e cicatrizar o ferimento da flechada (com a faca, o Disinfectant, o Styptic e a Bandage). Mais uma vez, caso você queira ganhar a camuflagem do inimigo, deverá derrotá-lo pela stamina, ou seja, usando sua MK22.

Antes de tudo, equipe-se com a Thermal Goggles para poder encontrar o inimigo pela floresta. Siga para a parte nordeste da floresta para subir em uma árvore. Esse é o melhor local para mirar o inimigo a todo o momento.

Basta acertá-lo com a MK22 na melhor oportunidade e, sempre que for atingido, curar seus ferimentos. Quando o inimigo perder metade de sua stamina, irá procurar por comida na floresta. Continue acertando-o.



PONIZOVJE WAREHOUSE

Cardápio local
Peixes e cobras

Melhores camuflagens
Uniformes: Water Camo, Splitter Camo e Leaf Camo
Pinturas: Splitter e Woodland



Volte para a entrada do armazém (onde aconteceu a cena com Sokolov). Faça o caminho de volta pelo rio até a entrada da caverna na qual você lutou com The Pain e pegue a pintura de rosto "Water". Volte para o armazém e entre na porta vermelha.

Use a Thermal Goggles para encontrar um livro no canto esquerdo e continue pelo caminho até chegar a outro local da floresta. Tome cuidado com as armadilhas e continue em direção ao norte até encontrar dois caminhos. Vá pela direita para chegar a Svyatogomyj East e você encontrará uma área patrulhada por três soldados ao redor de uma cabana. Derrote-os e entre para encontrar munições, alguns TNTs e, principalmente, a arma M63. Na área anterior e vá para o caminho ao norte para chegar a Svyatogomyj South.

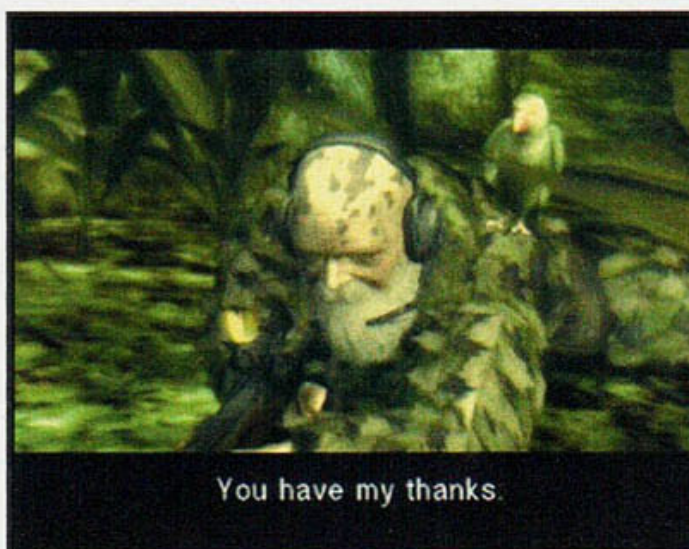
CHEFE – THE END



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Moss Camo e Mosin Nagant Rifle

Melhores camuflagens
Uniformes: Leaf Camo e Naked Camo
Pinturas: Splitter e Naked



Antes de começar o combate você deve estar determinado a conseguir a camuflagem e o rifle de tranqüilizantes de The End. Eles serão muito úteis durante o jogo, porém, tê-los em seu poder exigirá muita habilidade e técnica.

- Não use nenhuma camuflagem ou pintura facial. O importante é chamar a atenção do inimigo;
- Ao acessar o mapa, você verá alguns círculos. Eles indicam pontos nos quais você estará visível para o inimigo;
- Sempre que for atingido, tire o dardo com a faca no menu de cura. Se não o fizer, você pode morrer;
- Você só conseguirá ganhar o Mosin Nagant Rifle de The End se derrotá-lo com a MK22;
- Faça uso da Thermal Goggles para identificá-lo pela floresta e seguir suas pegadas deixadas pela lama;
- Lembre-se de que The End consegue se comunicar com as plantas. Caso ele perca metade da vida, procurará um local com sol para realizar sua fotossíntese e se recuperar;
- Use a combinação do radar Motion e o Directional Mic para saber onde o inimigo está. Com o microfone, você poderá ouvir a respiração ou até mesmo o ronco do velhote;
- Fique de olho no brilho emitido pela lente do Sniper de The End. Ele reflete a luz do sol, e isso pode ser de grande ajuda;
- Não deixe de se alimentar e caçar animais;

Sempre que for atingido por um dardo, cheque o mapa para ver a localização de The End. Caso deseje ganhar sua camuflagem, deverá encontrá-lo e rendê-lo três vezes utilizando alguma arma poderosa como a M37. Na terceira vez, o velhote lhe dará a camuflagem "Moss".

KRASNOGORJE MOUNTAINSIDE

Cardápio local
Escorpiões, Abutres e cobras

Melhores camuflagens
Uniformes: Choco Chip
Pinturas: Desert



Passe pelo novo caminho que foi liberado e suba toda a escada. Quando estiver na região montanhosa, siga lentamente para não chamar a atenção dos inimigos. Ao chegar à Mountainside, você deverá contornar toda a montanha subindo para a parte mais alta. Lembre-se de entrar em todos os buracos da montanha para encontrar munições e itens de cura. Ao chegar a uma área com alguns armazéns, entre em cada um dos locais para encontrar itens e a arma "RPG-7".

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Cardápio local
Cobras e abutres

Melhores camuflagens
Uniformes: Choco Chip
Pinturas: Desert



Chegando ao local, vá, lentamente até a caba-

na mais próxima para encontrar munições para suas armas. Em seguida, passe agachado pela cabana para chegar a outra trincheira. Acabe com os soldados e entre em todas as cabanas para pegar munições. Siga para o norte e entre em uma cabana de porta vermelha para assistir a uma animação.

Volte para o local anterior tomando cuidado com os soldados que estarão patrulhando o local. Vá para o ponto X do mapa e você encontrará outra cabana (que estava trancada) que leva a entrada de um túnel. Durante o caminho, pegue todos os itens que encontrar e, assim que sair do corredor, use uma TNT nos barris do canto direito para encontrar uma bateria. Desça as escadas do canto esquerdo e prepare-se para mais um chefe.

CHEFE – THE FURY



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Fire Camo

Melhores camuflagens

Uniformes – Black Camo

Pinturas – Black e Zombie



As I returned, I had one vision - the world set ablaze.

O inimigo ficará sobrevoando o local enquanto atea fogo em sua direção. Nesse momento, corra e use o X para rolar com maior agilidade e não sofrer dano. Sempre que for atingido, cure-se com o Ointment e a Bandage.

Você pode usar a Thermal Goggles ou a Night Vision Goggles para facilitar o combate. Se acertar os barris ao redor do cenário, explodirá pequenas áreas para causar mais dano ao opo-

nente e aumentar sua visão noturna. Caso necessite da Mosin Nagant de The End, não hesite em usá-la. Esteja sempre com o Motion Radar ativo para identificar a localização do inimigo e, assim que puder, acerte-o na cabeça. Tome cuidado também com a parte sul, pois o local lhe reserva um abismo mortal. Lembre-se de que, se derrotar The Fury pela stamina (usando sua MK22 ou a Mosin Nagant) ganhará como prêmio a camuflagem "Fire".

GROZNYJ GRAD

Cardápio local

Ratos

Melhores camuflagens

Uniformes: Splitter Camo e Scientist Camo

Pinturas: Nenhuma



Pegue as munições que estão sob a escada do canto esquerdo e recolha os outros itens abaixo dos containeres tomando cuidado com os guardas. Vá para o canto direito e passe agachado pelo duto de esgoto. Fique embaixo do veículo ao norte e acabe com o guarda. Pela direita, acabe com outro. Pegue o Cardboard Box e contorne esse prédio à sua esquerda, desça no duto do esgoto para passar agachado e seguir para a esquerda.

Chegando na área norte, saia do duto de ar e vá para o sul até chegar a um armazém com itens. Vá para a área sul e acerte os guardas enquanto vai para a esquerda. Recolha os itens nos caminhões e entre na porta vermelha. Vista a camuflagem Scientist, tire qualquer pintura de rosto.

GROZNYJ GRAD LAB

Cardápio local

Nenhum

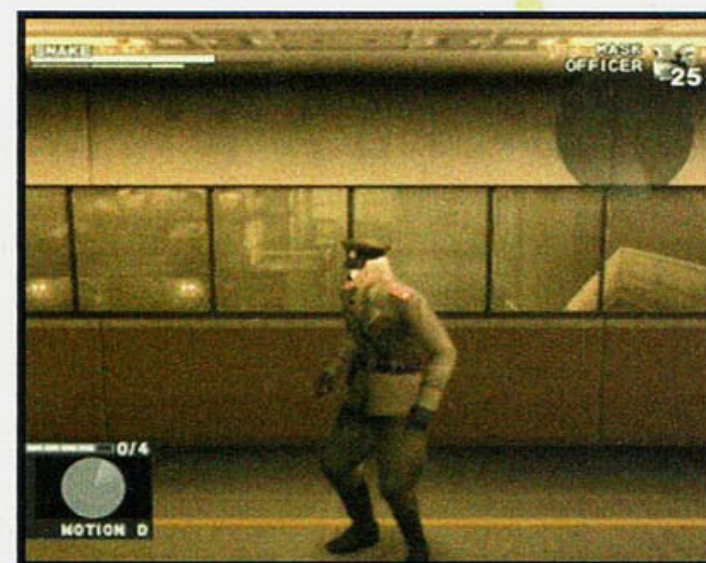
Melhores camuflagens

Uniformes: Oficial Camo

Pinturas: Mask

Seu objetivo será detonar o oficial Raidenov e esconder seu corpo dentro de um armário do vestiário. Caso você não tenha sido visto por nenhum soldado nesse local, Raidenov estará no segundo andar próximo a esse mesmo vestiário. Porém, se o alarme já foi disparado, você encontrará o sujeito escondido no banheiro do primeiro an-

dar. Nessa segunda opção, você terá um trabalho maior de levar o oficial até o vestiário, uma vez que o local está repleto de guardas e cientistas. Por isso, a melhor maneira é acabar com todas as pessoas do lugar para poder seguir com o corpo sem soar o alarme. Assim que estiver no segundo andar, certifique-se de não ter sido visto por nenhuma pessoa e continue carregando o corpo de Raidenov para o vestiário. Depois da animação, vista a camuflagem de oficial e a máscara para se disfarçar de Raidenov.



Agora, você tem liberdade total pela área. Vá para a porta do primeiro andar – que antes estava trancada – e dentro do local pegue a arma Scorpion e os outros itens. Volte para o vestiário e siga para a parte sul, onde haverá uma porta à esquerda que leva a outra parte da base.

TORTURE ROOM

Cardápio local

Ratos

Melhores camuflagens

Uniformes: Nenhuma

Pinturas: Nenhuma



Quando você estiver preso no local, você terá três maneiras de escapar da prisão:

1ª- Acesse o menu principal e comece a girar Snake por alguns segundos. Ao sair do menu, ele irá vomitar no local e, com isso, o guarda surgirá para limpar a área. Você poderá apagá-lo e sair do local.

2ª- Durante a animação em que Snake é torturado, aperte o R1 no momento indicado e você verá

The Sorrow escrevendo uma frequência do rádio (144.75). Essa frequência abre a porta da cela.

3ª- Assim que o guarda surgir com a comida para Snake, jogue-a comida em direção ele para iniciar uma cena. Durante a animação, aperte o **R1** no momento indicado.

Antes de sair da cela, pegue o garfo (fork) e vá para o canto norte e você verá uma escrivaninha com alguns cartuchos de armas e um revólver. Vá para o quarto ao sul e acabe com o guarda para pegar seu equipamento. Saia do local, siga para o sul até chegar a um corredor. Contorne para a direita, vá para o norte e vire à esquerda, entrando pelo buraco do chão. Seu objetivo agora é simples: chegar ao ponto **X** do mapa. Mesmo que você chame a atenção, siga para seu objetivo.

Desça pelas escadas, siga para o norte e sempre que o caminho estiver bloqueado, procure por um buraco em um dos lados da parede em que você pode atravessar e continuar.



CHEFE – THE SORROW



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Spirit Camo

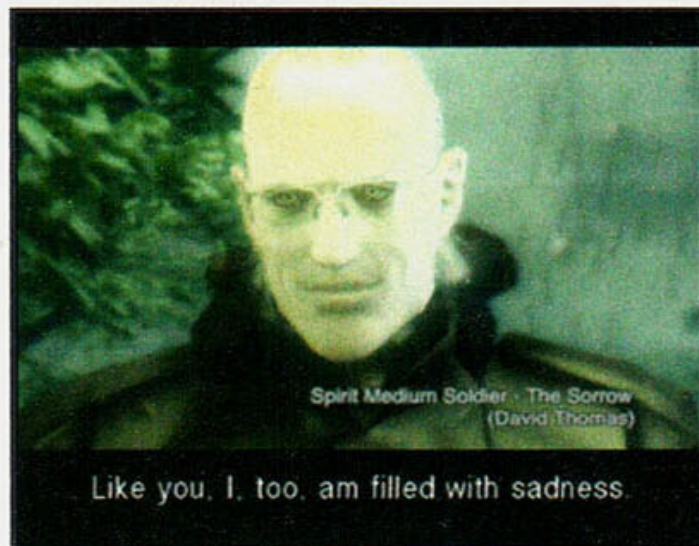
Melhores camuflagens

Uniformes: Nenhuma

Pinturas: Nenhuma

Basicamente, você deve apenas seguir rumo ao norte do rio enquanto desvia de todos os espíritos de soldados que já enfrentou. Desvie

também dos ataques de The Sorrow e dos espíritos os outros membros dos Cobras. Em um determinado momento, o inimigo dirá que seu fim chegou e, com isso, ele o matará com apenas um golpe. Nesse momento, use a Revival Pill (dada por The Boss na tortura) e você vencerá The Sorrow. Fácil não?



TIKHOGORNYJ

Cardápio local

Cobras e peixes

Melhores camuflagens

Uniformes: Maintenance e Sneaking

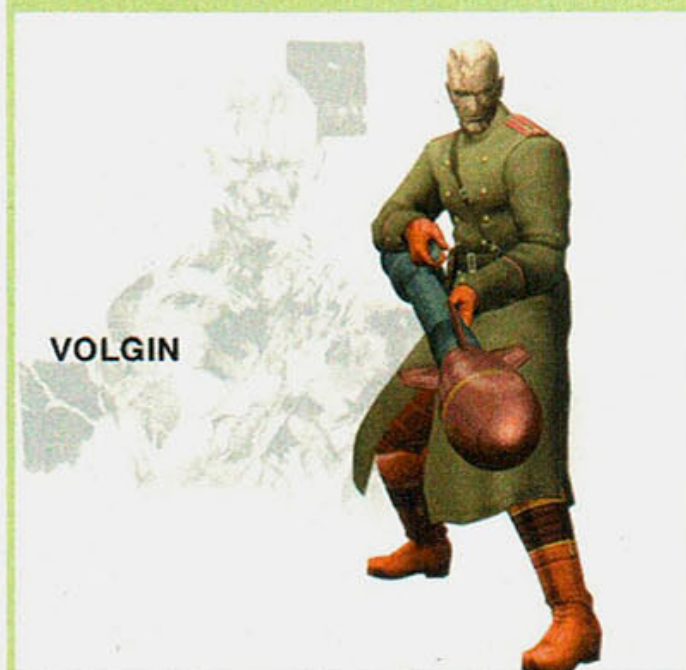
Pinturas: Woodland



Siga em direção ao ponto X indicado no mapa. Quando chegar a uma cachoeira, mergulhe, vá para o fundo do rio e encontre a pintura facial "Kabuki". Em seguida, passe pelo canto da direita para entrar na caverna atrás da cachoeira e assistir a uma animação. Siga pelo túnel e suba as escadas.

De volta à base Groznyj Grad, você deverá voltar ao corredor que conseguiu acessar quando estava disfarçado de Raidenov. Dessa vez, entre na primeira porta do corredor (que antes estava trancada). Nesse local, você deverá plantar as bombas C3 nos tanques explosivos indicados. Dois deles estão localizados ao norte e os outros dois ao sul. Caso esteja com a camuflagem Maintenance, você poderá caminhar pela área sem problemas para ser visto, porém, os mecânicos poderão identificá-lo. Caso isso aconteça, acabe com todos os soldados que surgirem. Plante os quatro C3 e assista à cena.

CHEFE – VOLGIN



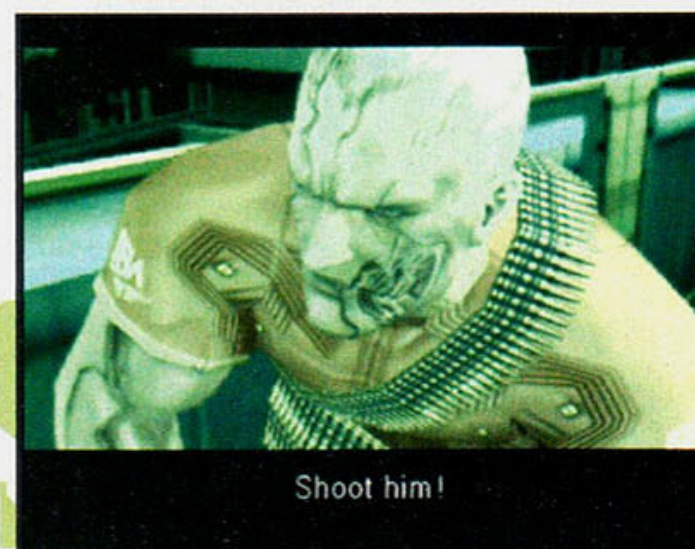
Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Cold War Camo

Melhores camuflagens

Uniformes: Sneaking

Pinturas: Nenhuma



Preste muita atenção ao tempo restante para a explosão da base. Você deve derrotá-lo antes do tempo acabar, mas lembre-se de que o principal é estar sempre em movimento na para atrair a mira de Volgin, o qual lhe atirá um relâmpago muito rápido ou uma chuva de tiros. Não há como acertá-lo com tiros frontais pelo fato de ele possuir um campo magnético que o protege. O inimigo tentará recuperar a própria stamina usando os geradores dos cantos da tela. Nesse momento, nenhum ataque irá acertá-lo.

O grande segredo para derrotá-lo é derrubá-lo com o CQC. Para isso, você não deve portar nenhuma arma grande e precisa correr para as costas de Volgin e realizar um CQC para derrubá-lo. Rapidamente, equipe sua MK22 e acerte a cabeça ou as costas do. Guarde sua arma e afaste-se para não ser atingido. Quando ele não estiver com raios ao seu redor, faça o mesmo (CQC, MK22 e afastar-se).

Se tirar metade de sua stamina, uma animação será exibida e você começará a segunda parte do combate. Agora, Volgin atacará com milhares de tiros por toda a área. Para desviar desse ataque, basta ficar agachado. Tome cuidado com o ataque com de raios que ele atira em toda área à sua frente. Para desviar, fique atrás de Volgin e continue com o mesmo esquema de ataques até derrotá-lo. Se a batalha extinguiu sua stamina, pegue a camuflagem "Cold War".



CHEFE – SHAGOHOD



Dificuldade ★★★★★

Melhores camuflagens

Uniformes: Sneaking

Pinturas: Nenhuma

PARTE 1

Nessa parte da luta, você não poderá acertar o Shagohod. Concentre-se em acabar com os soldados que estarão espalhados pela base. Nesse momento, todas as suas armas estarão com munição infinita, por isso, não economize seus tiros. Depois da animação, quando Shagohod aproximar-se, use sua RPG-7 acertando as brocas de locomoção da máquina para afastá-la por alguns segundos.

Por fim, quando Snake mirar o Sniper Rifle em direção à ponte, acerte as duas bombas C3 localizadas em cada lado dela. Eva indicará a precisão de sua mira, mas se quiser ser mais rápido.



PARTE 2

O segredo é usar a RPG-7 para acertar uma das brocas de locomoção do inimigo. Com isso, espere o momento de conseguir mirar na parte de trás de Shagohod e acerte-o com outro tiro dessa arma. Quando o inimigo atirar os mísseis, equipe sua M63 e acerte-os no céu antes de atingi-lo.

Note que essa arma demora alguns segundos para ser carregada, porém, você pode guardá-la e equipá-la novamente a cada tiro realizado.



PARTE 3

Infelizmente, na terceira parte do combate você não terá mais munições infinitas, no entanto, poderá usar algumas metralhadoras espalhadas pela área para ajudá-lo. Volgin estará na parte de cima de Shagohod e, como no combate anterior, você não terá como acertá-lo frontalmente, apenas com tiros laterais e traseiros terão efeito.

Como Eva estará correndo com sua moto ao redor do local, você deve correr para um dos lados e desviar do tiro de metralhadora do inimigo. Quando ele atirar os mísseis, equipe a M63 e acerte-os enquanto estiverem no céu como fez no combate anterior. Fuja até que Eva acerte uma granada em Shagohod. Com isso, ele começará a persegui-la. Nesse momento, use alguma de suas armas ou as metralhadoras da área e acerte as costas de Volgin. Repita todo o procedimento até derrotá-lo.



ZAOZYORJE FOREST

Cardápio local

Cobras

Melhores camuflagens

Uniformes: Leaf Camo e Sneaking Camo

Pinturas: Woodland

Continue acertando os soldados. Depois da animação, você deverá fugir com Eva dos soldados pela floresta. Antes de prosseguir, cure Eva e siga para a parte sul. Aperte o ▲ sempre que estiver distante da garota para trazê-la para perto. Não deixe de curá-la e dar comida. Vá para o sul e siga até o ponto X indicado no mapa.



CHEFE – THE BOSS



Dificuldade ★★★★★

Prêmio: Snake Camo

Melhores camuflagens

Uniformes: Snow Camo

Pinturas: Snow



Você terá dez minutos. Sua melhor camuflagem será a Snow. The Boss possui uma visão relativamente fraca, então, se você estiver agachado entre as flores, não será visto pela inimiga – a menos

que ela esteja muito próxima de você. As únicas armas que você usará são a MK22, a Mosin Nagant (caso não a tenha pode usar o Sniper Rifle), a faca e sua habilidade com o CQC. Como suporte, faça uso da Thermal Goggles para identificar seu alvo com mais facilidade.

Logo que o combate começar, equipe-se com a faca e, assim que The Boss se aproximar para iniciar o CQC, pressione o **●** para realizar um contra-ataque de CQC. Rapidamente, acerte-a com a faca e, quando ela estiver caída, meta bala. Nesse momento, prepare seu Mosin Nagant e, assim que a inimiga o estiver procurando, acerte um tiro certeiro em sua cabeça. Tente não chamar a atenção e ela atirárá em sua direção sem mirar com precisão. Espere-a esconder-se novamente entre as árvores e acerte-a com mais um tiro de Sniper.

Sempre que ela se aproximar, equipe-se com a faca e prepare-se para realizar o mesmo esquema de combate com o CQC. Repita todo o processo até acabar com ela. Caso a vitória tenha sido pela stamina, seja rápido para pegar sua camuflagem "Snake" e curta a animação.



SEGREDOS DO JOGO

■ NÃO LUTE COM THE END

Existem duas formas de você não enfrentar The End. A primeira é logo após a animação em que The Fear aparece com The End na cadeira de rodas. Nesse momento, equipe-se com seu Sniper Rifle e acerte o velho até matá-lo.

A segunda forma de não enfrentá-lo é salvar o jogo e desligar o console antes de a luta começar. Entre no menu do seu PS2 e ajuste a data para dez dias à frente. Quando você voltar ao game, receberá a informação de que The End faleceu.

Note que se não enfrentar o vilão, além de ter uma floresta repleta de soldados para detonar, você ficará sem sua camuflagem e, pior, sem seu rifle Mosin Nagant.

■ PASSWORD PARA METAL GEAR ACID

Assim que você chegar a Graniny Gorky Lab, siga para o primeiro andar e interrogue o primeiro guarda que você encontrar. Com isso ele lhe dirá a password: "Jehuty".

■ SNAKE VOMITANDO

Entre no menu de cura e comece a girar o direcional **L3** por cerca de 30 segundos. Ao voltar para o game, Snake irá vomitar.

■ PESADELO DE SNAKE

Quando você estiver preso na cela (logo após a tortura), salve o jogo e resete o console. Quando você carregar seu save, terá um mini-game para se divertir.

■ CONSIGA A ARMA SAA



Esse é o revolver de Ocelot. Para consegui-lo, basta escolher o revolver da direita na última animação do game.

■ CONSIGA A ARMA PATRIOT



Essa é a arma usada por The Boss. Para consegui-la, basta completar o game uma vez.

■ INFINITY FACE PAINT

É a pintura facial mais rara do jogo. Com ela, você passa a ter munição infinita para todas as suas armas. Confira a lista de exigências que você deve seguir para completar o game e ganhar a IFP:

Horas de jogo: Você deve completar o jogo em menos de cinco horas;

Saves: Você deve ter salvado o jogo menos de 25 vezes;

Continues: Você não pode ter usado nenhum continue durante o jogo;

Alert Mode: Você não pode ter soado o alarme nenhuma vez;

Mortes: Você não pode ter matado nenhum soldado ou outro humano durante o jogo;

Enjôo: Você não pode ter mais que 20 enjôos;

Life Medicine: Você não pode ter usado nenhum life medicine para se curar;

Special Item: Você não pode ter usado nenhum item especial durante o jogo.

■ SNAKE VS. MONKEY



Este modo de jogo é unicamente para lazer. Snake deverá caçar os macaquinhos de Ape Escape em alguns lugares. Você poderá usar as seguintes armas: EZ Gun, Stun Grenades, Directional Mic, Active Sonar, Thermal Goggles e Scope.

Ao todo são cinco desafios, que, se completados com tempo recorde, dão como prêmio o uniforme Bananas e a pintura Monkey Mask como camuflagens para serem utilizadas no game. Há sete missões, duas inéditas: Return of Living Apes e The Apes of Wrath.

■ ENCONTRANDO OS SAPOS



Ao todo são 64 sapos de brinquedo que podem ser encontrados pelo jogo. Acertando-os com um tiro ele soará com um barulho de brinquedo. Caso você

encontre todos os sapos, como prêmio você ganhará a camuflagem Stealth, que lhe confere invisibilidade absoluta no jogo. Confira a localização de todos os sapos, lembrando que muitas indicações revelam cenas do jogo. Por isso, algumas explicações podem estragar a surpresa do game:

Virtuous Mission:

- 1- Dremuchij South:** Quando você estiver na árvore em que pegou sua mochila, vire-se para o sul e veja o sapo no alto da pedra.
- 2- Dremuchij Swamp:** Passando o pântano, encontre o sapo no canto direito ao norte.
- 3- Dremuchij North:** Assim que chegar na área, siga para o norte à direita e você encontrará o sapo em cima de um tronco de árvore.
- 4- Dolinovodno:** O sapo estará no alto do pilar esquerdo que sustenta a ponte.
- 5- Rassvet 1F:** Siga para a esquerda das escadas e você encontrará o sapo em um buraco na parede.

Operation: Snake Eater:

- 6- Dremuchij East:** O sapo estará abaixo dos troncos de árvore à esquerda da área.
- 7- Dremuchij North:** Suba na árvore na parte central da área e olhe para a esquerda. Encontre-o sobre a colina.
- 8- Dremuchij Swampland:** Siga para o canto noroeste do pântano e encontre o sapo próximo às árvores no canto nordeste.
- 9- Dremuchij South:** Siga para o canto sudoeste da área e encontre o sapo no topo da colina.
- 10- Dolinovodno:** O sapo estará no alto do pilar direito da ponte.
- 11- Rassvet 1F:** Encontre-o abaixo das escadas de metal do canto esquerdo.
- 12- Chyomij Prud:** Mergulhe na água ao norte da área, próximo à saída da direita ao norte.
- 13- Bolshaya Past South:** Siga para a parte nordeste da área logo após passar pelas cercas elétricas e encontre o sapo nos pedaços de árvore do canto direito.
- 14- Bolshaya Past Base:** Dentro da base encontre-o abaixo da cadeira sob a mesa.
- 15- Bolshaya Past Crevice:** Durante a batalha contra Ocelot, siga para a direita até o final. Vire-se e usando a visão em primeira pessoa você encontrará o sapo.
- 16- Chyomaya Pschera Cave Branch:** Na mesma área em que você encontra a Night Vision Goggles. Encontre-o em um dos cantos.
- 17- Chyomaya Pschera Cave:** Depois de lutar com The Pain, encontre o sapo na abertura do alto da caverna.
- 18- Chyornaya Pschera Cave Entrance:** Dentro da caverna com as Claymores, vire-se para trás para encontrá-lo sobre o arco do alto.
- 19- Ponizovje South:** Assim que chegar na área olhe para as pequenas rochas do canto esquerdo.
- 20- Ponizovje West:** Mergulhe no canto noroeste e você verá o sapo dentro do esgoto atrás das barras de ferro.
- 21- Ponizovje Warehouse: Exterior:** O sapo estará no muro à esquerda dos portões de ferro.

- 22- Ponizovje Warehouse 1F:** Suba nas caixas brancas do canto sudeste e encontre o sapo na viga do alto no canto direito, logo acima das escadas.
- 23- Graniny Gorki South:** Siga para o extremo norte da área e ao chegar na saída do local, vire-se para a esquerda e olhe para o tronco de árvore.
- 24- Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls:** Siga para o canto esquerdo passando pela cerca elétrica. O sapo estará entre duas árvores de uma colina.
- 25- Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls:** No canto direito você encontrará um armazém. Olhe pela janela do local para encontrá-lo.
- 26- Graniny Gorky Lab 1F:** Saindo da biblioteca, encontre o sapo sobre os armários do corredor.
- 27- Graniny Gorki Lab B1 West:** Quando chegar na sala com a mesa grande e as revistas, encontre o sapo em uma escrivaninha à esquerda.
- 28- Graniny Gorki Lab B1 East:** Na área com as celas siga para a cela aberta do final do corredor para encontrar o sapo sobre a mesa.
- 29- Svyatogernyj South:** Assim que chegar na área vire-se para a entrada e encontre o sapo no canto do alto da construção.
- 30- Svyatogernyj West:** No canto sudoeste da área, próximo ao tronco de árvore que está na colina.
- 31- Svyatogernyj East:** Dentro da base maior da área, encontre o sapo na sala com a estante de livros.
- 32- Sokrevenno South:** No canto noroeste você encontrará um armazém. Suba na rampa do lugar e encontre o sapo atrás do armazém.
- 33- Sokrevenno West:** Siga para o sul da área e encontre o sapo em uma abertura da pedra.
- 34- Sokrevenno North:** Siga para o canto esquerdo ao sul da área até encontrar um tronco de árvore. No final você verá o sapo no tronco da árvore entre a colina.
- 35- Krasnogorje Tunnel:** No final do túnel encontre o sapo do canto esquerdo escondido no chão.
- 36- Krasnogorje Mountain Base:** Siga para o canto noroeste do mapa e você verá o sapo no alto da colina.
- 37- Krasnogorje Mountainside:** Encontre o sapo no telhado do armazém do canto direito.
- 38- Krasnogorje Mountaintop:** O sapo estará na parte sul da área no canto à direita.
- 39- Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins:** Mire com a sniper na base da torre de rádio inimiga.
- 40- Krasnogorje Mountaintop Ruins:** No esconderijo em que você encontra EVA, olhe para o canto do alto da cama.
- 41- Groznyj Grad Underground Tunnel:** Durante a luta com The Fury, siga para o canto nordeste e você encontrará o sapo sobre o cano vermelho do alto.
- 42- Groznyj Grad Southwest:** Dentro do armazém à esquerda com a porta aberta.
- 43- Groznyj Grad Northwest:** No canto esquerdo ao norte da área, passe pelos carros e suba nas caixas. O sapo estará sobre os degraus das escadas.
- 44- Groznyj Grad Northeast:** Ao chegar no canto nordeste você encontrará um armazém. Próximo a ele terá uma entrada para o esgoto no chão. Siga

pelo esgoto até encontrar uma abertura do lado, onde o sapo estará do outro lado da grade.

- 45- Groznyj Grad Southeast:** Encontre o sapo no telhado da construção do canto direito.
- 46- Groznyj Grad Torture Room:** Entre no quarto com as mesas e encontre o sapo sob a mesa da direita.
- 47- Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing:** Ao chegar na área do vestiário, siga para o norte para encontrar o sapo em cima do armário do alto.
- 48- Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing Corridor:** Olhe pela janela do canto sul e você encontrará o sapo no alto próximo as sirenes.
- 49- Tikhogornyj:** No canto sul da área encontre o sapo à esquerda, próximo ao tronco de árvore.
- 50- Tikhogornyj: Behind Waterfall:** Passando pela caverna atrás da cachoeira, aproxime-se da escada no final e olhe para o cano do alto.
- 51- Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing:** Suba as escadas do canto esquerdo da área e encontre o sapo entre os dois painéis de controle à sua frente.
- 52- Groznyj Grad B1F:** Durante a luta com Volgin, olhe para a esquerda para encontrar o sapo no canto.
- 53- Motorcycle Area (1ª parte):** Quando você passar pela área com os tanques, olhe para a torre de iluminação usando a sniper rifle para encontrar o sapo.
- 54- Motorcycle Area (2ª parte):** Assim que EVA parar pela primeira vez, olhe para os soldados à esquerda e você verá uma carreta com o sapo em cima.
- 55- Motorcycle Area (3ª parte):** Assim que EVA virar a moto e passar pela segunda parte da estrada você verá um avião distante. Neste exato momento próximo o sapo estará no topo esquerdo da área.
- 56- Motorcycle Area (4ª parte):** No topo do quarto sinaleiro do canto direito logo após sair da estrada.
- 57- Groznyj Grad Rail Bridge:** Usando a sniper, olhe para baixo e você encontrará o sapo em cima do arco que está no final da ponte.
- 58- Groznyj Grad Rail Bridge:** Quando você estiver lutando com Shagohod, use a sniper para mirar no sapo que está na torre de rádio à sua frente.
- 59- Motorcycle Area (5ª parte):** No final da área com as barreiras vermelhas e brancas, o sapo pode ser encontrado entre a barreira da esquerda e do meio.
- 60- Motorcycle Area (6ª parte):** Equipe-se com a RPG-7 e assim que passar do rio atire no sapo à sua direita que estará sobre a pedra.
- 61- Motorcycle Area (7ª parte):** Olhando para o lado esquerdo da moto, você verá o sapo no topo da primeira construção.
- 62- Zaozyorje South:** Depois da cena com os soldados invadindo a floresta, siga para a esquerda até chegar na árvore que forma uma ponte pelo rio. Ao chegar na metade da ponte, vire-se para a esquerda e encontre o sapo no canto direito.
- 63- Zaozyorje East:** Quando o caminho ficar dividido, você verá o sapo sobre a copa de uma árvore na colina.
- 64- Rokovoj Bereg:** Durante a luta com The Boss, siga para o canto noroeste da área e usando a sniper, mire no sapo que estará no alto da árvore do centro da área.

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE KIT

TOKUSATSUS
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E
ACESSÓRIOS)

LOJA ESPECIALIZADA EM
DESENHO JAPONÊS



LANÇAMENTOS EM DVD

DREAM ANIME CLUB

DREAMANIMECLUB.COM.BR

SOGO PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612

AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119

EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114

RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO





SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!



SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

DESDE 1995

PS2 SLIM



APENAS
R\$ 720,00
SOMENTE PARA
PAGAMENTO
A DINHEIRO!

APENAS
R\$ 650,00
SOMENTE PARA
PAGAMENTO
A DINHEIRO!

PROMOCÃO "1"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- 01 BOLSA OU CAMISETA WINNING ELEVEN 10
- 01 SUPORTE VERTICAL
- 01 PORTA CD
- **05** BRINDES

PROMOCÃO "2"

- 02 CONTROLES ORIGINAIS
- 01 MEMORY CARD ORIGINAL
- **03** BRINDES

MODELO 70012

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R\$ 110,00
À VISTA



HD 80 Gb
+ HD Loader
+ Modem
+ Instalação
apenas
R\$ 320,00

Consoles não estão
inclusos na promoção

PROMOCÃO!

CONTROLE WIRELESS



compatível com
PS I e PS II

apenas
R\$ 199,00

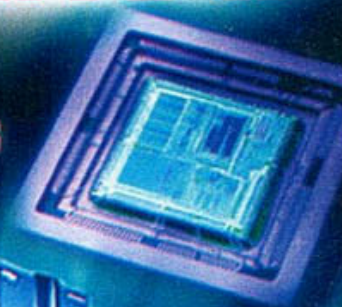
ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS
EM GAMES, E AGORA EM,
INFORMATICA!

Manutenção de Computadores

Acompanhe o ORÇAMENTO do seu
COMPUTADOR

ou **GAME**
na HORA !!

Processadores



HD 80G APENAS
R\$ 199,00

Hard Disks



Computadores



Placas



Faça seu cadastro por telefone
e parcele **12x**
suas compras AQUI, em até...

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

GAMES

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418

INFORMATICA e GAMES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

* Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções, serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação





Tilty's[®] Games

13 ANOS

WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

EM BREVE - LOJA VIRTUAL

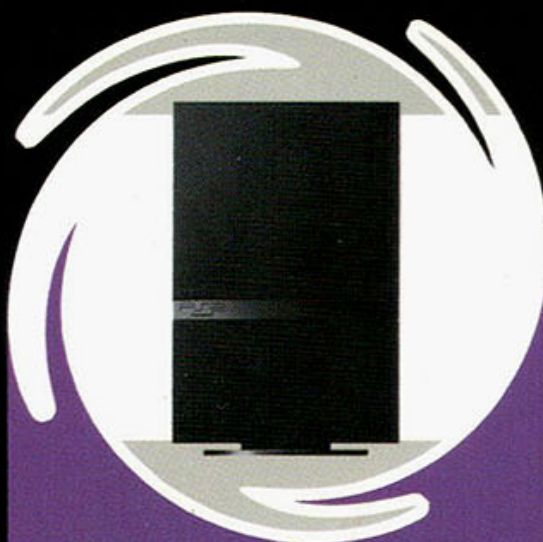
PSP



A PARTIR DE R\$
850



PS TWO



A PARTIR DE R\$
550

*Aparelho Original



Controle PS2



A PARTIR DE R\$
55



Memory Card 8 MB



A PARTIR R\$
75



Nintendo DS



A PARTIR R\$
500



Game Boy Advanced SP



A PARTIR R\$
400



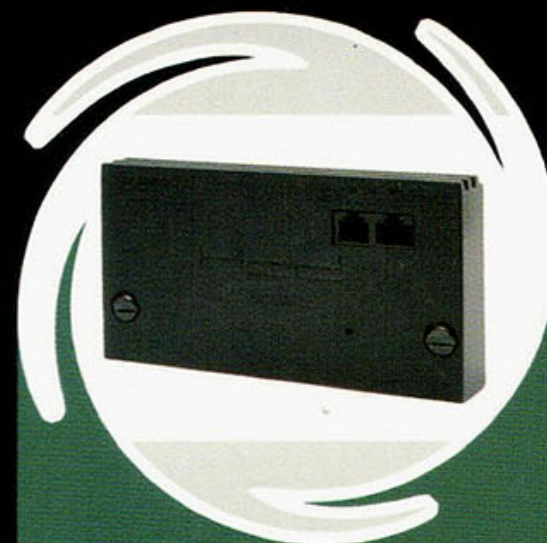
Multitap



A PARTIR R\$
45



Modem para PS2



A PARTIR R\$
80



LOJA 1 - TATUAPÉ



Rua Serra de Bragança, 476 - Jd. do Povo
Tel: 6191-3000 / 3361-7113

LOJA 2 - STA. IFIGÊNIA



Rua Dos Timbiras, 279 - Loja 07 - Valinhos - SP
Sta. Ifigênia - São Paulo - Tel: 3361-5873

RETRÔ AVENGERS

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos ..

Acessórios em geral ..

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ..

Tudo com garantia e segurança ..

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ..

SEDEX para todo o Brasil ..



RETRO AVENGERS WELLHO



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

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

