

World GAMES Special



ANO I - Nº 03
R\$ 3,50

o melhor filtro supremo

ALTA ESPIONAGEM

Estratégia
completa e
segredos do
game de
espionagem
para Playstation



UM UNIVERSO DE FANTASIA, EMOÇÕES RADICAIS E MUITO EROTISMO!

HEAVY METAL

Todos os meses nas bancas



HM 04



HM 19



HM 06



HM 12



HM 15



HM 20



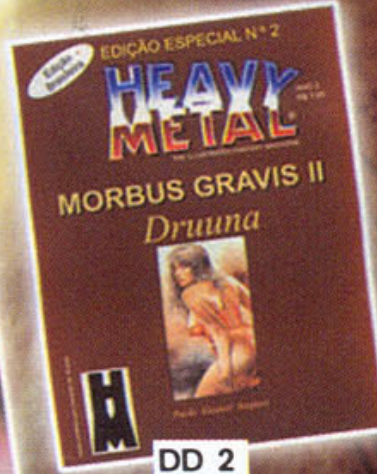
HM 08



HM 13



HM 16



DD 2



HM 09



HM 14



HM 17



DD 3



HM 11



Calendário



DD 4

Complete sua coleção...

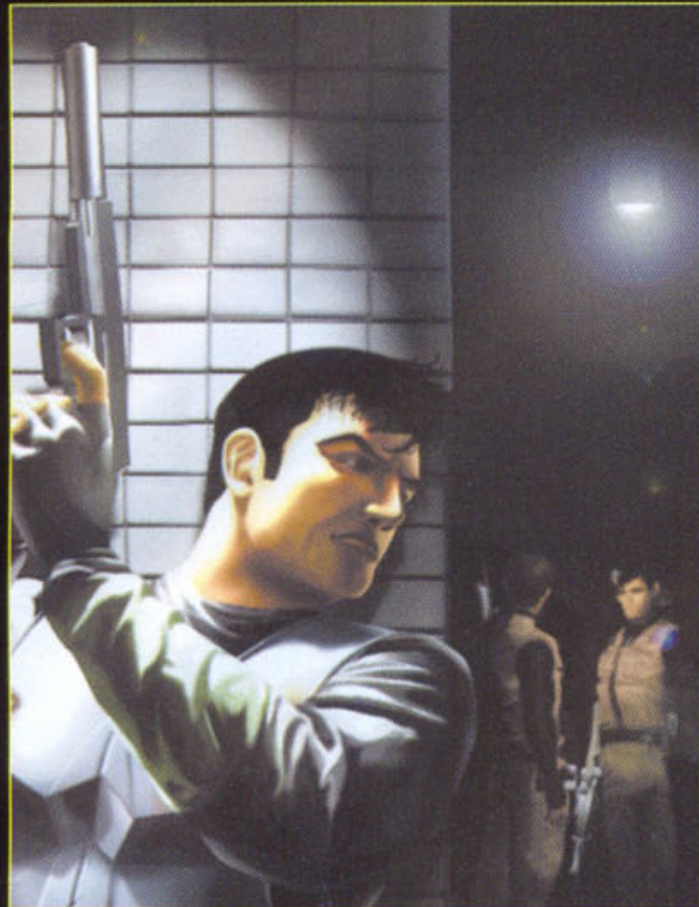
HM 04 - R\$ 7,00 ()
HM 06 - R\$ 7,00 ()
HM 08 - R\$ 7,00 ()
HM 09 - R\$ 7,00 ()
HM 11 - R\$ 7,00 ()
HM 12 - R\$ 7,00 ()
HM 13 - R\$ 7,00 ()
HM 14 - R\$ 7,00 ()
HM 15 - R\$ 7,00 ()

HM 16 - R\$ 3,50 ()
HM 17 - R\$ 3,50 ()
HM 19 - R\$ 3,50 ()
HM 20 - R\$ 3,50 ()
DD 2 - R\$ 7,00 ()
DD 3 - R\$ 7,00 ()
DD 4 - R\$ 7,00 ()
Calendário
1999 - R\$ 7,00 ()

Nome _____
Endereço _____
Cidade _____ Estado _____ CEP _____
Os valores acima já incluem despesas de manuseio e postagem. Envie cheque nominal, cheque correio ou vale postal no valor total do pedido para: EDITORA HEAVY METAL - Rua Iapó, 342 - Casa Verde - São Paulo/SP - CEP 02512-020 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou copiar este cupom.

Editorial

“Syphon Filter - um vírus capaz de destruir todos os organismos vivos em um raio de 100 milhas”



E mais uma vez, um grande sucesso é copiado, melhorando em alguns aspectos. É difícil jogar Syphon Filter sem se lembrar de Metal Gear Solid ou Duke Nukem Time to Kill. O

game possui o estilo de jogabilidade encontrado nesses títulos, só que com mais ação.

Mesmo sendo anunciado sem causar muita expectativa, ao contrário dos outros games do gênero, Syphon Filter causou impacto em seu lançamento, impressionando pela qualidade inesperada.

Você assume a personalidade do personagem principal, Gabriel Logan, um dos melhores agentes dos Estados Unidos. Logan é formado em bioquímica e é um veterano da guerra do Golfo.

O game começa com Logan na Costa Rica, depois ele vai para Washington falar com seus superiores e ganha as ruas de Washington para procurar um biólogo terrorista, chamado Rhoemer. Após este começo, com alguns adversários inexoráveis e fortemente armados, Logan continua pelo sistema de metrô para resolver os primeiros puzzles, procurando por bombas com o vírus Syphon Filter, para desativá-las.

Nestes segmentos iniciais, Logan tem que se unir aos soldados para proteger o

CBDC (Chemical Biological Defense Command) e depois dar cobertura para os especialistas da Bomb Squad. Assim, Logan faz uso de uma pistola 9mm (com silenciador), uma espingarda calibre 12, um M16 e um Sniper Rifle. Nada mal para a primeira das vinte fases. Logan também está equipado para visão noturna, com C-4 e M-79 Grenade Launcher, entre outros itens. A ação permanece constantemente alta.

As fases consistem em 1 a 5 missões, como proteger um agente da mesma categoria, encontrar bomba, ou desabilitar um sistema de computador. Elas são variadas e às vezes difíceis, pois os inimigos são bastante espertos. Os objetivos das missões variam de contra-terrorismo a assaltos e reconhecimento. Você pode apagar todas as luzes com tiros de pistola com silenciador e evitar ser visto. Cada missão tem objetivos predeterminados para realizar, normalmente com uma lista de parâmetros (“faça” e “não faça”) que devem ser cumpridos para avançar. Logan pode também receber objetivos atualizados enquanto se encontra em uma missão.

Logan pode executar todas as manobras habituais como rastejar, correr, rolar, pendurar, ajoelhar e metralhar. Uma boa característica do mecanismo de metralhar é que a mira automática mantém a arma de Logan mais próxima enquanto ele corre lateralmente. É legal ver Logan atirando para o lado esquerdo, com a mão cruzada no tórax, enquanto ele move para a direita tentando evitar ser atingido e os inimigos caindo ao serem atingidos. É nestas partes que as melhores qualidades cinematográficas do jogo se manifestam. Há outra função de mira que permite Logan acertar inimigos em cima de telhado com certa facilidade.

E já que o game é bem complicado, com missões super difíceis e algumas até longas, confira a seguir a estratégia completa, com manhas e dicas para todas as fases.

Índice

Syphon Filter

"Meu deus !! Syphon Filter!

Isso é... "Sim, Um vírus geneti-



c a m e n t e
programado
para elimi-
nar qualquer
coisa ou
qualquer
um.

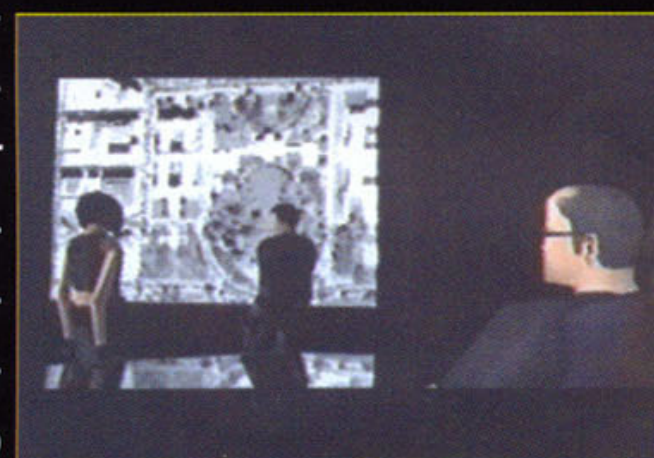
Imagine uma arma que pudes-
se ter como alvo demografias espe-
cíficas grupos étnicos que pode ar-
rancar os continentes, exceto por
aqueles que escolheram sobrevi-
ver..." Syphon Filter é uma mistura de
Mortal Gear ou missão impossível
com um jogo de ação. Você é Gabri-
el Logan, um agente secreto, perse-
guindo Erich Rhoemer o terrorista
que está ameaçando o mundo com
o "último" vírus chamado syphon fil-
ter. Nesta missão, Gabriel é capaz
de usar muitas armas, incluindo : si-
lenced 9mm (arma com silenciador),



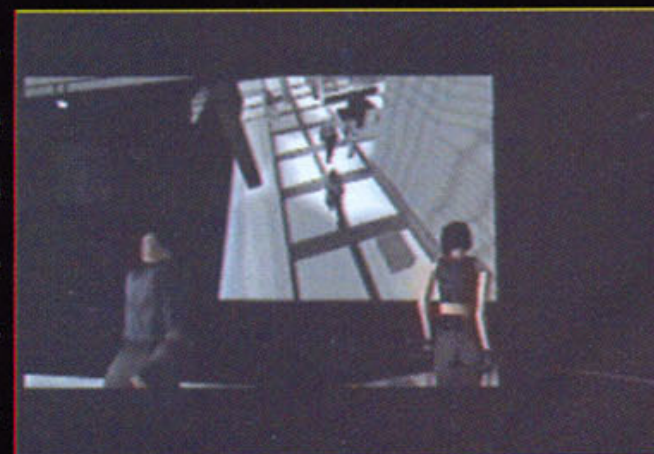
M-16 machi-
ne gun (me-
tralhadora
M16), .45
gun (pistola
45), sniper ri-
fle (arma de

atirador de elite) , night vision rifle(ri-
fle com visão noturna), etc. Gabriel

pode esca-
lar platafor-
mas, pular
delas, conta-
tar seus ami-
gos por rá-
dio (como



em metal gear), rolar e fazer muitas
outras coisas. A animação é bastan-
te fluida. Talvez este seja o primeiro
jogo em que o personagem mexa a
cintura!? O cenário é bastante inte-
rativo, atire na parede e você vai ver
um buraco, atire em uma janela e ela
vai quebrar, corra na neve e você vai
ver suas pegadas....A ação é bem in-
tensa e existem terroristas por todos
os lados equipados com armas dife-
rentes. Eles parecem ser bastante in-
teligentes no decorrer do game, tor-
nando-se difícil mata-los. Matando os
terroristas não esqueça de pegar as
armas que
eles dei-
xam... Você
vai ter que
usar o cére-
bro para so-
breviver...



Existem um ponto crítico para matar um terrorista que é na cabeça (é fatal!!)...De noite pegue o seu rifle noturno mire bem na cara e BAM ele virou história... Se os inimigos ouvirem o tiro vão ficar procurando por você, se matar um o outro vai ficar procurando pelo assassino de seu amigo...Se jogar uma granada eles vão desviar. Eles são bons mesmo, por isso procure sempre a arma certa para cada tipo de serviço. Existem vários tipos de missões: como infiltrações (pode ser detectado, mas se o inimigo te ver vai soar o alarme e a situação vai ficar complicada !!!), espionagem (Não pode ser detectado de jeito nenhum !?) e missões de tempo (você vai ter que terminar no tempo...). Existem chefes de fase, e eles também são "inteligentes"... Muitas pessoas compararam Metal Gear Solid, com este game por possuir o mesmo estilo de jogo, por isso chamam Syphon Filter de clone...Bom, o conselho é compre os dois, pois embora sejam parecidos possuem as suas diferenças e são bastante interessantes. Acreditamos que Syphon não é um clone de MGS porque ele foi lançado 4 ou 5 meses depois da Konami lançar, por isso os dois games podiam estar sendo produzidos ao mesmo tempo...

ARQUIVO DE PERSONAGENS

1. GABRIEL LOGAN - Agente operativo

Características

Sexo: Masculino

Idade: 35

Local de nascimento: Camden, NJ

Cor do olho: Marrom

Nacionalidade: Americano

Cor do cabelo: Preto

Cenário: Um dos principais operativos da agência, desde 1993.

Participação e honras: Participou das operações especiais do exército americano de 1987-1992 e da Guerra do Golfo em 1991, Presidential Citation, 1991, ganhou a estrela de prata do exército americano em 1989. Condecorado como segundo tenente nas forças armadas em 1987.

Treinamento: M.A. Degree, Bioquímica, Magna Cum Laude, Instituto Rockefeller, formado em 1994. B.S. Degree, Biologia e química, MIT, formado em 1987. U.S. Army Reserve Officers Training Corps (ROTC), MIT, 1983-1987.

2. LIAN XING - Expert em comunicações da inteligência

Características

Sexo: Feminino

Idade: 29

Local de nascimento: San Francisco, CA.

Cor do olho: Marrom

Nacionalidade: Americana

Cor do cabelo: Preto

Cenário: Operativa da agência recrutada depois de formada em junho de 1996. Expert em comunicação de campo.

Treinamento: Ph.D., Ciências da computação, Magna Cum Laude, Stanford, 1996. M.S., Ciências da computação, Stanford, 1995. B.A.,

B.S. Línguas e Ciências da computação, U.C. Berkeley, awarded 1993.

3. THOMAS MARKINSON - Diretor da agência

Características

Sexo: Masculino

Idade: 52

Local de nascimento: Cambridge, MA.

Cor do olho: Verde

Nacionalidade: Americano

Cor do Cabelo: Cinza

Cenário: Diretor da agência, 1997-Participação e honras: Grupo de inteligência e defesa, Washington D.C., 1986-96. Inteligência em Armamentos, Washington D.C., 1976-86. U.S. Forças especiais, 1968-75. Coração púrpura (Purple Heart), Medalha de Honra, ambos ganhos durante viagens ao Vietnam.

Trainamento: B.A., Relações internacionais, Georgetown, 1968. Escola de treinamento de oficiais, U.S. Army, 1968.

4. EDWARD BENTON - 2º Diretor da agência

Características

Sexo: Masculino

Idade: 47

Local de nascimento: Chicago, IL.

Cor do olho: Marrom

Nacionalidade: Americana

Cor do cabelo: Preto e Cinza

Participação: 2º Diretor da agência, 1999-Participação: Chefe de divisão da agência, 1993-96. Analista de inteligência, Região dos Balcãs, Agência, 1984-92. Analista de Inteligência,

Região Sulamericana, Agência, 1978-84.

Trainamento: M.A., Relações Internacionais, Universidade de Maryland, formado em 1978. B.A., Ciências políticas, Johns Hopkins, formado em 1975.

5. ERICH RHOEMER - Terrorista internacional

Características

Sexo: Masculino

Idade: 35

Local de nascimento: Leipzig, Alemanha.

Cor do olho: Marrom

Nacionalidade: Alemão

Cor do cabelo: Preto

Cenário: Responsável pela bomba no edifício Comm Parks , Londres, U.K., 1997. Terrorismo em aviões , Gulf Airlines, Istanbul, Turquia, 1995. Tem ligações com várias organizações terroristas na América do Sul e ligações com a USSR.

Trainamento: Sem treinamentos formais registrados e sem certificados existentes.

6. MARA ARAMOV - Assassina Expert, trabalha para Rhoemer

Características

Sexo: Feminino

Idade: 32

Local de nascimento: Novgorod, Russia.

Cor do olho: Azul

Nacionalidade: Russo

Cor do Cabelo: Auburn

Cenário: Assassina de aluguel, 1989. Acredita-se que foi responsável pe-

las mortes de aproximadamente 14 pessoas, todas contratadas. Operativa da KGB, 1986-1989. Acredita-se que seja membro da organização terrorista Black Baton. Tem ligações com o crime organizado em Moscou.

Trainamento: Sem registros.

7. JONATHAN PHAGAN - CEO e Criador das indústrias Pharcom, Inc.

Características

Sexo: Masculino

Idade: 65

Local de nascimento: Chicago, IL.

Cor do olho: Castanho Claro

Nacionalidade: Americano

Cor do cabelo: Branco

Cenário: ???

Participação: Vice Presidente, indústrias Wyn , 1983-92. Diretor dos Laboratorios, indústrias Wyn , 1972-83. Químico de Desenvolvimento, Zyzon Labs, 1965-72. Ajudou a Zyzon Labs e a indústrias Wyn a fazerem parte da indústria de biotecnologia. Possui uma cadeira, Sociedade para o avanço dos materiais biotecnológicos.

Trainamento: M.D., Ph.D., Universidade de Illinois, 1965. B.S., Biologia e Química, Universidade de Illinois, formado em 1957.

8. ANTON GIRDEAUX - Expert em munições trabalha para Rhoemer

Características

Sexo: Masculino

Idade: 29

Local de nascimento: Toulouse, França.

Cor do olho: Azul

Nacionalidade: Francesa

Cor do cabelo: Louro

Cenário: Mercenário de aluguel, 1992.

Participação: Maquinista, 1988-1992. Girdeaux não tem nenhum registro oficial com nenhuma atividade criminosa. Acredita-se que talvez tivesse sido recrutado por Mara Aramov em Black Baton.

Trainamento: Certificado da Sociedade francesa de maquinistas, 1988.

LISTA DE COMANDOS DE LOGAN

Comandos Básicos

Direction pad: move o personagem.

☐: atira com a arma equipada

X: abaixa

O: rola

▲: abre portas, aperta botões e etc...

L1: mira

R1: para USar um alvo para mirar

L2: cai pro lado esquerdo

R2: cai pro lado direito

Start: para o "character screen"

Select: troca armas

Select + DPad: para escolher as armas sem parar de andar.

↓, ↵: para rolar p/ trás.

QUANDO APERTANDO O BOTÃO (L1 BOTÃO)

Direction pad: move the crosshair.

☐: para atirar

▲: para dar zoom in (para sniper rifles)

O: para dar zoom out (para sniper rifles)

L2: dá passos para esquerda

R2: dá passos para direita.

QUANDO NA FRENTE DE UMA PLATAFORMA

▲: segura na plataforma

DEPOIS DE SEGURAR, VOCÊ FAZ ISSO

Dpad p/ cima: escala a plataforma

Dpad p/ baixo: p/ descer a plataforma

Dpad esquerda ou direita: p/mover

ESQUERDA OU DIREITA QUANDO ESTIVER PENDURADO.

Enquanto na plataforma

Segure X, pressione p/ cima: desce a plataforma **Nota:** Parece fácil, certo ??

..... Nem tudo !! Aqui vai o porque: Para matar um inimigo em outros níveis você tem que pressionar e segurar muitos botões ao mesmo tempo: Com o alvo travado no inimigo, abaixe, se ande p/ o lado e atira ao mesmo tempo (segure R1, R2, X, e pressione Quadrado para atirar), então faça isso com outro inimigo solte R1 e R2, então segure R1 novamente sem soltar o X, então pressione R2 para caminhar p/ o lado novamente, então aperte Quadrado).....Algumas vezes você vai ter que mirar com L1 e atirar antes que o inimigo o veja. Tudo que se pode dizer é pratique, pratique e pratique...

LISTA DE ARMAS E ITENS

Poder de fogo e dano estão com notas que variam de um a cinco, sendo 1 o mais fraco e 5 o mais forte.

ARMAS

1. Silenced 9mm Handgun

Características

Poder de fogo 3

Dano 2

Balas no clip: 15 Tiros máximos 90

A 9mm handgun é uma importante e poderosa arma norte americana que faz parte das cinco ramificações das forças armadas norte americanas desde que passou no teste em 1979 MRBF (Mean Rounds Before operational Failure) o teste de performance mostrou que a arma pode atirar 35000 tiros seis vezes que é o tempo de vida da arma. **NOTA:** Essa é uma das armas primárias. Não é muito recomendada quando tiver que atirar em múltiplos inimigos, pois não é tão poderosa. A vantagem desta arma é que ela está carregada com um silenciador, então você pode usar esta arma em missões onde Logan não pode ser visto.

2. .45 Handgun

Características

Poder de fogo 2

Dano 3

Balas no clip: 10 Tiros máximos 60

Este tipo de arma bastante durável está sendo fabricada a séculos. Possui um ótimo poder de fogo e é uma arma mortal se colocada nas mãos de um profissional. Uma arma bastante pesada e atinge os inimigos como um trovão. **NOTA:** Você pode matar um inimigo com apenas um tiro se fizer tudo direito.

SHOTGUNS

1. Shotgun

Características

Poder de fogo 2

Dano 4

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos 25

Essa versão da típica "escopeta calibre 12" ou simplesmente "12" é uma versão feita especialmente para os departamentos de defesa dos EUA: DEA, FBI e USSS. Em testes a arma lança praticamente 100 tiros e atinge alvos em até 25 metros de distância. A bala desta arma é constituída por muitas partículas de chumbo que quando lançadas se espalham provocando um tremendo estrago. Dependendo da distância pode abrir um buraco de 15cm no corpo humano !!!! **NOTA:** Esta é realmente poderosa. Atire e você verá o inimigo levando um tremendo impacto para trás. O problema é o tempo de recarregamento, é bem lento. Você precisa recarregar todas as vezes que atirar. Não recomendado para derrubar vários inimigos com flak jackets ao mesmo tempo.

2. Combat Shotgun

Características

Poder de fogo 2

Dano 4

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos 30

É uma versão aprimorada da "12", com mais poder de tiro e mais balas. O recarregamento é um pouco mais rápido. **NOTA:** Essa é uma versão melhorada da shotgun. Bem mais po-

derosa, e rápida mais as características são muito similares.

MACHINE GUNS

1. HK-5 Pistol-Machine Gun

Características

Poder de fogo 4

Dano 3

Balas no clip: 32 Tiros máximos 192
A HK-5 possui um desenho modular e tamanho pequeno, muito popular em várias forças armadas do mundo e terroristas. Com mais de 23 tipos de variações é rápida se tornando uma das mais vendidas metralhadoras do mundo. **NOTA:** Usada para derrubar múltiplos inimigos se movimentando a sua volta. Correr e atirar é o melhor meio de usar isso.

2. G-18 Pistol-Machine Gun

Características

Poder de fogo 5

Dano 2

Balas no clip: 33 Tiros máximos 198
Com uma média de sessenta tiros por segundo esta é a pistola -metralhadora mais mortal do mundo, sendo sua única falha é a tendência de perder munição muito facilmente. Por perder munição você pode gastar os tiros antes dos inimigos e ficar indefeso na hora de recarregar **NOTA:** Muito boa, mas perde munição muito facilmente por isso não desperdice!!

3. BIZ-2 Pistol-Machine Gun

Características

Poder de fogo 4

Dano 3

Balas no clip: 66 Tiros máximos 396
Esta outra pistola-metralhadora possui um design diferente que permite que sejam guardadas mais balas e ainda assim mantendo a arma compacta. **NOTA:** Uma arma excelente, mas você só vai encontrá-la depois da 15ª fase. O poder de fogo é rápido e o dano causado é realmente bom.

ASSAULT RIFLES

1. M-16 Assault Rifle

Características

Poder de fogo 4

Dano 2

Balas no clip: 30 Tiros máximos 180
Bastante ultrapassada esta arma foi desenvolvida pelas forças armadas americanas em 1965, este Rifle de assalto se tornou uma das principais armas nas forças americanas, polícia e os entusiastas da defesa. This low-recoil weapon is lightweight e accurate. **NOTA:** Você vai encontrar esta arma nas fases iniciais. Você vai raramente usá-la.

2. K3G4 Assault Rifle

Características

Poder de fogo 4

Dano 2

Balas no clip: 20 Tiros máximos 120
A mortal K3G4 é comumente armada com balas de Teflon coated bullets capaz de cortar a mais poderosa das flak jackets como uma faca quente na manteiga!!! **NOTA:** É uma das melhores armas do jogo!! As balas atravessam as flak jackets e depois de matar os inimigos você pode

pegar as flak jackets deles.

3. PK-102 Assault Rifle

Características

Poder de fogo 4

Dano 2

Balas no clip: 30 Tiros máximos 180
Uma variante do popular sistema Vokhsilak (uma das mais usadas para se mudar o design de armas), a PK-102 é compacta e por isso é uma escolha comum dos terroristas. **NOTA:** De fato todos os inimigos da fase 8 usam este tipo de arma, mas não precisa ficar com medo das balas. É boa para usar no Chopper (helicóptero).

SNIPER RIFLES (ARMAS DE ATIRADOR DE ELITE)

1. Sniper Rifle

Características

Poder de fogo 2

Dano 2

Balas no clip: 10 Tiros máximos 30
Uma arma de alto calibre, um rifle silenciado vem equipada com uma lente digital com um básico sistema de reconhecimento óptico do inimigo, faz uma grande identificação e classificação de alvos humanos. **NOTA:** Um tiro na cabeça é o básico para esta arma, os binoculares podem ampliar para fazer um tiro certeiro.

2. Nightvision Rifle

Características

Poder de fogo 2

Dano 2

Balas no clip: 10 Tiros máximos 30
Oferecida pelos atiradores de elite

das forças da Rússia, este rifle é capaz de uma extrema precisão. Esta é uma versão melhorada equipada com SVDN2 night sight e silenciador. **NOTA:** Essa arma é bem similar a outra, mas tem visão noturna binocular. Você pode ver o inimigo facilmente no escuro. Use -a para atirar em terroristas, mas não é recomendada para atirar em lâmpadas, por que é difícil observar os outros objetos no escuro.

GRENADES

1. Grenade

Características

Poder de fogo 1

Dano 5

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos 10

Depois de detonada, esta arma incendiária lança amônio perclorato três metros para fora da área da explosão. Instantaneamente após a detonação esta granada começa a incendiar queimando quem estiver em volta **NOTA:** É uma arma de morte instantânea, mas granadas não são boas para uso porque o inimigo quase sempre escapa e a granada pode explodir em você.

2. Gás Grenade

Características

Poder de fogo 1

Dano 5

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos 10

Usada como arma de espionagem contra múltiplos alvos, esta granada lança uma substância que deixa as

vítimas inconscientes. Se o antídoto não for administrado, a morte chega em quinze minutos... **NOTA:** Uma das armas mais usadas para acabar com grupos de inimigos, mas apenas em casos de espionagem, pois para missões de confronto ela é muito lenta.

M-79 Grenade Launcher

Características

Poder de fogo 1

Dano 5

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos 10

O lança - Granadas foi desenvolvido durante a Guerra do Vietnã. Comumente chamada pelos americanos de "Blooper" produz um tiro de 40mm. A granada contém explosivo o bastante para que se produzam 300 fragmentos do letal Radius que é lançado a cinco metros. **NOTA:** É uma arma excelente, pois é bem mais rápida do que lançar uma granada comum. Não pode ser usada muito próximo do inimigo ou você pode ser atingido também...

MISCELÂNEA

1. Tazer

Características

Poder de fogo 1

Dano 5

Balas no clip: DESCONHECIDO Tiros máximos Infinitos

Usando cartuchos de CO2, essa arma desfere profundamente no corpo da vítima uma carga de 500,000 volts que passam por um longo fio de arame que é ligado a arma. Essa descarga pode ser usada até que o

corpo da vítima pegue fogo. **NOTA:** Possui munição ilimitada e pode ser usada em missões de espionagem.

2. C4 Explosives

Características

Poder de fogo DESCONHECIDO
Dano 5

Balas no clip: DESCONHECIDO
Tiros máximos DESCONHECIDO

Estes blocos incendiários são feitos de um material que pode ser moldado do jeito do usuário. Este explosivo pode ser ativado através de um fusível ou com um detonador, e permite que você esteja distante na hora da explosão. **NOTA:** É um tipo especial de arma que você vai ver em certos lugares. C4 é apenas para explodir coisas não para explodir os inimigos...

NÃO SÃO ARMAS

1. Flashlight (lanterna)

Características

É especialmente desenvolvida para os agentes é a prova de choque e possui 300 horas de bateria. Charged by a 300 hours battery. **NOTA:** Você não pode usar esta lanterna para derrubar inimigos, sei lá acertando-lhes no pescoço!? É só uma lanterna para ver no escuro.

2. Keycard

Características

Um Cartão magnético comum. **NOTA:** Use para abrir portas fechadas e não para descontar dinheiro nos caixas eletrônicos....

3. Antigen

Características

Este "negócio" tem um uso subcutâneo (por baixo da pele) injetando um fluido sobre alta pressão é capaz de conter os efeitos do vírus syphon filter. **NOTA:** Use isso nos pacientes.

4. Viral Scanner

Características

Desenvolvido em segredo pela PHARCOM Inc... Esse scanner de vírus é capaz de detectar os traços da partícula do vírus syphon filter a 50 metros de distância. **NOTA:** É um objeto bastante útil, não só vai detectar a presença do vírus como também caixas, inimigos, barris, botões e etc... É muito útil para um atirador de elite saber onde seus alvos estão.

ESTRATÉGIAS E DICAS DE BATALHA

1. Sempre pegue todas as armas que os inimigos deixarem para você principalmente as poderosas. Você vai precisar muito delas. Não se esqueça de que o TAZER não funciona em inimigos que estejam usando flak jackets. Não pegue a arma do inimigo se ele estiver em chamas - você precisa esperar primeiro.

2. Procure não ser atingido em cheio por explosões, ou pegar fogo (ou ser atropelado!!!) próximo a carros, ou levar um tiro na cabeça pois como em outros jogos você vai morrer instantaneamente.

3. Você não pode cometer nenhum errinho nas missões de espionagem/infiltração. Erre o tiro e os guardas serão alertados. Um guarda alertado fica assim o resto do jogo, por isso você será facilmente descoberto...

4. Guarde as armas poderosas e as de espionagem, o máximo que puder (K3G4, M-79, nightvision rifle, gas grenades, etc). Você vai levar as armas quando for para o próximo nível. Apenas use as suas armas poderosas quando enfrentar inimigos como: chefes, granadeiros (grenade lobbers) e grupos de inimigos com flak jacket.

5. Se você for atacado de surpresa por inimigos e não estiver equipado com a arma correta, pressione start para ir até o character screen e trocar sua arma.

Não se preocupe em trocar segurando select + L2/R2 porque vai perder tempo.

6. Se não houver inimigos por perto recarregue a sua arma pressionando Triângulo. Recarregar leva algum tempo e talvez as coisas não vão lá ficar muito boas para você, se resolver recarregar no meio da batalha.

7. Procure sempre usar a arma apropriada para cada tipo de missão ou de terreno. Experimente cada tipo de arma e a função de mira (L1 botão).

8. Use tiros na cabeça se possível... Um tiro mata instantaneamente os ini-

migos e é muito efetivo para inimigos com flak jackets. Se você atingir o inimigo na cabeça pode roubar o flak jacket dele além de economizar munição.

9. Se houver barris próximos ao inimigo atire nos barris para provocar uma explosão... Mas tome cuidado para que os inimigos não façam o mesmo com você. Nos laboratórios existem garrafas sobre as mesas. Algumas produzem gás se você jogar (como gás grenades), experimente.

10. Você pode usar sua técnica de atirador de elite na noite se possuir o Nightvision rifle. Faça ficar escuro atirando nas lâmpadas.

11. Você nem sempre vai detectar os inimigos em seu radar. Você só pode detectá-los no seu radar se tiver os visto anteriormente por isso relaxe e não ponha culpa no radar se o inimigo aparecer pelas suas costas.

12. Em fases mais avançadas você vai pegar o viral scanner. É muito útil, use-o para ver objetos sólidos, como um inimigo dentro de um prédio para poder se aproximar apropriadamente.

Tome nota: O fato de você vê-lo no viral scanner não significa que ele vai aparecer no seu radar.

13. Aprenda a usar todos os botões para mover Gabriel. Nós podemos fazer muitos movimentos úteis como:

a= zig-zag: Quando se aproxi-

mar do inimigo frontalmente aperte o L2/R2 e se mova para frente ,então aperte o botão do alvo R1 e atire. Role se for necessário...

b= circulando: combinando o L2 / R2 e o direcional para andar na direção oposta, você pode se mover em círculos.

14. Sempre cheque todas as caixas que formam escadas para ver se pode escalar.

15. Quando você ver portas trancadas e não tiver Key Card lembre-se de que você terá de retornar mais tarde.

16. Gabriel não pode levar dois key-cards ao mesmo tempo... por isso certifique-se de que você está fazendo a coisa certa, avançando na fase...

17. Se sua missão for recolher um KeyCard, mate os cientistas ou terroristas e depois vasculhe nos corpos com certeza você vai encontrar as chaves.

18. Improvisar é a palavra-chave !! O design das fases é muito bom, por isso... Tente tudo que vier a cabeça você sempre vai acabar encontrando algo...

19. Olhe seu radar toda vez que mostrar o item que você precisa para acabar a fase. (como a viral bomb).

20. Use a lanterna para descobrir caixas escondidas.

21. Utilize o botão de mira (L1) para olhar em volta e encontrar plataformas, barras de ferro, ou qualquer outra coisa... Use a lanterna e o viral scanner para ajudar.

22. Para descer uma ponte ou plataforma olhe com o botão de mira (L1), se você por acaso pular de um local muito alto Gabriel vai morrer...

23. Role se você ver um buraco na parede....

FASE 1 - WASHINGTON DC – GEORGIA STREET

Ordens da agência.

Nossos informantes do FBI identificaram um ataque terrorista utilizando um vírus nos sistemas de metrô da capital. Nossos contatos dentro do Departamento de Defesa americano e



na Interpol confirmaram as identidades dos terroristas. Nós iremos colocar você no CBDC (Comando de Defesa de Armas Químicas e Biológicas dos Estados Unidos) no começo da operação.

Seus alvos são Rhoemer, Kravitch, Aramov e Girdeux. A SATCOM

interceptou o código de Tráfico de Microondas. Rhoemer deve ter um centro de informações na área. Ajude o CBDC se necessário. Evite baixas casuais se possível. Cheque seus objetivos por mais informações.

NOTA: Este será seu primeiro nível. Aproveite bem ele para pegar prática nos controles.

Você começará com um carro de polícia queimando à sua frente e do oficial da CDBC (o cara de amarelo) logo à direita (norte). Ao invés de ir até o carro, vá para o beco à sua direita (ainda pro norte).

Ignore o boteco e a entrada para o metrô no mapa por enquanto (Você terá que dar uma passadinha lá, mas não agora).

No final do beco, fique esperto.

Há dois terroristas no telhado da construção. Atire neles e pegue as 2 M-16 que



eles vão deixar. Vá até o Vacant Bank na parte baixa da direita, no mapa (Nordeste). Lá você vai encontrar mais dois terroristas na frente do banco, um equipado com uma 9mm e o outro com uma M-16. Depois de derubar os dois caras, pegue a munição que eles deixaram e entre no banco. Há uma caixa com um colete a prova de balas (flak jacket) na frente da porta. Entre mais e você receberá uma chamada de Lian Xing. Ela pede que você dê cobertura ao esquadrão anti-bombas da CBDC na

construção. Continue para encontrar o esquadrão (e salvá-los, é óbvio). Lá vão estar mais cinco terroristas com 9mm. Mate todos eles (trate de não usar o tazer aqui... é muito lerdo) e Lian Xing vai dizer: TUDO LIMPO, GABE. (primeiro CHECKPOINT).

Continue em frente para uma pequena sala do lado esquerdo do banco. Pegue munição para a M-16 dentro da caixa. Continue na sala escura. Use sua lanterna (flashlight) para encontrar uma caixa com granadas. Depois de pegá-las, volte à entrada do banco.

Quando você chegar lá onde você encontrou o colete, a janela vai se quebrar e vão aparecer três inimigos com 9mm atirando em você do telhado da construção na frente do banco. Use seu tazer (agora ele vai ser muito útil). Volte para o beco de onde você veio, com cuidado.

Lá estarão 6 terroristas nos telhados, todos com M-16. Você é que decide se deve matá-los. Volte para o lugar de onde você começou e vá para a rua na frente do boteco e da entrada do metrô. Lá vão aparecer uns inimigos vindos detrás do muro, usando 9mm. Se você não armou sua 9mm, mate-os com tazer.. Vá para a entrada do metrô e desça as escadas. Use a lanterna para ver no escuro. Há uma caixa com um colete lá. Vá até a porta para ver que está fechada. Aperte o Triângulo para chamar



Lian Xing e ela contará o que fazer. Um novo objetivo: Desligue a energia do terminal. Suba as escadas e entre no boteco. Vá atirando pela porta ou pela janela.

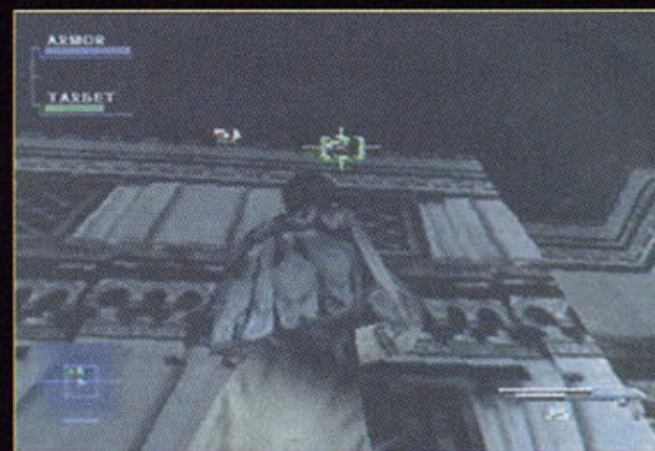
Vá até chegar numa sala bloqueada por uma caixa. Encontre e mate o cara com a M-16, e suba na caixa. Abra a janela e suba por ela. Haverá lá um portão dizendo "Não entre" com uma caixa preta próxima. Suba na caixa e fique de frente para o oeste. Aperte o triângulo e você irá alcançar a ponte acima de sua cabeça. Vá para o outro lado da ponte e aperte o triângulo sob a barra de ferro para move-la. Vá para a esquerda, do outro lado da ponte. Lá você vai ter que matar mais dois inimigos que vão aparecer quando você estiver subindo, mas continue à esquerda. Tazer neles. Então pegue uma caixa na ponte. Tem um lança-granadas M-79 (uma arma poderosa). Volte para a frente do portão, vai estar fechado.



Atire na fechadura. Entre e vá até o botão do elevador, chame-o. Entre no elevador, aperte triângulo novamente para descer as escadas. Lian Xing contatará vocês novamente. Depois disso use sua lanterna para encontrar a chave de força. Vire a chave apertando



triângulo. (o segundo CHECKPOINT).



Quando você fizer isso a porta do metrô irá abrir. Mas não vá lá ainda. Com-

plete seu outro objetivo. Kravitch deve ser morto e destrua o que tiver lá. Volte ao elevador e suba. Um inimigo vai aparecer com uma M-16. Volte para a janela de onde você veio.

Outro cara vai aparecer, esperando-o. Olhe no mapa e vá para o lugar onde está Kravitch. Lian



Xing vai chamá-lo novamente, dizendo que tá quente.

Aproxime-se da sala de Kravitch e



atire nele. Não use tazer nele; ele usa um cole-

te para o tazer. Use a M-16. Vá até onde o terrorista estava para encontrar uma caixa com uma pistola. Depois que você fizer isso, três inimigos vão aparecer. Mate-os e ati-



re no controlador de câmeras. Parece com um computador. (Terceiro

CHECKPOINT).

Volte para frente do bar e vá para a entrada do metrô. Mate os caras que vão aparecer e desça as escadas passando pela porta de segurança.

Quando você passar, Lian Xing vai chamar de novo para dar um novo objetivo: Bomba no terminal. Desça as escadas até a porta. 5 ou 6 caras vão atirar. Depois cruze a linha do metrô para alcançar o lugar da bomba.



Tome cuidado com o trem. Aproxime-se da bomba e desative-a apertando o triângulo. (quarto CHECKPOINT).

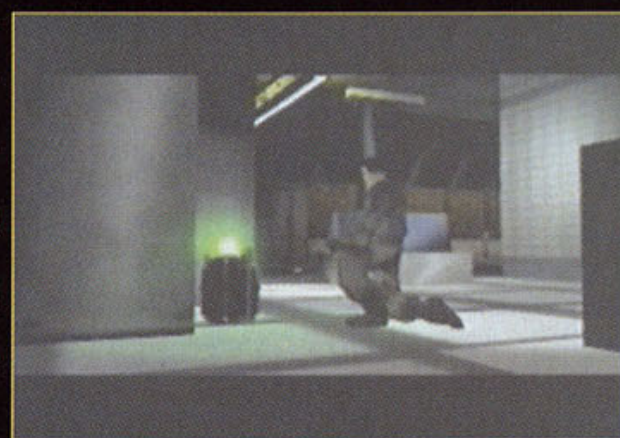
Agora a última missão é eliminar Rhoemer. Depois de conversar com a chefe você saberá que ele está em LV B2. Ao invés de ir para o final de LV B1, pelas escadas, vá para o túnel na extrema esquerda no mapa.

Então vá pelas duas trilhas de

trem e encontre a porta no túnel; entre. Você vai ser cercado por 4 homens, mas sem problema... Tem uma caixa



com colete próxima. Continue e escale a plataforma. Desça-a e use a lanterna. Chame o elevador usando o triângulo. No nível mais baixo, Lian Xing irá ligar e dizer a posição do inimigo. Um cara vai bloquear a passagem, ache-o e tazer nele pelas costas. Aproxime-se do local cruzando a linha do metrô, indo devagar até a "área brilhante" no mapa. Vá devagar pois todos os inimigos estão com pistolas. Tome cuidado com o último inimigo próximo à bomba. Ele usa colete. Um tiro na cabeça resolve. Aproxime-se da bomba e....



FASE 2: WASHINGTON DC – DESTROYED SUBWAY

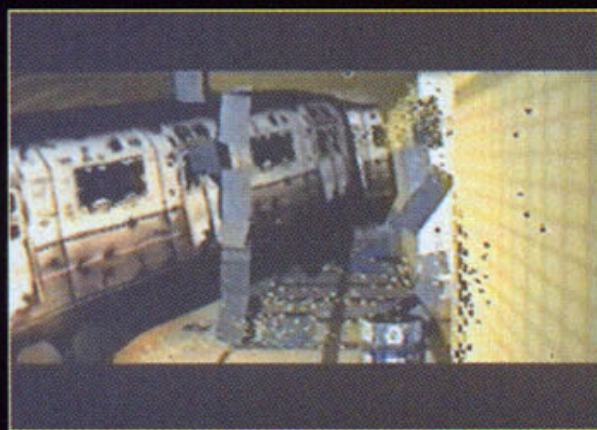
Mensagem de Benton:

Você tem sorte de ainda estar vivo. Dez quarteirões da capital foram parar dez metros abaixo do chão. Parece que Rhoemer destruiu o metrô



simplesmente como parte de seu plano de fuga.

É possível que você tenha estragado a festa dele e que ele esteja ainda com você lá em baixo. Também não há notícias de



Aramov e Girdeaux. Não deixe Rhomer escapar. E tenha certeza de que você agora está sozinho.

NOTA: Esta fase é realmente pequena. Você só tem que rastrear pelo mapa. Eu vou guiar você através do mapa. Você não vai encontrar aquelas indicações no mapa. Então eu vou chamar a parte de cima de norte, a esquerda de oeste, a direita de leste e a de baixo de sul... OK?

Siga para o sul de onde você começou. Você encontrará uma caixa com um colete dentro. Então cruze a linha do metrô para o leste.



Depois de subir no terminal de novo, vá para o norte. Fique avisado de que um inimigo virá para cima de você em chamas. Não adianta atirar, apenas sair da frente e esperar até que o fogo acabe. Então ande para o norte, e então para o leste. Lá estarão dois inimigos com M-16.

Cruze a linha mais uma vez para o leste, então suba no vagão de passageiros. Ande sobre o teto do trem para o sul, e Lian Xing irá dizer para

que você ajude o oficial do CBDC. Pule do teto do trem e atire em dois inimigos que estão com rifles M-16. Haverá um inimigo esperando para jogar uma granada em você. Ele está com um colete, o que faz dele um inimigo bem chato. Lembre-se que uma explosão mata.

Então fique longe da granada e atire no cara com o M-16. Use então



sua lanterna nos trilhos do trem. Você verá uma caixa com explosivos C4. (primeiro CHECKPOINT).

Quando você pegar os explosivos, um inimigo irá atirar de cima do balcão do trem em chamas. Lembre-se de que este balcão é o mais importante, pois é o balcão que vai lhe levar para a parte de cima do terminal do metrô. Então, depois de pegar os explosivos C4, vá ao lugar onde estava o atirador de granadas e vá para o sul. Você encontrará um lugar onde estará uma caixa vermelha rodeada por trens em chamas, à esquerda e à direita. Suba na caixa vermelha e vire para leste. Aperte o Triângulo e você subirá ao balcão de onde o inimigo atirava em você. Vá



para lá e vire para oeste. Aperte o triângulo de novo para que você possa subir.

Vire-se para o leste novamente e

aperte triângulo e o direcional para cima para ir para o balcão. Ande para o norte e aperte o triângulo para mover o cano (pipe). Aperte o direcional



para a direita para mover Gabriel para a direita até que o cano pare. Aperte o direcional para baixo para ir para o balcão abaixo e... Você conseguiu chegar ao nível superior.



Depois disso, siga para o norte para chegar ao lugar que o mapa mostrará a você. No caminho para lá, Lian Xing

irá fazer contato. Vá para norte mais uma vez para ver a bomba na linha, à leste. Ignore a bomba pois você é muito inútil para fazer alguma coisa com ela. Vá para onde o mapa mandar e você encontrará uma passagem impedida. Use os explosivos C4 na passagem bloqueada e saia correndo para longe. A bomba explodirá o



bloqueador e deixará a passagem livre. O oficial da CBDC virá para pegar a bomba. Vá com ele que a chefe vai mandar protegê-lo. Dois inimigos com M-16 virão do sul e um com



M-16 também virá do norte. Mate-os para proteger o oficial da CBDC e.... (segundo

CHECKPOINT).

Dê uma olhadinha no mapa para ver onde Rhoemer está, então tente segui-la. Quando você se aproximar da pista, Gabriel contatará Lian Xing, contando que o caminho está bloqueado por fogo do cano rompido.

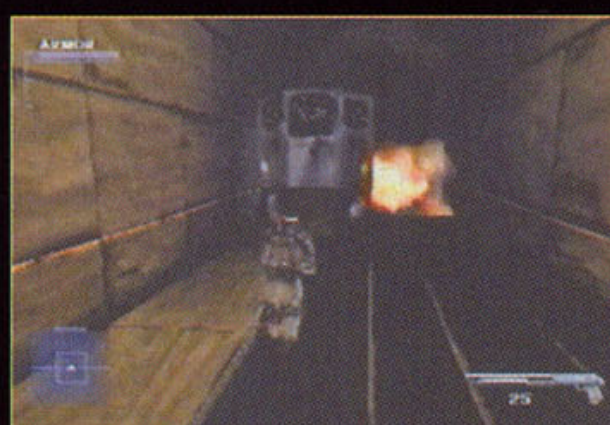
Ela mandará Gabriel encontrar e fechar o regulador de gás. Vá para o sul e passe o lugar da bomba, e vá para oeste então. Cruze os trilhos.

Use sua lanterna, e vá para o sul novamente.

Você chegará a uma alavanca com a imagem de gás – São os con-



troladores de gás. Use o triângulo para fechá-lo. Volte para o lugar onde Rhoemer estava. Com o gás fechado não há fogo no caminho. Suba na caixa próxima ao vagão de passageiros, e suba no trem. Vá para o norte e Lian contatará você mais uma vez. Depois desça do trem. Vá para o norte com cuidado, e você verá um



inimigo em chamas correndo em sua direção. Volte apertando o direcional para

baixo, então vá para o trem novamente. Há um inimigo no trem, então você



terá que detoná-lo, vá para o trem para que o "tocha humana" não te pegue.

Espere que o fogo acabe, então vá para o norte novamente na direção de outro trem. Aproxime-se deste trem, mas não suba na caixa ainda. Ao contrário, volte um pouquinho que você verá um inimigo com uma M16 esperando por você no topo do trem. Derrube-o, e suba no trem. Vá para o norte, desça do trem e....

FASE 3: WASHINGTON DC – MAIN SUBWAY LINE

Mensagem de Benton:

Logan, Intel indica que que Rho-



emer conseguiu escapar. Jenkins está encontrando pesada resistência na área

do Washington Park e a OCPD informa a morte de quinze oficiais.

A identidade de Mara Aranov foi confirmada pela Interpol. Não a deixe escapar.

CUIDADO: FEMA está usando os túneis a leste para empregar pessoal de emergência. Não use explosivos de qualquer tipo ou você causará uma tragédia.

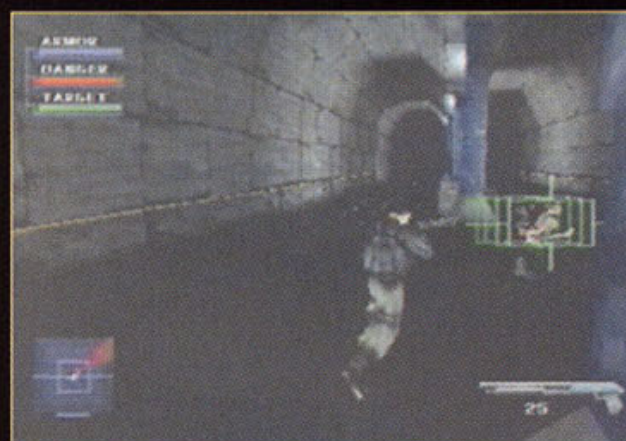
NOTA: Este é o primeiro chefe. Você

terá tempo para mudar de linha com o trem, pois as vezes ele aparecerá... Se você marcar, não me responsabilizo.

PRIMEIRO CHEFE - MARA ARAMOV

Sua missão é parar Mara Aranov. Ela está correndo pelos trilhos.

Existem duas linhas de trem, e ela irá mudar de linha algumas ve-



zes para não virar comida de tartaruga. Persiga a mulher. Use sua pistola ou M-16 para

derrubá-la. Alguns inimigos vão estar dando cobertura na junção das linhas. Seja esperto para evitar o fogo do inimigo. Saiba que você pode rolar por baixo do ferro azul entre os dois trilhos.

Depois de algum tempo você chegará realmente perto da terrorista.

Esqueça seu tazer, ele é inútil. Se você quiser fa-



zer realmente um bom trabalho, mire na cabeça da pobre moça.

FASE 4 : WASHINGTON DC – WASHINGTON PARK

Mensagem de Benton:

Redirecionamento de missão : CDBC requer intervenção direta e assistência. Suas novas ordens são



para encontrar bombas biológicas, demarcar o terreno, esperar pela chegada da

CBDC e dar cobertura. As bombas estão programadas com pouco tempo.

A resistência terrorista é pesada. A Agência de Inteligência reporta que Anton Girdeaux está liderando a operação no parque. Exerça a cautela. Nós perdemos todas as comunicações com o time de Jerkins.

NOTA: Esse é um dos melhores níveis do jogo.

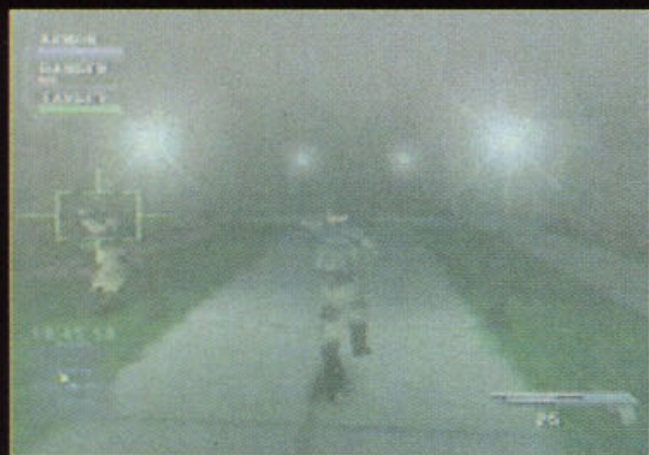


Um lugar grande, uma porrada de inimigos, e a obscuridade do terreno.

Aproveite para treinar sua mira em tiros na cabeça.

Você começa em uma noite escura e com neblina em Washington Park.

Olhe acima do seu radar, na tela... Há um marcador de tempo. Você deverá desarmar 4 bombas biológicas

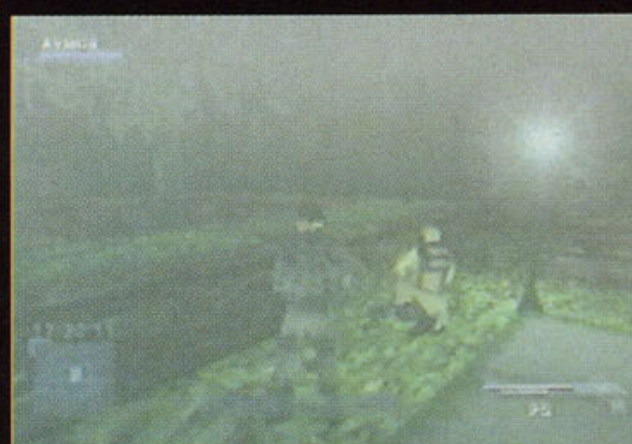


em 20 minutos. Haverá mais para fazer no caminho, mas siga somente essas 4, são prioridade. O marcador só irá deixar de api-

tar quando as quatro bombas forem desarmadas. Por ser um cenário grande, é bom ficar de olho no mapa.

Na primeira área você encontrará dois inimigos. Um está correndo com uma pistola e o outro está próximo à parede com um rifle infravermelho. Assim que você entrar no portão, perceberá que tem um suicida vindo em sua direção com uma 45. Existem quatro coisas quadradas nesta área. A mais baixa contém uma caixa com colete e a que está acima à esquerda contém uma bomba. A bomba parece uma coisa cinza e quadrada no seu radar.

Aproxime-se da bomba e aperte o triângulo para chamar o oficial da CBDC. O cara virá e tentará desarmá-la.



Proteja-o enquanto ele desarma a bomba. Uma falha neste momento significa o fim da missão. Três indivíduos com 45 virão para destruí-lo. Mate estes terroristas malditos e recolha a munição que eles deixarem. (primeiro CHECKPOINT).

Vá ao norte para chegar à estátua. No caminho você receberá uma chamada de Lian Xing, contando que há um problema de refém no tennis court.



Novos objetivos. Ignore isso por enquanto e vá para trás da estátua, onde está a segunda bomba. Marque



45. Use a sua também e mate os terroristas. O bom é que fica fácil recarregar a arma, pois todos estão com 45. (Segundo CHECKPOINT).

Há dois caminhos aqui : Um para a esquerda, outro para a direita.

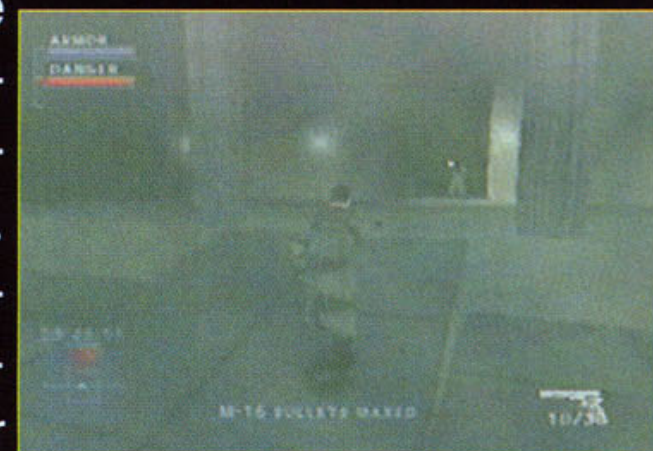


Vá pela esquerda. Depois que você chegar a uma viela que vai te levar a um lugar quadrado com quatro barricadas no meio. Três caras irão atirar. Há aqui um colete no lado norte próximo à parede. Continue ao norte para receber uma chamada da chefe. Novo objetivo. Encontrar a comunicação com satélite.



Vá para o norte para o fim do lado esquerdo. Há inimigos lá, mas ignore-os indo ainda mais para o norte. O pessoal por aqui estará muito bem armado. A bomba estará numa construção no sul. Marque a bomba e proteja o oficial da CBDC. Agora serão

sete caras querendo sua cabeça. Ele não pode morrer. (terceiro CHECKPOINT). Há uma M-16 no telhado da menor construção no norte.



Volte para a estátua e desta vez vá para o refém, seguindo pela direita. Na área quadrada haverá mais quatro inimigos. Mate-os e continue para encontrar a última bomba. Faça o padrão para que o cara da CBDC apareça e você possa dar cobertura. (quarto CHECKPOINT).

Agora vá para o tennis court. No começo você encontrará uma caixa com um colete. Continue cuidadosamente pela viela. Mais cinco inimigos virão para você. Passe e continue. Você encontrará dois reféns e dois terroristas. Um está próximo dos reféns e o outro está dando um rolê.



Seja um cara inteligente e vai usar o tazer no cara que está andando.

Aproxime-se da porta devagar, não entre, e quando você conseguir vir o pobre terrorista, bala nele com o rifle



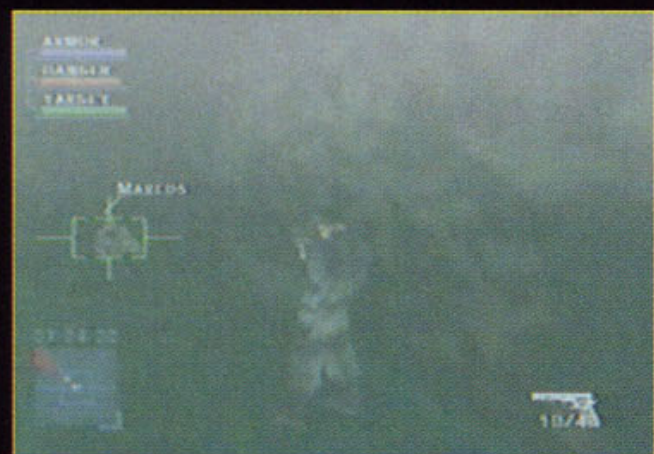
de infra-visão. Use o zoom para mirar na cabeça do inimigo. Aproveite... é um tiro uma vida. (quinto CHECKPOINT).

Dentro do tennis court, saqueie os corpos de armas e munições. Há outro terrorista andando pelo tennis court. Mata o bandido. Saia do tennis court e vá para a área quadra-



da no sul do H e d g e Maze.

Aproxime-se deste lugar e Lian Xing irá chamar para avisar que você está perto do objetivo. Dois caras estarão lhe esperando próximo à construção. Circundando a estrutura você vai se deparar com mais dois caras. O que você deve destruir está no topo do prédio. Suba a estrutura e encontre o comm array. Não atire como da primeira vez.



Aproxime-se e aperte o triângulo. (sexto CHECKPOINT). Lian Xing dirá a posição de Marcos. Novo objetivo. Ele é o cabeça da confusão. Uma coisa que você deve saber é que Marcos usa colete.

Esta parte é legal. Primeiro atire nas lâmpadas em modo sniper. O lugar vai ficar escuro e o inimigo vai ficar meio cego. Vá devagar dentro deste labirinto, mire com o night-visi-

on e detone o inimigo. Se você for bom o bastante para matar Marcos com um tiro só, terá uma boa recompensa. (sétimo CHECKPOINT).

Depois disso vá para o Memorial da Liberdade. Como você sabe, há quatro inimigos lá, bem equipados. Como



no labirinto, atire em todas as lâmpadas à distância, então vá bem devagar. Se o inimigo vir você, volte. Sua arma é melhor e com seu rifle adaptado para a noite, os inimigos estão numa pior. Então aproveite para atirar de longe. Atire na cabeça... Eles usam coletes. Depois é só entrar no Memorial da Liberdade.

FASE 5 : WASHINGTON DC – FREEDOM MEMORIAL

Adiantado pela Agência de Inteligência:

O satélite completou uma detalhada análise do colete de Girdeaux (Body Armor). É totalmente imune as armas



convencionais. Nossos especialistas em proteção estão analisando e trabalhando, mas será preciso que você encontre um ponto fraco nas defesas de Girdeaux.

Nossos especialistas em demolição detectaram que qualquer uso

de explosivos ativará a Bomba Biológica (Viral Bomb).

NOTA: Este é o segundo chefe. E é realmente detonante. É difícil pegar a diversão desta fase em outros games.

SEGUNDO CHEFE - ANTON GERDEAUX

Esta é uma das melhores fases

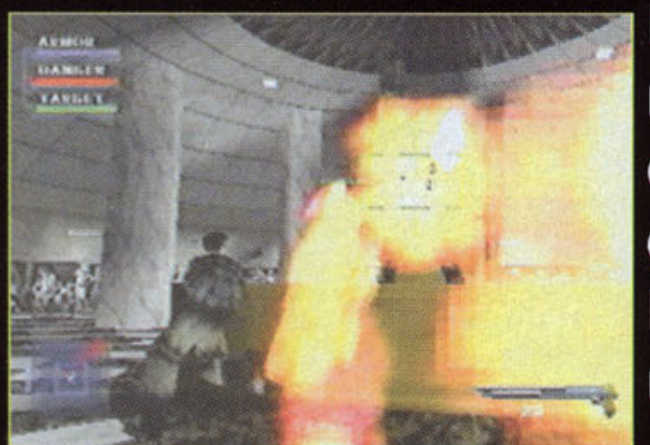


de chefe que eu já vi em muitos games! Anton veste uma verdadeira armadura e está equipado com um lança-chamas (Flamethrower). Uma vez que as chamas atinjam você, já era – você vira cinzas. Para que as coisas piores, a chefe não diz nada sobre qual é o ponto fraco!



nhecer:

Ele sempre atinge quando consegue mirar o alvo. Então esteja sempre com o plano B em mãos – Corra!!



de chefe que eu já vi em muitos games! Anton veste uma verdadeira armadura e

está equipado com um lança-chamas (Flamethrower). Uma vez que as chamas atinjam você, já era – você vira cinzas. Para que as coisas piores, a chefe não diz nada sobre qual é o ponto fraco!

Jogando por um bom tempo, tentando matar Anton descobri algumas coisas úteis que vocês devem conhecer:

puder vê-lo, ou se algo estiver entre vocês, como por exemplo vigas, pilares e estátuas.

Ele precisa de um tempinho limpo para poder mirar. Isso

significa que qualquer perturbação vai estragar sua brincadeira.

Não tenha medo de sair da frente e voltar depois, calculando esse tempinho, pois não estamos falando de nenhum gênio. Ele terá que esperar de novo para mirar.

Havendo um ponto fraco, você deve ter percebido que você terá que usar o botão de mira (O L1).

Você só vai precisar de uns poucos pipocos para derrubar o cara, ao contrário dele, que só precisará de um tiro para torrar você.

O fogo que ele colocar ficará até um de vocês dois morrerem, tenha cuidado.

Agora a grande questão. Como eu vou acertar o maldito??? Onde é o tal do ponto fraco?? (vamos lá, você já deve ter imaginado).

O ponto fraco é : Aquela coisa grande nas costas do cara. O combustível do lança-chamas.

É assim que você deve agir: Aproxime-se escondido dele ficando atrás de um pilar. Você ficará em uma posição na qual Girdeaux não poderá vê-lo, tão pouco você verá ele. Quanto mais perto melhor. Mais fácil o tiro e mais rápida a vitória.

Use o L2 ou R2 primeiramente. En-



tão use o L. Lembre-se apenas que o cara é rápido, assim há a possibilidade de que você possa dar de cara com ele assim que você sair de seu esconderijo. Mire naquele latão nas costas dele, ou se você estiver encarando a figura, mire através do ombro esquerdo dele, e atire. Se você não for rápido o bastante para mirar e atirar, volte para o esconderijo. Ele não vai atirar em você até que possa vê-lo. Circunde o pilar e repita a operação.

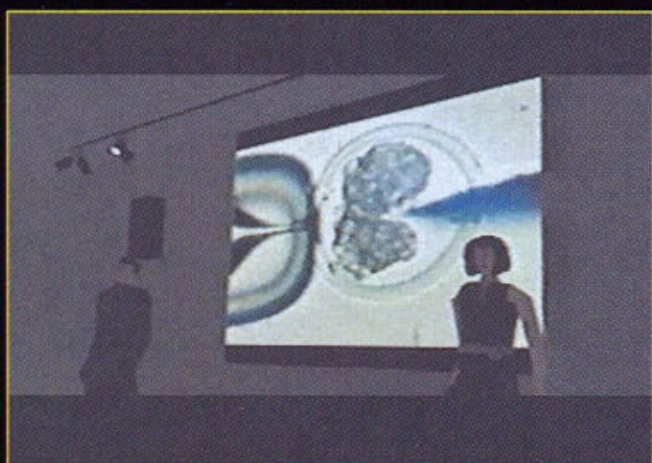


Se alguma coisa der errada entre o tempo em que ele mira e atira, aproveite para correr para outro pilar, torcendo para que ele não o atinja. Novamente você repetirá a tática.

FASE 6: NEW YORK CITY – EXPO CENTER RECEPTION

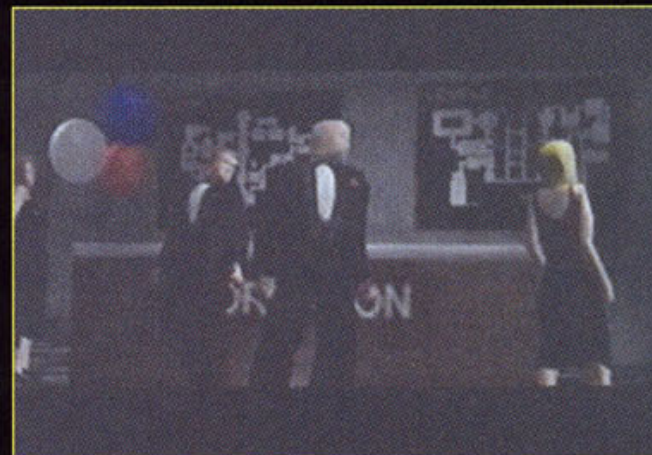
Mensagem de Markinson:

Eu aprovei sua requisição para acessar os arquivos do FBI sobre Jonathan Phagan. Eu acredito que sua desconfiança está correta. A recepção PHARCOM deve ser um disfarce para a cobertura de um encontro entre Phagan e Rhoemer. Siga Phagan de perto.



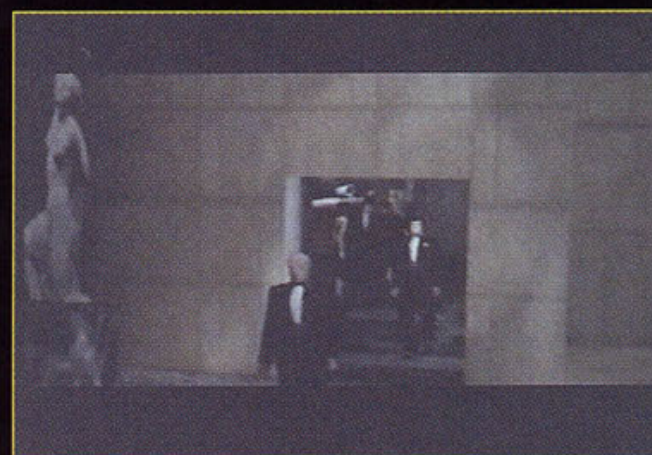
Obviamente, você não deve

ser visto ou capturado. Você está autorizado a matar qualquer um dos lacaios de Phagan, mas use silenciadores. Uma vez que você tenha visto o encontro, use todos os meios possíveis para trazer Phagan vivo. Oficialmente a Agência não sabe nada sobre ele.



NOTA: Esta é a sua primeira missão secreta. Você não deve ser detectado pelo inimigo, sequer uma vez. Você estará equipado com armas com silenciadores : Sniper rifle, 9mm com silenciador e o tazer. Use o modo sneak todo tempo, a não ser que você saiba onde está o inimigo.

Você verá Phagan andando para a porta. Ao invés de seguir-lo pelo mesmo caminho, suba pelo balcão da esquerda. Suba novamente pelo



seguinte e você estará abaixo de um pilar. Você verá duas marcas verdes em seu radar, pois há dois guardas na porta. Se você só vir uma marca verde no radar, reposicione-se atrás do pilar para que você possa ver as duas marcas. Dê uns passos para trás quando os vir e agache-se. Espere um guarda se aproximar e use o tazer nele. O outro guarda virá para ver o que aconteceu. Acerte-o logo



rá uma junção à frente. Fique escondido na parede da esquerda para ver um guarda. Siga-o e tazer nele. Vá para o norte, para uma sala com formações de pedra. Haverá um guarda na porta. Use o Sneak para chegar por trás e use o tazer de novo. Entre na sala que levará à sala da estátua. Mova-se com o sneak em on para a parede da esquerda, e você verá um guarda andando ao norte na sala da estátua. Tazer a distância. Pegue a HK-15 e esconda-se atrás da estátua que não está grudada à parede. Se você se mover para o norte (com sneak), um guarda virá em sua direção. Dê a volta na estátua. O guarda está apenas de passagem. Eu não sei o que há com esse guarda, mas toda vez que eu



esconda-se atrás da estátua que não está grudada à parede. Se você se mover para o norte (com sneak), um guarda virá em sua direção. Dê a volta na estátua. O guarda está apenas de passagem. Eu não sei o que há com esse guarda, mas toda vez que eu

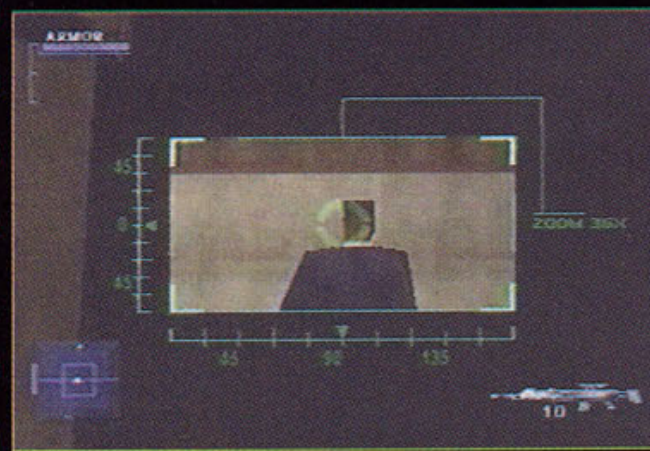


mandei tazer nele, a missão falhou. Então, se você quer matá-lo, faça com a 9mm silenciada.

D e - pois disso ainda haverá um guarda. É o cara mais cauteloso.



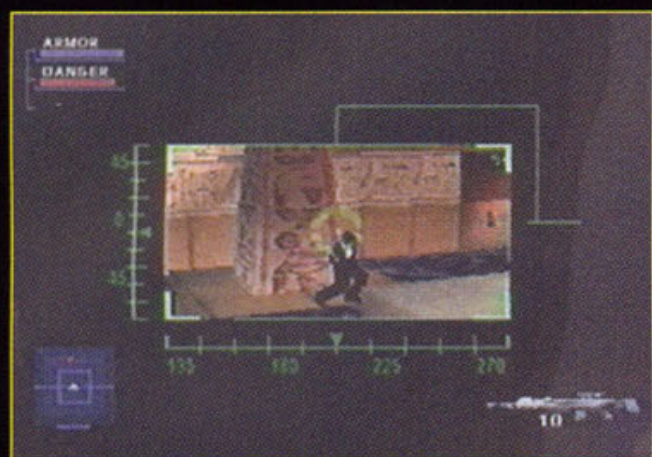
Ao invés de ir para a próxima sala, tente ir para a parede oeste, e pegá-lo por trás. Este cara fará rápidas rondas, o que torna difícil derrubá-lo. Esse cara é estranho também. Não use o tazer. E pior; Só atire na cabeça do estranho, com o L1. É difícil para mirá-lo pois ele se vira muito rápido. Então, mire quando você estiver esperando, não agachado. Vocês estarão na mesma elevação, e assim será preciso mirar apenas considerando esquerda e direita, e não para cima e para baixo. Quando você matar o cara, vá para a sala. (primeiro CHECKPOINT).



D e - pois da animação, você descobrirá um traidor aqui. Você encontrará Benton. Ele está com colete e uma G-18. Vá para a parede oeste. Provavelmente o trai-



dor atirará em você, mas ele errará

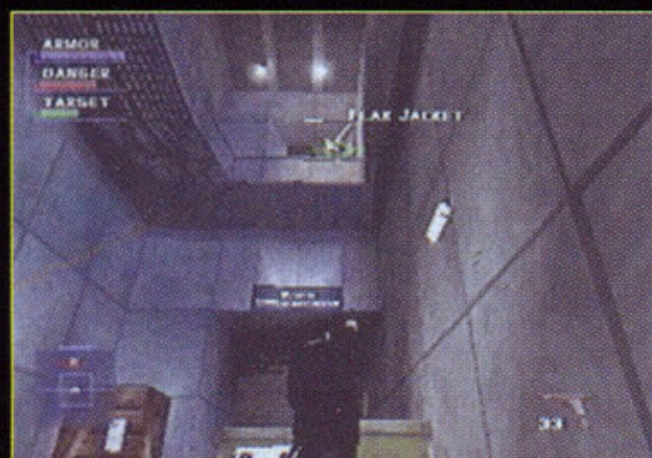


não perde nada e ganha um colete. Você chamará Lian Xing depois de derrubar Benton. Procure no presunto para encontrar a G-18 e o card key. (segundo CHECKPOINT).

Lian Xing vai pedir para que



e pressione o painel de controle do portão. Um inimigo aparecerá e surpreenderá você. Pegue a munição dele. Vá para a porta que fica atrás dele. Use o triângulo nela e você terá



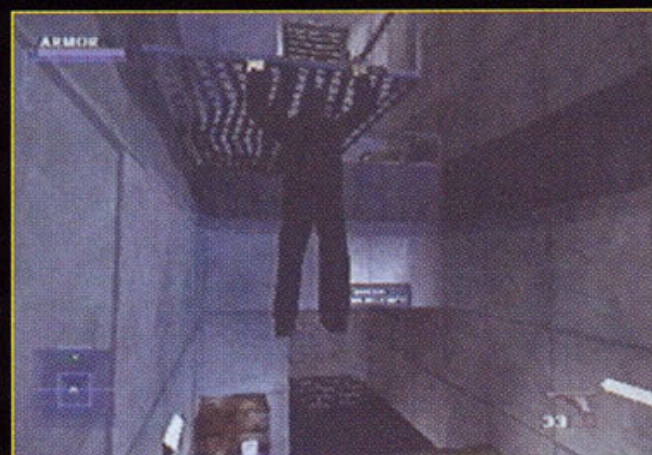
uma festa de boas vindas com três inimigos. Dê umas voltas para matar o cara no

se você for rápido. Daqui, equipe seu Sniper rifle, mire com cuidado, pois o cara é incompetente para te acertar e pronto. Se você fizer tudo direitinho você

encontre outro cartão de segurança (cardkey). Vá para o portão à oeste

chão, e esconda-se atrás da estátua

azul. Aqui você vai fazer aquela tática de ficar fora de linha de tiro. Alinhe-se entre a caixa e a estátua. Equipe seu rifle, aperte o L1 e enquanto ainda segura o botão, aperte o R2 para ir um pouquinho para a direita. Tome cuidado apenas para não ser atingido. Repita o esquema até matar os dois caras. Depois suba na caixa para chegar ao cara que estava em cima do balcão e pegue tudo o que ele tinha. Depois suba na caixa. Suba para o mais alto balcão acima da caixa



que está ao norte. Atire na fechadura da porta e siga pelo único caminho existente.

Pegue as balas de HK-5 na caixa que está próxima do ventilador, e atire na fechadura da porta.

Vá para fora e tazer no inimigo que vai aparecer.



Desça e mate o cara com o colete.

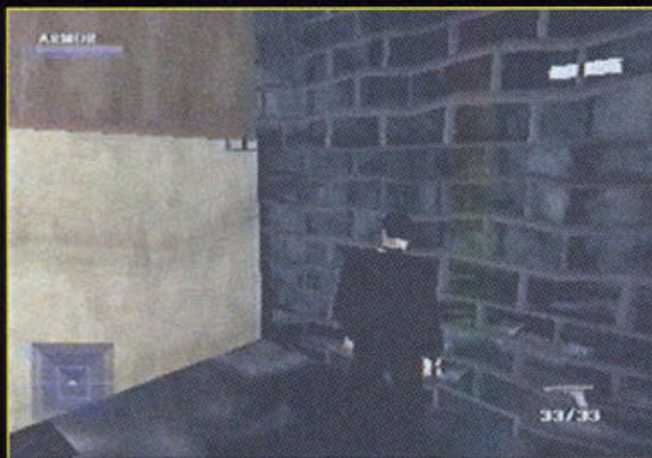
Ele tem um cartão de segurança. (terceiro CHECKPOINT).

Você verá que existem dois portões : um é para o sul, o outro para

oeste. Volte para a porta próxima ao ventilador. Próximo à porta você encontrará



um interruptor que abrirá o portão oeste. Corra pois ele não ficará aberto por muito tempo.. Depois do túnel, você irá para o Ancient World Exhibits à oeste no mapa. Haverá inimigos aqui, um na escada, outro ao seu nível, ambos com coletes. Mate-os e pegue um cartão de segurança do da escada. (quarto CHECKPOINT).



Volte para o lugar onde há um foguete. Use o elevador para chegar ao segundo andar. Você deve ir ao terceiro, mas como? Atire naquele elevador quebrado, mais precisamente no botão para



chamá-lo, quando você estiver dentro do elevador quebrado. O elevador irá para o terceiro andar. Mate os dois caras que estiverem lá. Você reconhecerá este lugar, pois você pode ver as pirâmides a sua esquerda. Vá para o final da sala e pegue um cartão de segurança. Aparentemente você estava na pirâmide quando você matou este cara. (quinto CHECKPOINT).

Vá para o elevador e desça to-

talmente e vá para a sala de mar-te. Em seu caminho aparecerão alguns inimigos. Use seu cartão de segurança para abrir a porta. Continue e dois caras aparecerão para tentar matá-lo. Vá para o final da sala para pegar o K3G4 na caixa próxima ao portão. Desça então para o lugar de lançamento. Três caras vão atirar de cima da ponte. Suba na plataforma, aperte triângulo no topo da plataforma para se pendurar na ponte. Suba e vá para o sul matar um terrorista com colete e HK-5. Abra a porta azul e veja a animação.



FASE 7: NEW YORK CITY – EXPO CENTER DINORAMA

Mensagem de Lian:

Aramov está interrogando Phagan próximo à Exibição de Dinossau-ros. Eu estou perdendo as recepções de áudio, mas ela continua dizendo sobre Syphon Filter.



Ambas Aramov e Phagan deram-nos as informações que precisá-

vamos. Você precisa fazer com que Aramov não mate Phagan, mas não pode matar Aramov.

NOTA: Esta é a primeira missão que

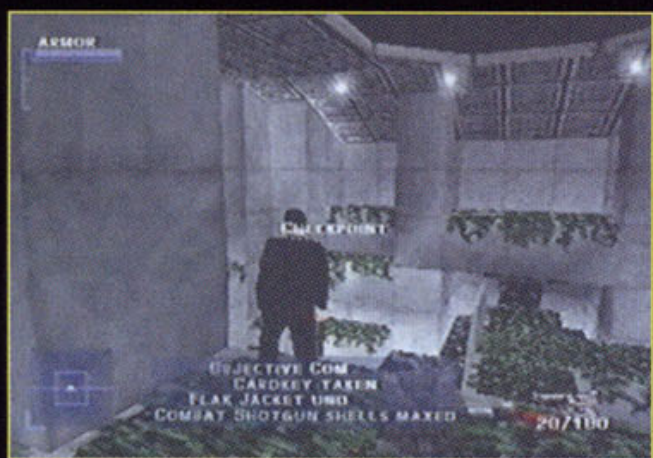


requer a sua habilidade de acertar a cabeça (headshot). Todos os guardas possuem colete, então prepare a mira. Vamos saber agora se você é bom ou se volta pro Atari.

Vá para a porta ao sul. Quando você estiver fazendo isso, três inimigos chu-



tarão a porta e virão para matá-lo, mais um cara do lado do portão oeste. Passe-os e vá para o canto, então pare pela parede. Eles não vão te seguir. Prepare aquela tática para ficar longe dos tiros, alinhando-se com algo, no caso, aqui, a parede. Arme a 9mm use o L1, e use o L2 para mover agora um pouquinho para a esquerda. Mire a cabeça. Você tem pouco tempo para fazer isso. Se não fizer neste tempo, solte o L2 e



só repita quando os tiros acabarem. Depois volte para dar conta dos outros dois. Tome cuidado, pois um está à

esquerda e o outro à direita. Fique esperto para não ser baleado durante a utilização da velha tática. Dê um fim neles e saqueie os defuntos. Pegue um colete. Depois volte para a sala e cheque as trancas. A terceira da esquerda para a direita tem um K3G4, e o da terceira, direita para a esquerda, um colete.

Então vá para o caminho que possui uma porta que leva para uma sala circular

com um domo de vidro. Depois de chegar lá, Gabriel vai chamar



Lian e ela dirá que os inimigos estão mais para baixo, e não há caminho para descer. Você terá que improvisar. Sabe o domo de vidro? É o chão! Caminho para baixo. Ande para o

lado esquerdo ou direito da ponte. Está vendo barras de ferro no teto. Use o triân-



gulo nisso, Mova-se para o centro do domo de vidro balançando, e caia. Você verá uma animação legal.

Lá em baixo os inimigos vão juntar em cima de você como moscas em carne podre. 5 terroristas estão lá. Vamos para a velha tática de se esconder para não ser atingido mas atingir. Mate um por um. Mas atenção. Os inimigos no teto estão com sniper rifles, e isso significa que

eles tem grande chance de lhe acertar. Um inimigo está com G-18, como aquela que você pegou de Benton. O seu objetivo aqui é matar o inimigo Mate todos e pegue um cartão de segurança em um dos presuntos.

Abra a porta que está ao sul, a vermelha, que leva a um lugar com a estátua de um T-REX. Você verá um interruptor na junção ao sul, e dois guardas para guardá-la. Agache-se ao lado esquerdo do T-REX e atire na cabeça dos guardas. Quando você chegar ao interruptor, um cara vai aparecer do portão da direita e um outro vai aparecer da sala que você tinha acabado de deixar para trás. Virar o interruptor abre o portão à direita. Corra para lá e mate um cara que vai aparecer com HK-5, no final do corredor. Mate um outro inimigo que estará do outro lado do vidro, que parece um aquário. Mate outros dois guardas que estarão do outro lado do portão pelo qual você acabara de passar. Equipe-se com sniper rifle e suba nos balcões do aquário e desça do outro lado. Atire nos peixes que estiverem pelo caminho.

Cuidadosamente vá para o sul depois que você escutar uma conversa entre Aramov e Phagan. Lembre-se que o objetivo é mantê-los vivos, então não atire nos dois. Você terá um tempo limitado, pois Aramov está perto de matar Phagan, e ela fará isso se você não for rápido. Há duas maneiras de fazer o trabalho: Mirar com o sniper rifle na arma de Aramov, que está mirada para Phagan.

Equipar o seu tazer e mirar nela. Não se preocupe com o vidro, o tazer consegue quebrá-lo. (segundo CHECKPOINT).

Bom, agora sua missão é alcançar Aramov. Você terá que subir as escadas, mas não há escadas por aqui. Novamente, você será obrigado a improvisar. Vá para a cauda do dinossauro e suba nela apertando o triângulo e direcional para cima. Ande através dos ombros. Quando você chegar no pescoço, três inimigos aparecerão e atirarão, todos com colete (cara, que chato, quase todo mundo com o maldito colete!). Você terá que voltar para acabar com eles. Quando você fizer isso, suba de novo no bichão, pule do ombro dele para a barra de ferro no teto e se pendure. Depois vá para a direita para a sala de Aramov. Pegue-a e finalize a missão.

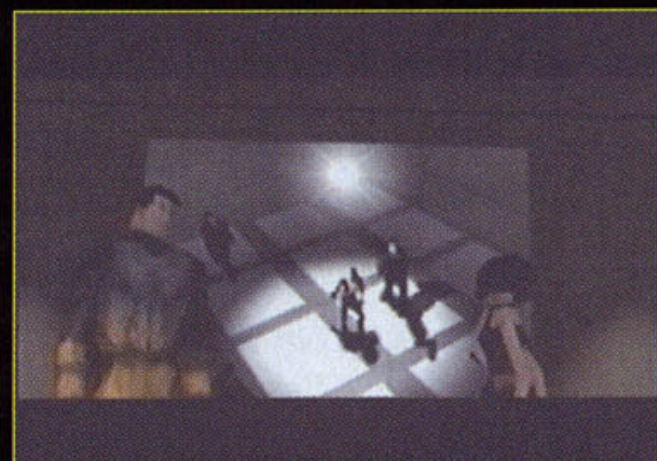
FASE 8 : ROZOVKA, KAZAHKSTAN – RHOEMER'S BASE

Mensagem de Markinson:

Eu sei que estes tipos de missões militares costumam ser dadas a nossos agentes, mas por óbvias razões eu estou passando-a para você:

encontre um inventário do arsenal de mísseis, coloque explosivos C4 em locais chave e elimine Gabrek, comandante da base.

Você também deverá inutilizar



o radar anti-aéreo da base antes de sair e antes de Lian iniciar a evacuação. Uma vez que os explosivos estejam em seus lugares, você terá pouco tempo para sair.

NOTA: Esta é uma missão suicida. Você mata os inimigos com qualquer



arma, mas o alarme tocará. Então você terá e n o r m e s problemas com a tone-

lada de inimigos que irão aparecer tornando a missão muito difícil. Tente evitar tocar o alarme, vá com cuidado. Todos os inimigos estarão armados com PK-102.

Quando você começar você verá um guarda dando um rolê em



volta de um caminhão, à sua frente. Este guarda irá encontrar com seus amigos ao

lado esquerdo do caminhão. Se ele o fizer, você perderá a chance de estourar os miolos do cara. Pois se você o acertar os outros guardas irão tocar o alarme. Então, seja rápido e comece o jogo seguindo esse cara



e acertando sua cabeça antes que ele chegue aos seus amigos. Entre na cabine

do caminhão onde estava o guarda e procure por grana-



das de gás (gás grenades). Então vá devagar pelo lado esquerdo do caminhão e acerte o primeiro dos guardas com um tiro na cabeça. Se não der tempo de você acertar o cara, espere ele se encontrar com o amigo e jogue uma grana-da neles. Deles você tomará a PK-102. Vê o cara rondando a distância? Acerte aquela cabeça. Acerte a lâmpada grande também, se você quiser continuar.

Mova-se para baixo da ponte. Quando você estiver lá, 2 caras virão para checar. Eu prefiro segui-los até o caminhão e atirar a distância. Atire no cara no topo do muro da direita, e também aquelas duas lâmpadas grandes nas paredes da esquerda e da direita. Neste lugar você verá um caminhão de combustível. Aproxime-se do caminhão pelo lado direito, olhe para leste e você verá mais um guarda rondando. Um tiro nas têmporas do pobre soldado vai fazer bem.

Destrua a lâmpada do poste e coloque explosivo C4 na frente do caminhão de combustível. (primeiro CHECKPOINT).



Quando você se mover para

leste, Lian dará novos objetivos para a missão: Desligue a energia para acabar com os sensores. Depois disso volte pois o guarda virá em sua direção. Bote ele para dormir eternamente de longe. Vá para leste para achar um interruptor. Você não pode



rá mexer nele pois precisa de um código. Depois disso você verá dois inimigos ao outro lado do portão. Acerte-os, como sempre. Vá para sul, e depois para leste. Mate mais um à distância.



Continue até encontrar uma antena. Mate mais um cara a distância, atrás do portão à esquerda. Coloque o explosivo no muro leste. (segundo CHECKPOINT).

Acerte a fechadura para abrir o portão. Mate o guarda que está guardando a central de energia. Vire a chave do mecanismo. (terceiro CHECKPOINT).

Volte até próximo ao local onde você colocou a primeira bomba, então vá para o norte para subir a ponte. Depois que você subir a ponte, devagar. Há dois inimigos andando para a escada que está a sua direita, e outro na frente de uma construção próxima às escadas. Mate o cara

na frente da construção ao lado esquerdo, para que ele não o veja. Desça as escadas para encontrar um rifle de visão noturna (night-vision rifle) e granadas de gás. Volte devagar para o lugar onde os dois guardas andavam. Os dois sempre estão juntos, não tente atirar de longe. Seja inteligente e use uma granada para sacanear os dois. Aproxime-se dos dois corpos para ver dois guardas andando no balcão acima do caminhão. Quando os dois estiverem separados aproveite para acertar um por um. Depois de matá-los, acerte a lâmpada grande.



Vá em direção do caminhão, mas continue de olho no radar. Você verá um quadradinho piscando vindo de sua esquerda. Há um inimigo na construção a sua esquerda. É difícil enxergá-lo. Mate-o a distância e vá para o sul. Há três caminhos a serem seguidos aqui.

A oeste há um portão que você não pode abrir, mas você pode ver por entre as fendas que há um caminhão de combustível do outro lado.

O caminho do meio.

O caminho do leste, onde você pode ver um tanque de gás no canto. Vá até o tanque e coloque os explosivos C4. (quarto CHECKPOINT).

Mesmo que o caminho aqui esteja bloqueado por uma cerca, aproxime-se e atire naquele guarda

de longe. Atravesse e você verá uma grande lâmpada à sua direita. Sabe o que fazer! Volte para o caminho do meio. Entre no bosque que há que você será protegido por ele. Ao final do bosque você verá dois guardas parados, um ao lado do outro com um barril ao meio. Mate-os com granada. Então vá para sua direita para alcançar o caminhão de combustível que você tinha visto antes. Use o explosivo C4. (quinto CHECKPOINT).

Então volte para o caminho do



leste, à direita dos caras do barril. No final deste corredor você verá o último

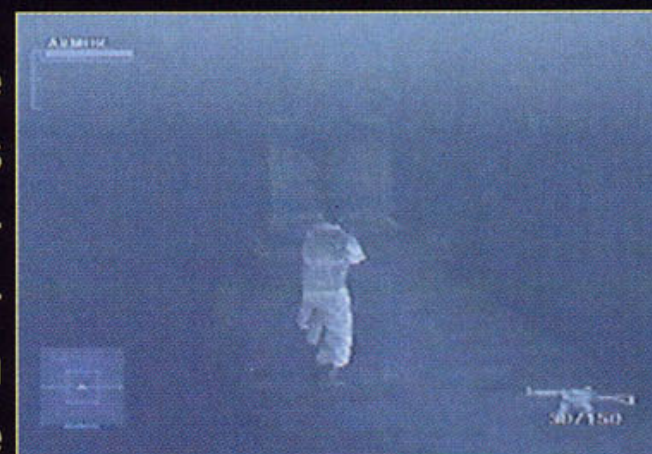
caminhão de combustível, à esquerda. Se você chegar na hora certa, tenha cuidado, pois Gabrek aparecerá com dois soldados. Esconda-se na casa à direita. Espere que Gabrek e os dois soldados passem, deixando você quieto. Mire uma granada neles. Eles estão em movimento, então você deverá ser cuidadoso. Se você fizer certo, todos morrerão. Pegue o cartão de segurança deles e o colete de Gabrek. (sexto CHECKPOINT).

Coloque o último explosivo destinado aos caminhões de combustível. Depois vá para o caminho de onde veio Gabrek. Seja cuidadoso, há um guarda do lado de fora da casa que está à direita. Você não poderá vê-lo, pois ele estará escondido pelos muros. Vá de granada no cara

que é a melhor saída. Então continue em frente para encontrar um interruptor. Ele abre o portão. O lugar lhe parece familiar? Pode ser, pois é o caminho que levava ao segundo caminhão de combustível, este é uma espécie de atalho. Vá para o lugar onde você não podia virar a chave antes. Ative o interruptor usando o cartão de Gabrek, e o portão que leva à casamata.

Uma vez que você tenha passado o portão, destrua aquela lâmpada ali. Então passe o caminhão pelo leste.

Saiba que há guardas vindo da casamata. Entre nela com cuidado, se



não aparecer ninguém. Não há mapas para este lugar, então esteja atento. Mate o cara que vai estar andando um pouco à frente. Depois disso, vá para os barris para ver dois guardas conversando no caminho da direita. Bota Granada neles. Pegue a arma deles e vá para o caminho da esquerda... Direto para o centro da confusão.

FASE 9 : ROZOVKA, KAZAHKSTAN – BASE BUNKER

Mensagem de Lian:

Gabe, todas as cargas explosivas que você colocou estão prontos para detonação. Tudo o que você deve fazer



agora é catalogar o SS23 e subir para o telhado. Enquanto você checa um por um, eu estarei transmitindo os códigos para quebrar o HQ. Então mantenha seu canal aberto.

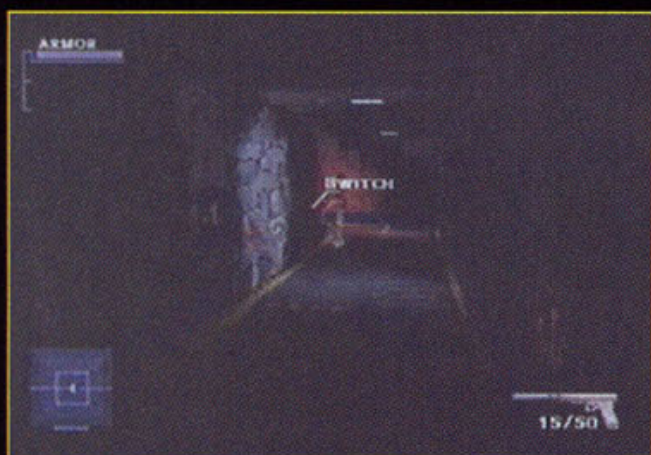
Entrando na casamata, um



alarme silencioso foi acionado. A base está em alerta agora, então você Terá

que ser muito bom para conseguir fazer seu caminho para chegar ao telhado.

Fotos de Satélite indicam que há um elevador de carga no teto, que



está conectado à casamata. Esta é sua estratégia de saída.

NOTA: Vamos lá... ativou um alarme silencioso? É tão difícil entrar na LV8, e você ativou um alarme silencioso. Certo! Você deve ter em mente que esta é uma missão de combate, não uma missão secreta. Então, faça o melhor que puder. A, sim, quase esqueci... Não toque a cerca elétrica vermelha, se-



não você vai ter que descobrir que no jogo também se morre inutilmente. E tam-

bém não há mapas para esta fase...

Cara isso é realmente uma pena.

Eu tentei fazer um mapinha para o local.

#: Parede

= e na vertical: Porta

F: Colete

S: Início

E: Elevador

A,b,...: pontos de interesse

Coisas que você deve saber:

Sala 1-1: Contém 2 mísseis

Sala 2-1: Contém 4 mísseis

Sala 1-2: Contém 4 mísseis

Não é possível abrir a sala 1-3.

Na casamata inimiga, você verá uma caixa com um colete. Vá para junção

(a), e você verá as cercas elétricas que bloqueiam seu caminho para



a esquerda e para a direita. Lá você encontrará dois inimigos no corredor da esquerda, cada um equipado com um PK-102. Mate-os, mas você não conseguirá pilhar suas armas, pois o caminho estará bloqueado por cercas elétricas. Olhe para a parede que está atrás da cerca da direita (b). Vê a lâmpada piscante?? Este é o interruptor para as cercas elétricas. Mire lá e atire. Depois vá para lá, e vire para a esquerda. Você verá a porta 1-1 (c). Abra-a virando a chave do interrup-



tor que está do lado da porta. Um cara vai aparecer querendo dar uma de engraçadinho. Não perca muito tempo com ele. Mate-o logo e vá saquear os corpos que você tinha deixado para trás. Você pode desligar a cerca elétrica da esquerda, mas não vai adiantar de nada, então não perca tempo.

Continue, e atire no painel para



abrir a cerca elétrica. Se você atirar na da esquerda, então você vai inutilizar a da

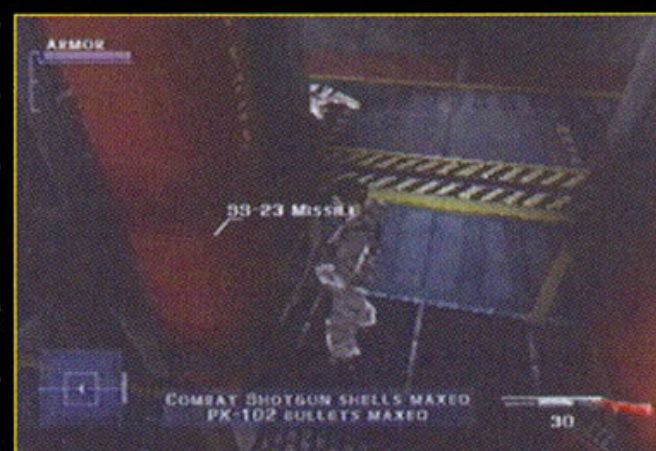
direita, então para passar, você terá que voltar para a sala com os mísseis. De qualquer forma, vá para o caminho aberto (e) Indo por ali você terá que dar fim em mais dois inimigos. Há uma passagem para a direita (f) e há uma junção no fim (g), levando para a esquerda e para direita. Pegue o caminho da direita (f), pois você irá para a junção (g) depois. Ao final do corredor (f), você irá para a



junção (h). Dois inimigos estarão por lá. Chegando a junção você terá que ma-

tar um cara à esquerda e um à direita. Pegue agora o corredor (i), e um inimigo aparecerá novamente. Você pode pegar então um colete numa caixa. Então vá para o lugar onde o cara acabou de lhe atirar. Você verá

a porta 2-1 à sua esquerda. Mate um guarda com uma PK-102 e abra a porta, clicando no interruptor. Equipe sua 9mm silenciada e acerte a cabeça de dois



caras. Vá para o controle de acesso de mísseis (j) na parede e ative. Os quatro mísseis virão para fora um por um. Catalogue-os apertando o triângulo depois que os mísseis saírem.

Com seis catalogados, restam

apenas qua-

tro. Volte para o começo e pegue a junção (g) desta vez. Na



junção, três guardas aparecerão. Atire no painel à sua esquerda e pegue o corredor esquerdo (k). Abra a porta 1-2 à sua direita, apertando o interruptor da porta. Volte para a sala pois um inimigo aparecerá. Ative os painéis para catalogar os quatro mísseis. (primeiro CHECKPOINT). Agora o trabalho está completo. A próxima missão é encontrar o elevador para o telhado.

Abra a porta (m) apertando o interruptor.

Mate os inimigos que vão aparecer. Vá para a direita no ponto (n) e



atire no painel da junção vá para a sala 1-2 e entre no corredor (o). Desligue o interruptor para desligar as cercas elétricas. Seja esperto para correr para o elevador (E), pois dois inimigos vão aparecer. Vá para o elevador e aperte o botão que fica do lado direito, e a porta se abrirá. Entre e aperte o triângulo para subir para o telhado. Se você fizer certo, não será ferido.



FASE 10 : ROZOVKA, KAZAHKSTAN – BASE TOWER

Mensagem de Lian:

As patrulhas de Rhoemer des-



cobriram minha localização e estou sob fogo cerrado. É melhor que você inutilize aquele radar logo, ou eu não conseguirei ser nem pó. O painel de controle deve ser em algum lugar desta base.

Eu estou com o pessoal de Markinson esperando para dar apoio se algo acontecer. Vá logo Gabe.

NOTA: O terceiro chefe. Bem legal e o mais importante. Não pare de agir.

Depois de subir o elevador, você chega ao telhado. Circundando o local você verá quatro caixas. Duas destas caixas contém coletes

e outras duas contém 2 PK-102. Vá para as escadas que levam a sala de radar.

Suba as escadas e vá para o Painel de controle do radar. Aqui está o botão de-ativador do radar. Aperte-o e você escutará uma conversação, adicionando objetivos, e passando as novidades. (primeiro CHECKPOINT).



TERCEIRO CHEFE - CHOPPER

Use sua PK-102. Ela será a melhor arma

contra o chopper, e você encontrará munição nas caixas pelo ca-



minho. Eu acredito que o alvo é realmente o helicóptero inteiro, então, você pode atirar para toda parte. De-

pois de Ter desativado o painel de controle do radar, desça as escadas e espere



que o chopper (o helicóptero) venha e apareça, na frente da sala do radar. Até antes mesmo de aparecer, o helicóptero será detectado pelo seu radar e você poderá mirar nele. Trave no chopper usando o botão R1.



Se as luzes do chopper atingirem você, corra. Ele usará suas armas neste momento, para te acertar e se você não for rápido o bastante, terá uma morte rápida. Comece a atirar no momento



em que o helicóptero aparecer (até antes mesmo de ele ligar as luzes), então atire enquanto ele estiver carregando as armas. Se você fizer certo, ele começará a soltar fumaça e descerá para baixo do telhado. SE não ele passará por você atirando para dar uma volta e acertá-lo novamente.

Há dois modos que o helicóptero usa para acertá-lo:

Se o helicóptero aparecer de baixo do telhado e usar a luz em



você, as balas virão para cima de Gabe. Então é melhor manter nosso amigo correndo de um lado para o outro, em círculo. Isto quer dizer que é para não andar para a direita, então para a esquerda. Só seja esperto o bastante para não topar com a caixa ou com a base do radar. Senão já sabe!

Se o helicóptero voar em uma determinada linha e atirar em Gabe, lembre-se que as balas seguirão uma linha reta. Então use direito os controles.

Depois que o helicóptero começar a soltar fumaça e descer, ele aparecerá como da primeira vez, mas a localização pode ser qualquer uma. Quando voar sobre o telhado, o chopper vai soltar soldados para lhe atacarem. Tome cuidado e mate antes de ser morto.



Lembre-se que seu objetivo é o chopper, então destrua-o depressa.

FASE 11 : ROZOVKA, KAZAHKSTAN – BASE ESCAPE

Mensagem de Markinson:

As bombas já estão prontas

para serem explodidas.

Quando você sair só restará uma cratera de meia milha



de diâmetro. Nosso helicóptero pegará você no portão de entrada, se você chegar lá a tempo. É bom você correr, pois o tempo é curto.



Eu deixei um pessoal para procurar por



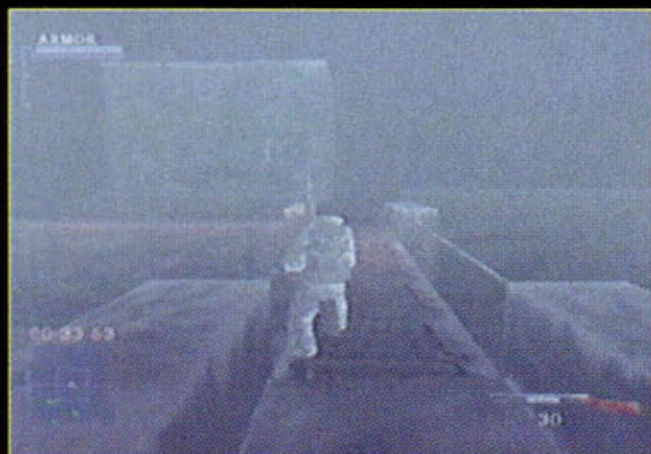
Lian, mas eles não encontraram nada. Rhoemer pagará por isso em breve, e caro

o bastante.

NOTA: Escapar de bases para serem destruídas em outros jogos é a última fase, mas não neste game. Aqui a palavra de ordem é: **CORRA!!!**



Basicamente a missão é deixar a base o mais rápido o possível. A ação não é tão rápida aqui, quero dizer, boa. Você só tem três minutos para deixar o local. Use sua pistola para matar inimigos rapidamente. Você deve seguir para onde você matou Gabrek. Mate se precisar, mas o melhor é correr.



Lembre-se destes tópicos. Não atire em inimigos quando estiver perto de barris. Senão você poderá ver uma explosão desagradável para Gabe.



O botão R1 pode mudar a direção de sua corrida, então cuidado.

Use o roll mode e strafing mode para escapar.

Corra dentro do bosque para evitar inimigos.

Algo que você deve saber é que há um colete no lado direito do primeiro bosque. Pegue se quiser.

O inimigo mais difícil desta fase é aquele que estará guardando o último portão. Ele está com coletes e usa granadas. Metralhe-o com sua pistola enquanto você segue para sair e torça para que ele morra desta forma antes de estar próximo dele. As vezes o inimigo pode matá-lo mesmo quando você deixou algum local.

Você poderá escutar o grito de Gabriel quando a tela estiver fechando.

Este é o motivo pelo qual você deverá matar o último inimigo.



FASE 12 : UZHHOROD, UKRAINE – RHOEMER'S STRONGHOLD

Mensagem de Markinson:

Você deve encontrar um caminho para chegar às catacumbas onde Phagan está sendo preso. Elimine todos os cientistas da PHARCOM que você encontrar no caminho. Eu quero dar um fim nesta operação inteira.



Nossos laboratórios desenvol-



veram um antígeno e para combater os efeitos do vírus. Você precisa parar

qualquer um que precise de ajuda para usá-lo de cobaia. A Agência precisará desta cobaia viva, para estudá-la mais tarde. Então use todo seu poder para manter este ser vivo.



NOTA: Esta não é uma missão secreta! Repito: Esta não é uma missão secreta. O

cenário é novo, então você receberá equipamento padrão. Lembre-se apenas de que o lado direito do mapa é o norte, e não o leste.

Você chega ao telhado. Não



caia ou você morrerá. Vá para sua direita. Mova-se para frente um pouco e você perceberá um inimigo abaixo de você.

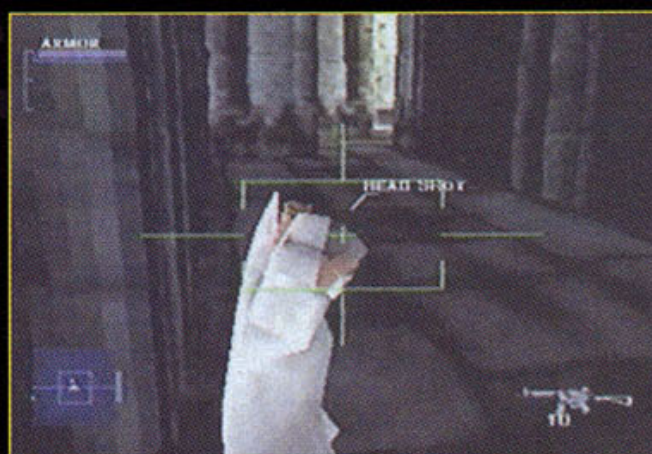
Use seu sniper rifle nele. Depois disso vá para o norte no telhado e use



seu botão de visão para enxergar um balcão abaixo de você. Vá para o balcão.

Mova-se para leste para que uma janela se abra e você tenha que dar fim em mais um cara. Vá para este lugar, escalando o balcão que há e entrando pela janela. Você encontrará o colete do homem e seu PK-102. Vá para o caminho do leste e mate um cientista que estará usando colete. Vá para o sul, em direção ao local onde estão alguns pacientes. Você receberá contato de Markinson, lá. Aproxime-se de dois pacientes e aplique neles o antígeno. Então volte para o corredor e vá para leste.. Vá então para o sul, que está cheio de caixas. Para sua esquerda você verá um guarda com PK-102. Você

não poderá abrir a porta pois ela é fechada automaticamente. Você precisa de mais



um cartão de segurança.. Continue ainda para o sul e para o oeste. Você encontrará um colete numa sala escura. Use a lanterna para isso. Vá com calma para oeste e veja o guarda que está com um cientista. Mate-os Depois disso você encontrará uma junção para sul e oeste. Quando você entrar no laboratório, mate o cara com suas armas. Continue, quebre a janela do laboratório, e use antígeno nos pacientes. Vá para o sudoeste e



mate um guarda com sua pistola. Quebre a janela e faça sua caridade. Infelizmente o cara está morto. Volte para o laboratório do oeste. Você encontrará três cientistas. Mate-os e pegue o cartão que eles deixarem. (primeiro CHECKPOINT).

Agora que você tem um cartão de segurança você pode abrir a porta trancada. Volte para o lugar com as caixas, cinco inimigos virão para lhe enfrentar. Eles estão com PK-102, pistolas e 45. Então abra a porta trancada usando o cartão de segurança no painel. Você verá duas caixas na sala. Suba nelas, e um inimigo quebrará a janela que estará à sua frente, atirando. Mate-o, desça da caixa e suba na janela, desça para o balcão. Três caras irão aparecer para lhe



atacar. Olhe para o norte, de onde você veio. Haverão três janelas a sua esquerda, levando para um sala. Entre pela sala mais ao sul e mate um cientista. Volte para o balcão e entre na janela mais ao norte. Você encontrará um rifle k3G4. Volte para o balcão e entre na janela do meio. Vire-se para a direita para ver um cientista e um cara com uma 45. Faça o que você tem que fazer. Então pegue o primeiro corredor para a direita (oeste), e você encontrará um paciente. Entrando na sala fará com que dois guardas venham. Use o antígeno no paciente e pegue o colete na caixa.

Volte para o corredor e vá para a direita (oeste). Pegue este caminho para ver dois guardas e um cientista



maluco com uma 45. Todos usando colete. Procure no corpo do guarda com a PK-102, e você encontrará um cartão de segurança. (segundo CHECKPOINT).

Neste momento, haverá dois cientistas para matar e um paciente para ser curado. Use o cartão de segurança na fechadura magnética e a porta se abrirá. Esta porta leva à biblioteca. Três caras o esperam lá dentro, todos com colete. Suba na caixa ao norte para alcançar o segundo piso, depois de ter ido para o noroeste.. Suba na caixa por lá e depois na estante. Abra a janela da parede e passe por ela. Cruze a ponte e lute com dois caras usando pistolas. Suba na janela do outro lado da ponte, abra-a, e vá para outra sala. Derrube mais dois inimigos lá. Pegue a pistola (shotgun) na caixa próxima a escada. Entre no laboratório e cure mais um paciente. (ter-



ce o primeiro corredor para a direita (oeste), e você encontrará um paciente. Entrando na sala fará com que dois guardas venham. Use o antígeno no paciente e pegue o colete na caixa.



ceiro CHECKPOINT).

Pegue o corredor para leste à partir do laboratório. Acerte um cara com uma G-18 no canto. Continue para ver um junção ao sul. Um cientista passará por você. Acerte-o, mas esteja avisado que há um guarda a leste. Atrás das caixas a leste você encontrará uma caixa que contém um colete. Procure por um cientista com um colete e uma 45 e um cartão de segurança. (quarto CHECKPOINT).

Suba nas caixas a oeste. Você será atacado por três guardas com pistolas, um deles estará vestido com colete. Desça das caixas, corra para o sul para outras caixas suba nelas e você será atacado por um cara com colete e uma pistola. Suba outras caixas para ir a oeste. Há uma junção ao norte e para o sul e uma caixa contendo um colete. Um cientista virá do sul. Mate-o. (quinto CHECKPOINT).

Agora sua única missão é encontrar a entrada para as catacumbas. Vá para a sala escura e você será bem vindo por uma pessoa com uma PK-102. Suba na caixa e encontre um K3G4. Desça da caixa e vá para o sul. Três caras aparecerão para dar

uma de engraçadinhos, derrube-os e vá para a porta que está ao sul. Use o cartão na porta e abra, mate um cara com a 45 na junção a leste e você chegará a uma passagem que o levará a uma janela. Suba no balcão que está a sua esquerda. Quebre o vidro e mate os dois homens com a PK102. Pegue uma granada que está na caixa e suba em cima da caixa. Pegue o elevador a sua direita e desça tudo.

FASE 13: UZHGOROD, UKRAINE – STRONGHOLD LOWER LEVEL

Mensagem de Markinson:

O incidente no Cazaquistão chegou ao departamento de estado e o conselho das Nações Unidas está furioso. A agência está condenando o comando da OTAN, claro. Você está agora no ponto médio da fortaleza de Rhoemer. Os esquemáticos da Interpol sugerem que a entrada das catacumbas provavelmente estão na capela da rosa. Faça seu caminho para lá.

Todos os objetivos da missão continuam em pé; eliminar os cientistas da PHARCOM, dar cura as cobaias e encontrar Phagan.

NOTA: O norte é o lado direito do mapa, então preste atenção. Guarde a última granada para a próxima fase. É muito importante que você faça isto.

Pegue o colete próximo a você



que está a direita, então desça. Um inimigo aparecerá da esquerda de trás das caixas. Vá para a esquerda para chegar a uma sala com um paciente. Quando você entrar nessa



sala um inimigo aparecerá da janela acima de sua cabeça e um outro com uma PK102 aparecerá atrás de você. Dê o antígeno para o paciente. Pegue a pistola na caixa e deixe a sala indo para leste. Desça para o sul e mate o inimigo a sua frente. Aproxime-se de onde o guarda estava e você encontrará um laboratório a esquerda, mas se você procurar encontrará um inimigo que virá por trás. Volte e desça as escadas para oeste. Você pode subir no outro lado do balcão escalando as caixas. Há um colete lá. Quando você estiver descendo um



inimigo irá atirar. Mate-o e vá para a esquerda antes de chegar ao laboratório. Você encontrará um paciente aqui. Então enfrente dois inimigos com coletes, e mate o cientista que está no laboratório então escale as caixas para chegar ao laboratório central. Você verá um paciente. Cure-o.

Agora haverá seis cientistas para matar e um paciente para curar. Volte para as escadas a oeste, siga

o corredor e enfrente um cara com uma 45. Siga até o final do corredor e você encontrará uma sala, mate mais três que virão das escadas e pegue o colete que está na sala. Suba nas caixas a nordeste dessa sala e desça-as. Há uma passagem secreta atrás das caixas. Você encontrará o último paciente lá. (primeiro CHECKPOINT).

Você vai contatar Markinson aqui. Vá para a área aberta na frente do portão e mate o cara com a G18.



Encontre uma caixa com uma PK102, vá a oeste e depois para o norte para chegar ao corredor oeste que está a frente do portão, mate os dois caras que estão acima do muro. Suba nas caixas para chegar ao balcão, mate mais um que está no outro lado do balcão, e logo depois mais um que estará próximo.



Suba o outro balcão e você encontrará um colete. Quebre a janela e vá para dentro da sala. Você encontrará um cientista e uma porta fechada. Você não pode abri-la, então volte



PRÁ VOCÊ

QUE LÊ, QUE ACREDITA,
QUE LÊ, QUE FAZ, QUE LÊ,
QUE CURTE, QUE LÊ, QUE CRIA,
QUE LÊ, QUE SE DIVERTE, QUE LÊ,
QUE REFORMA, QUE LÊ, QUE DESENHA, QUE LÊ,
QUE PLANTA, QUE LÊ, QUE RI, QUE LÊ, QUE ESTUDA,
QUE LÊ, QUE PINTA, QUE LÊ, QUE CONSTRÓI,
QUE PESCA, QUE LÊ, QUE DANÇA, QUE LÊ, QUE ACONTECE, QUE LÊ...

Canãã

A SUA NOVA OPÇÃO!

EDITORIA CANAÃ - TEL.: (011) 857.4602

para o balcão inferior e pegue a passagem lá.

Depois de atravessar por esta



passagem você vai para o caminho de onde você veio, mas você está no nível

superior agora. Você vai matar mais dois caras com coletes e atravessar a ponte para o outro balcão, quando você estiver passando pela ponte mate o cara que vai estar abaixo. No



outro lado do balcão você encontrará um colete, então entre no laboratório e

mate o cientista com uma 45. Pegue o seu cartão de segurança. (segundo CHECKPOINT).

Volte pela ponte e suba para o



balcão superior. Use o cartão para abrir a porta trancada. Há uma junção aqui e

dois homens estarão esperando no lado direito, então seja esperto e vá para o esquerdo. Mate o cientista lá e vá para o laboratório. Mate o outro cientista no laboratório e pegue seu cartão. (terceiro CHECKPOINT).

Pegue uma PK102 de uma caixa próxima do cientista. Esteja avi-

sado que um inimigo está vindo de trás com granadas. Volte para a junção e pegue o outro caminho para

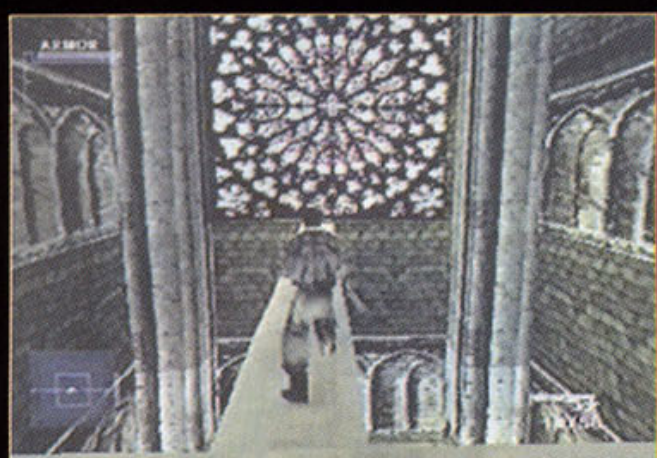
matar aqueles dois. Você chegará então a mais um balcão. Mate o cara com a



pistola do outro lado. Vá para o final do balcão e use o cartão de segurança. Entre na sala e mate quatro guardas e um cientista. Saia pelo noroeste para chegar ao outro balcão. Percorra o balcão e Logan chamará Markinson. Vá para o final deste balcão e veja uma elevação a sua esquerda, suba. Tome cuidado pois a laje é fina. Você encontrará um colete no final da elevação. Vá para oeste aproximando-se do vitral da rosa e você verá uma animação. (quarto CHECKPOINT).

No balcão você será atacado por dois homens. Desça-o encontre munição de K3G4. Depois de pegala, um inimigo aparecerá, mate-o e vá para noroeste para encontrar mais um cara. Entre na área aberta assassine mais dois com coletes, siga pelo único caminho que você pode seguir, dê um fim no guarda e você chegará ao pátio. Faça o que você faz melhor contra uma porrada de caras e mate o cientista. (quinto CHECKPOINT).





Continue e mate mais dois com coletes. Vá em frente e destrua mais três.

Encontre um colete numa caixa nesta sala, vá para oeste para pegar mais dois (caras). Continue até você chegar ao lugar onde há as escadas para o mais baixo nível. Mate cinco e desça às catacumbas.

FASE 14: UZHHOROD, UKRAINE, STRONGHOLD CATACOMBS

Mensagem de Markinson:

Essas catacumbas são iguais



àquelas que nós fechamos em Paris. Rhoemer está usando um sistema de leitura da

palma da mão para segurança. Você terá que seguir um dos guardas de Rhoemer ou um trabalhador do laboratório para a cela de Phagan. E espere para que eles abram a porta da cela. Lembre-se de que queremos Phagan vivo.

A Agência quebrou contato



com o departamento de estado, então você não receberá mensagem nenhuma, vinda de outros

agentes da

Agência. Nós não temos muito tempo.

NOTA: A primeira parte desta fase é uma missão secreta. Depois que você pegar Phagan a missão muda para uma missão esconde-esconde. Não há mapas para este lugar, você também não precisará. Siga Phagan e Lian.

Quando você chegar as catacumbas você verá um guarda descendo as escadas, à sua frente. Siga-o para



a esquerda e desça as escadas. Depois que você chegar ao final das escadas você encontrará outro guarda. Ele irá parar por um tempo antes de ir para as escadas. Aproveite para segui-lo. Continue em frente e você pegará uma pistola numa caixa. Dê uns passos a frente e você verá duas pessoas aqui. Agora você está numa situação chata; se estiver sem granadas. Se você tiver use neles, siga em frente, encontre o cientista, siga-o de perto e você escutará um click

enquanto ele entra nas celas. Aproxime-se dele rapidamente e você verá uma animação. (primeiro CHECKPOINT).



Phagan contará a você algo assustador. Agora você terá que segui-



lo. Eu acho que não vou precisar mostrar o caminho. Proteja Phagan a todo custo. Use sua arma preferida para fazê-lo. Você poderá pegar vários itens pelo caminho. Siga-o até o próximo checkpoint. (segundo CHECKPOINT).



Você irá para um lugar onde está uma escada que leva para baixo. Um inimigo estará a sua esquerda esperando. Então haverá mais dois lá embaixo. Pule sem usar as escadas e mate aqueles dois, para pegar uma



pistola. Continue seguindo Phagan que ele o levará até a cela de Lian. Você verá uma animação. (terceiro CHECKPOINT).

Agora siga Lian até o final. Proteja-a bem. Você encontrará um outro checkpo-



int antes de chegar ao final. (quarto CHECKPOINT). Continue seguin-

do-a, mas agora haverá mais inimigos à frente. Proteja Lian e siga-a para a saída e veja a animação quando você encontrar Mara.

FASE 15: ALMATY, KAZAKHSTAN – PHARCOM WAREHOUSES

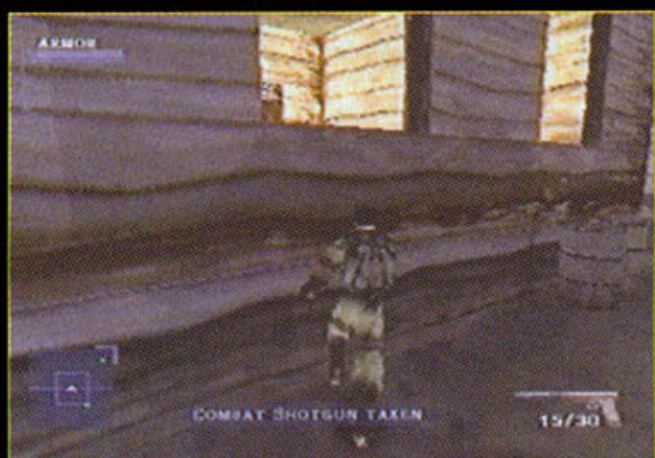
Mensagem de Lian:

Os homens de Rhoemer estão atacando os estoques de Phagan. Você deve salvar os computadores do silo antes que os outros façam. Os satélites da Agência estão fora do ar. Mas Aramov só pode chegar ao silo acessando os elevadores de serviço do armazém 76 (warehouse 76). Erikson têm os códigos de computador, então será preciso encontrá-lo primeiro.



Este armazém era o cemitério para transporte de vírus da PHARCOM. Você deve colocar localizadores em qualquer corpo que você encontrar para que a Agência possa fazer uma limpeza.

NOTA: Eu odeio essa fase!! Esse é o pior nível do jogo. Tudo parece igual e a missão é muito difícil. Você encontrará momentos de extremo desespero. Ah sim ... você não pode ver os corpos que está procurando, pois eles es-





tão guardados em caixas. Assim você terá que usar o radar para vírus (viral

scanner) para encontrá-los. Uma vez que você tenha encontrado ande para o topo da caixa e aperte o triângulo para demarcar o presunto. Um quase aviso: Os inimigos deste nível são infinitos. Eles continuam vindo e por isso eu não vou listar suas cabeças. Então mate um por um. Então como não há mapa siga aquela velha rotina. Acima norte....

Você chegará numa passa-



gem. Vá até o final então vá para nordeste e veja uma construção com duas janelas

do lado você deve encontrá-la pois está próximo. Abra as janelas suba e veja uma animação de Logan encontrando Erikson. (primeiro CHECKPOINT).

Vá para o canto desta sala e



encontre uma caixa com o radar de vírus. Este é um item muito importante.

Além do mais este objeto é um tipo de raio x (você pode ver através dos objetos). Depois de pegar o radar

volte através da janela e vá para o armazém 13 que está no mapa. Suba na janela

para entrar então vá para outra sala. Suba na caixa preta abra a outra janela e entre. Pegue um lança granadas (M79) e volte pela janela.

Vá para o armazém 23 que está no

mapa também e pelo caminho você verá uma construção no



meio. Quebre a janela para entrar e pegar granadas na caixa. Então abra a porta do armazém 23 pegue uma BIZ2 na caixa. Saia do armazém e vá a leste passando a construção do centro. Procure por um grande poster do lado norte.

Suba na laje a esquerda do

poster e entre pela janela. Vá a leste dentro da sala. Vê as caixas próximas à



janela desta sala? Use o radar de vírus e você encontrará um corpo numa caixa. Suba na caixa e aperte o triângulo no topo dela. Gabe irá chamar Lian. (segundo CHECKPOINT).

Quebre a única janela nesta sala. Desça para fora da construção

e siga para o armazém 38 que está a noroeste do 36. Você não pode abrir a porta do armazém então você terá que entrar pela janela a esquerda. Use o radar nesta sala. Você encontrará um corpo no container branco ao norte. Vá ao topo do container e aperte o triângulo para marcar. (terceiro CHECKPOINT).



Vá para fora da construção derrubando os barris que estão à frente da porta. Vá para o armazém 36. Você verá uma construção que se parece com o armazém a oeste do 36. Mas não há número. Essa construção leva para o armazém 36. Chute a porta e entre na construção indo pela esquerda. Depois vá para leste para chegar ao 36. Procure com o radar entre os barris no nordeste deste armazém e você encontrará uma estrutura abaixo do chão, destrua os barris. Depois da explosão cheque o chão e você encontrará um buraco que leva a um túnel abaixo do chão. Entre.



Saia da sala subindo nas caixas e

vá pela direita na junção. Continue pelo caminho e vire a primeira direita para pegar uma caixa com um K3G4. Volte para o caminho que você tinha tomado e continue a direita. Continue até chegar acima do chão. Olhe para oeste para ver um container. Há uma corda sobre este container suba no container e se pendure na corda. Balance para o sul e suba na laje superior à direita. Inspecione próximo a corda para ver um interruptor. Ative-o. (quarto CHECKPOINT).



Vá para o outro lado da laje e desça deste lado. Encaminhe-se para o armazém 69. Você não poderá abrir a porta da frente, então é bom achar outro caminho. Há uma pilha de caixas à esquerda da porta. Suba nelas e entre pela janela. Tome cuidados com os três inimigos aqui. Porque um deles está com granadas e todos estão com colete. Mate todos e use o radar na construção. Você encontrará um corpo no container do canto. Dessa vez você não terá que subir no container. Apenas aproxime-se e aperte o triângulo. (quinto CHECKPOINT).

Vá para fora da construção destruindo os barris que estão à frente da porta, e tome cami-



nho para oeste até a cerca elétrica. Você desligou a cerca, então você pode simplesmente abrir o portão. Volte para o túnel, continue até chegar ao primeiro portão elétrico. Abra-o, então vá direto até o portão da direita. Abra-o e vá até chegar numa barricada de barris, com três caras atirando. Exploda os barris, pegue o caminho da direita para subir e vá pelo caminho que leva a uma construção com duas janelas. Suba e....

FASE 16: ALMATY, KAZAKHSTAN – PHARCOM ELITE GUARDS

Mensagem de Lian:

Eu ainda não posso contatar Markinson, mas eu penetrei no sistema de computadores da Agência Européia. Más notícias: Você terá que ir de encontro com os guardas de elite da PHARCOM. Extremamente bem armados e treinados. Até os homens de Rhoemer não conseguiram passá-los.

Evite qualquer combate direto se você puder. O armazém 76 deve estar ao sul de sua localização atual. Onde diabos está a atualização de nossa Agência? A OTAN acha que começará uma guerra civil, mas não está dando apoio nenhum.

NOTA: Essa missão é semelhante a fase 15. Você terá que encontrar três corpos e encontrar a saída, mas agora é mais fácil. Os inimigos não são repostos quando você os mata. Só há um probleminha: Você estará enfrentando os guardas de elite da PHARCOM. Isso significa que você terá que ser muito bom e usar armas

mortais e estar com colete. Não há mapas novamente e também não há direção. Siga aquele velho esquema, direita = a leste.

Você está dentro da construção que tem uma passagem subterrânea levando para o armazém 76. Procure na sala por uma caixa com um colete, que está no canto. Então pule na porta que está ao chão para cair no túnel. Você encontrará um local aberto ao final do túnel. Assim que você entrar nesta área dois caras que estão em cima do telhado aproveitarão a situação. Ande um pouquinho para o leste e você encontrará mais dois inimigos. Entre no armazém 87, mate o inimigo com a PK102 então abra a caixa que contém um sniper rifle. Saia e entre no armazém 85. Vá para o container branco e encontre uma passagem que leva a uma área aberta. Essa passagem é guardada por um cara. Na passagem você encontrará algumas caixas formando uma escada à sua direita. Suba nelas para chegar a uma janela. Você verá dois guardas. Entre pela janela, que dará no armazém 82. Use o radar para encontrar o primeiro morto. Ele está na caixa onde os dois inimigos estavam. Vá ao topo da caixa e coloque o marcador. (primeiro CHECKPOINT).

Saia do armazém. Vê o container à sua frente? Vá para o lado oes-



te dele e ande devagar para o sul. Você verá dois guardas ao sul próximo ao armazém sem número. Mate-os, pegue suas armas e continue até chegar ao container verde. Aproxime-se dele pelo sul e olhe para oeste. Há um guarda atrás da cerca. Vá ao sul novamente até chegar à cerca. Você encontrará o armazém 74 à sua direita. Use o seu radar para encontrar o segundo presunto. Ele está a noroeste. Aproxime-se das caixas e ponha o marcador. (segundo CHECKPOINT).

Depois que você colocar o marcador dois caras aparecerão. Vá para fora do armazém 74 e volte para o container verde. Você vê a construção ao norte do container verde? É o armazém sem número que fica ao sul do armazém 82. Aproxime-se da janela e mire no único guarda com a PK102 que está lá. Entre pela janela, suba na elevação onde o guarda estava, suba as caixas, então suba mais uma vez para o teto. Dois guardas com BIZ-2., que atirarão em você da construção mais próxima. Vá levemente até a oeste para ver uma tábua de madeira que liga as duas

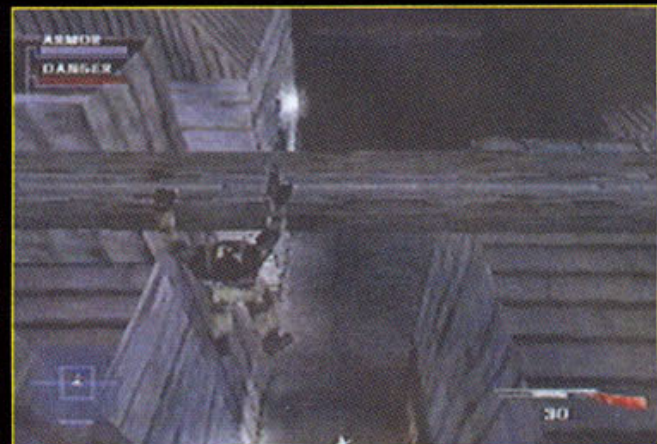


construções. Pendure-se nela para chegar até a outra construção. Mate os ini-

migos, pegue a granada na caixa, e vá para leste para pular ao telhado inferior. Desça ao sul e encontre-se com mais dois guardas furiosos. En-

tão inspecione as caixas com o radar e encontre o último corpo. Aproxime-se da caixa e coloque o marcador. (terceiro CHECKPOINT).

Vá para o túnel subterrâneo; sem mapa para este lugar. Continue e você encontrará dois guardas com



PK102. Vá a sua esquerda e mate mais um, próximo a caixa. Siga vagorosamente até a junção e você encontrará uma festinha. SE você não quer ser instantaneamente morto, atire nos barris antes que os caras atirem. Vá a esquerda na junção até o final e você encontrará outros cinco. Pegue a esquerda novamente e você será cumprimentado por um cara com uma PK102. Há um caminho que leva à superfície

a sua esquerda. Tome cuidado quando entrar neste lugar. Have-



rá um enxame de balas e granadas vindos do teto (há uma porrada de caras por aí). Então corra e chegue à construção a sua direita. É o armazém 76. Não tente matar os guardas nos telhados.

FASE 17: ALMATY, KAZAKHSTAN – WAREHOUSE 76

Mensagem de Lian:

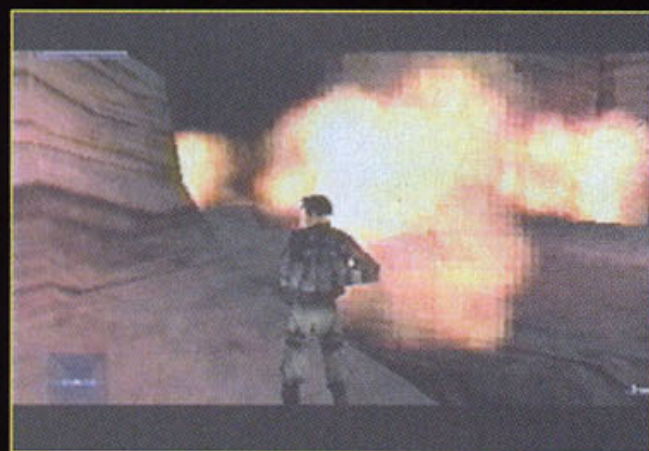
A área inteira dos armazéns

está em chamas. Você deve encontrar o elevador de carga antes que o armazém caia em cima de você. O elevador está no lado sul da construção. Você não tem muito tempo.

Eu fiz uma análise da situação que Markinson pediu para você realizar. (sobre o antígeno). Gabe, aquilo não era uma vacina. Markinson estava usando você para matar aquelas pessoas.

NOTA: Esta fase é parecida com a fase 2 combinada a 11, onde o objetivo da missão é chegar ao túnel de acesso do silo dentro de um pequeno período de tempo. Há fogo por todo lado, inimigo por todo lado, e uns soldados da PHARCOM. Não existe direção no mapa. Então você já sabe o que fazer.

Você começa na frente do armazém 76.



Cheque seu relógio, você tem quinze minutos para chegar ao elevador.

Suba no balcão e pegue um colete. Entre no armazém. Então entre na porta à direita. Um inimigo com uma PK102 aparecerá na sua frente. Note o balcão onde ele está, pois você precisará estar lá depois. Depois de



matá-lo, você verá uma sala à esquerda. Um homem com colete está espe-

rando por você lá. Atire nos barris para uma manobra fácil. Entre na sala e pe-



gue um sniper rifle na caixa que está no canto. Saia da sala e suba naquele balcão que pedi para você lembrar. Você verá um pequeno buraco no lado mais baixo da parede. Entre no buraco usando o botão O. Vá direto pela parede, então desça a leste. Suba no mais alto container, também a leste e vire-se para o sul. Você verá uma ponte acima de você. Aperte o triângulo para se pendurar na ponte e suba. Corra através da ponte para o sul e não pare, pois a ponte cairá. Você encontrará um inimigo bloqueando sua passagem. Atire rápido enquanto estiver correndo para chegar ao outro lado antes que a ponte caia. No final vire-se para o norte e desça da ponte para o nível mais baixo. (mas não vá pular antes de se pendurar na ponte, ou então você terá uma morte instantânea).

Neste lugar há duas salas, uma a oeste e uma a leste. A oeste contém um inimigo com uma pistola de combate e uma caixa com uma BIZ-2. A outra sala contém um inimigo com uma BIZ-2 e uma caixa



com um colete. Vá ao sul para encontrar com três inimigos. Depois vá a oeste para que você possa contactar Lian. Siga para a próxima sala a oeste. (primeiro CHECKPOINT).

Aqui há um monte de caixas na sua frente. Suba nelas e depois suba no balcão que está a sua direita. Então vá a oeste e espere (Você saberá porque). Desça do balcão e vá para oeste. Na próxima sala você verá mais algumas caixas a esquerda e outras a direita. Suba nas caixas da esquerda e suba no balcão a esquerda. Vá a oeste até você chegar na parede. Um inimigo com uma pistola aparecerá abaixo. Depois de matá-lo, desça e vá a oeste para a próxima sala. Há dois caminhos aqui: para a direita (norte), e para a esquerda (sul). A sala ao norte está trancada. Mas é possível entrar subindo as caixas a oeste. Então vá a sul e suba na ponte. Cruze a ponte



para a sala ao norte. Depois que você matar um cara, pule para o container branco, desça dele, para o nível mais baixo para pegar duas caixas com lança - granadas M79. Volte e suba novamente no container branco e cruze de novo a ponte. Desta vez você tomará o caminho do sul. Três inimigos pularão do container. Mate-os rápido atirando nos barris. Pegue suas armas. Quando você chegar perto dos corpos outro cara apare-

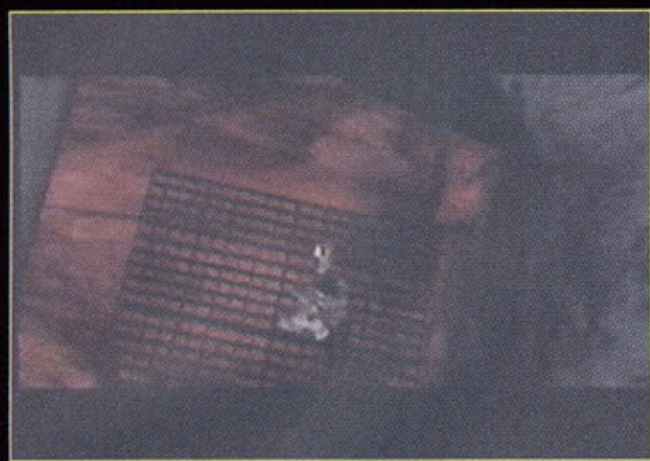
cerá. Depois vá para trás do container branco encontre um buraco pequeno abaixo de um cartaz russo. Entre através do buraco, siga para oeste e suba nas caixas. Então suba no container branco e você será atacado por mais um guarda da ponte. Vá para o lado sudeste do container e suba na ponte. Pegue uma M79 da caixa. Não vá a oeste, pois a ponte irá cair. Volte para o container, onde você matou aqueles três caras e passe pelo buraco novamente.

Vá ao sul para encontrar uma pilha de caixas. Suba nelas então suba no container a sua direita. Você encontrará outro buraco na parede leste. Entre nele e você encontrará uma sala. Um inimigo dará as boas vindas com a sua pistola e um outro inimigo fará o mesmo com uma PK102 da ponte. Suba nas caixas no sul e então na ponte também ao sul. Vá para leste para outra sala. Tome cuidado pois as pontes estão caindo, então corra. No final da ponte desça, mas não pule ou você morrerá. Continue esperando nas caixas quando você descer. Olhe ao sul com o radar. Você encontrará um painel branco abaixo do fogo na parede esquerda (é difícil ver). É o painel do elevador. Atire nele e vá para o elevador. Faça isso rápido.

FASE 18: ALMATY, KAZAKHSTAN – SILO ACCESS TUNNELS

Mensagem de Lian:

De acordo com Aramov a entrada do silo é aí embaixo em algum lugar. Ela diz para seguir o túnel do



meio. Há um beco sem saída no elevador do silo, mas por causa do fogo alguns

elevadores devem estar fora do ar.

Eu estou pegando ondas de rádio do comando da OTAN. Mas ainda não consigo contatar ninguém da Agência.

NOTA: Esse é o tipo de missão que eu odeio. Igual a quinze. Os inimigos aqui ainda são os soldados de elite da PHARCOM. Você não poderá passar pela cerca aqui. Então ache outro caminho.

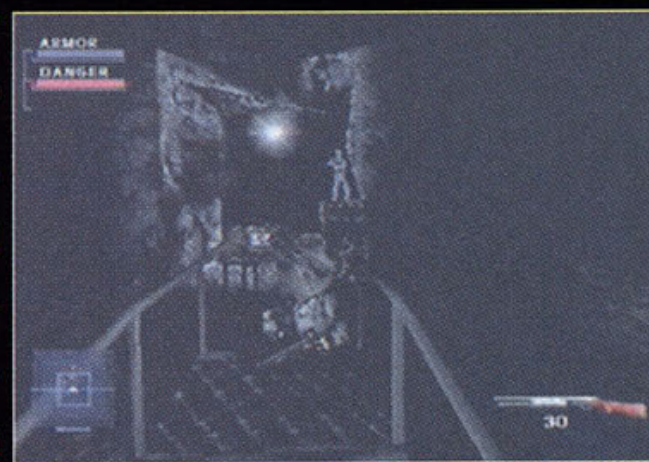
Depois da cena do elevador na fase anterior você chega aos túneis abaixo. Pegue o colete à sua frente. Três inimigos tentarão matá-lo lá. Ignore o caminho da direita que está bloqueado por uma cerca laser e vá direto até você chegar na ponte. Há dois guardas guardando esta ponte. Cruze-a e você será contatado por Lian.

Vá para a direita subindo o balcão. O lugar é um pouco escuro e você terá que usar sua velha lanterna. Siga a frente e você encontrará um inimigo com uma BIZ-2. Continue um pouco mais e você encontrará

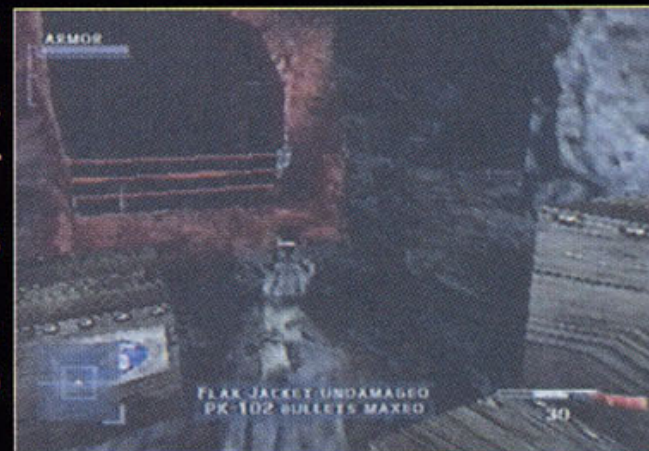


outra ponte. Lembre-se dela pois ela será muito importante. Continue até o local onde

há uma cerca laser bloqueando. Um guarda tentará pará-lo no caminho e você

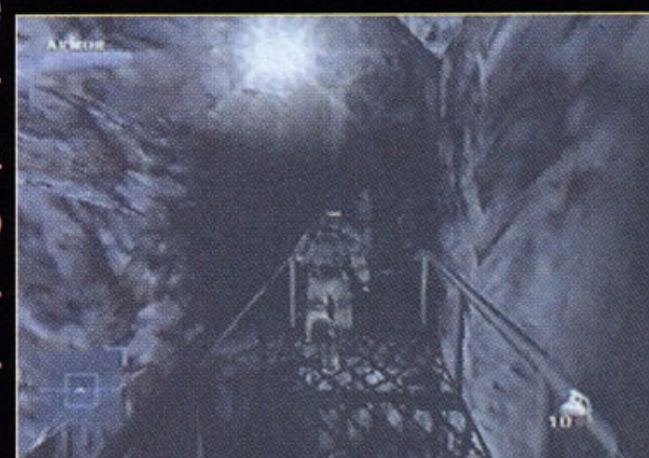


terá que cruzar duas pontes. Você encontrará uma caixa com uma K3G4 lá. Vá para a ponte muito importante. Vá para o lado da ponte e use a sua lanterna no chão da ponte. Você verá várias caixas abaixo dela. Desça da ponte por cima dessas caixas, apertando o botão X e U.



Vá para a plataforma próxima as caixas que não tem uma barra de aço. Então desça da plataforma para chegar à caixa que está abaixo. Pule e você chegará a outro túnel.

Vá pelo túnel e você verá um homem com uma BIZ-2. Mova-se um pouco além, para ver outro. Continue e você encontrará mais um guarda. Mas tome cuidado. Este cara carrega umas granadas. Continue a frente e passe uma pilha de caixas e você encontrará um cara em cima de uma ponte, que também tem umas granadas. Volte para as caixas e suba nelas. Então suba na plataforma acima de você.





sua direita. Atravesse a próxima ponte e mate o guarda. Continue e você encontrará um lugar com um painel a esquerda. Vá ao painel e Lian irá contatar você. Cheque uma das pontes e você encontrará uma caixa com um colete.

Agora vá para o meio das caixas que estão próximas ao elevador quebrado, suba nelas e pendure-se na barra vermelha. Mova-se para a plataforma no final da barra e suba na plataforma. Você encontrará uma caixa com uma M79. Agora você encontrará três guardas enquanto você estiver descendo. Depois disso vá para as caixas que estão próximas a ponte que está próxima ao painel de controle do elevador. Suba nas caixas e no balcão acima. Você verá um

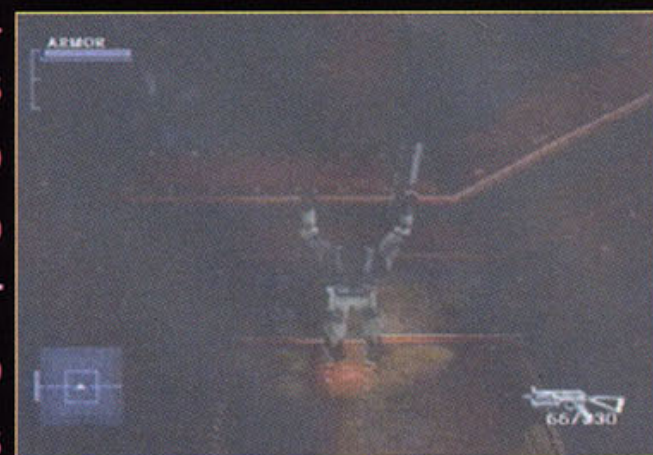


túnel com luzes vermelhas. Siga por ele e você encontrará um painel de controle de energia. Ative o painel. (primeiro CHECKPOINT).

Volte pelo túnel para o controle do elevador, mas agora você encontrará vários inimigos por lá, incluindo um lançador de granadas que lançará granadas no túnel. Então quando

Você chegará ao lado da ponte. É possível ver uma caixa com um colete dentro à

você chegar ao final do túnel aperte o X para descer pelas caixas o mais rápido que puder para matar o cara das



granadas. Mate outros três, ative o painel do elevador e prenda o elevador no centro desta sala. Aperte o triângulo e você descerá a um nível mais baixo. Vá pelo único caminho que existe e mate um grupo de três terroristas. Vá até o final do caminho e vire a direita. Mate mais três que estão no canto, suba na elevação e vá direto até você chegar em um elevador. Chame o elevador e suba.

Neste lugar você verá outro elevador

que descerá. Mas deixe este para lá. Eu desci lá e não encontrei nada.



Então desça pelo outro caminho para ver uma ponte a direita. Vá a esquerda para ver um terremoto. Volte, vá para a ponte e depois para o caminho da direita. Passe outra ponte, continue a frente e destrua mais um grupo com três terroristas que está vindo na sua direção. Continue e você irá para a SALA DE ENERGIA (POWER ROOM). Há três painéis de controle ali. Então você verá uma animação.

FASE 19: ALMATY, KAZAKHSTAN

HQ, DESENHO, E ANIMAÇÃO!

Viva as fantásticas aventuras em histórias incríveis! Conheça tudo sobre os desenhos animados japoneses que fazem a cabeça da garotada. E aprenda tudo sobre desenho com as revistas da Escala!



R-CPD1 - R\$ 4,50



R-CPD2 - R\$ 4,50



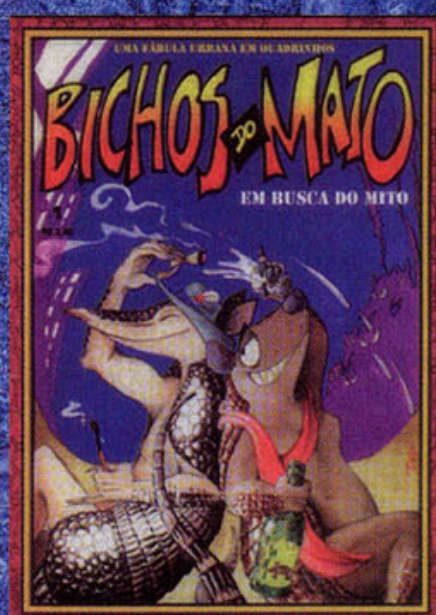
R-CPD3 - R\$ 4,50



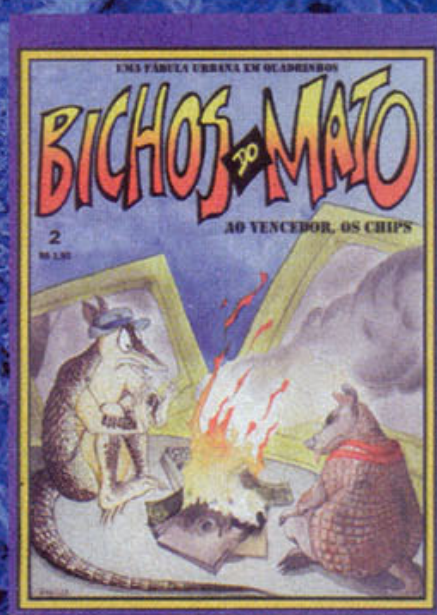
R-HQ1 - R\$ 4,90



R-HQ2 - R\$ 4,90



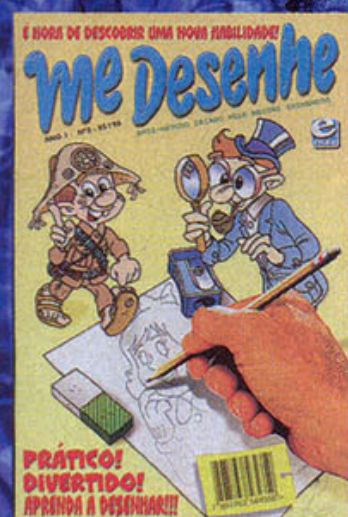
R-BM1 - R\$ 2,90



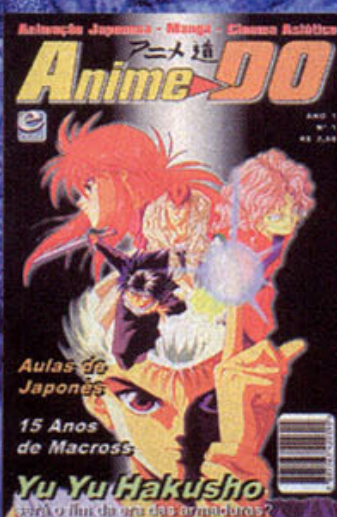
R-BM2 - R\$ 2,90



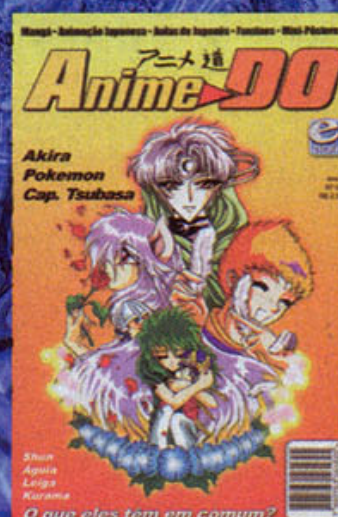
R-MD1 - R\$ 1,90



R-MD2 - R\$ 1,90



R-AD1 - R\$ 2,50



R-AD2 - R\$ 2,50



R-AD3 - R\$ 2,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| () R-CPD1 - R\$ 4,50 | () R-BM2 - R\$ 2,90 |
| () R-CPD2 - R\$ 4,50 | () R-MD2 - R\$ 1,90 |
| () R-CPD3 - R\$ 4,50 | () R-AD1 - R\$ 2,50 |
| () R-HQ1 - R\$ 4,90 | () R-AD2 - R\$ 2,50 |
| () R-HQ2 - R\$ 4,90 | () R-AD3 - R\$ 2,50 |
| () R-BM1 - R\$ 2,90 | () R-MD1 - R\$ 1,90 |

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____
 Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para a Editora Escala Ltda. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP.
 Mais informações, tel.: (011) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista.
 Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.

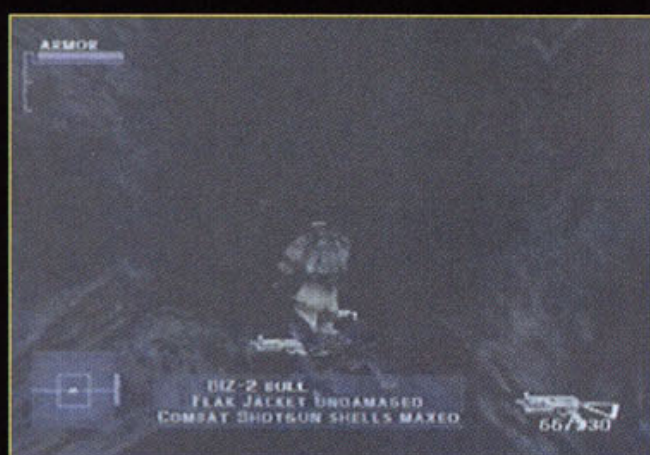


– TUNNEL BLACKOUT

Mensagem de Lian:

Toda energia do lugar está desligada. Os túneis estão em total escuridão. Portanto os lasers devem estar fora de funcionamento. O silo tem o seu próprio fornecedor de energia. Então você deverá chegar aos computadores para poder desativar a energia do silo. Você também deverá pegar as informações de sequência de DNA da PHARCOM.

Você deve Ter uma clara linha



de visão do silo da sala de computadores. E Gabe você ainda está em menor

número. Então use a vantagem de estar no escuro.

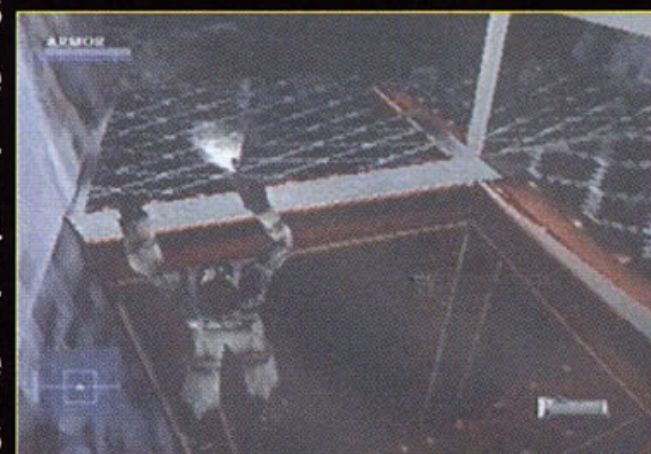
NOTA: Como o próprio nome da missão diz, esta é uma missão totalmente no escuro. Diferentemente das outras a paisagem é muito mais escura. Você encontrará muitos soldados de elite. Tenha em mente que sua lanterna será muito importante para que você perceba as variações do terreno. Para que não morra. Mas se



você usar a lanterna próximo dos inimigos, eles o verão e você será alvo fácil.

Você está preso na sala de energia. Você tem que fazer seu ca-

minho para fora dos túneis. Faça isso indo para as barras de ferro vermelhas a sua frente. Pendure nelas e suba nas



elevações inferiores. Repita isso até que você chegue ao topo. Se você não conseguir fazer isso, veja a introdução do jogo por algum tempo. Se você chegou ao topo vá para as caixas (primeiro CHECKPOINT). Você encontrará um colete e um rifle de visão noturna.

Eu direi novamente: use a sua lanterna apenas no momento apropriado. Apenas para ver as variações de terreno. Para que você não caia. Há apenas um caminho para seguir.



Então os inimigos poderão enxergá-lo com facilidade se estiver usando a lanterna a toda hora.

Continue pelo túnel e você verá um homem a sua frente. Continue mais um pouco e um outro aparecerá. O caminho vai declinar um pouco agora. Você encontrará um cara com uma pistola. Depois disso um homem com uma PK102. Depois disso mate



mais dois homens. Agora use a sua lanterna, você verá que está numa elevação. Desça da elevação, e um inimigo estará esperando por você. Vá para a direita onde o inimigo estava. O caminho aqui é um pouco mais alto e você verá um inimigo com uma BIZ-2, em um lugar alto. Use a sua lanterna agora para ver os cabos de um elevador. Como você desligou a energia o elevador está fora de serviço. Use então sua lanterna para escalar pelos cabos do elevador.

Depois disso você estará num nível mais alto, dois inimigos irão atacar você. Pegue um rifle de visão noturna de uma caixa



que estará próxima. Use sua lanterna depois que lutar com esses caras. Você estará próximo de uma elevação e de uma ponte de onde um inimigo atacará. Depois de se pendurar na elevação, vá para a direita e você subirá na ponte. Cruze-a e continue a frente, e você passará outra ponte encontrando-se com um cara que estará do outro lado da ponte. Vá um pouco mais a frente e veja uma ponte e uma porrada de caras. Mate todos com uma granada pois um deles também tem um lança-granadas. Depois disso vá para a porta branca, é o elevador de entrada para o silo de mísseis.

FASE 20: ALMATY, KAZAKHSTAN – MISSILE SILO

Mensagem de Lian:

Você estava certo. A sequência de lançamento do Devyatka já tinha começado e nós não conseguimos pará-lo. Você terá que encontrar os códigos de autodestruição do míssil. Eles devem estar na fuselagem do próprio míssil e no computador de lançamento.

Nós podemos então detoná-lo na parte mais alta da atmosfera.

O centro do comando do computador está também onde você encontrou os códigos para o vírus syphon.

NOTA: Essa é realmente uma missão com tempo limitado. Você tem que ser realmente rápido nesta fase. É possível que você tenha que tentar esta fase mais de uma vez. O tempo é a chave desta fase.

Você chega próximo ao míssil. Há uma caixa com um colete onde você começou. Se você pensa que essa seção não é uma missão de tempo, você está muito enganado. Ainda que não haja um marcador de tempo essa é uma missão que depende extremamente dele. Se você não for rápido



haverá uma contagem regressiva. Se a contagem regressiva terminar então você falhará na missão. Então corra

para o outro lado do foguete. Haverá um guarda com uma PK102 lá. Chame o elevador e vá para o nível três.

Depois que você chegar neste andar dois inimigos tentarão matá-lo. Você vê

uma ponte que passa por cima do míssil? Você deverá subir na mais alta ponte e então ativar o painel do foguete. (primeiro CHECKPOINT).

Depois disso haverá um marcador de tempo no seu radar. Você terá apenas três minutos para completar a sequência, e o míssil estará a dez segundos de ser disparado.

Você Terá que ser rápido para chegar ao elevador para o LV3. O portão vai se fechar e você terá que passar antes disso. Então corra o mais rápido que

você puder e role por baixo do portão antes que ele se feche. Você pode Ter que repetir umas poucas vezes antes de fazer certo.

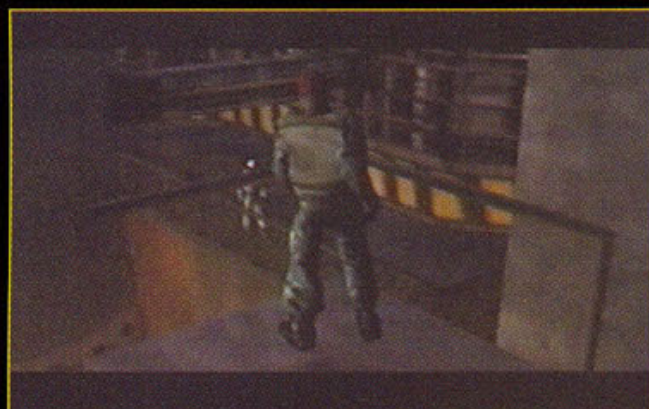
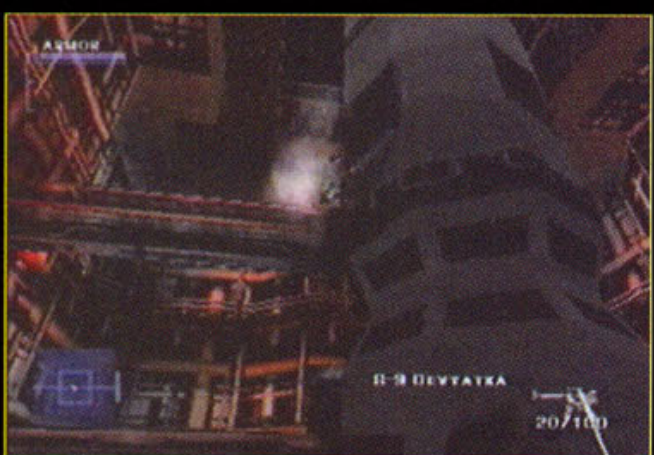
Depois o portão será aberto novamente. Faça o seu caminho para o elevador onde Rhoemer estava.

Chame o elevador e vá para LV2. Atravesse para o caminho e Lian

irá chamá-lo no seu rádio. Você encontrará um cara com uma PK102. Continue e mate mais um no caminho. Vá para a sala de controle da missão. Três guardas estarão espe-

rando para fazer você de queijo suíço, e dois cientistas. Um dos cientistas carrega uma chave de segurança que será necessária para abrir a porta da sala de controle. Depois de matá-lo vá para a sala de controle e use o cartão para abrir a porta. Um cara vai

aparecer na entrada da sala. E mais quatro estarão atirando de um balcão. Os dois





guardas da esquerda estão equipados com BIZ-2 e pistola. E há uma caixa

com uma K3G4. Os outros dois guardas na direita estão com uma PK102 e uma BIZ-2, e há uma caixa com granadas por lá. Ignore-os todos se não tiver tempo. Mas se você tiver mate os dois caras da direita porque as granadas irão ajudar no combate final. Há aqui também vários computadores e você terá que mexer em cada um, se você for burro. Agora se você pensar um pouquinho use o mapa para descobrir qual é o certo. Você terá que virar-se para o sul no computador. Se você fizer tudo certo aparecerão palavras que dirão: Controle do computador. Ativar. (segun-



do CHECKPOINT).

Agora será a batalha final.

ÚLTIMO CHEFE - RHOEMER

Ele estará equipado com um lança-granada (primeiramente eu acho que ele tinha plantado minas ou algo assim). Cara, essa moça



é difícil quando você a enfrenta pela primeira vez. Eu equpei meu

lança granadas e não consegui mover um músculo. Então eu tentei mover-me em volta mas Rhoemer era muito mais rápido, e me matava a toda hora.



Eu tentei todas as minhas armas mas nada pode pará-lo.



Então eu encontrei uma solução: As granadas de gás! Você só as encontra naquele balcão da direita lá



atrás. Tão logo que você comece escale no controlador de computadores a sua

frente. Então vá direto para o balcão da direita o n d e aquelas pessoas lhe atira-ram. Suba no balcão



e fique no centro do lugar. Rhoemer não conseguirá atingi-lo, porque ele

não consegue subir nos balcões e os tiros não conseguem ir tão longe. Agache-se e pegue as granadas ali. Olhe



para o radar e espere até que Rhoemer esteja próximo. Vire-se para

Rhoemer até que Rhoemer esteja na frente do radar que está a sua

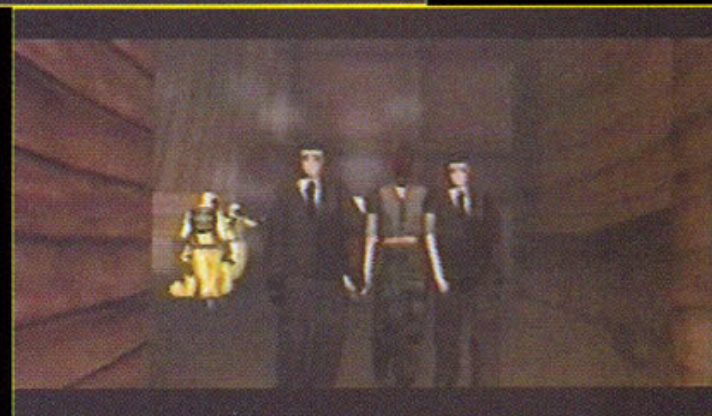
frente. Então jogue granadas nele, sem mirar. Apenas um tiro certeiro e ele cai. Tão fácil que me fez achar que sou muito estúpido por ficar tentando usar todas as armas nele.

Sente-se e divirta-se com o final...

PS: Ah sim, não esqueça a animação que aparecerá depois dos créditos, por uma surpresa.



Possivelmente uma sequência.





GAME SHARK



(TESTADO NA VERSÃO 2.4 DO GS)

Armor infinita [Note 1]

-----80068BEE 2400

Munição infinita para todas as armas quando você as tiver pego

-----800467C6 2400

Timer infinito para todos os levels

-----80116690 FFFF

Maioria das armas e 13º modificador de itens

-----80115FB8 00??

-----80115FBC 6FFF

-----80115FBE 0020

Todos os levels na tela de seleção de fases

-----801462AA 0B14

CÓDIGOS PARA AS FASES

GEORGIA STREET

Armor infinita -----801A8BDA 0258

Energia infinita -----801A8BDC 0096

Destroyed Subway

Armor infinita -----801A2EE2 0258

Energia infinita -----801A2EE4 0096

Main Subway Line

Armor infinita -----801C6CCA 0258

Energia infinita -----801C6CCC 0096

Washington Park

Armor infinita -----801AA442 0258

Energia infinita -----801AA444 0096

Freedom Memorial

Armor infinita -----801C0496 0258

Energia infinita -----801C0498 0096

Expo Center Reception

Armor infinita -----801AC26E 0258

Energia infinita -----801AC270 0096

Expo Center Dinorama

Armor infinita -----801A9ABA 0258

Energia infinita -----801A9ABC 0096

Rhoemer's Base

Armor infinita -----801A9292 0258

Energia infinita -----801A9294 0096

Base Bunker

Armor infinita -----801B381E 0258

Energia infinita -----801B3820 0096

Base Tower

Armor infinita -----801C5A5A 0258

Energia infinita -----801C5A5C 0096

Base Escape

Armor infinita -----801AE44E 0258

Energia infinita -----801AE450 0096

Rhoemer's Stronghold

Armor infinita -----801AD592 0258

Energia infinita -----801AD594 0096

Stronghold Lower Level

Armor infinita -----801AB066 0258

Energia infinita -----801AB068 0096

Stronghold Catacombs

Armor infinita -----801ACE96 0258

Energia infinita -----801ACE98 0096

PHARCOM Warehouses

Armor infinita -----801AACF2 0258

Energia infinita -----801AACF4 0096

PHARCOM Elite Guards

Armor infinita -----801A4566 0258

Energia infinita -----801A4568 0096

Warehouse 76

Armor infinita -----801B725E 0258

Energia infinita -----801B7260 0096

Silo Access Tunnels

Armor infinita -----801A2092 0258

Energia infinita -----801A2094 0096

Tunnel Blackout

Armor infinita -----801B0A62 0258

Energia infinita -----801B0A64 0096

Missile Silo

Armor infinita -----801AD5D2 0258

Energia infinita -----801AD5D4 0096

Parar timer -----80116BAC 008A

CÓDIGOS PARA AS ARMAS

Ammo Reload Silenced 9mm

-----8012F0B4 03E7

Ammo infinita para Silenced 9mm

-----8012F0B6 0063

Maxed Ammo Reload .45

-----8012F0C0 03E7

Ammo infinita para .45

-----8012F0C2 0063

Ammo Reload G-18

-----8012F0C4 03E7

Ammo infinita para G-18

-----8012F0C6 0063

Ammo Reload Combat Shotgun

-----8012F0C8 03E7

Ammo infinita para Combat Shotgun

-----8012F0CA 0063

Ammo Reload Shotgun

-----8012F0CC 03E7

Ammo infinita para Shotgun

-----8012F0CE 0063

Ammo Reload PK-102

-----8012F0D0 03E7

Ammo infinita para PK-102

-----8012F0D2 0063

Ammo Reload M-16 ----8012F0D4 03E7

Ammo infinita para M-16

-----8012F0D6 0063

Ammo Reload EIZ-2 ----8012F0D8 03E7

Ammo infinita para EIZ-2

-----8012F0DA 0063

Ammo Reload HK-5 ----8012F0DC 03E7

Ammo infinita para HK-5

-----8012F0DE 0063

Ammo Reload NightVision Rifle

-----8012F0E0 03E7

Ammo infinita para NightVision Rifle

-----8012F0E2 0063

Maxed Ammo Reload Sniper Rifle

-----8012F0E4 03E7

Ammo infinita para Sniper Rifle

-----8012F0E6 0063

Ammo Reload M-79 ----8012F0F0 03E7

Ammo infinita para M-79

-----8012F0F2 0063

Ammo Reload K3G4 ---8012F0F4 03E7

Ammo infinita para K3G4

-----8012F0F6 0063

Ammo Reload Grenade

-----8012F0FC 03E7

Granada infinita -----8012F0FE 0063

Ammo Reload Gas Grenade

-----8012F100 03E7

Ammo infinita para Gas Grenade

-----8012F102 0063

DÍGITOS QUE ACOMPANHAM OS CÓDIGOS PARA A MAIORIA DAS ARMAS E 13º MODIFI- CADOR DE ITENS

04 - .45

05 - G-18

06 - Combat Shotgun

07 - Shotgun

08 - PK-102

09 - M-16

0A - EIZ-2

0B - HK-5

0C - NightVision Rifle

10 - M-79

11 - K3G4

12 - Viral Scanner

13 - Grenade

14 - Gas Grenade

17 - Card Key

18 - C4 Explosives

19 - Antigen

Nota 1: Com este código as únicas formas de morrer, ou matar inimigos, é com um tiro na cabeça ou ferido em uma explosão.



EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASAVERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602 INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68

DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICOVESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.



A revista **WORLD GAMES SPECIAL** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDADORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero

Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADOR: Renato da Silva Siqueira
Email: progames@node1.com.br

Sua empresa está perdida na Internet?



Orientar-se pela Node1.

A Node 1 é um provedor de acesso e informações criado há mais de 3 anos especialmente para resolver os problemas de sua empresa. Cria e hospeda homepages comerciais, disponibiliza banco de dados na Internet, comércio eletrônico (com sites seguros – SSL), Intranets

e o que mais sua empresa precisar para uma viagem segura na rede mundial de informações. O acesso pode ser feito via linha telefônica comum ou por uma linha dedicada (que custa muito menos do que você pensa!), além de um plano de acesso exclusivo: você só paga o tempo que usar.

tel.: (011) 5561-6776 email: info@node1.com.br www.node1.com.br

Node1
Internet inteligente.



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311-L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

RETRO
AVENGERS

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

RETRO
AVENGERS

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

A detailed illustration of the character Ryu from the Street Fighter series. He is shown in a dynamic, low-to-the-ground fighting stance, leaning forward with his right arm extended and fist clenched, ready to strike. He is wearing his signature white martial arts gi with a black belt, and a red headband with a black stripe. His muscular physique is prominently displayed. The background is a solid black, and a small sliver of a green ground surface is visible at the bottom.



A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Editada por: evil arthas

Revista: Alex-Lethi

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

