

ação games pocket

Espionagem
total em

**Metal
Gear
Solid**

12384/1



R\$ 1,00





Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina



DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Noelly Russo
Editora: Mônica Pina
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Alexandre Jubran (ilustração de capa)

APOIO EDITORIAL

Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Arianne T. Malta

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS

Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Ser fã de videogame hoje não é fácil. Há menos de 20 anos, havia poucos jogos e os que existiam eram pouco sofisticados, com gráficos pobres e nenhuma história.

Hoje a coisa é muito diferente. O universo dos jogos influencia o cinema, os quadrinhos, a literatura... Está por todos os lados, se mistura com tudo. Muitos jogos são inspirados em filmes e mesmo em livros.

Além disso, os roteiros dos jogos estão cada vez mais elaborados. São histórias escritas com participação de profissionais, como cientistas, esportistas, escritores, policiais e especialistas em geral.

Por isso, para ser um fã de game hoje não basta jogar bem. É preciso ler, ir ao cinema, conhecer alguns HQs e até mesmo um pouco de ciência!!!

Para ajudar você a saber o que existe sobre os jogos além dos cartuchos, a coleção Ação Games pocket traz pequenas

reportagens e sugestões de coisas para aproveitar ainda mais sua diversão preferida.

Depois das reportagens, você encontra a republicação de roteiros da Ação Games. Cada um deles mostra como os games são parte da cultura pop que está por aí.

Divirta-se!

Redação Ação Games



Top Secret

Instruções - Antes de ler, verifique se não está sendo observado, filmado, gravado ou perseguido. Esta mensagem pode se auto-destruir a qualquer momento.

Segredos internacionais, tramas intrincadas e muita ação fazem dos filmes de espionagem sucessos de bilheteria em qualquer época.

Nos videogames a história fica ainda melhor, afinal é você quem tem de enfrentar vilões terríveis,



Fotos Divulgação

James Bond em ação em seu último filme "Tomorrow Never Dies"

investigar locais misteriosos e sair vivo de missões arriscadas.

Nesses jogos quase sempre você conta com equipamentos sofisticados, como os melhores agentes secretos.

Além de disfarces, para seguir o inimigo sem ser visto, você pode usar câmeras fotográficas, gravadores, binóculos, detetores de minas, óculos para visão noturna, transmissores miniaturizados e todo tipo de invenção eletrônica.

Um dos agentes mais bem equipados (e famosos) do cinema é o inglês James Bond, o 007. O personagem foi criado pelo escritor Ian Flemming, que se baseou em um espião real.

Depois do sucesso nos livros, ele foi o astro de mais de 20 filmes e também arrasa em um dos jogos mais legais do Nintendo 64: GoldenEye 007.

O espião deve estar de volta no game Tomorrow Never Dies, que deve ser lançado em agosto para Playstation.

Fique alerta

Mas câmeras escondidas não são tudo... Um agente tem de estar também muito bem armado. Seu arsenal pode ter gás paralisante, explosivos, pistolas, dardos soníferos, cápsulas de gás, granadas, rifles com mira telescópica e outros itens poderosos. No game *Missão Impossível* (Nintendo 64), também baseado no filme com o mesmo nome, você tem armas dos mais diferentes tipos e se ficar esperto, pode tomar também metralhadoras dos inimigos.

Ainda assim, todo cuidado é pouco. Com tantos vilões à solta, um agente tem de estar atento o tempo todo. É o que acontece também no jogo *Metal Gear Solid* (Playstation): há guardas e armadilhas espalhados em todos os cantos e se você for visto, adeus.

Mesmo quando segue um personagem ou planeja uma cilada, você precisa ter cuidado para

não ser notado. Se sobreviver, você consegue fazer dois finais diferentes.

Por melhores que sejam os espiões de filmes, jogos e livros, só um consegue reunir a dose certa de charme, inteligência, perspicácia e coragem: o irresistível Austin Powers. O personagem estréia seu segundo filme, que será lançado no cinema e em vídeo.

Veja se não está sendo observado, vista seu casaco e um cha-



Tom Cruise, o agente especial de *Missão Impossível*, deve voltar às telas na segunda versão do filme

péu, coloque um bigode falso e não perca: o filme é muito engraçado.

Afinal, um espião de alto nível como você precisa manter o bom humor e o charme.

Filmes

Nosso informantes descobriram dicas legais

★ Os filmes do infalível James Bond estão disponível em todas as locadoras. Ainda este ano, "The world is not enough", a nova aventura de 007, deve estreitar nos cinemas.

★ "Missão Impossível 2" está em fase de produção. O elenco traz Tom Cruise, novamente no papel principal, e Anthony Hopkins. O primeiro filme foi lançado em vídeo e DVD.

★ Austin Powers insiste: o espião volta às telonas para destruir o perverso Dr. Evil em "The Spy Who Shagged Me". Se você perdeu o primeiro filme, passe por uma locadora e divirta-se.

Endereços secretos

Veja onde os melhores agentes encontram acessórios super-secretos, como microcâmeras, microfones e outras tranqueiras:

<http://www.spyshop.co.uk>

<http://www.spymaster.co.uk>

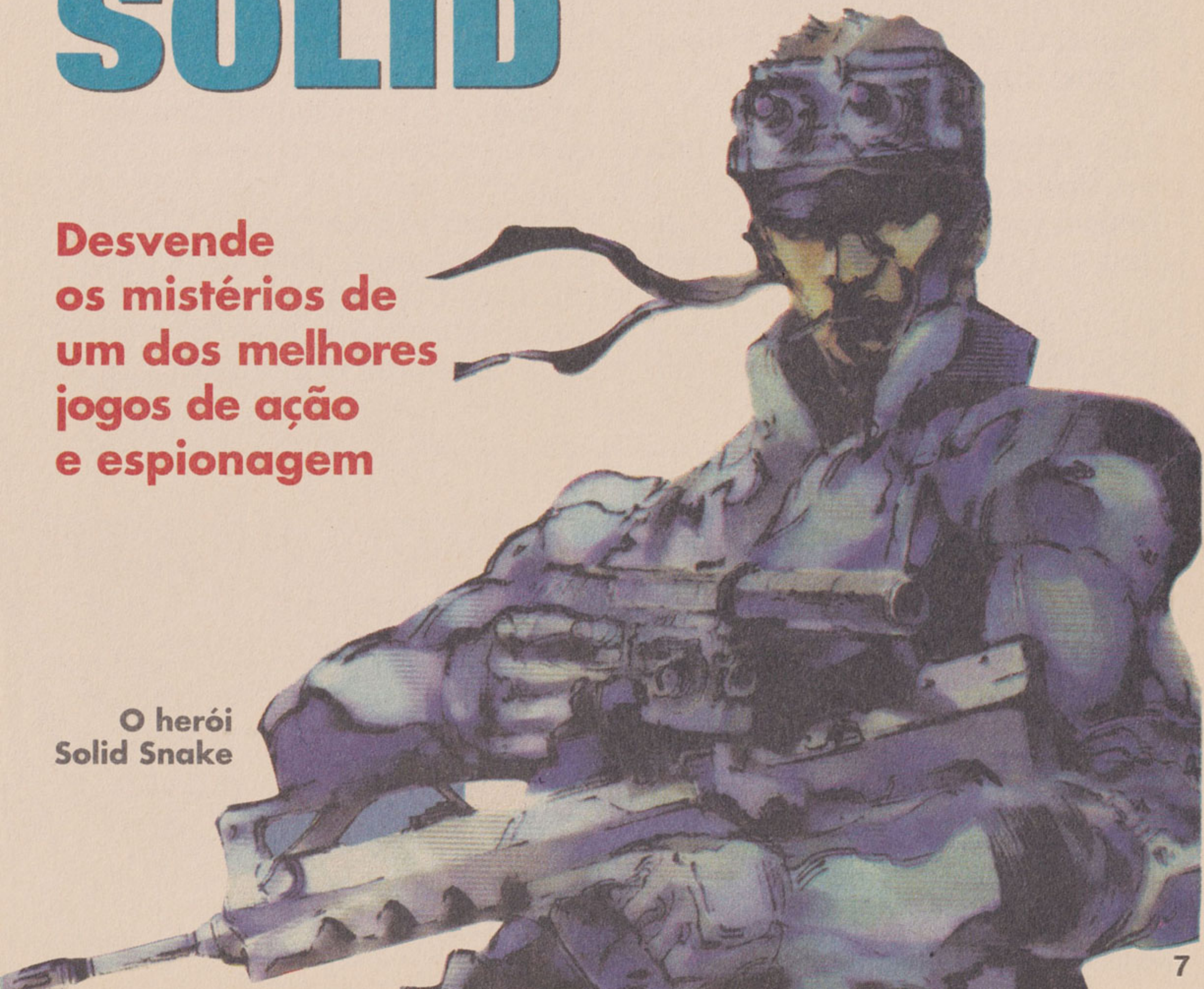


O irresistível Austin Powers: espião divertido está nos cinemas

METAL GEAR SOLID

**Desvende
os mistérios de
um dos melhores
jogos de ação
e espionagem**

**O herói
Solid Snake**



ISSO É MUITO LEGAL!!!

- O jogo tem dois finais bem distintos, ambos bem legais. E como você chega a esses finais depende de decisões que você tomou durante o game.
- As chaves de código são uma grande sacada. Você passa o tempo todo buscando três chaves, que na verdade são uma só.
- A ação varia durante todo o jogo. Mistura tiro, luta, estratégia e até corrida.

ISSO NEM TANTO...

- O jogo é muito curto. Você termina em uma semana, fácil, fácil. Claro, dá pra jogar de novo e buscar melhorar sua performance, ou fazer o outro final, mas o jogo é tão bom que deixa um gostinho de “quero mais”.
- O tamanho do segundo CD engana um pouco. Você termina o primeiro CD e acha que está na metade do game, mas na realidade está bem próximo do fim.

Principais itens

Thermal Goggles - Óculos de visão infravermelha.

Night Vision Goggles (NVG) - Óculos de visão noturna.

Mine Detector - Detetor de minas.

Ration - Recupera energia.

Cigarette - Cigarro.

Boxboard - Caixa de papelão para disfarce.

Scope - Binóculo eletrônico.

Gas Mask - Máscara de gás.

Card Key - Abre portas com o número correspondente.

Câmera fotográfica (cada foto ocupa dois blocos do Memory Card).

Tela de jogo

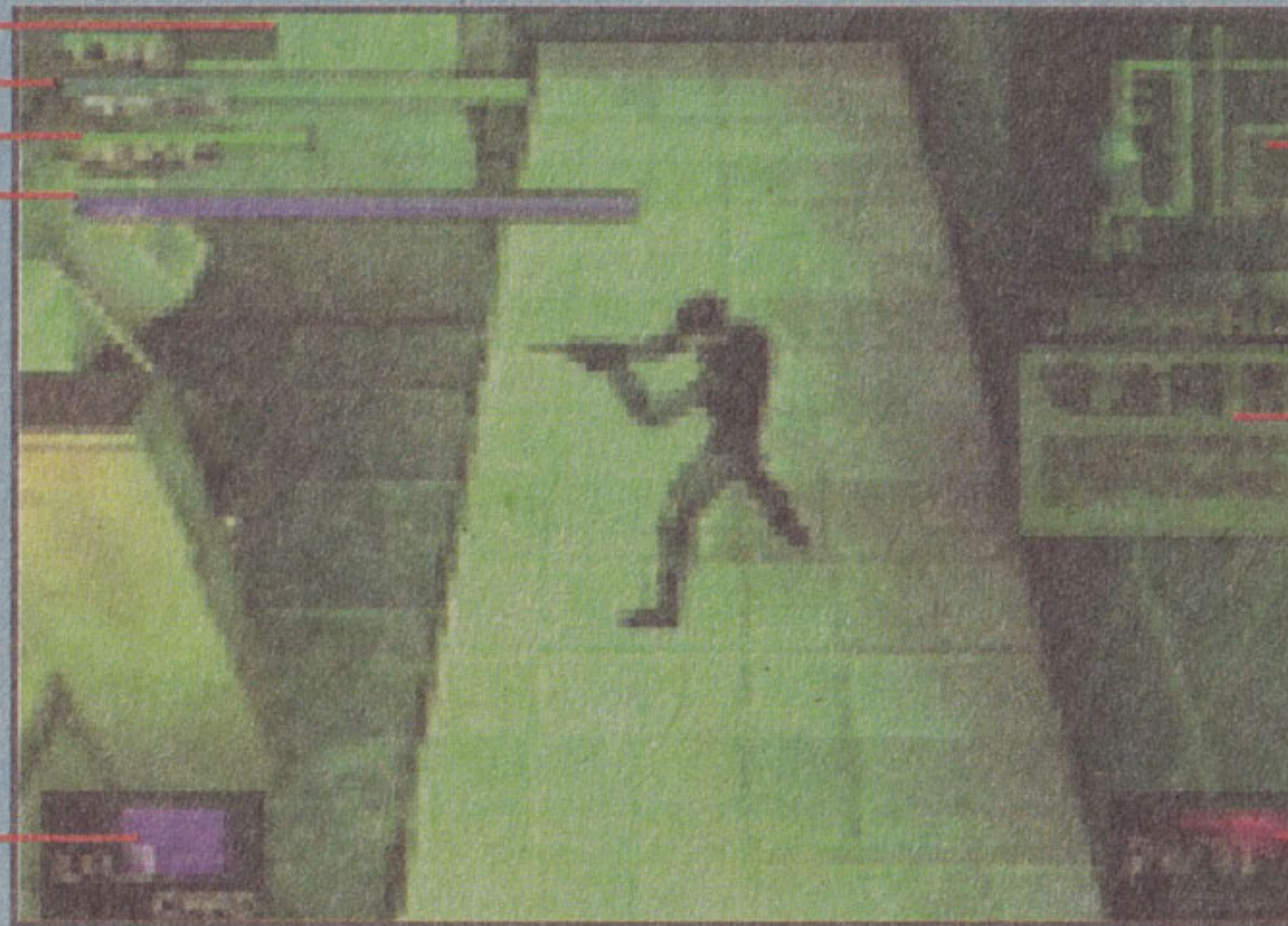
Sua energia

Energia
do chefe

Energia do seu
companheiro

Barra de
oxigênio

Item
equipado



Radar na
condição
normal

Radar com
interferência

Arma
equipada

Bandana - Deixa a munição infinita quando em uso (só ganha quando terminar o jogo resistindo à tortura).

Diazepan - Tranqüilizante.

Stealth - Máquina de camuflagem (só ganha quando terminar o jogo submetendo à tortura).

Advertência

Diazepan é um remédio que não pode ser tomado sem acompanhamento médico. Não faça isso em casa, pois esse remédio pode matar. Mesmo no jogo, você pode vencer seu inimigos sem tomá-lo. Ação Games garante.

Como escapar ou neutralizar os guardas

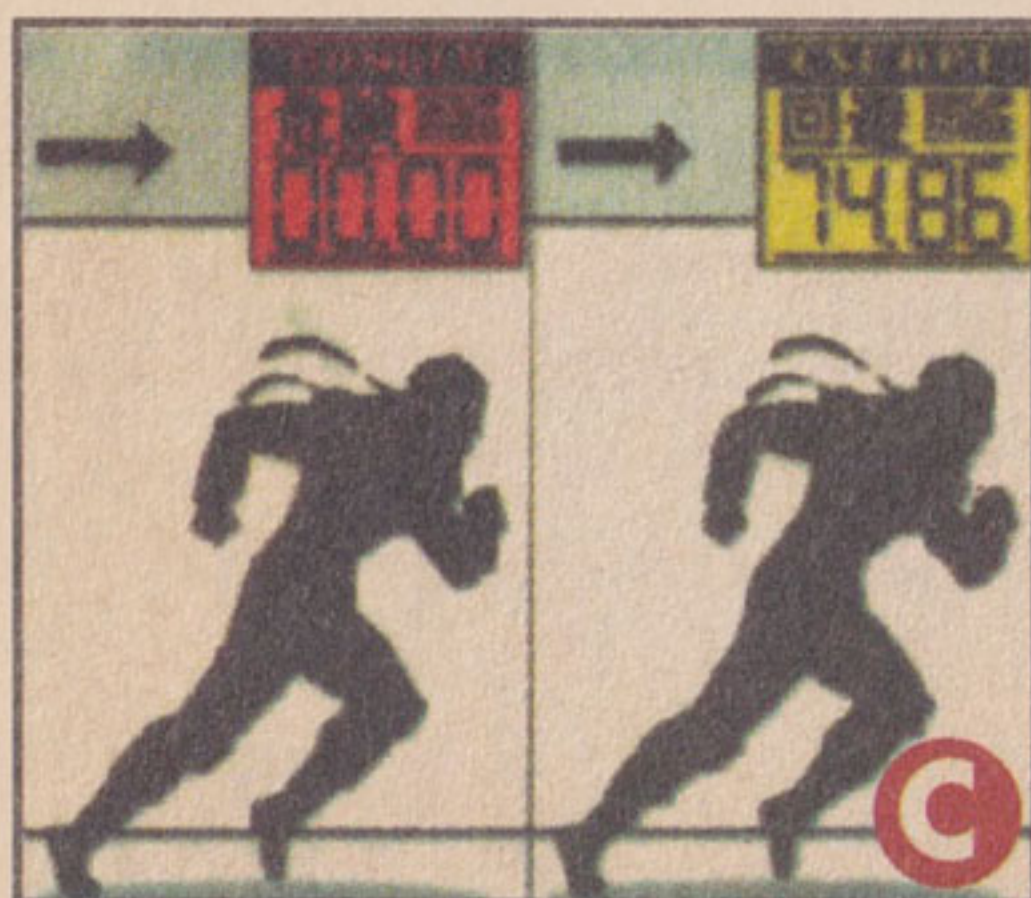


Espera o guarda ficar de costas, para passar

Quando o quadro amarelo zerar, o guarda volta a seu posto



Se o soldado virar ou você entrar em seu raio de visão, ele acionará o alarme



Corra até o quadro vermelho zerar. O guarda não vai mais seguir você



Esses são alguns dos vários tipos de soldados que você vai enfrentar



1 - Aperte e segure ■ para agarrar o guarda

2 - Depois de agarrá-lo, fique apertando ■ repetidamente para tirá-lo de ação

3 - Para arrastá-lo continue segurando ■ e use o Direcional

Comandos

■ - Mirar/Atirar

X - Agachar/Rastejar

▲ - Visão em primeira pessoa

● - Ação

L1 - Equipar/desequipar item

L2 - Menu de itens

R1 - Equipar/desequipar armas

R2 - Menu de armas

Select - Rádio

Start - Pausar

Opções do game

VR Training

Este é o modo de treino, fundamental para se dar bem no jogo. Ao completar o primeiro modo, você abre o seguinte e assim por diante.

Training mode - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam.

Time Attack - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam e dentro do limite de tempo.

Gun Shooting Mode - Elimine todos os guardas, sem que eles o vejam, para fazer aparecer o cristal de saída.

Survival Mission - Complete todas as missões em menos de sete minutos, com pouca munição e eliminando todos os guardas.

Technical Demonstration - Modo de demonstração. O computador mostra como fazer os treinos em menos tempo.

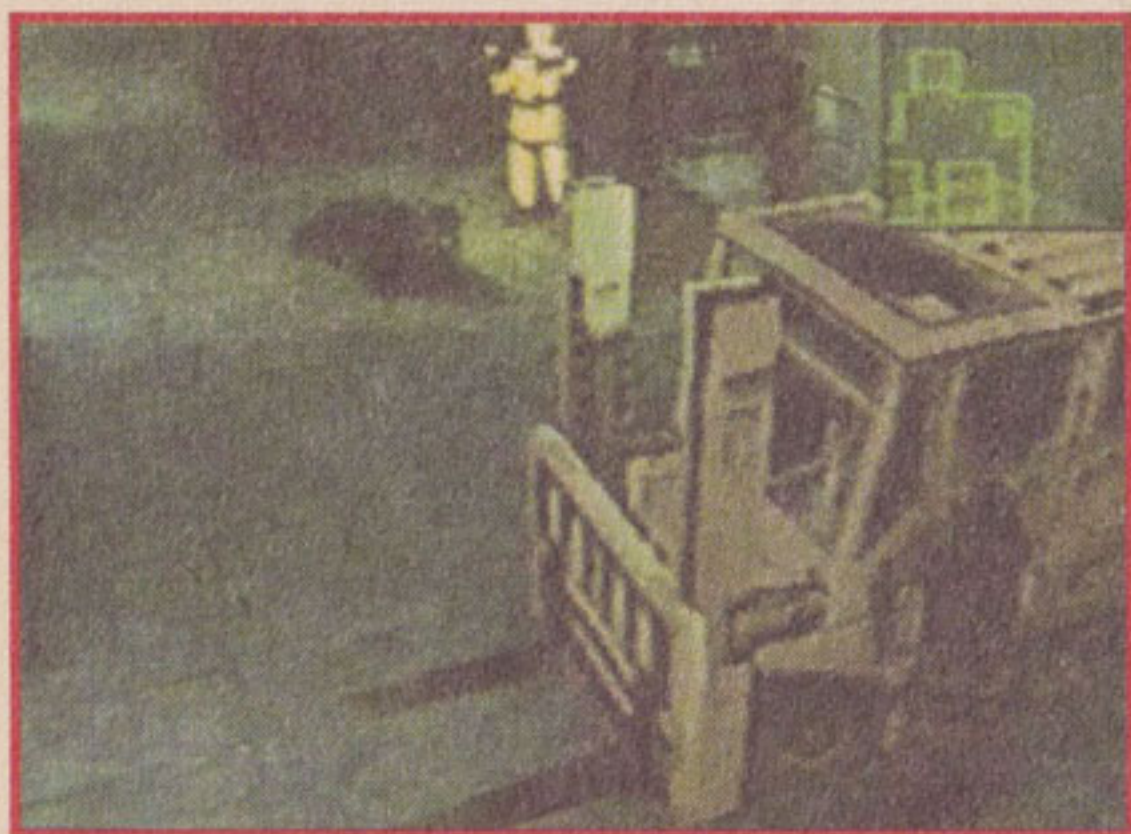
Special

Opção para desativar o seu radar e acessar o álbum com as fotos que você tirou no jogo. Há uma opção que mostra suas missões, em japonês.

Briefing

Veja vídeos sobre a história do jogo, com textos em japonês.

Missão: Salvar os Estados Unidos da catástrofe nuclear



As Docas

Pegue o Ration na água, rasteje por debaixo dos canos e esconda-se atrás da parede. Quando os soldados se afastarem, corra e esconda-se atrás da empilhadeira

até o elevador descer.
Corra para dentro dele.

Heliporto



Use a frequência 140.96

Comunique-se pela frequência 140.96. Use-a para salvar o jogo quando quiser.

Suba no heliporto pelo lado esquerdo, espere os faróis se distanciarem, passe no meio e pegue as

Chaff Grenades.

Entre na sala à frente, jogue uma Chaff e pegue as Stun Grenades.

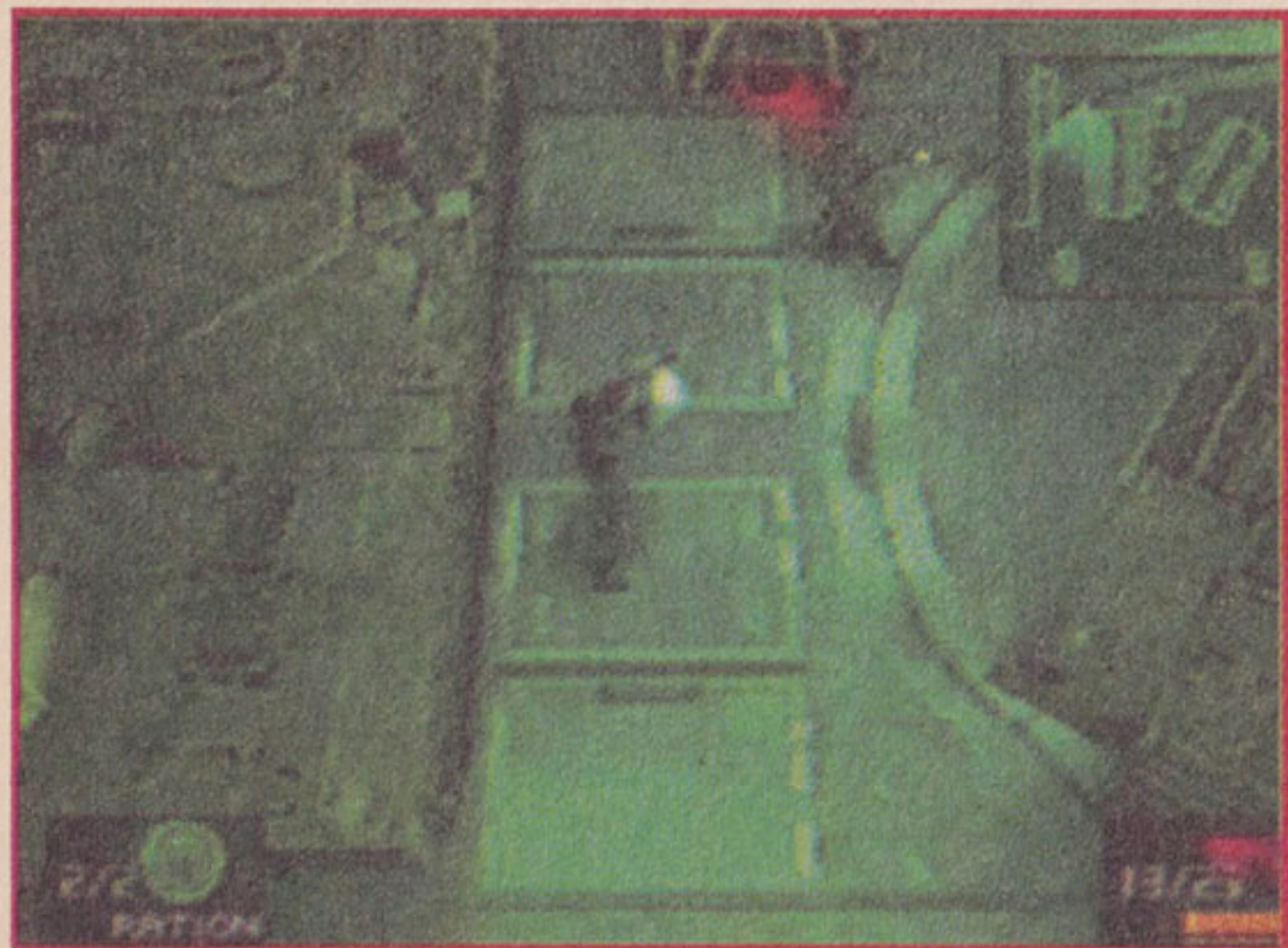


Elimine o guarda que dorme

Pegue a arma Socom dentro do caminhão, use-a para eliminar o guarda que está dormindo perto do caminhão.

Jogue uma Chaff Grenade para cegar a câmera e entre pelo duto.

Garagem de Tanque



Vá para a garage

Na saída do duto, equipe a Socom e acerte os guardas quando eles estiverem de costas.

Pegue a munição atrás da escada.

Ao subir a escada, jogue uma Chaff Grenade e siga em frente.

Entre no depósito, use outra Chaff e pegue o Thermal Goggles. Vá direto para a garagem, pressione o interruptor amarelo do elevador e vá para o subsolo B1.

Subsolo B1 - Celas



Espere Meryl destrancar a porta

Suba a escada no fim do corredor e entre no duto de ventilação. Siga rastejando até a última grade e aperte ; para descer. Durante a animação você recebe o Card Level 1. Espere até Meryl destrancar a porta para poder sair e assistir mais uma animação.



Fuja das granadas

Atire em todos os guardas, pegue os itens e fuja das granadas. Volte ao elevador e desça para o B2.

Subsolo B2 – Depósito



Corra para a parede

Equipe o Card Level 1 para abrir a sala do meio. Pegue os explosivos C4 e

**investigue as salas que
você conseguir abrir.**

**Exploda a parte azulada
da parede usando o C4.**

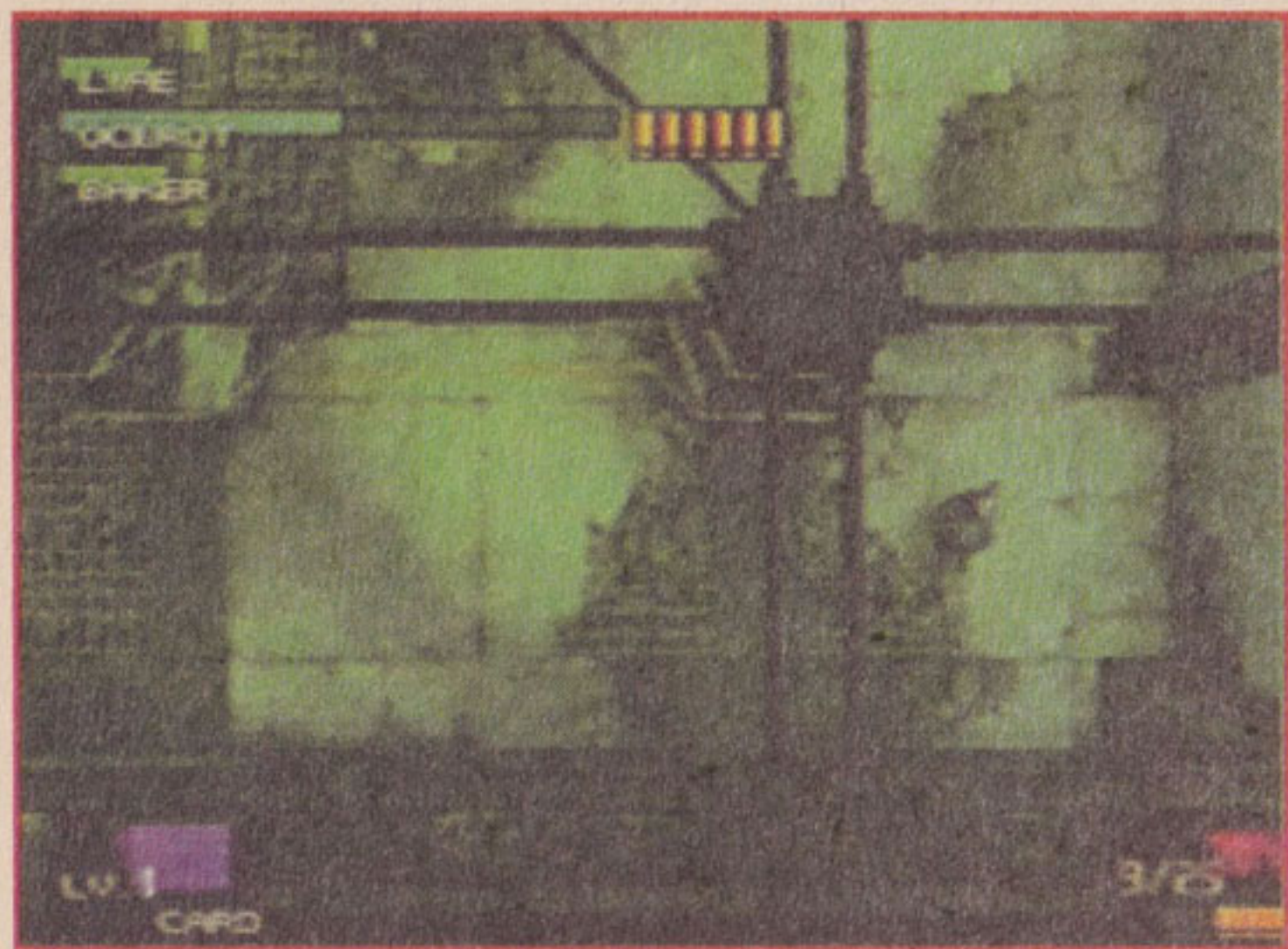
**Há salas secretas com
munições. Vá para a
parede depois das sa-
linhas e procure outra
parte azulada.**

**Arrombe-a usando o C4
e repita tudo nos cor-
redores à frente.**

**Acerte Ocerot quando
ele parar para falar ou
recarregar a arma.**

**Não atire ou encoste
nos fios ligados aos
explosivos para não ma-
tar o refém que está
amarrado.**

**Depois de vencê-lo,
receba um Disk e o Card
Level 2.**



Cuidados com os fios do explosivos



Enxergue os sensores de laser

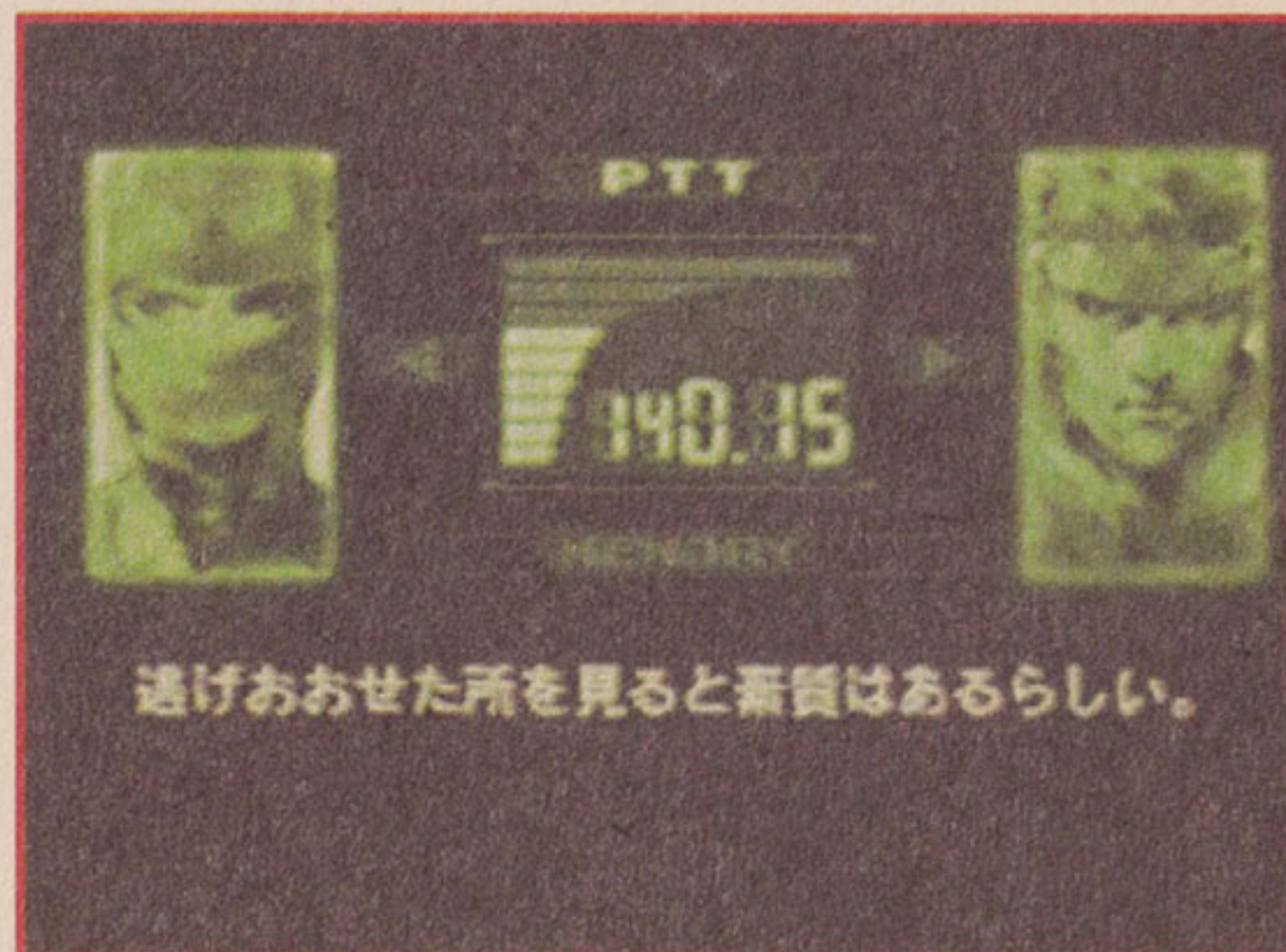
Volte e equipe o Card Level 2.

Abra a última sala da direita e equipe o Thermal Goggles para enxergar os sensores lasers na sala.

Passe rastejando pelos sensores e pegue a metralhadora Fa-Mas.

Volte para o elevador e suba de volta à garagem no primeiro andar.

Garagem do Tanque



Ues a frequência 140.15

Elimine os guardas, use uma Chaff para a câmera e suba a escada. Equipe o Card Level 2 e abra a primeira e a última sala para encontrar o Card-board A e o Mine Detector.

Aperte Select, ligue na frequência 140.15 e Meryl abrirá um portão na garagem.



Enxergue os sensores

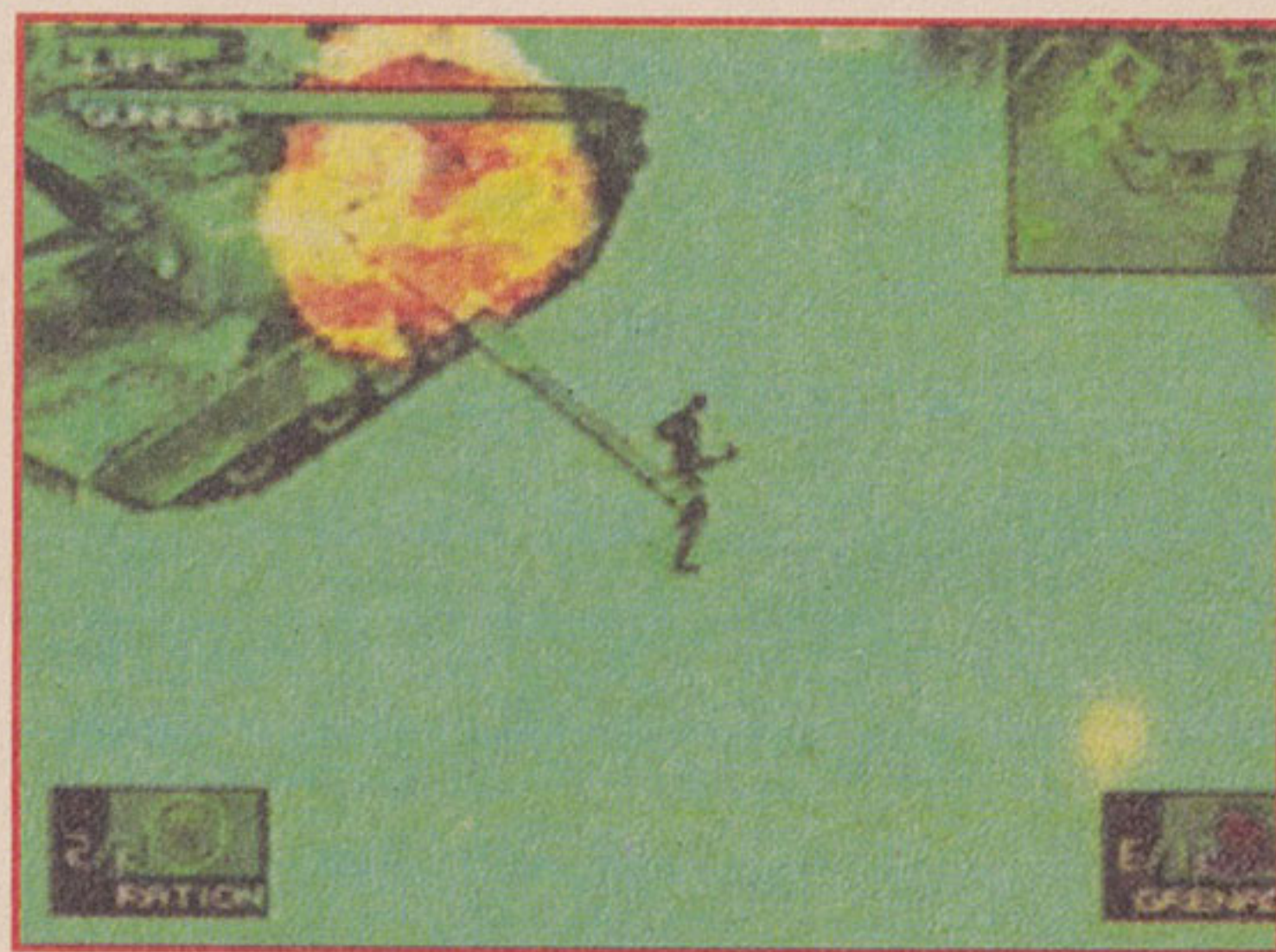
Desça para a garagem, equipe o Card Level 2 e abra a sala ao lado do tanque. Elimine o guarda e pegue a Socom Supres-ser.

Depois que Meryl abrir o portão, entre e equipe o Thermal Goggles para ver os sensores.

Quando eles subirem, passe andando por baixo, espere o próximo subir e

passe. Repita até chegar ao portão. Equipe o Card Level 2 para abri-lo.

Pátio do tanque



Destrua o tanque de guerra

Equipe o Mine Detector ou o Thermal Goggles para saber onde há minas.

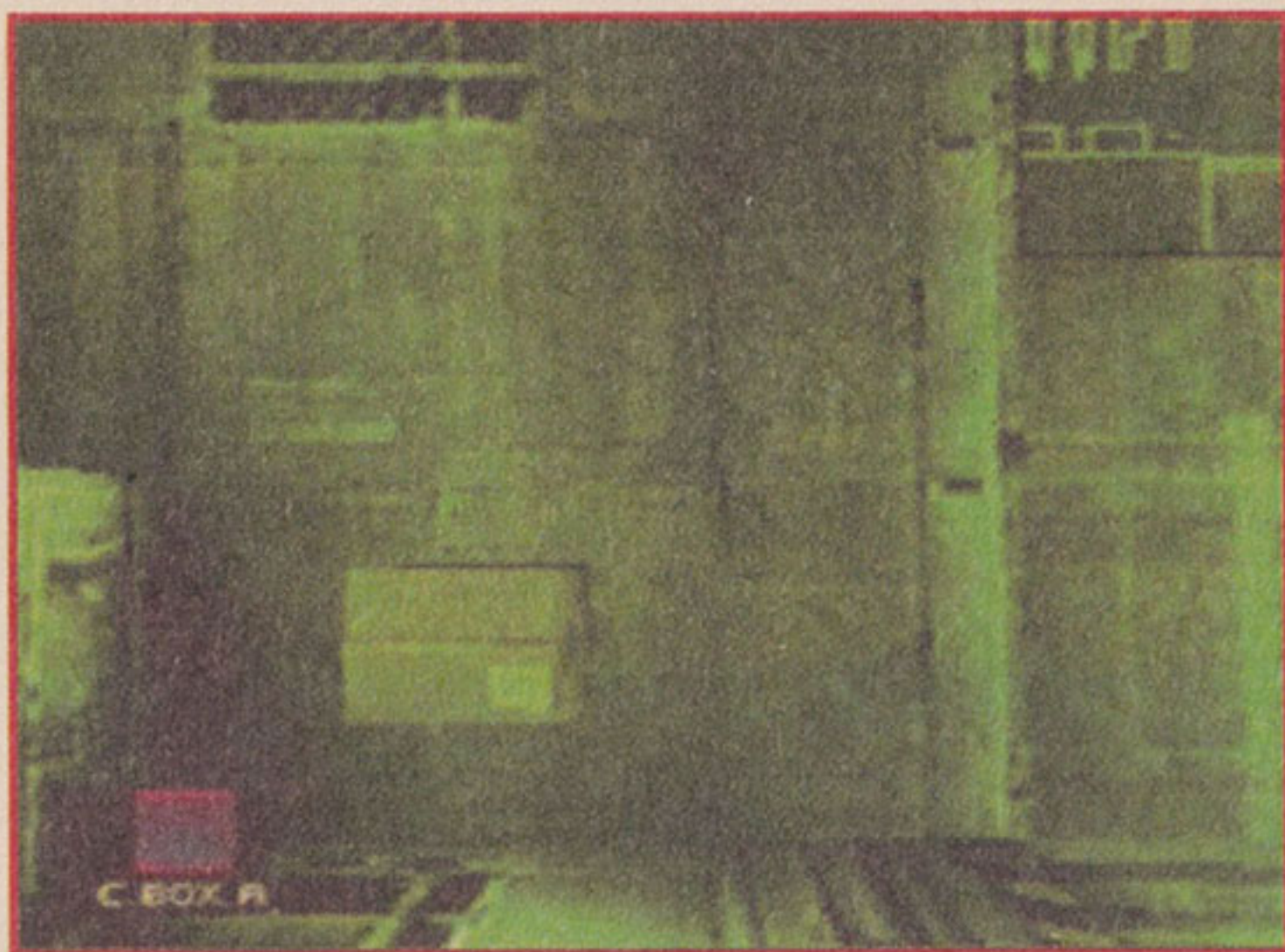
Ao enfrentar o tanque de guerra, use uma Chaff Grenade e aproxime-se

dele sem ser atingido.

Fique perto dele para evitar os tiros mais potentes, jogue granadas sobre o tanque e fuja dos tiros de metralhadora.

Após vencê-lo, você recebe o Card Level 3.

Depósito de Armas Nucleares

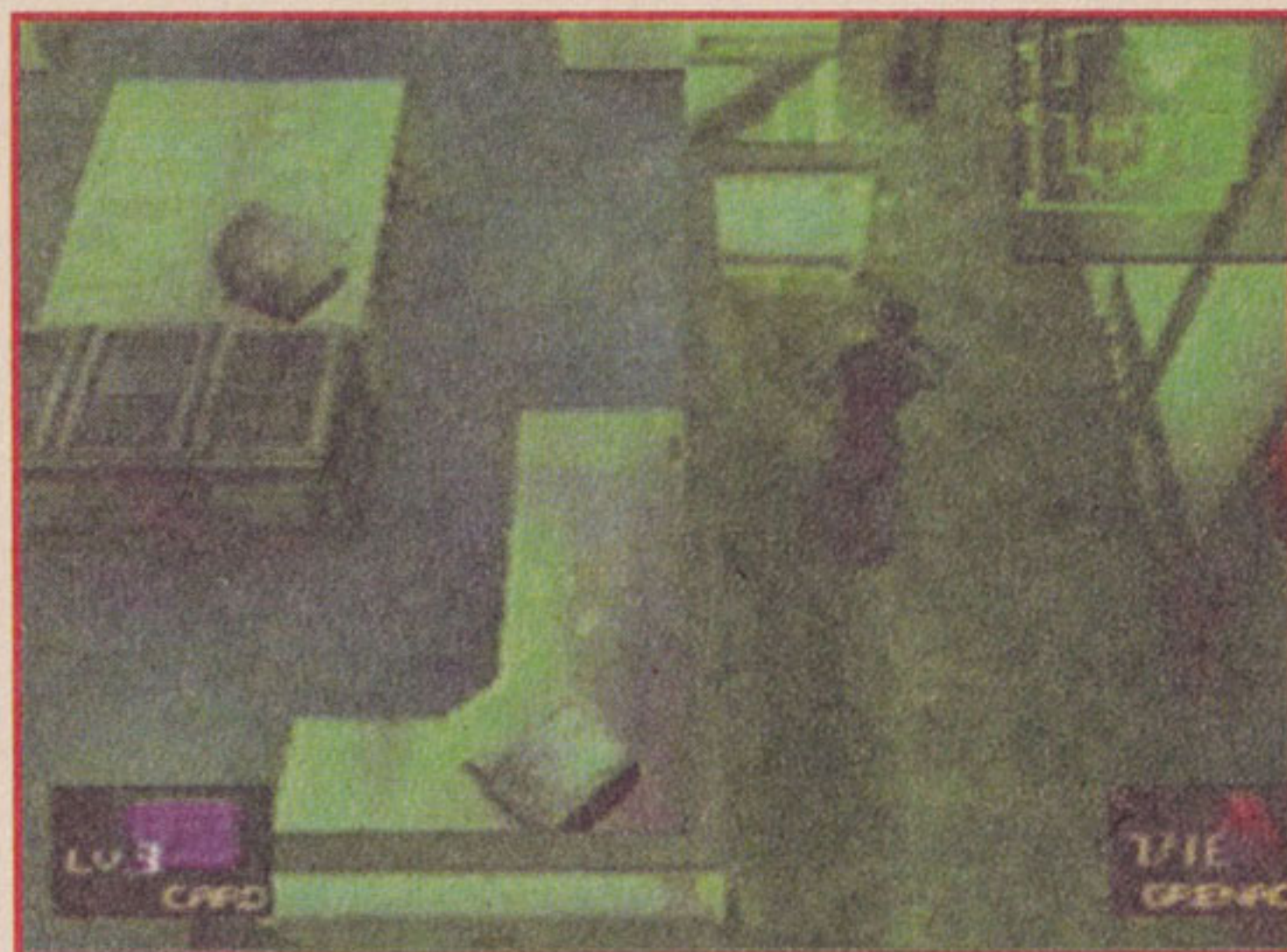


Suba pelas escadas

Pegue um Ration no final da escada, volte e

passe por debaixo da porta. Não chame a atenção dos guardas. Suba a escada, vá ao elevador e desça para o B1.

Subsolo B1 - Escritório



Elimine o guarda

Entre pela porta à frente do elevador, elimine o guarda e equipe o Card Level 3. Abra umas salas

e pegue o lança-mísseis Nikita.

Pegue o Ration no banheiro masculino e desça para o B2.

Subsolo B2 - Laboratório



Contrle o míssil pelo corredor

Fique de frente para o chão eletrificado e dispare um míssil. Controle o míssil pelo corredor até

ele chegar ao painel da animação.

Fazendo isso você desativa a eletricidade.

Equipe o Card Level 3, abra a terceira porta e pegue o Gas Mask.



Acerte o robô-ninja

Investigue as salas, siga para a última sala do corredor, use a Chaff Grenade. Não atire no

robô-ninja: ataque-o com socos e fuja de seus golpes. Com ele invisível, equipe o Thermal Goggles e acerte-o com muitos socos.

Quando ele ficar se teleportando, use uma Chaff Grenade para paralisá-lo e acerte-o.

Por fim, ele ficará envolto em uma bola de energia. Use a Socom e acerte-o de longe. Depois de derrotá-lo, você salva o cientista e recebe dele o Card Level 4. Equipe-o e volte pelo mesmo corredor do qual você veio.

No final do corredor, abra a sala ao lado do gerador que você des-

truiu e pegue o Night Vision Goggles (óculos de visão noturna).

Subsolo B1 - Escritório

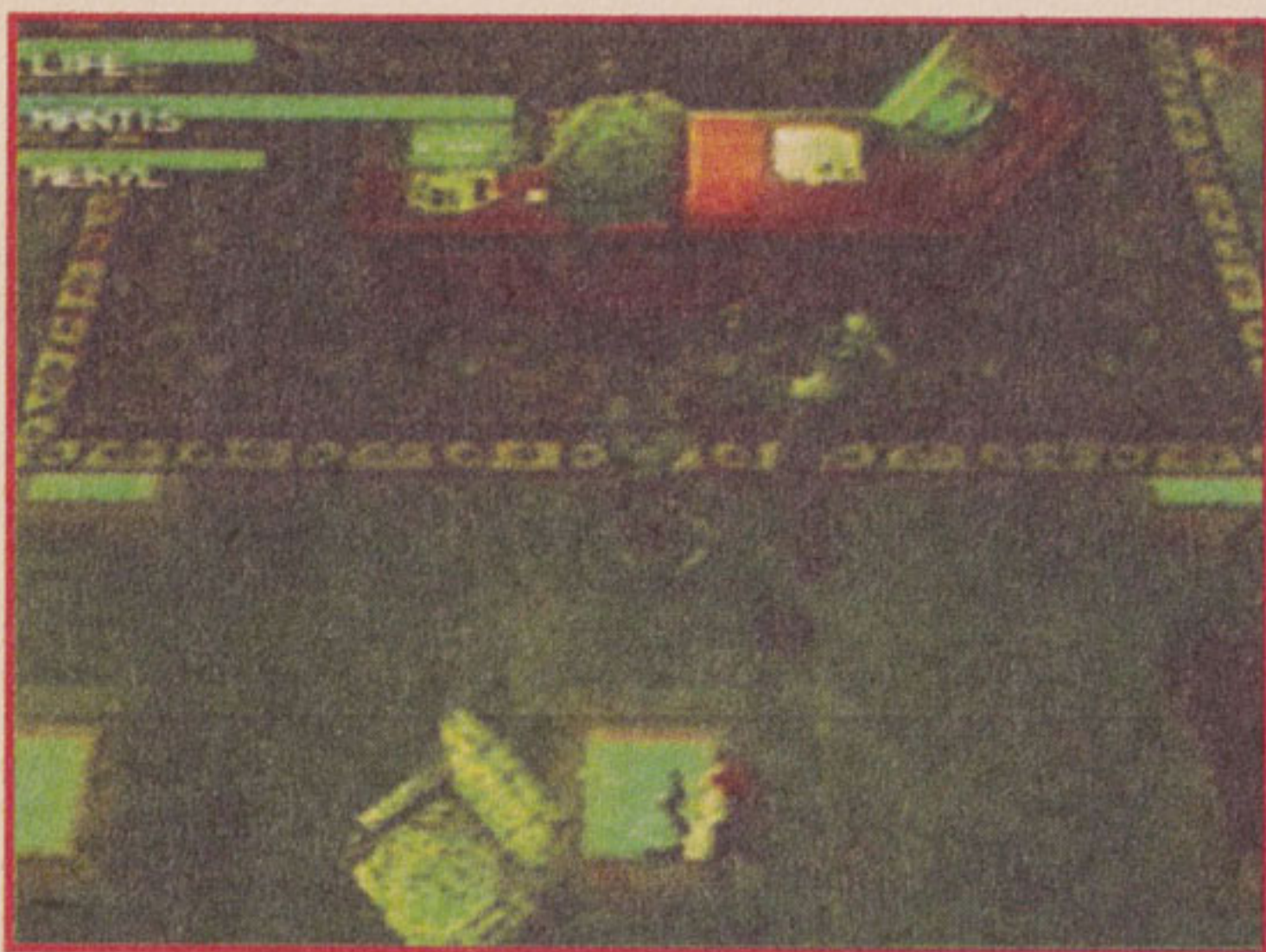


Siga o guarda ao banheiro feminino

Entre pela porta da frente do elevador, elimine apenas o guarda da esquerda e equipe o Card Level 4 para pegar o Cardboard B na salinha.

Fale com o guarda que sobrou e siga-o até o banheiro feminino.

Depois da animação você receberá o Card Level 5 e a Pal Key.



Cuidados com os móveis

Equipe o Card Level 5 e entre pela porta entre o elevador e o banheiro masculino. Investigue a sala. Meryl entra em transe e atira em você.

Use uma Stun Grenade para tirá-la de ação. Contra o verdadeiro inimigo, equipe o Thermal Goggles, acerte-o quando ele estiver invisível, agache-se e escape dos móveis. Quando ele for mandar os móveis de volta, levante-se e acerte-o. Faça isso até a energia dele chegar ao meio.

Ele controlará Meryl, use a Stun Grenade nela. Use o esquema inicial para vencê-lo, agachando-se para escapar dos móveis e usando o Thermal Goggles quando ele estiver invisível. Depois de derrotá-lo, siga pela passagem que se abriu.

As Cavernas



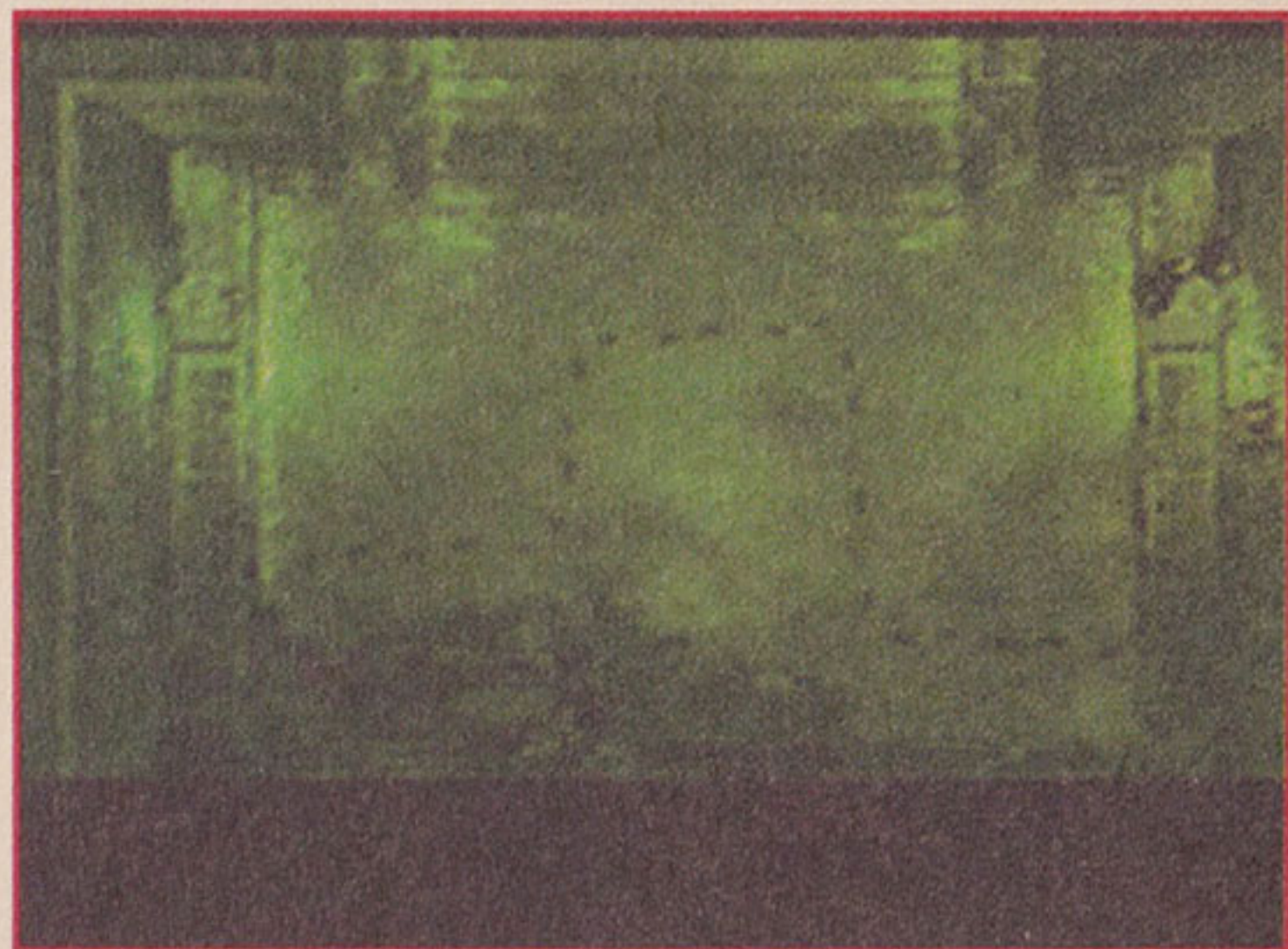
Rasteje pelo buraco

Rasteje pelo buraco, jogue uma Stun Grenade nos lobos e equipe o Night Vision Goggles.

Nesta caverna há dois buracos: em um você encontrará o item Diazepam e no outro a porta na qual está Meryl.

Equipe o Card Level 5 para abrir a porta.

Sniper's Ground 1



Siga a trilha de Meryl

Siga os passos de Meryl para não pisar nas minas. Veja a animação e volte até a garagem do tanque.

No caminho de volta, tome cuidado na área em que você enfrentou o tanque: há muitas minas e câmeras.

Chegando na garagem, desça para o B2.



Acione o Thermal Goggles

Equipe o Card Level 5 e abra a sala que faltava. Acione o Thermal Goggles, veja os sensores lasers e passe agachado por eles através do espaço ao lado do barril.

Pegue a PSG1 e volte até Meryl.



Encare a atiradora Wolf

Use um Diazepan (ou não use), equipe a PSG1 e encare a franco-atiradora Wolf. Acerte-a sempre que ela sair do esconderijo.

Vencendo-a, siga pelo corredor e você será capturado.

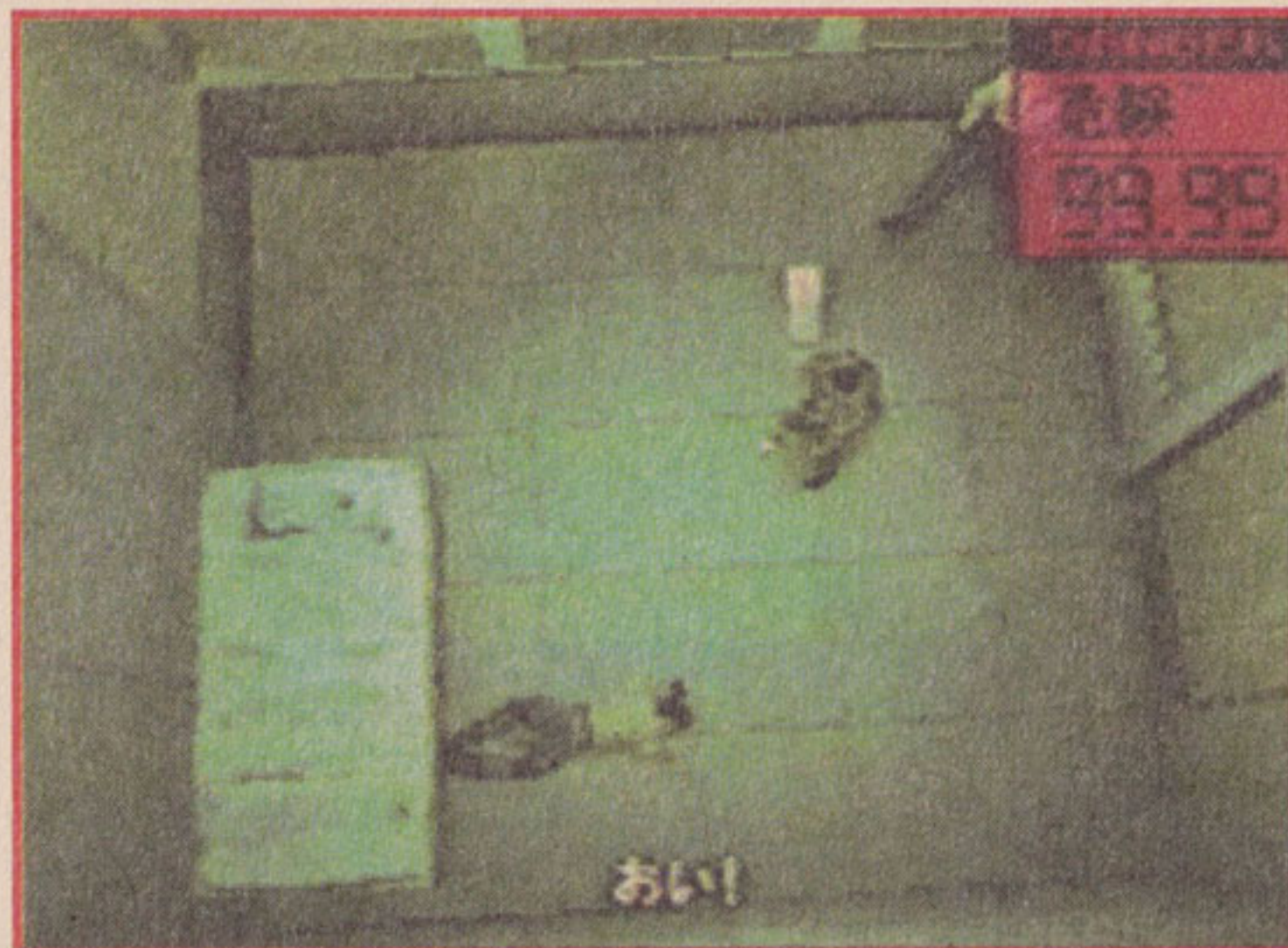
Tortura/Prisão



Pegue Card Leve 6

Quando estiver sendo torturado, aperte Select para desistir e você será arrastado para uma cela.

Um cientista aparece e entrega a você o Card Leve 6, Scarf e Ketchup.



Esconda-se embaixo da cama

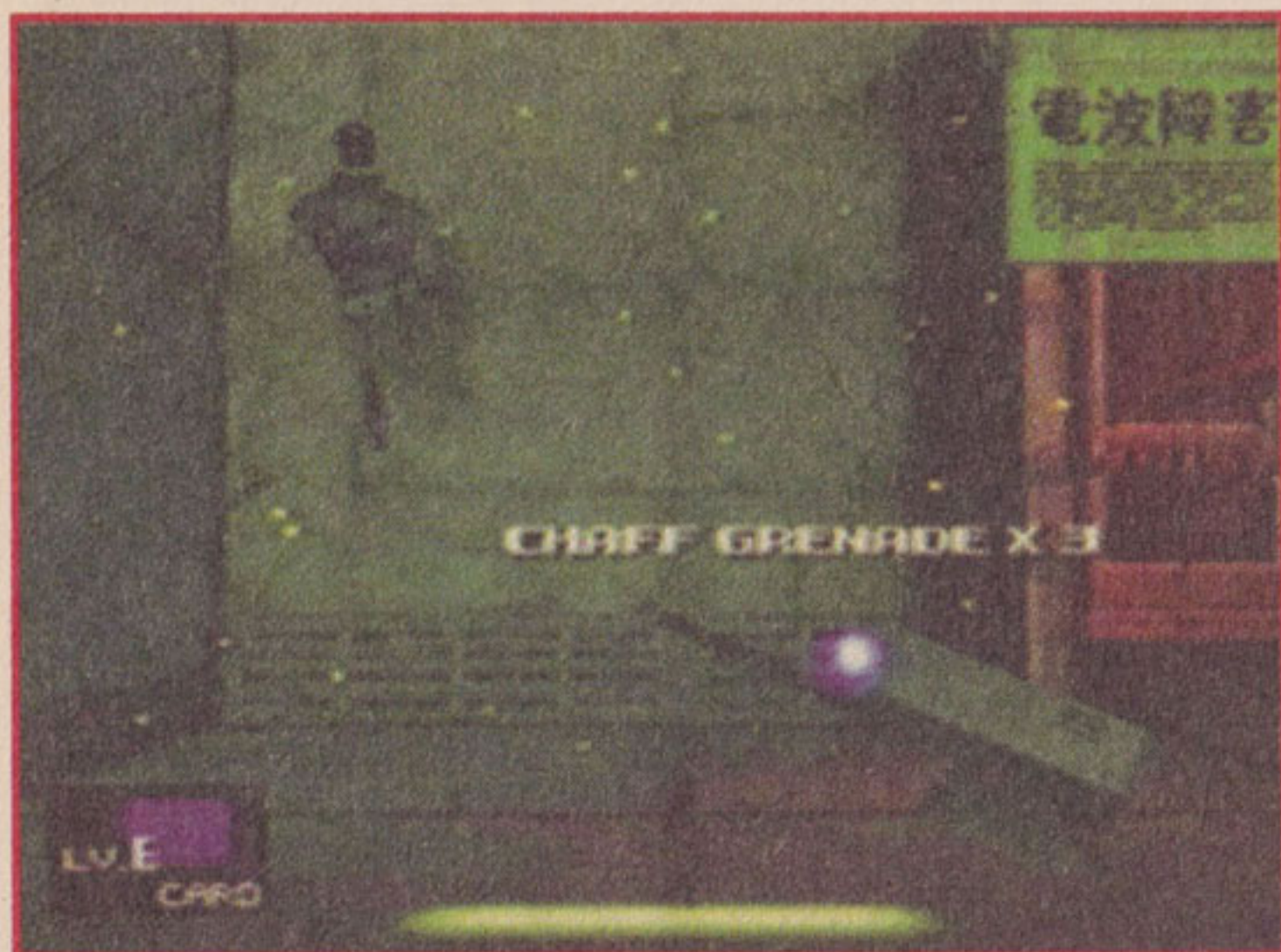
Quando o guarda correr para o banheiro, esconda-se embaixo da cama. Ele volta e abre a cela para investigar.

Ataque-o quando estiver de costas. Corra para a sala de tortura e pegue seus itens na caixa.

Junto deles há uma bomba. Abra o menu de itens, aperte ● sobre a

bomba para jogá-la fora, corra para o elevador e siga para o B2.

Subsolo B2 - Depósito

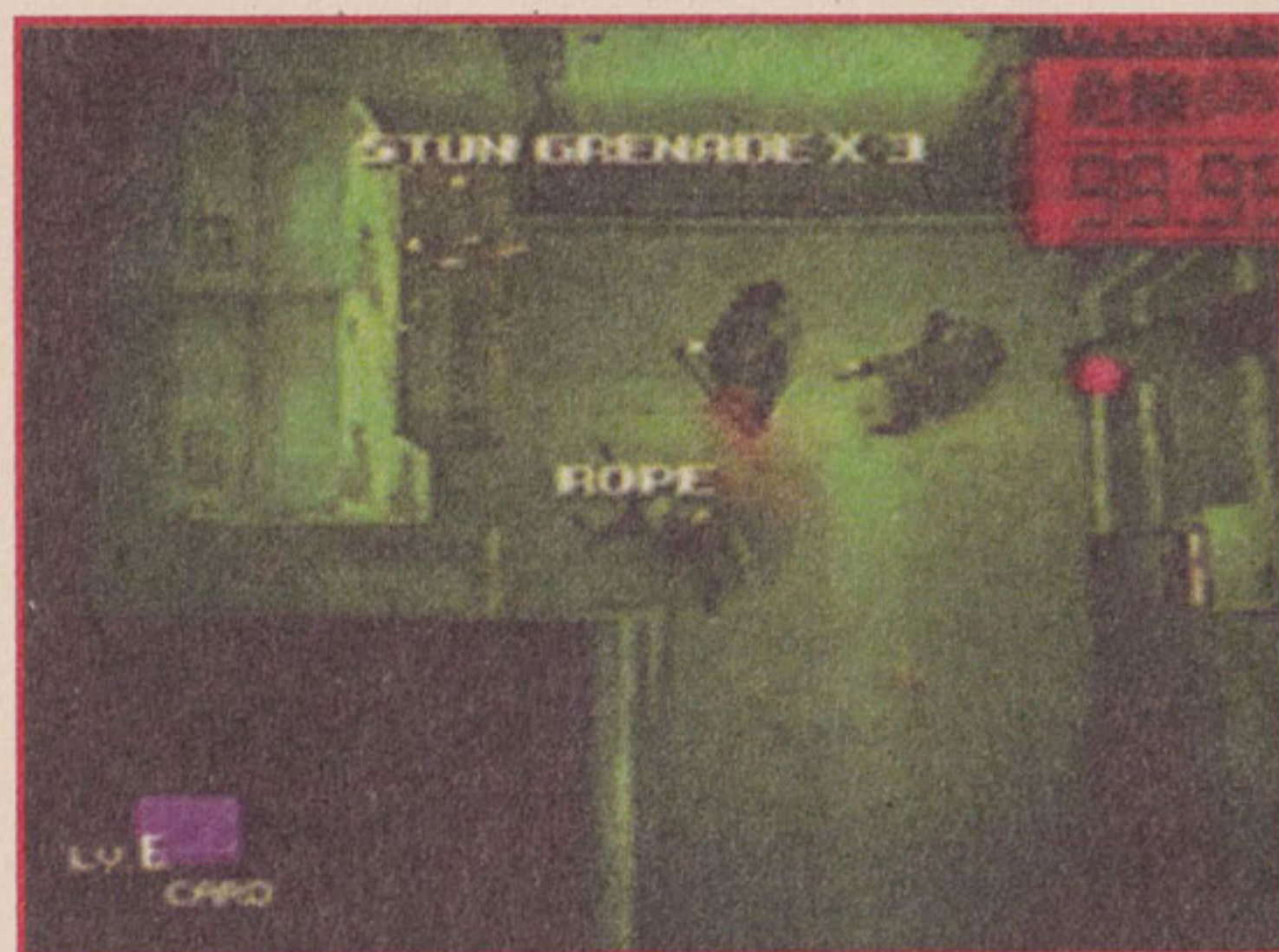


Encontre mais munição

Volte ao local em que você enfrentou Ocerot e use o C4 para explodir a parede do corredor. Jogue uma Chaff Grenade para confundir as câme-

ras, equipe o Card Level, abra as salas, encontre munição e uma câmera fotográfica.

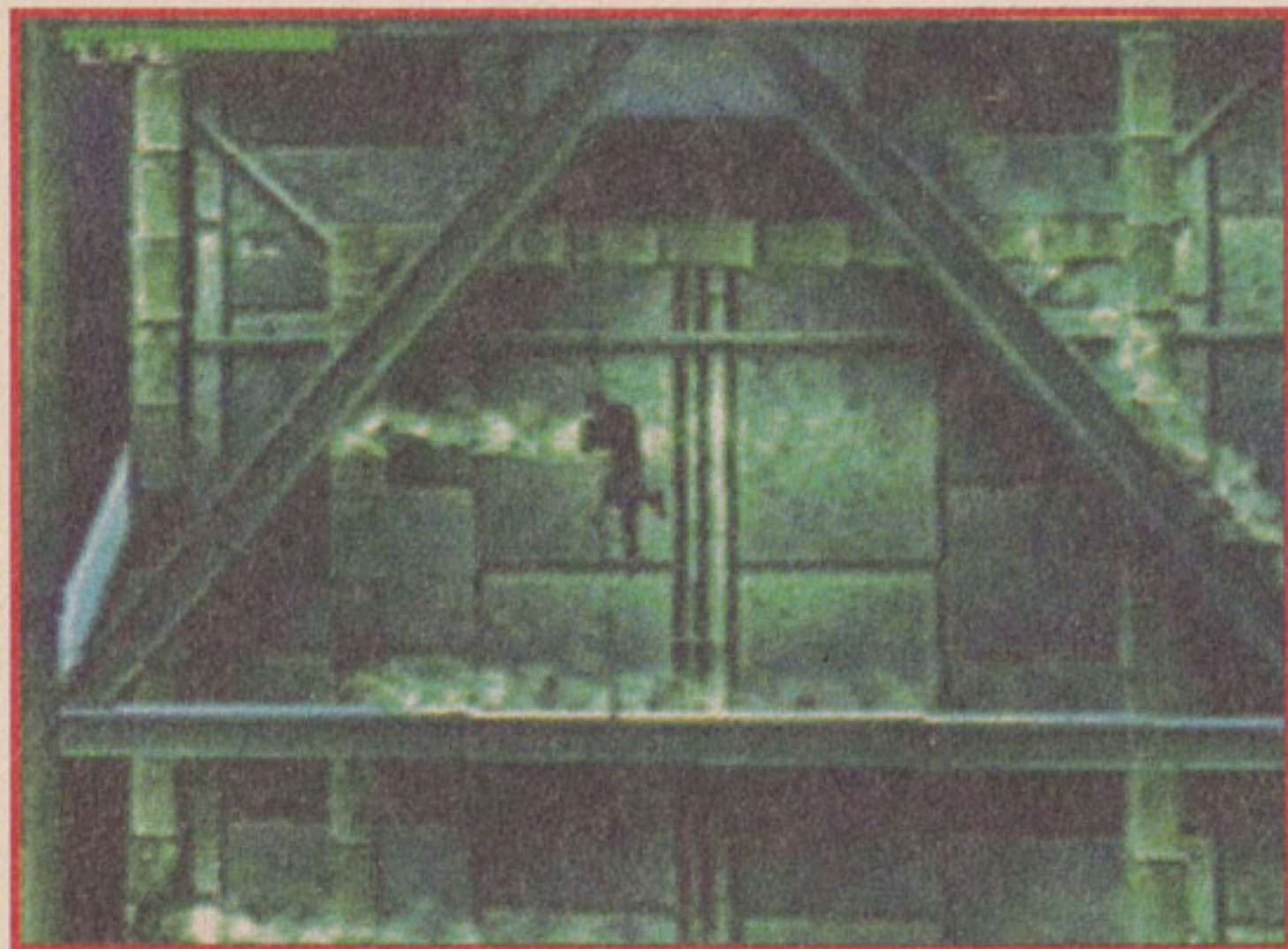
Volte ao local em que você foi capturado e equipe o Card level 6 para abrir a porta.



Elimine os guardas do caminho

Entre e o alarme dispara. Pegue a corda, munições e corra. Elimine os

guardas que estão no seu caminho e suba as escadas.



Desça pela lateral da torre

Surge um helicóptero na torre. Desça pela lateral da torre com a corda.

Desvie-se dos tiros e desça apertando o botão X. Na plataforma, acerte os guardas usando a arma PSG1.

Corra para a próxima sala e pegue a Stinger Launcher.

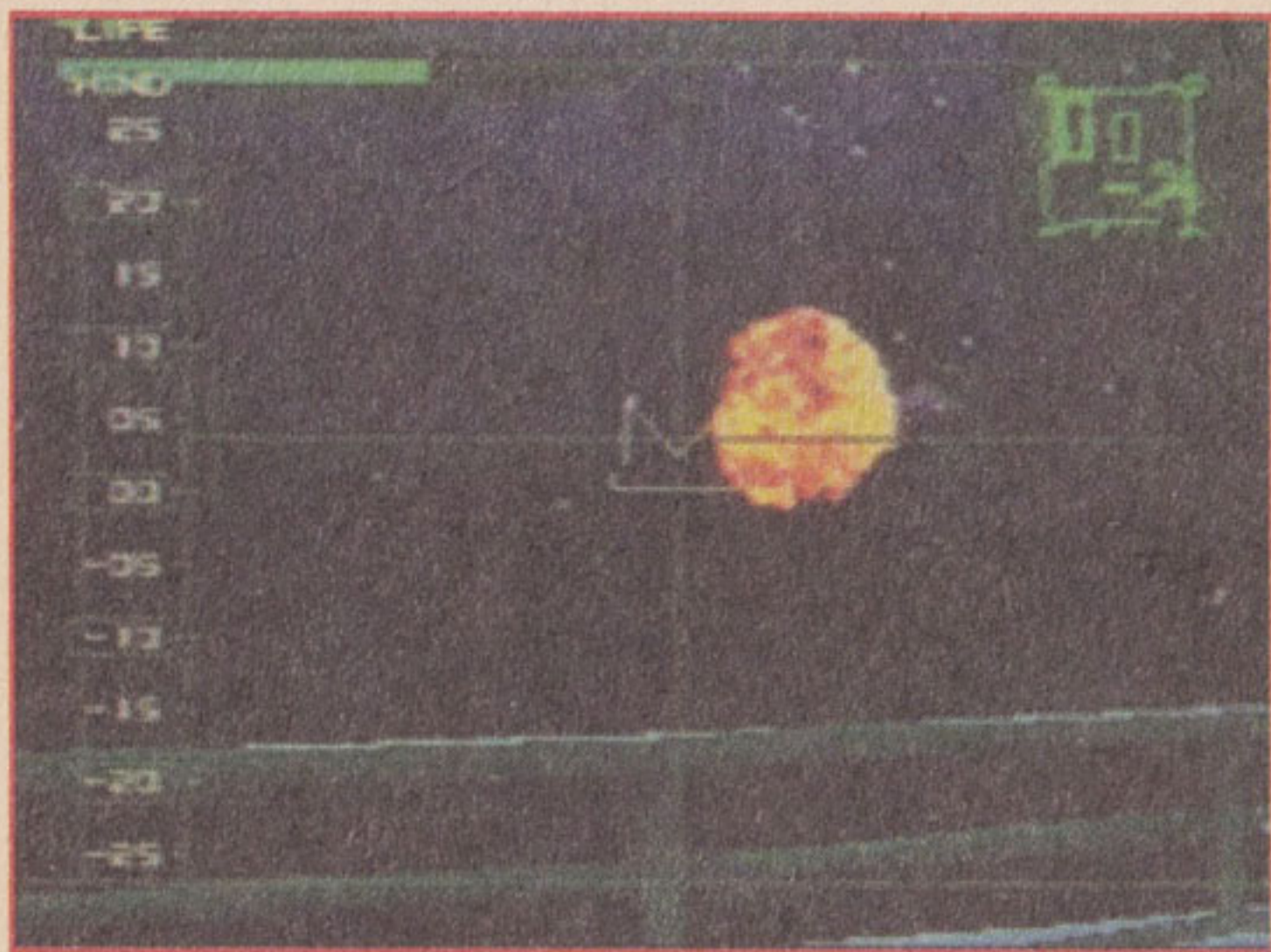
Torre 2



Suba e encontre o ciêntista

Desça e veja a escada destruída. Suba de volta e você encontrará o cientista. Continue subindo as escadas e use Chaff Grenades sempre que houver câmeras.

Ao chegar no topo da torre o helicóptero reaparece.



Equipe Thermal Goggles

Esconda-se atrás das paredes para evitar os tiros do helicóptero e acerte-o usando a Stinger Launcher quando ele parar de atirar. Derrote-o, volte ao elevador e desça ao 1º andar. Dentro do elevador você enfrenta

quatro inimigos invisíveis.

Equipe o Thermal Goggles e use a arma Famas para vencê-los. No 1º andar, equipe o Card level 6 para abrir a porta e use Chaff Grenades nas câmeras.

Sniper's Ground 2



Encontre munições e itens

Aqui você enfrenta Wolf novamente. Use um

Diazepan (ou não use), equipe a PSG1 e acerte-a quando sair de trás das árvores.

Depois das animações, equipe o Card Level 6, vasculhe completamente as salas laterais para encontrar munições e itens, entre eles o Card-board C.

Mas tome muito cuidado com as câmeras de segurança espalhadas pelo local.

Siga para a sala na extrema esquerda do pátio, jogue uma Chaff Grenade e desça pela escada. Coloque agora o CD 2 no console.

CD 2 - Sala de Fundição de Metais



Ande encostado nas parede

Elimine o primeiro guarda com a Socom. Pegue as munições e siga para a plataforma ao lado.

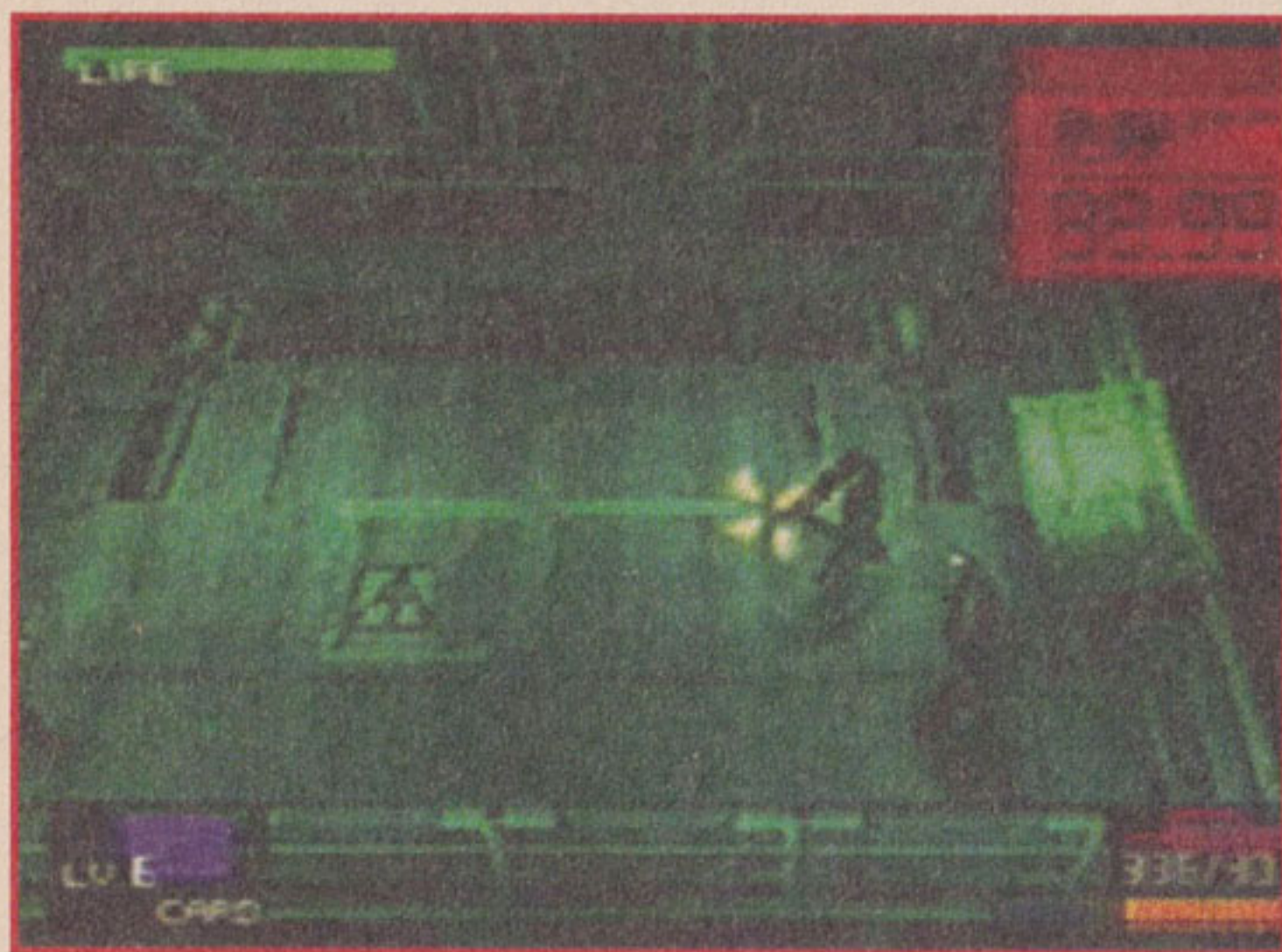
Ande encostado na parede e quando a caixa vier em sua direção, aperte X para abaixar.

Na outra plataforma, desça a escada, elimine o

guarda e entre pela porta menor. Use uma Chaff Grenade nas câmeras e pegue o Body Armor.

Faça o caminho de volta e entre pelo portão.

Poço do Elevador



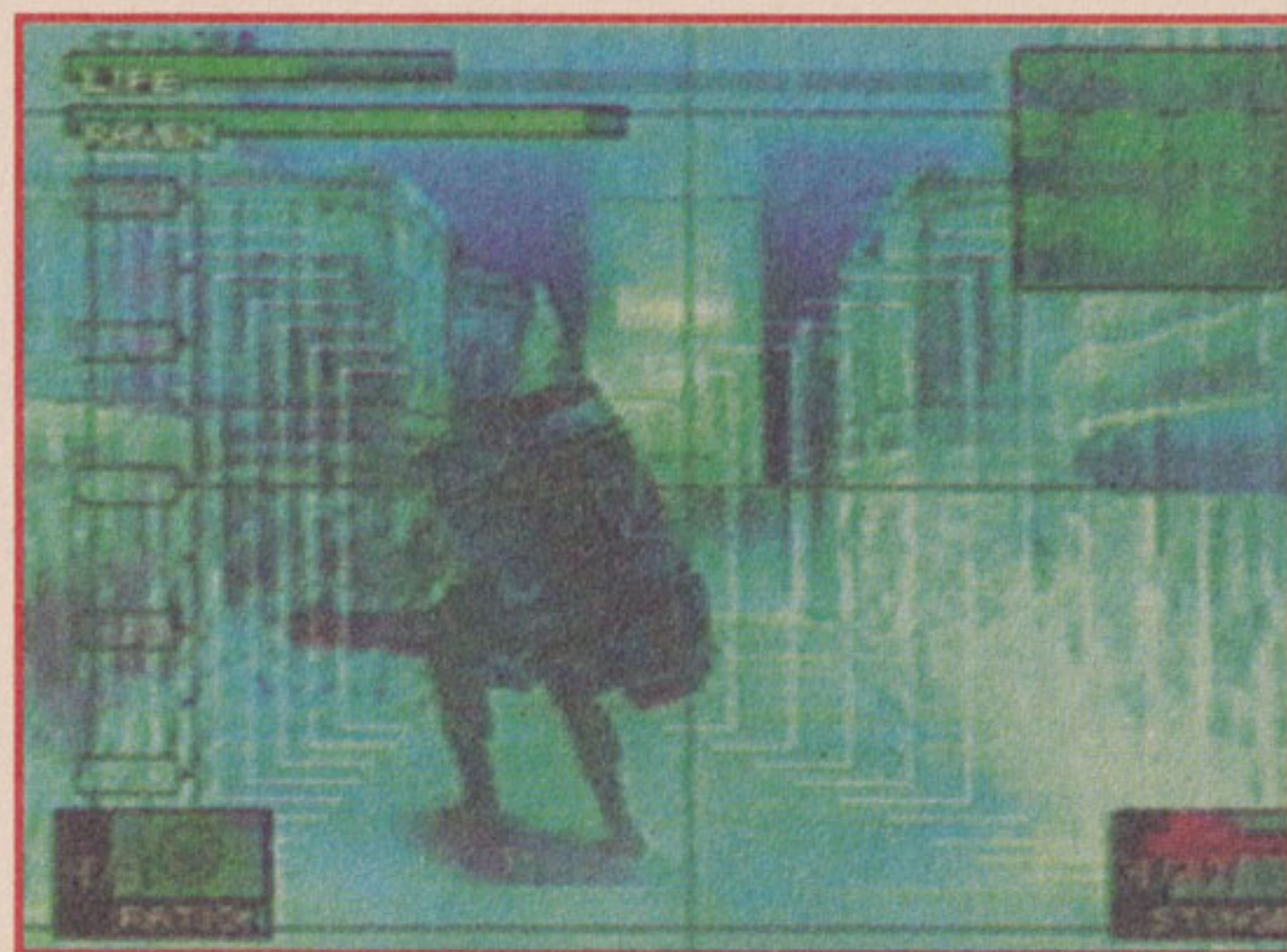
Acione o painel na plataforma

Siga para a plataforma e acione o painel. Na descida do elevador, acabe com os guardas

que aparecem. Ao chegar, use uma Chaff Grenade, corra para a próxima plataforma e acione o painel.

Não tente pegar os itens, pois esta área está minada. Equipe o Card Level 6 e abra o portão.

Sala Congelada



Evite as rajadas

Surge o chefe Raven. Esconda-se atrás dos containers e evite as rajadas.

Acerte-o usando a Stinger Launcher ou a Nikita, sempre que o pegar desprevenido.

Depois de vencê-lo, equipe o Card Level 7 que acabou de ganhar e vá até a próxima porta.

Corredor



Use duas granadas

Use duas Chaff Grenades para cegar as muitas câmeras que estão neste corredor, equipe o Card Level 7 e vá para a porta.

Metal Gear Rex



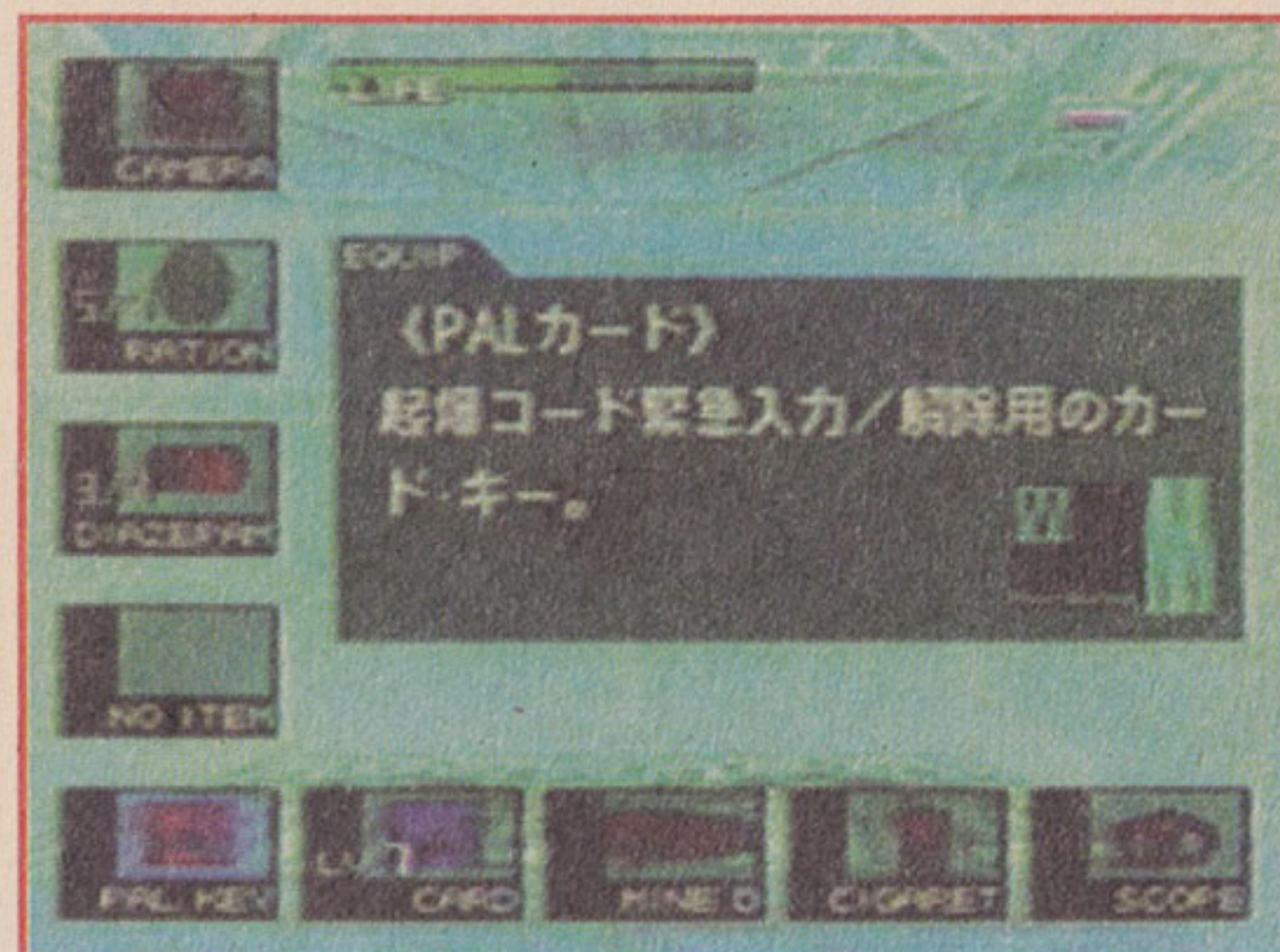
Suba todas as escada

Suba todas as escadas até chegar à sala de controle, veja a animação.

Volte pelo mesmo caminho e, na entrada desta fase, siga à esquerda, use uma Chaff Grenade e vá para a água.

Procure a Pal Key que caiu na água. Se você

encontrar um item chamado "Bomb", abra o menu de itens e aperte ● sobre a bomba para descartá-la. Volte à sala de controle.



Mexa no primeiro computador

Na sala de controle, jogue uma Chaff Grenade, equipe a Pal Key e mexa nos controles do

primeiro computador.

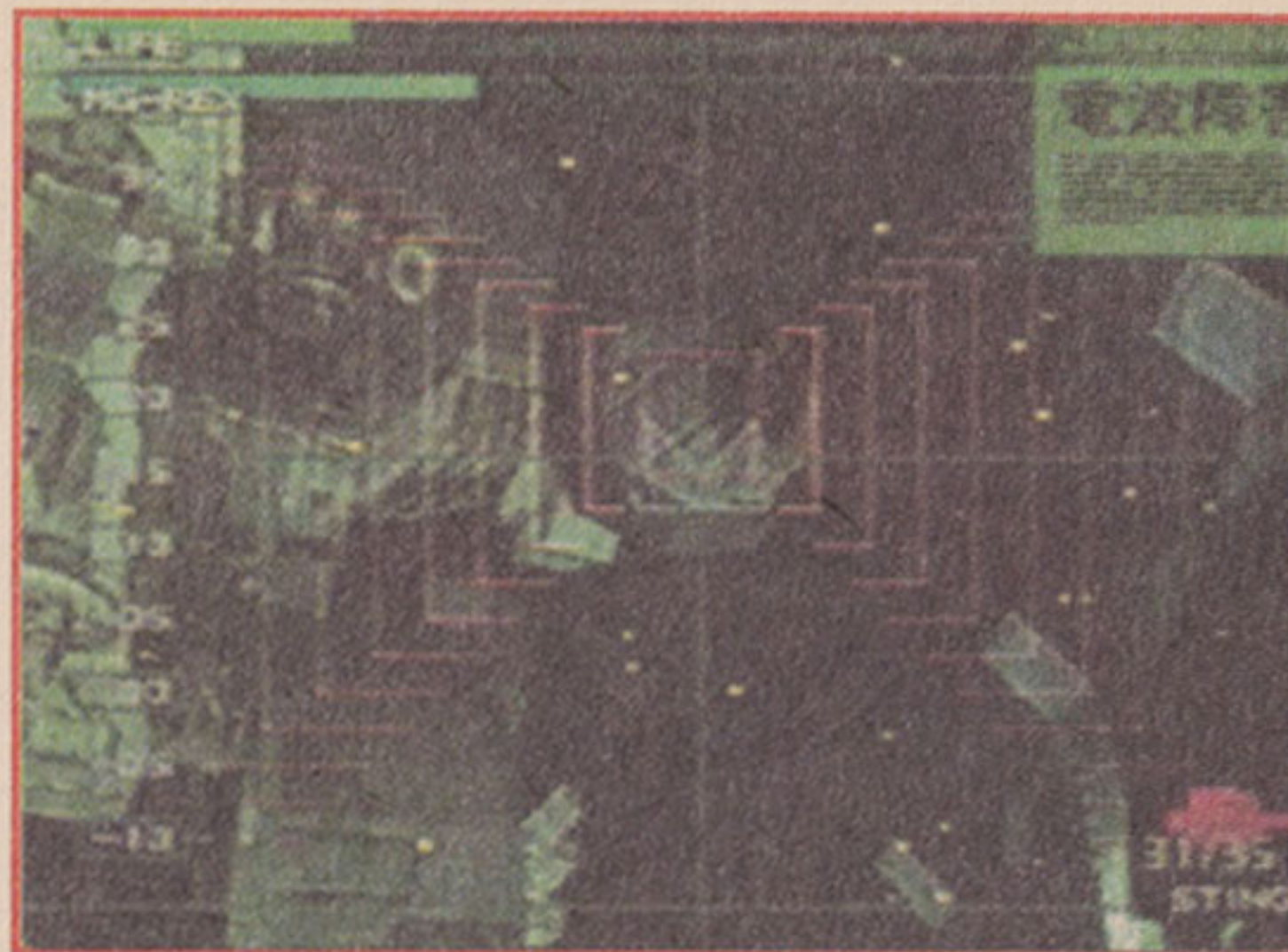
Volte à Sala Congelada, equipe a Pal Key e espere-a ficar totalmente azul.

Volte à sala de controle e use-a no segundo computador.

Retorne à sala de fundição de metais, equipe a Pal Key e espere-a ficar vermelha. Volte à sala de controle e use-a no último computador.

Ao acioná-lo, a porta se fecha e a sala se enche de gás. Aperte select e ligue na frequência do cientista que é 141.12.

Ele abre a porta para você, saia e siga Liquid Snake em sua tentativa de fuga.



Lute com Metal Gear Rex

Contra Metal Gear Rex, use a Chaff Grenade para que ele não dispare mísseis.

Equipe a Stinger Launcher e atire em seu ombro esquerdo. Repita até derrotá-lo.

Surge uma animação e você o enfrenta novamente.

Fique mais ou menos próximo dele para evitar

os mísseis e atire com a Stinger Launcher em sua boca.



Enfrente Liquid Snake

Depois de eliminar a Metal Gear Rex, você enfrenta Liquid Snake numa luta corpo-a-corpo. Dê socos e chutes sem cair da plataforma. Derrote-o antes do tempo acabar.

A perseguição



Elimine os guardas

Pegue o Ration e siga pela porta, fuja dos guardas, pegue outro Ration e entre no carro. Use a metralhadora para explodir os barris. Na fuga, elimine os guardas, acerte o maior número de tiros possíveis em Liquid Snake. Agora é só curtir a animação final do game e ver o seu desempenho.

Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos Dicas Testadas

Super Desafios Novidades Quentíssimas

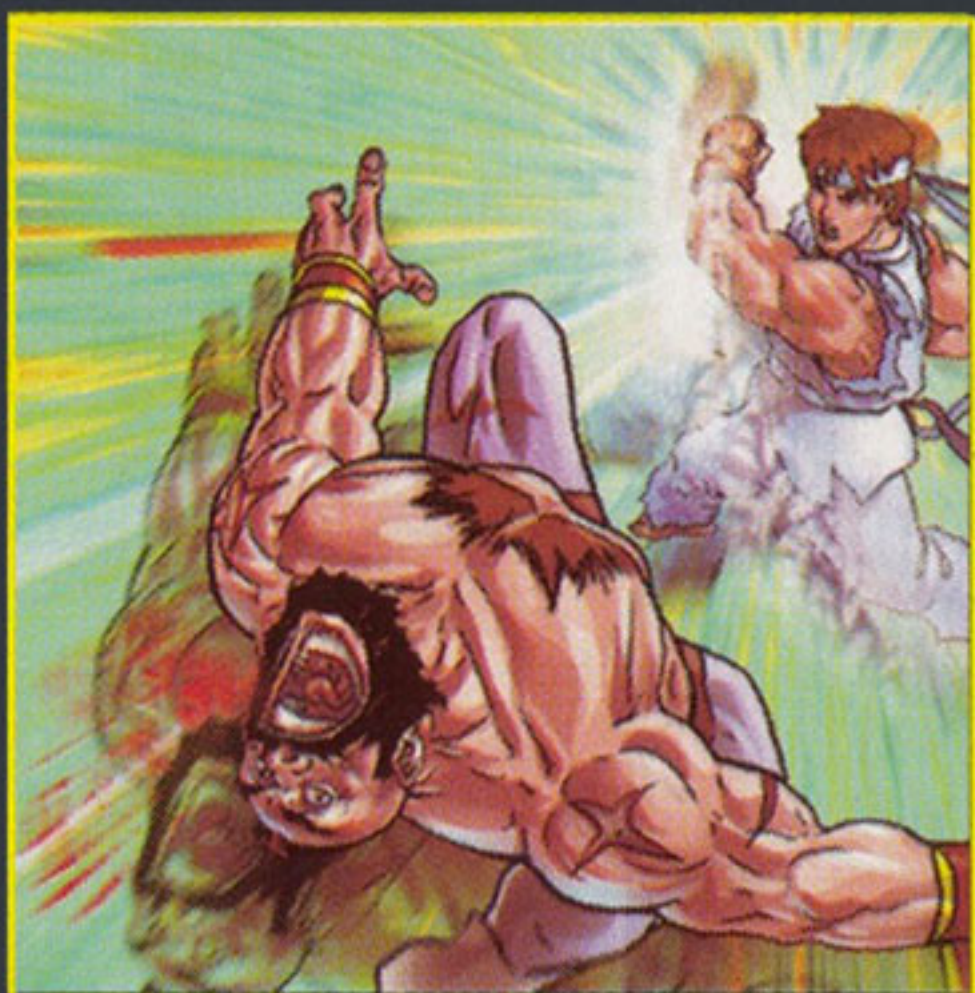
Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



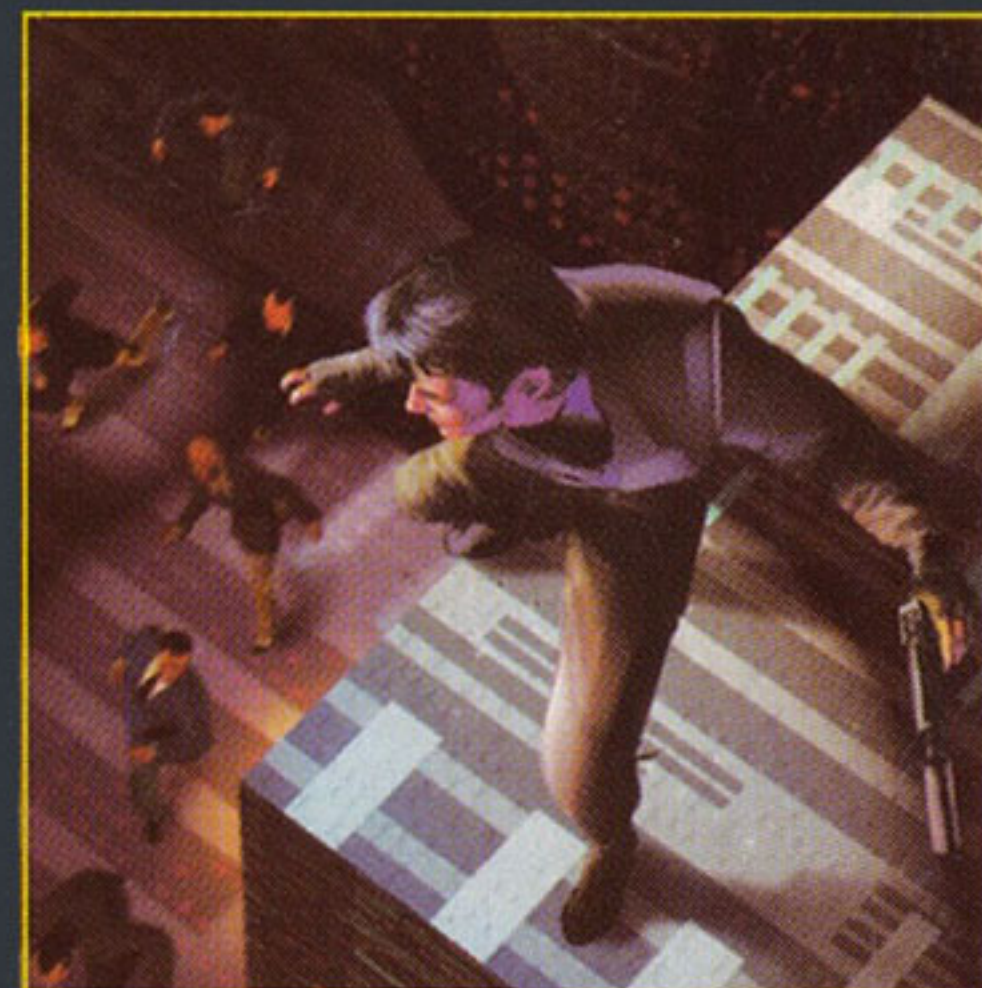
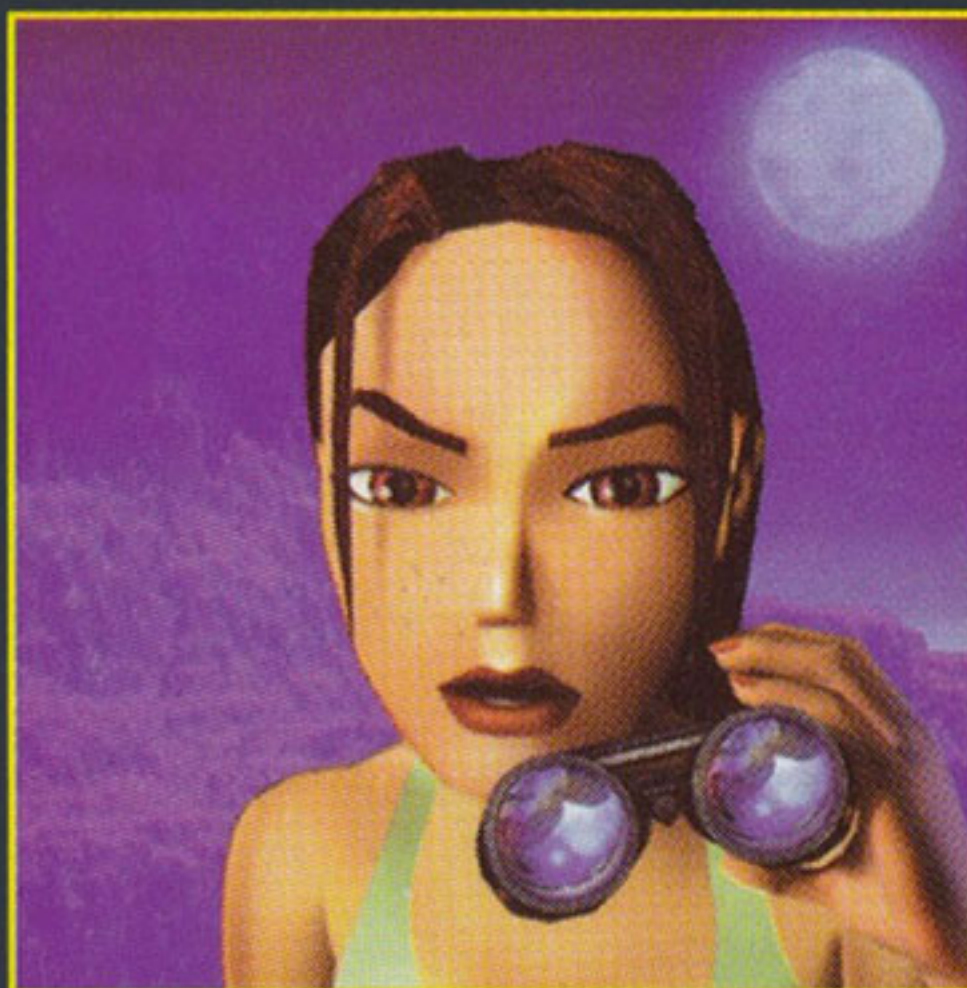
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



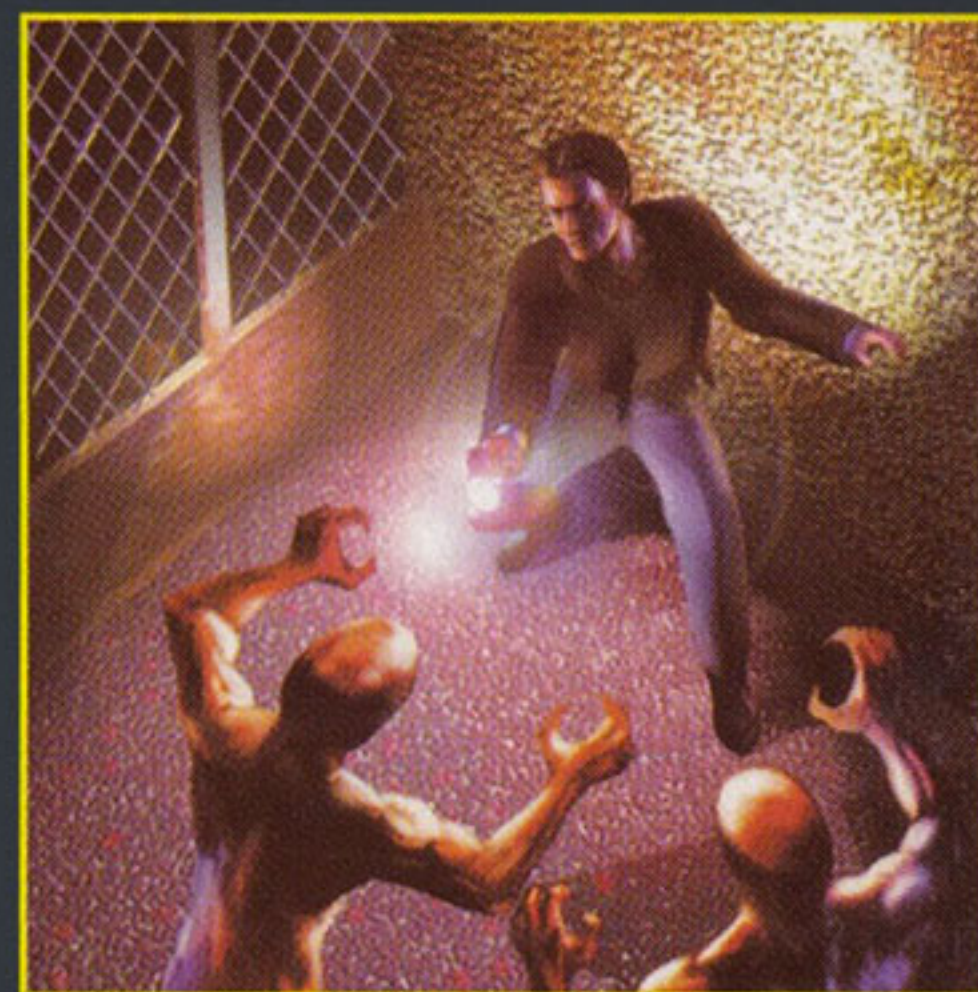
Syphon Filter



Metal Gear Solid



Parasite Eve



Silent Hill

ação
games
pocket

Retro AVENGERS

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

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

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

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

Digitalizada por:

Editada por:

Revista:

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com

