

**ação
games
SÓ**

Detonados

O Mundo Não é o Bastante

para nosso roteiro
completo de 007

Alone in the Dark

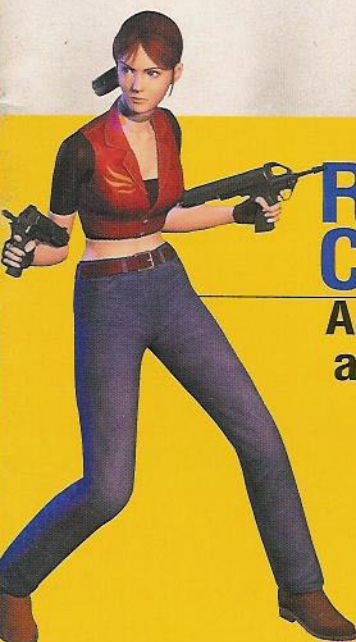
Mat Hoffman's Pro BMX

Pokémon Stadium 2

Super Mario Advance

Edição Especial Só Detonados nº 2
Julho de 2001 R\$ 3,50

ISBN 85-7305-947-8



Resident Evil Code: Veronica

Aqui você encontra
a fórmula antizumbi

Driver 2

A encrenca é no Brasil e
somos o seu parceiro nesta



Agora o Frango canta de galão!

WG PROPAGANDA



O novo site da Ação Games tem novidade todo dia.
www.agames.com.br



EDITORA  **Abril**

Bate-papo, downloads, gatas, jogos, promoções e as novidades mais quentes do mundo dos games? Não tenha um trabalho penoso pra achar o que você quer. Está tudo aqui!

ação
games



EDITORA

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTE COMERCIAL: Carlos R. Berlinck
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

ação games são Detonados

DIRETORES DE NÚCLEO: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho
REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

EDITOR: Darius Roos

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Felipe Azevedo,
Ronaldo Testa (jogo); Nelson Alves Jr. (texto),
Renato Costa (diagramação);
Paulo Roberto Pompêo (revisão)

APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS:
José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza;
PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu
ASSISTENTE DE PRODUTO: Sandra Duarte
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich
EXECUTIVO DE CONTAS: Claudia Gussoni
ASSISTENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Renata Marques
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:
Ana Dávalos
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon



PRESIDENTE E CEO: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,
Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO E COO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTES: Carlos R. Berlinck,
Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar,
Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,
Valter Pasquini
www.abril.com.br

Só detonados

Sete roteiros completos, com os atalhos mais espertos, e que cumprem uma missão fundamental: não deixar você na mão e levá-lo até o fim dos games. O que você sempre quis? Isso mesmo: a qualidade dos detonados da Ação Games numa revista especial. E aqui nossa mistura é campeã: tem diversão para todos os consoles, e em todos os gêneros. E antes da despedida, cheque o visual das reportagens. Colocamos a nossa arte aqui para ralar e produzir mapas detalhados. Mais mão na roda, impossível.

abraço da galera da Ação Games

Alone in the Dark:

The New Nightmare (PSX)

Estratégia supercompleta com os aventureiros Edward Carnby e Aline Cedrac. Os monstros ficarão aterrorizados com as dicas que daremos para você. p4



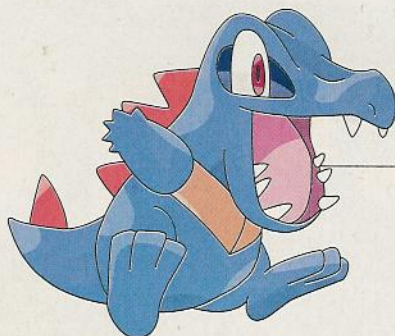
Driver 2: Back on the Streets (PSX)

Guia politicamente correto para fazer justiça e prender o temido traficante brasileiro Alvaro Vasquez. Detalhe: mapas completos das cidades. p44



Mat Hoffman's Pro BMX (PSX)

Detone pedalando em alta velocidade por todos os cenários do simulador de BMX. Nota: mapas insanos dos cenários. p20



Pokémon Stadium 2 (N64)

Pika! Pika! Opa! Sem malícia, amigo. Desvendamos os segredos de todos os minijogos e capturamos a cambada de 251 pokémon. p28



Resident Evil Code: Veronica (DC)

Fogo cerrado pra cima dos zumbis. Desenterramos a estratégia para que ninguém mais trave na aventura. Obs.: a diretoria da Umbrella foi contra nossa estratégia, mas nós sacaniamos eles. p26



Super Mario Advance (GBA)

Até seu vovô vai querer detonar no portátil Game Boy Advance. Revelamos onde estão todas as Ace Coins e, de lambuja, contamos como vencer os chefes de fase. p38

The World Is Not Enough – 007 (PSX)

"Bondemais" a estratégia com o mais recente episódio do agente secreto. Deus salve a rainha e quem mais ficar na frente do espião. p14





Medo do escuro?

Pela primeira vez na vida você escolherá uma arma, e não a Angelina Jolie, para levar à uma ilha deserta

Felipe Azevedo e Humberto Martinez



Apesar do título sugestivo, nem o detetive Edward Carnby nem a arqueóloga Aline Cedrac estarão sozinhos no escuro. Pelas trevas, pode acreditar, muitos segredos e horrores os esperam.

Enquanto o clássico investigador vasculha a Ilha das Sombras em busca da solução do assassinato do companheiro Charles Fiske, a destemida garota motiva-se a pesquisar a origem da extinta tribo Abkanis. A trama apresenta uma história diferente para cada personagem, mas eles devem agir em uníssono (a palavra é estranha, mas significa que ambos trabalharão juntos). A colaboração mútua permitirá aos heróis sobreviverem ao sobrenatural que ronda o macabro local.

Nessa cumplicidade, você entrará com a parte mais importante da questão: o cérebro. Mais que ação desenfreada, o episódio *The New Nightmare* reserva dezenas de enigmas de arrepiar. Após muita dor de cabeça, preparamos um roteiro minucioso solucionando todos os desafios com os dois personagens. Depois disso, só fica no escuro quem não paga a conta de luz.



Eduard Carnby

CD #1

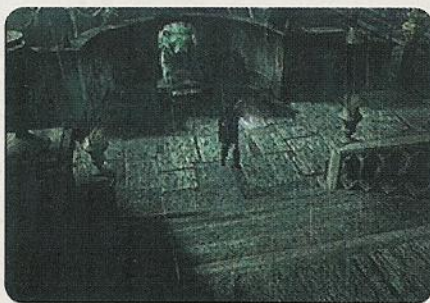
• Floresta

Após a terrível aterrissagem entre as árvores, prossiga à direita até avistar uma pequena construção. Entre para encontrar-se com um homem ferido. Depois de encerrada a conversa, deixe o ambiente. Retorne para dentro ao escutar um disparo vindo da construção. Utilize a lanterna no local e encontre a small bronze key. Saia e continue até o portão. A chave vai abri-lo.



Não perca tempo e localize a chave necessária para prosseguir pela aventura

Siga pela passagem à esquerda e suba as escadas, mas cuidado com os cachorros que cruzam o caminho. Continue pela outra escada, localizada em frente à estátua, e corra até o final.



Fique esperto, pois cachorros e outras criaturas poderão pegá-lo de surpresa

Entre pelo portão rapidamente para não ser capturado pela criatura. Ative a roda de metal no canto direito para que a água do poço seja drenada. Depois disso, desça pela abertura.



Gire a roda para encontrar a passagem pelo esgoto que passa embaixo da mansão

• Esgoto

Na água, os movimentos de Carnby ficarão lentos e difíceis. Caminhe à porta no canto direito, mas cuidado com a criatura que tenta atacá-lo sorrateiramente por trás. Vire-se para atingi-la e dê alguns passos em direção à passagem.



Nem pense em correr. Esta criatura é bem inteligente e ficará perseguindo-o

Subindo as escadas, vá para a esquerda, entrando pela porta de aço. Colete a triple barred shotgun, abra o caixão e pegue a gilded key. Use a chave na porta ao lado e siga até a entrada de vidro.



Encontre a carabina, um item útil na jornada contra os monstros das sombras

• Mansão

No salão principal, papeie com Aline antes de destruir a criatura que aparecerá. Suba a escada no centro do ambiente e empurre a estante para encontrar uma porta.



Empurre este móvel, ajudando sua companheira Aline a safar-se desta cilada

Após o reencontro com a moça, verifique o quarto e ache a acrobat statue, o dictaphone e o diário "A". Entre pela passagem localizada atrás do espelho, desça até o final e olhe através do olho mágico. Agora volte.



Verifique a escrivaninha da foto para encontrar alguns itens mais valiosos

Fora do quarto, desça as escadas e entre pela porta. Ao encontrar o indígena Edenshaw no corredor, siga para a esquerda, pela primeira porta.



Encontre a porta dupla abaixo da escada principal, que, agora, estará aberta

Vá pela entrada da esquerda. Fique atento para não ser atingido pelas aranhas que caem do teto.



Muito cuidado com os zumbis. Eles podem o encurralar nos cantos do corredor

Pegue a wolf mask, a photo e examine o móvel com um navio miniatura. Saia do local e siga na direção oposta até o fim do corredor principal. Na última porta, passe por dois zumbis e entre à direita.



Ao exterminar as aranhas, pegue todos os itens e não se esqueça da wolf mask

Pegue o flask, a crowbar e o diário "O" na escrivaninha. Por fim, utilize o flask no vaso cheio d'água.



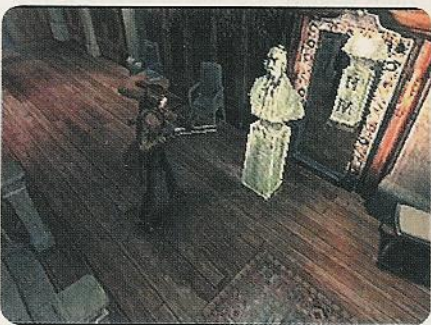
O flask está localizado num dos móveis. Cuidado para não perdê-lo

Volte ao corredor inicial, entrando no quarto e usando o flask no móvel com a miniatura do navio. Vá para o salão principal, suba as escadas e verifique o segundo quadro da esquerda para a direita, para coletar outra gilded key. Volte ao corredor (no mesmo local que encontrou o flask) e abra a outra porta usando a gilded key. Pegue a small gilded key e use a wolf mask na estátua de coruja, encontrando assim a steel key. Volte ao primeiro corredor, suba as escadas (vermelhas) e utilize a small gilded key para entrar.



Nesta sala, ponha a wolf mask sobre a estátua de coruja para achar a steel key

Após a mensagem de Aline, siga à direita, abrindo a primeira porta. Aproxime-se da cama para uma surpresa bastante desagradável. Para livrar-se do monstro, atire na lamparina sobre a cama. Quando a besta estiver torrada, pegue a arma rocket launcher no móvel à esquerda da cama e deixe o local. Volte ao salão pela porta dupla no corredor, desça as escadas e empurre a estátua, colocando-a em frente ao espelho. Você enxergará as letras H e M. Verifique a mesma estátua e coloque as duas letras no painel.



Desvende a senha secreta empurrando a estátua. Deixe-a em frente ao espelho

Pegue a small rusty key no último quadro da esquerda para a direita, cruze a porta dupla e siga à direita até o final, utilizando essa chave na porta. Pegue a metade da fotografia que possui os números 1408 atrás, as anotações "O" e a ornate key.



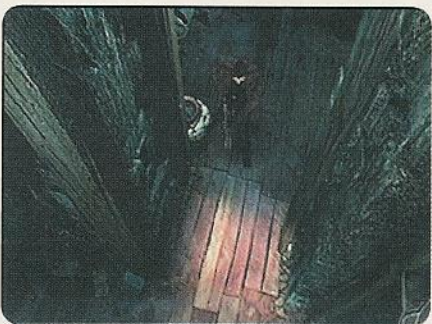
Lembre-se deste número, afinal ele terá muita utilidade num futuro próximo

Desça as escadas vermelhas, entre na porta ao lado e suba as escadas em caracol. Saia e colete a arma grenade launcher. Continue até a porta final e use a small rusty key para entrar. Fuja das criaturas e pegue o lighter. Entre na porta mais adiante e prossiga pelo corredor.



O lighter não serve para muita coisa, mas sem ele você não seguirá em frente

À esquerda, use a crowbar na parte oca do chão, encontre a small key e outra small gilded key. Continue pela última porta e cuidado com as criaturas grudadas no teto! Use o lighter na vela e destrua a parede falsa com a crowbar.



Aqui, escute os passos de Edward para achar a parte oca e pegar duas chaves

Vire à direita para entrar no quarto, encontrando a senhora na cama. Depois, siga ao outro lado e use a small gilded key na porta. Desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue o jornal "A" e use a small key na caixa sobre a escrivaninha para pegar a large ornate key e a outra metade da fotografia com o número 2518 atrás.



A pequena caixa na mesa é aberta com a small key. Eis a outra metade da foto



• Biblioteca

Continuando da escada em diante, use a ornate key na porta dupla para entrar na biblioteca. Siga à esquerda, suba e use os números 3926 (a soma das metades da fotografia) no painel no 20º andar.



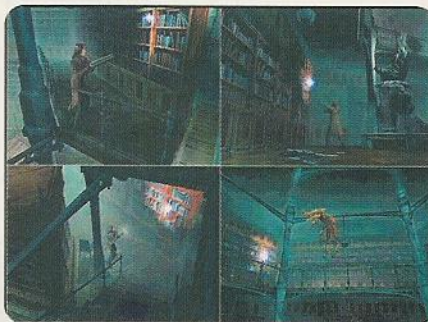
Siga os números da foto, abra a sala escondida e pegue o item telescope

Pela passagem secreta, pegue o telescope e use a acrobat statue no buraco da parede. Após apanhar a abkanis statue na frente do painel, volte à biblioteca. Suba até sair pela abertura no último andar. Mantenha a esquerda. Use a janela na torre e o telescope, no suporte. Observe através dele para enxergar os números 1692.



Para visualizar o número localizado na construção, use o zoom do telescópio

Na biblioteca, use a senha descoberta 1692 no painel da passagem secreta. Siga ao último andar do local, acionando o primeiro livro brilhante no canto direito da estante. Desça ao térreo e use o segundo livro atrás da estátua de pedra. Volte ao início da escada e encontre o terceiro livro. Suba as escadas outra vez, mas tenha cuidado com a criatura voadora. No último andar está o último livro do enigma.



Siga a seqüência de fotografias para acionar os livros e resolver o enigma

Para destruir a criatura, acerte-a de maneira que ela se retraia e então atire exatamente no momento em que as asas estiverem abertas. É necessária muita munição. Depois, saia da biblioteca pela outra porta dupla usando a large ornate key. No salão principal, examine os dois quadros restantes e pegue a metal plate, a key (sem identificação) e a arma plasma cannon. Agora, coloque os quatro números nos quadros. Da esquerda para a direita, digite: 1852, 1874, 1899, 1931.



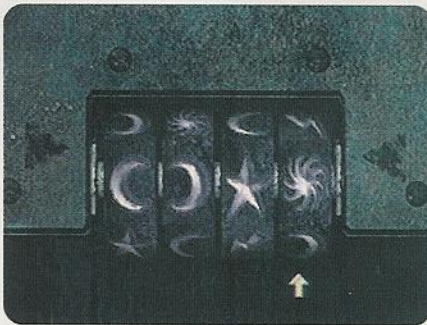
Assim é fácil! Entre com os códigos na ordem exata para não ter problemas

Isso abrirá o relógio próximo da lareira. Verifique-o encontrando outra large ornate key, que deve ser usada na porta principal para sair da mansão.



Agora, com o relógio aberto, é hora de pegar a chave e dar o fora da mansão

O portão de saída abrirá com a small bronze key. Siga o caminho às árvores (no início da aventura) e continue até avistar um portão. Verifique a metal plate, use os símbolos na ordem indicada e destrave o cadeado.

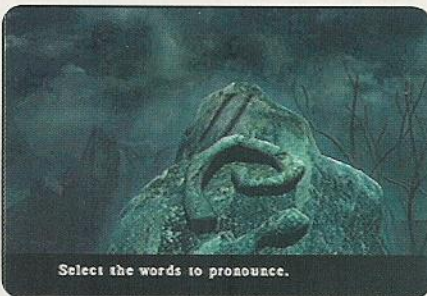


Verifique a metal plate e anote a ordem da combinação para abrir o cadeado

CD#2

• Terreno baldio

Atravesse a ponte e receba outra mensagem de Aline. Prossiga e suba na plataforma com as pedras em forma de pilar. Identifique a rocha que está na direção norte. Siga as coordenadas de Aline e verifique as pedras na ordem: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste. Cada vez que verificar uma, deve contatar Aline com o walkie-talkie. Finalizando a seqüência, cheque a pedra do leste e escute a ordem dos nomes no dictaphone. Escolha as palavras exatamente da maneira a seguir: Ogoul'ai, Hypor, Harnis e Korna.



Escute o dictaphone e diga as palavras na ordem correta para evocar a magia

Recolha os itens stone stele e abkanis statue. Saia da plataforma e prossiga pelo caminho à esquerda até a entrada da caverna.

• Pântano

Continue ao pântano, caminhando pela trilha à esquerda. Procure pelo avião, entre nele e pegue os itens wire cutter e blue lens.



Colete as blue lens dentro do avião e fuja rapidamente para não morrer afogado

Combine as blue lens com a lanterna e retorne à entrada da caverna. Ilumine a escada e suba, entrando numa pequena gruta. Direcione a luz na parede avistando um símbolo. Atravesse o pântano e entre na passagem ao final. Siga pelo caminho à direita e ilumine a rocha vendo mais um símbolo. Aline estará próxima do portão aguardando por você. Depois de vê-la, pegue o Obed Morton's seal. Faça o caminho de volta e, para conseguir, entre na capela arrebrandando as correntes com o wire cutter. Com a lanterna em punho, ilumine a entrada e aviste o último símbolo.



Ilumine os locais indicados, achando assim os bizarros sinais escritos com sangue

Verifique o painel ao lado da porta e acione os botões com as imagens na ordem exata em que você viu. Desça pela passagem que se abriu e use o Obed Morton's seal no local indicado para passar pela porta de aço.

• Laboratório

Cruzando a porta ao fundo você chegará ao laboratório. Caminhe até encontrar um médico fazendo experiências em criaturas. Quando o sujeito fugir, verifique a porta que se trancou e siga as indicações de Aline para encontrar os três interruptores na localidade.



A escuridão é total no laboratório, portanto mantenha a lanterna acesa

Acione os interruptores e caia fora, correndo pelas escadas até o final. Entre na porta em frente.



Atenção para não se confundir. A porta fica logo abaixo do ângulo de câmera

• Porão

Mantenha-se à direita, onde estará Edenshaw. Pelas escadas, atravesse o jardim e suba numa escada ainda maior. Empurre a estátua para quebrá-la. Por baixo, pegue o seal e outra abkanis statue.

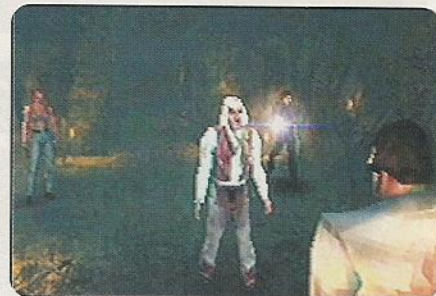


Suba esta escada e empurre a estátua, pegando o seal. Volte pelo mesmo caminho

Faça o caminho inverso e utilize o seal no painel para ativá-lo novamente.

• Antecâmara

Junte-se à Aline, siga pelo túnel, atravesse a ponte e continue para encontrar Edenshaw e o fugitivo.

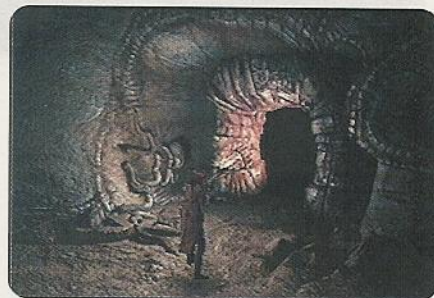


Não pense que acabou, pois o cientista ainda terá alguns momentos de triunfo

Depois da apresentação, prossiga pela passagem. De agora em diante, muitos inimigos atravessarão seu caminho. Verifique constantemente o mapa para encontrar o trajeto correto.

• Terra da escuridão

Quando você e Aline encurralarem o fugitivo, continue andando pela passagem e suba pela corda. Logo após sair da área com lava, suba as escadas, entre na passagem e atravesse outra sala. Em seguida, espere a rocha cair, atravesse-a e siga à esquerda no caminho da abertura. Na passagem à direita, use a corda e desça.



Parecem cenários do filme Alien. Siga o mapa e encontre as passagens certas

Para vencer a criatura, atinja-a até ela cair. Corra ao canto direito do local e encontre uma lança. Pegue o item object sobre as pedras no meio do local, suba pela corda, use o object no altar e entre pela passagem, agora aberta. Fim! (Nem doeu, viu?)



Ao derrubá-lo, prossiga até a entrada do lado esquerdo e encontre a lança



Aline Cedrac



CD#1

• A mansão

Entre pela janela e fale com a senhora para ganhar a small gilded key. Use a luz da lanterna para espantar o monstro que guarda a porta. Para afugentar as bestas, acione o interruptor no final do corredor. Siga pelo meio do caminho para encontrar outra small gilded key nas salas adiante. Use o item na porta do corredor inicial.



Use a lanterna para afugentar a criatura que fica de vigia na porta do quarto

Desça pela escada em espiral e cruze pela porta adiante. Entre na sala da direita e apague a luz. Primeiro utilize a

small gilded key na caixa iluminada sob a estátua para coletar o revólver. Depois, use-a contra a criatura que surge. Siga pela porta no canto da sala e persiga o cara que foge pelo corredor.



Não tenha medo e persiga rapidamente o homem que foge pelo corredor

Preso no quarto, pegue a allen wrench na escrivaninha e examine o espelho para encontrar a passagem secreta. Pegue a triple-barreled shotgun no chão e assista à cena no final do corredor. Corra de volta ao quarto e contate Carnby pelo rádio (botão R2). No sótão, examine o espelho. Volte ao quarto da senhora para uma conversa. Na escada em espiral, siga pela porta dupla.



Com a ajuda de Carnby, suba até o sótão e converse com o espírito no espelho

Entre na sala à esquerda e apague as luzes. Colete a arma grenade launcher debaixo da mesa e o mirror sobre a escrivaninha. Volte ao corredor, mantenha-se à direita e entre no quarto. Examine o espelho ao lado da cama e escolha a opção "no" para não ser zoadado pelo fantasma e ganhar a abkanis statue of anticoalt.



Atravesse o espelho e, para não ser enganado pelo fantasma, escolha a opção "no"

Saia pela porta entre as pinturas e chegue à sala dos quadros da família Morton. Acenda as luzes e caminhe pela passagem abaixo da escadaria. Detone os monstros no corredor, vá pela esquerda e entre na última porta à direita. Na primeira sala, atire no espelho para conseguir a agenda confidencial.



Equipe sua arma mais dispensável e atire no espelho para quebrá-lo e encontrar o arquivo

Volte para papear com a velha Lucy e receba o glass prism. Desça pela escadaria em espiral até a sala do projetor, onde deverá ser usado o item. Abra o inventário e escolha a opção "use" na lanterna para acoplá-la à máquina e assistir ao filme. Antes de sair, apanhe o engraved cube debaixo da mesa.



Apague as luzes, use o glass prism e a lanterna no projetor para acioná-lo

Há um painel entre as prateleiras da biblioteca. Encontre-o e digite a senha 1991 para encontrar o abkanis tablets e acionar um interruptor. Equipe a arma grenade launcher. Atenção: é um bom momento para gravar a partida. Detone o monstro, mantendo distância para não ser atingido. Pegue o half medalion na cúpula. Volte a encontrar-se com a velha para receber outro half medalion. Combine-os para formar o bronze sun, que é usado no espelho decorado da sala de quadros da família Morton. Feito isso, a passagem secreta para as catacumbas se abrirá.

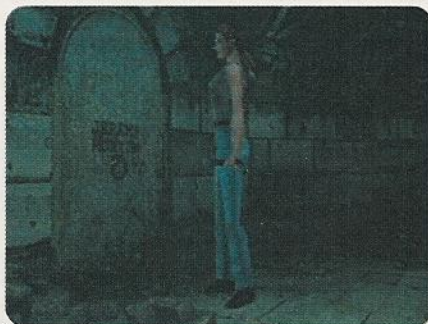
• Catacumbas

Use a allen wrench para abrir o alçapão. Fale com Edenshaw no jardim e entre pela porta ao lado. Fuja do monstro até encontrar a cripta aberta.



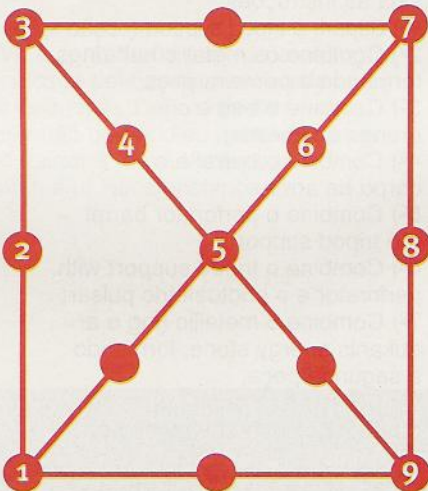
Ao descer para as catacumbas, tenha a allen wrench para abrir o alçapão

Abra a tumba de Jeremy Morton, encontrando a arma rocket launcher e o metal cover.

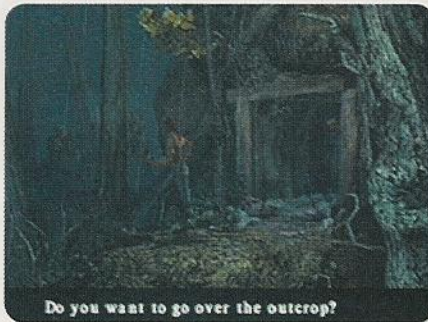


Entre na cova de Jeremy Morton para encontrar a arma rocket launcher e o metal cover

Combine o metal cover e a lanterna para reduzir o fecho de luz. Ilumine as pedras preciosas na sala anterior, seguindo sequência:



A tumba de Richard Morton se abrirá. Use a opção "split" para retirar o metal cover da lanterna e aumentar a intensidade da luz. Pelo túnel obscuro, siga barranco abaixo.



Após a mina, vasculhe bem o barranco para conseguir descer em segurança

#CD2

• O forte

Siga pela trilha para alcançar o forte. Escale pelas trepadeiras na torre da direita. Desça pela escadaria até o térreo e pule o muro, seguindo pela esquerda e encontrando a cela e o black metallic card no chão. Volte ao corredor e pela porta à esquerda. Desça, examine a máquina desmontada, pegue o metallic piece e aproveite para coletar o wire cutters (pliers) na mesa ao lado.



No calabouço do forte, bisbilhote toda a região para encontrar o mould no baú

Pule o muro de volta e siga à esquerda. Abra o baú com o wire cutters e apanhe a large ornate rusty key e o steel ingot. Use essa chave na porta no topo do forte. Pegue o stock of a weapon, o orange accelerator e o barrel of a weapon sobre a mesa.



Use o steel ingot na máquina no canto da sala para receber o barrel of a weapon

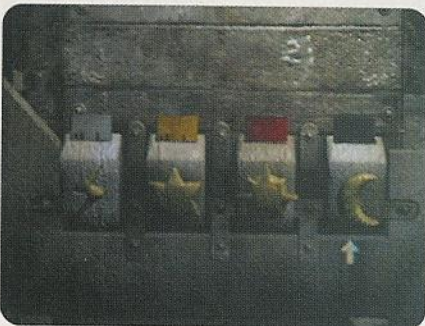
Passe o corredor no meio da sala e caia no buraco que termina nos esgotos. Siga cautelosamente pelos cantos e evite os ataques da criatura aquática. Quando a infeliz surgir por trás, vire-se e atire rapidamente (aperte ▼, ▼).



Suba no telhado da casa e desça pelo alçapão para encaixar as pedras na estátua

Suba pela escada e pegue os golden, red e silver metallic cards. Desça à porta com trava e quatro símbolos. Use os cartões na seguinte ordem:

- 1) **Trovão:** silver.
- 2) **Estrela:** golden.
- 3) **Sol:** red.
- 4) **Lua:** black.



Use os cartões na porta e encaixe-os acordo com a sequência indicada

No planetário, pegue o metallic half-ring e a arma plasma cannon. Use a senha 10 31 2001 na máquina no topo da escada e apanhe os itens large bronze key, seal, small rusty key e indian statue of Gilamesh no compartimento que se abriu abaixo.



Entre com a senha 10 31 2001 para ativar o observatório e encontrar vários itens

Use a large bronze key na porta próxima às caixas. Examine a escultura e chame Carnby pelo rádio.

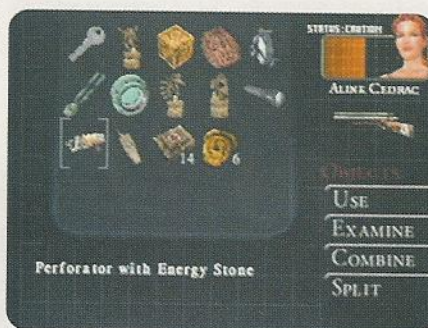
Volte à trilha na mata e pegue o stone stele com o detetive. Volte à escultura, use o stone stele e receba a luminescent stone e a indian statue of Heliopamer. Retorne ao forte.



Volte pela trilha da floresta e pegue o stone stele com o detetive

Agora é preciso montar uma arma especial. Para tanto, siga as instruções:

- 1º) Separe o tripod support (opção split);
- 2º) Combine os metallic half-rings, formando a primeira peça;
- 3º) Combine o butt e o orange accelerator;
- 4º) Combine o barrel e o corpo da arma;
- 5º) Combine o perforator barrel e o tripod support;
- 6º) Combine o tripod support with perforator e o photoelectric pulsar;
- 7º) Combine o metallic ring e a abkanis energy stone, formando a segunda peça;
- 8º) Combine as duas peças, formando o perforator with energy stone.



Combine pacientemente todas as peças da arma seguindo as instruções acima

No topo do forte, suba pela escada e use a small padlock key no cadeado do alçapão. Para abri-lo, desça e mova a alavanca. No andar abaixo, acione outra para elevar o pára-raios. Para derrotar o monstro, corra ao redor do receptor de raios e atraia o inimigo de maneira que ele pule sobre você e seja atingido pela descarga elétrica. Três raios são suficientes.



Atraia o monstro ao centro da sala e faça com que ele pule na máquina bem na hora do raio

Acione novamente o pára-raios e corra ao subsolo do forte antes que a contagem regressiva (1min50s) acabe. Seja rápido e use o perforator na máquina, destruindo a parede e abrindo a passagem.



Desça até o calabouço rapidamente e use a arma na máquina para abrir caminho

• Cavernas

Pegue o photoelectric pulsar no chão. Encontre-se com o detetive e abra o alçapão adiante para colher a lightning gun. Após o bate-papo, prepare-se para mais terror.



Logo que entrar no local, pegue o photoelectric pulsar no chão

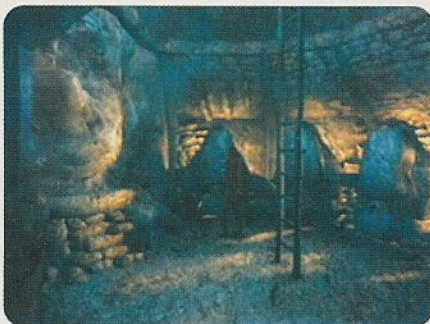
• Mundo da escuridão

Pegue os cristais e recarregue a arma. Pela primeira escada à direita, vá à caverna, examine cada parte da roleta e mova a caverna para revelar o esconderijo de uma stone steal – são seis no total.



Gire a roleta para todos lados possíveis para encontrar a stone steal

Volte e suba no telhado da casa mais próxima, pelo alçapão. Pegue o indian skin flask sobre as rochas. Encaixe os stone steal nas pedras com símbolos correspondentes e colete a stone pyramide no altar.



Encaixe as stone steal em seus respectivos desenhos para criar passagem

Saia da casa e suba pela rampa. No topo, aviste a miniatura da pirâmide sem ponta. Use a stone pyramide nela e receba a head of statue. Volte à trilha inicial do cenário e, desta vez, desça enfrentando os monstros. Aventure-se pelas cavernas e encontre o maldito vilão Alan.



Encaixe a stone sobre a pirâmide sem ponta para evocar um deus

Vá à ponte após a caverna de fogo e desça pela corda pendurada à esquerda. Depois da conversa, o irmão do bandido aparece e leva o traidor à força. Você pega a statue of Hecatonchinos.



Ai está o sacana. Interrogue-o e prepare-se para correr após o ataque do monstro

Siga pela passagem ao lado para escapar. Evite os redemoinhos no pântano e, voltando ao início do cenário, siga pelo pilar gigantesco que desmoronou. Descarregue a munição no monstro no caminho. Siga adiante, coloque a head of statue sobre a mesa e curta o merecido final.



Não seja muquirana e descarregue suas melhores armas contra o gigante da ponte





Perigo ultra- Bond

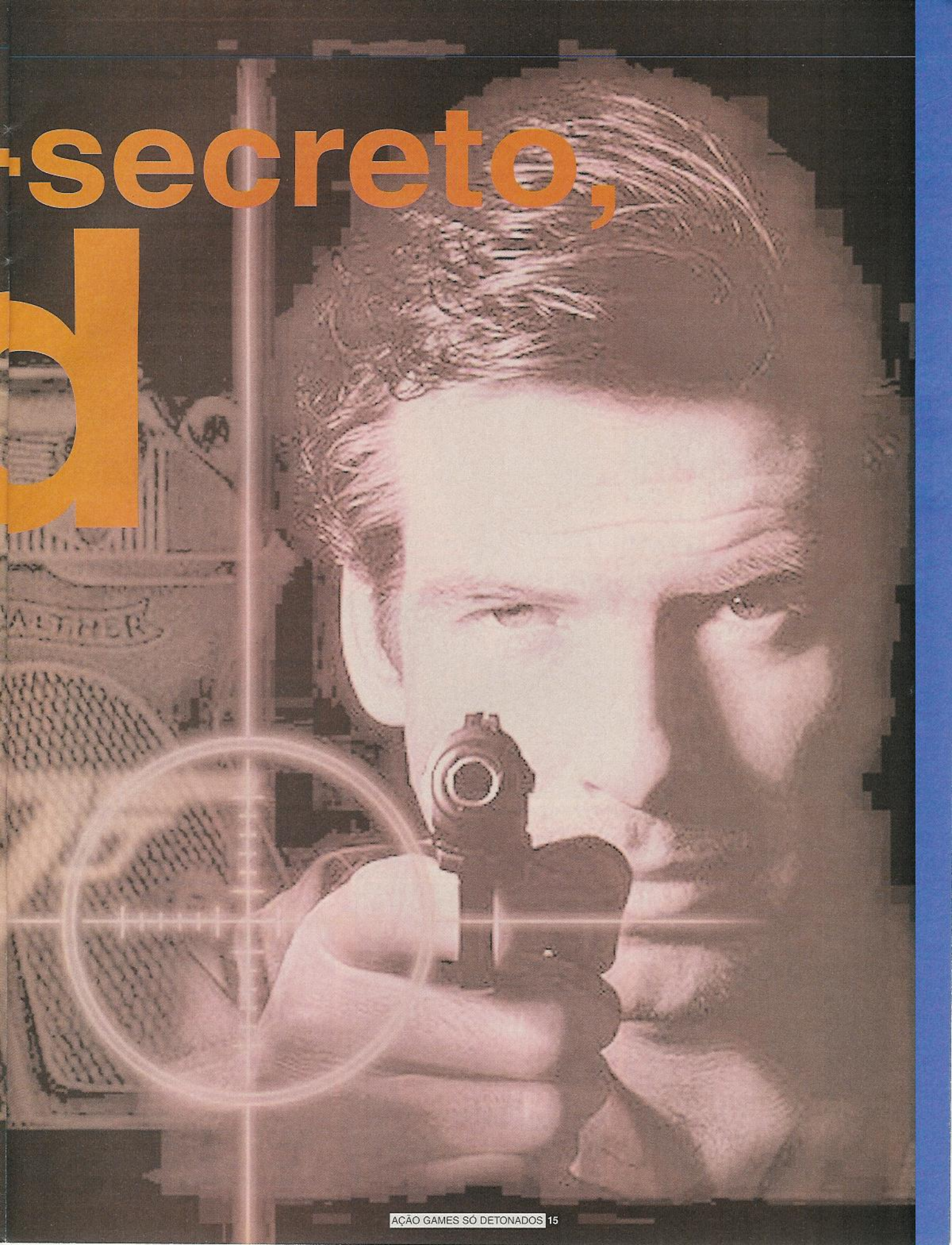
O agente britânico enfrenta terroristas que ameaçam dominar o mercado petrolífero

Felipe Azevedo

Nenhum desafio é grande o bastante para deter os avanços de James Bond, o espião mais famoso do mundo. Aqui, seguindo o enredo do filme *007 – O Mundo Não É o Bastante* (*The World Is Not Enough* – 007, 1999), o agente secreto utiliza todos os artifícios que sua profissão permite. O desafio agora é o terrorista Renard, que rouba armas nucleares e ameaça espalhar o caos pela Europa enquanto passa as riquezas do mercado de petróleo à amada Elektra.

Para ter sucesso nessa campanha, temperamento calmo e frieza de raciocínio serão exigidos do herói – encarnado por você, é verdade. Pelo caminho, evidentemente, muitos capangas e desafios. Todo cuidado é pouco na arriscada empreitada. Entretanto, como de costume, vamos aliviar para o seu lado. Revelaremos a estratégia completa da aventura.

-segredo, d





Missão 1: Courier

Logo de cara, use a cell phone stunner para derrubar o soldado próximo à porta. Pegue a arma deixada pelo sentinela, caminhe detonando os adversários para alcançar o alarme na parede. Desligue-o. Siga pela porta e tome cuidado para não atingir os civis. Acione o elevador e suba. A seguir, prossiga e tome cuidado com as câmeras de vigilância. Se preciso, destrua todas.

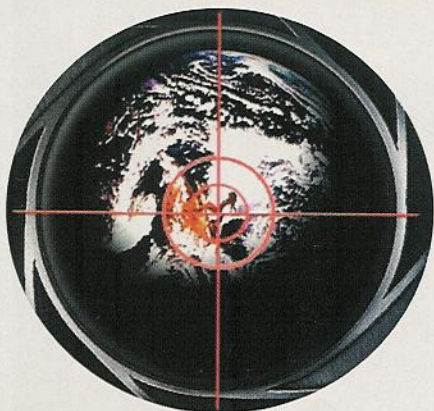


Arrebente as câmeras para não ativar nenhum alarme no banco

Mantenha a dianteira e, após passar pelo corredor, pegue outro elevador. Agora, saia pela esquerda e, no final, à direita. Pela primeira porta à direita, examine o quadro para acionar a passagem secreta e escorrace o guarda de plantão. Também use o fingerprint scanner na garrafa de café e no painel ao lado da porta de aço.



Utilize o fingerprint scanner na garrafa térmica para encontrar a digital do guarda



Siga à direita, utilize o fingerprint scanner no porta do fundo e assista à animação. Feito isso, pegue a briefcase sobre a mesa e use-a na janela da esquerda.



Agarre a maleta e fuja pela janela mais próxima, quebrando o vidro

Missão 2: King's Ransom

Bond deve seguir a assassina, mas não atingi-la. Corra, pois a inimiga é rápida e pode fugir a qualquer instante. O único desafio é evitar os tiros dos oponentes e detoná-los assim que avistados. No bar, mais adiante, cuidado para não acertar os civis. Por fim, utilize o grappling hook no fundo do balão.



Detone os caras que ficam nas varandas com rapidez e siga em frente

Missão 3: Cold Reception

Detone terroristas e pára-quedistas motorizados. Desça pela passagem da direita e cruze o túnel debulhando os inimigos. Ao encontrar Elektra, mantenha vigilância ao lado da mulher para que não seja atingida. Acabe com todos os soldados e pára-quedistas adversários.



Mire nos pára-quedistas e derrube-os de primeira para não ter problemas

Missão 4: Russian Roulette

Nada de armas aqui. Fale com a mulher de amarelo no salão principal. O segurança, localizado à direita, sairá pela porta em que deve ser usado o credit card lock pick. Entre e fale com Zukovsky para pegar o credit voucher. Saia, dê uma gorjeta ao segurança da outra porta e entre. Jogue blackjack (21) até conseguir 100 mil dólares. Volte e converse novamente com Zukovsky.



Até este babaca se vende por poucos trocados. Sorte a sua, não?

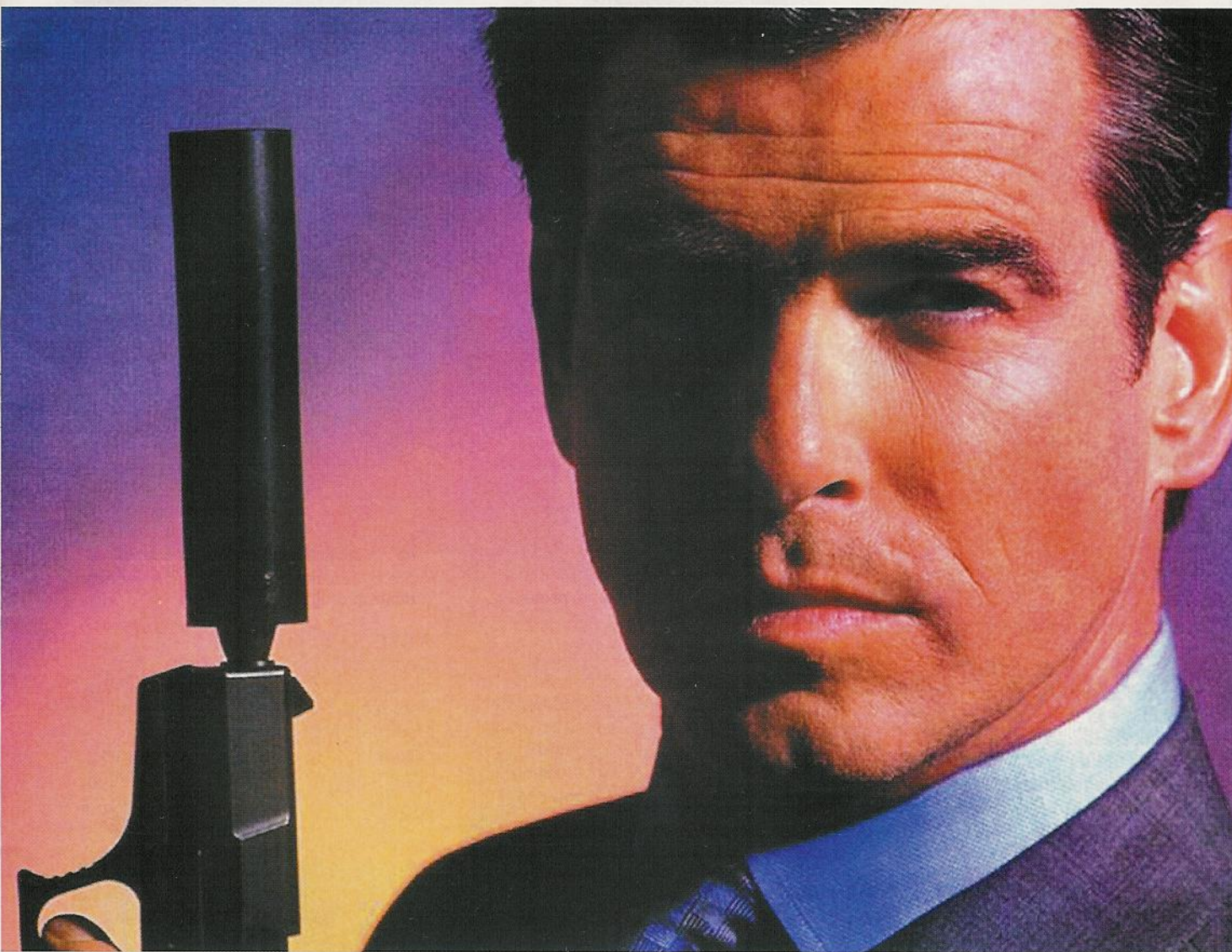
Missão 5: Night Watch

A missão consiste em grampear os telefones da mansão, fotografar algumas evidências e deter Davidov para conseguir o ID card. Entre na pequena sala à direita, use o telephone bug no aparelho e saia do quarto principal.



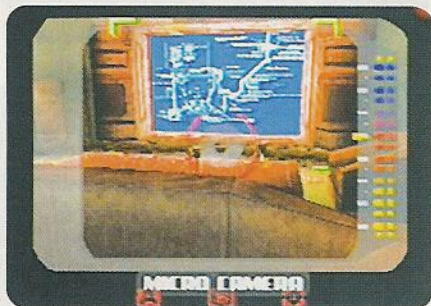
Grampeie todos os telefones que encontrar no local

Arme-se com a tranquilizier gun para derrubar os capangas. Siga à esquerda e entre na porta no final do corredor. Siga pela primeira sala à esquerda e, depois, pela outra porta para grampear o telefone. Caminhando pela próxima saída, mantenha-se à esquerda e entre nas duas salas ao fim, para grampear outro aparelho telefônico. Aproveite para fotografar o monitor. Use o elevador do local e, ao sair, siga à direita, usando o credit card lock pick na porta e fotografando a carta sobre o balcão. Na cozinha, grampeie um telefone e saia. Entre na porta em frente, abra a passagem do meio do



Mulherengo, bebereão e matador. Bond, convenhamos, não é politicamente correto (hehe)

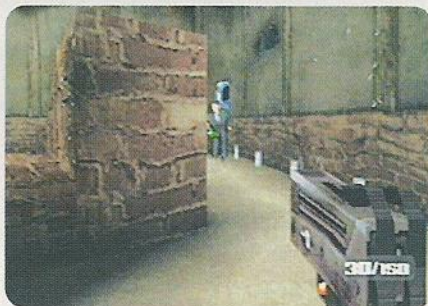
saguão e grampeie outro aparelho. Volte ao saguão e abra a porta da esquerda. Fotografe o telão e retorne para encontrar Davidov.



No escritório, fotografe o telão que faz parte das pistas necessárias à missão

Siga-o até o corredor da cozinha e entre na porta após a escada. Meta

bala nos inimigos e acabe com Davidov. Pegue o ID card.



Meta bala na cabeça de Davidov. Você tem licença para matar, lembrou?

Missão 6: Masquerade

Mostre o Arkov's ID card para o guarda e pegue o security keycard. Volte, entrando à esquerda. Pegue a arma e as

munições na pequena sala da direita. Caminhe pelo túnel e desligue as luzes no gerador. Atravesse o local sem encostar em nada. Utilize o security keycard no painel e entre pela porta ao fundo.



Tapeie o guarda no cego utilizando o crachá de Davidov



Desça as escadas e siga pela porta da direita. Entre na próxima passagem mostrando o Arkov's ID card para o segurança e pegue a radiation badge. O item deve ser usado na próxima sala. Mostre-o ao guarda para passar. Acione o sistema no local. Volte para as escadas, entre na porta e imediatamente proteja a doutora Jones. Ela abrirá o túnel principal, por onde você deve caminhar até o fim. Assim que começar a contagem regressiva, espere a porta abrir e use o grappling hook watch no gancho.



Com o novo cartão de acesso, abra passagem para o novo corredor

Missão 7: Flashpoint

Saia do local e siga para a porta 1. Continue e entre na área com os reféns para libertá-los. Desligue o painel e caminhe até a porta 2. Entre na sala, elimine mais terroristas e desligue outro painel. Na porta 3, repita a operação.



Detone os inimigos, proteja os reféns e desative as bombas nas salas do local

Caminhe para a porta C, suba a rampa e continue pela porta A. Use os night vision glasses para enxergar os inimigos no túnel escuro. No laboratório, proteja a doutora Jones e use o maintance rig no meio da sala.



No túnel, utilize os óculos especiais para ver os inimigos nervosos



Enquanto a doutora trabalha, proteja-a fuzilando os inimigos

Missão 8: City of Walkways

Debulhe os inimigos que entram no galpão. Saia e continue até a plataforma com o carro. Destrua os helicópteros utilizando a arma rocket launcher. Quando a terceira aeronave aparecer, mantenha caminho pela tubulação.



Antes de meter a cara para fora do galpão, acabe com os criminosos

No galpão, elimine os bandidos, suba a escada e pegue a wrench na sala. Saia pela porta dupla. Desça os degraus à direita para encontrar a flare gun no pequeno galpão. Suba e continue até o fim. No outro depósito, permaneça na porta e arrase os canalhas que virão atacá-lo. Use a wrench no painel para abrir o gás. Espere o helicóptero ficar em cima do local e dispare a flare gun na válvula.



Mire nos helicópteros com a arma rocket launcher e fuja logo após derrubá-los



Ative o mecanismo de gás com a wrench e destrua o último helicóptero

Missão 9: Turncoat

Depois de acabar com a corja, entre no metrô. Continue até o último vagão, detonando os inimigos pelo caminho. Destrua a porta de ferro usando a satchel charge. Siga pelos corredores e utilize outra satchel charge na bomba. Depois disso, desative-a com a cell phone stunner. Volte, suba as escadas e corra atrás de Bullion.



Ao utilizar o explosivo, fique longe do local para não acabar tostado



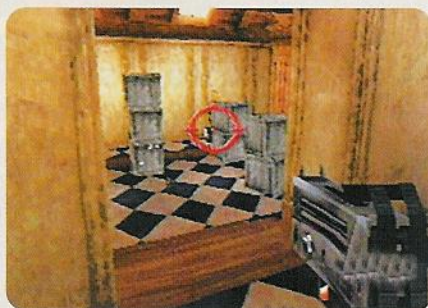
Desarme a carapaça da bomba com a sua cell phone stunner



Diz aí, amizade, 007 tem ou não bom gosto para mulheres: a da esquerda é a dra. Jones

Missão 10: Fallen Angel

Saia da sala e corra pela direita em direção à última porta ao lado esquerdo. Pegue os itens e detone os guardas. Caminhe para a área à direita no fundo. Entre e suba as escadas. Vá pela primeira porta e continue até encontrar Bullion. Para derrotá-lo, posicione-se fora da sala e atire tão logo o adversário revele-se atrás dos caixotes. Pegue a Bullion's key e volte para as escadas. Suba e utilize o item para prosseguir.



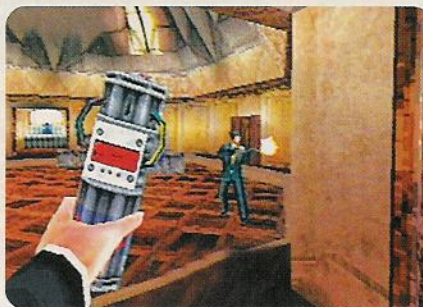
Fique fora da sala e atinja Bullion na cabeça quando ele aparecer

Pela esquerda, caminhe ao fim para encontrar M na cela. Com o M's keycard em mãos, volte ao local da batalha com Bullion e use o item no painel da esquerda. Recolha a pen explosiva e use-a na cela. Proteja M dos ataques inimigos. Volte às escadas e entre na última porta para derrotar Gabor. Na sala ao fundo, dispare granadas quando o inimigo recarregar a arma. Após

derrubá-lo, pegue o Gabor's keycard e use-o no painel local. Entre e mande bala em Elektra.



Esta caneta é especial. Use-a na fechadura da cela de M



Contra Gabor, recolha as bombas que ele lança e devolva-as na hora certa

Missão 11: Meltdown

Descendo as escadas, mantenha-se à direita. Entre na porta ao fundo e depois no segundo quarto à direita para encontrar a control room key. Volte pelo

mesmo caminho e ande pelo corredor inexplorado. Use a control room key na porta de aço. Siga pela outra passagem e entre no alçapão abaixo. Examine o painel para mover os torpedos. Entre atirando na grade da tubulação. Do outro lado, siga Renard. Tenha bastante atenção com os inimigos e os gases.

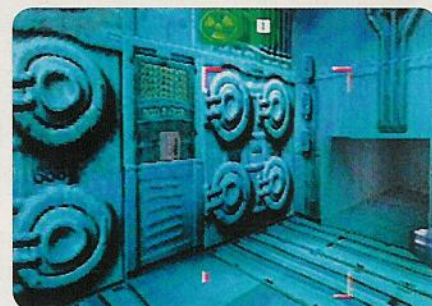


Os gases podem acabar com você. Muita atenção ao atravessá-los

Passando na porta ao fim, use o radiation detector e siga à outra passagem. Atravesse a sala até encontrar os painéis (azuis) do reator. Atire muito para destruí-los. Uma porta se abrirá. Prossiga e ative o painel. Com Renard estatelado na parede, pegue a cell door key caída. Use-a para libertar a doutora Jones. Entre na sala dos torpedos e prossiga em direção à área de lançamento. Ufa! Missão cumprida, 007.



Fuzile todos os painéis para encontrar a sala secreta do submarino



Corra para a cela da doutora, liberte-a e fuja pela sala de torpedos



A magrela vai escandalizar

Ajoelhe-se, mortal. Mat Hoffman e uma cambada de deuses da BMX arrebetam nas bikes

Felipe Azevedo

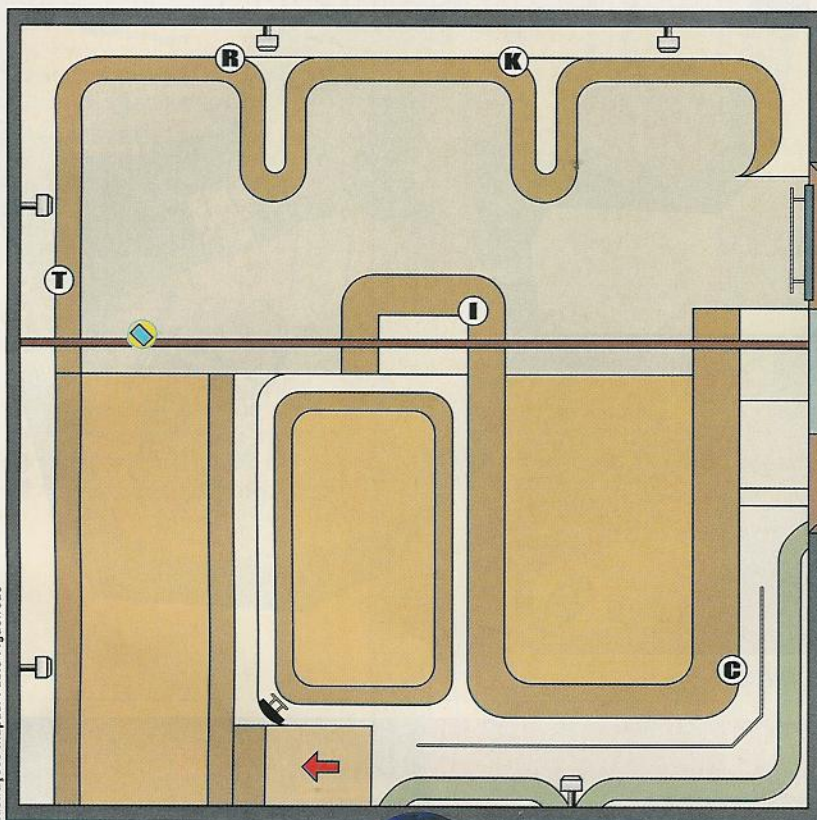
Mat Hoffman é o mais famoso ciclista da atualidade e muita gente gostaria de ser como ele. Tal façanha não era possível... Até agora.

Com ajuda do simulador mais irado da categoria, você poderá não só igualar-se, mas superar o astro.

Para arrebetar sobre a bicicleta, estão disponíveis sete habilidosos atletas famosos no universo BMX. A adrenalina será levada ao extremo, graças ao impacto causado por manobras insanas e arriscadas. Claro, quem vai de *Ação Games* tem vantagens e pode conferir mapas (com a localização de itens) dos cenários, bem como a lista com os movimentos especiais.

Hoffman Bike Factory

Ilustrações mapas: Fábio Figueiredo



É melhor este cara
tomar cuidado com o
banco ao aterrissar



Secret cover



Smash the lights

High score: fazer 15 mil.
Smash the lights: destruir luzes.
Get: pegar as letras T, R, I, C e K.
Secret cover: pegar capa.
Pro score: fazer 30 mil.

Cory Nastazio

▲▼ + ◎: Back flip table top
▼▼ + ◎: Double tail whip
▼▲ + ◎: Front flip
▼▼ + ◎: Superman seat grab

Mat Hoffman

◀▶ + ◎: Peacock
▶▶ + ◎: Barhop
▲▼ + ◎: Back flip tail whip
▼▼ + ◎: Superman one hander
▼▶ + ◎: Triple Tail whip



Construction Yard

High score: fazer 25 mil.

Topple toilets: destruir banheiros.

Get: pegar as letras T, R, I, C e K.

Secret cover: pegar capa.

Pro score: fazer 50 mil.

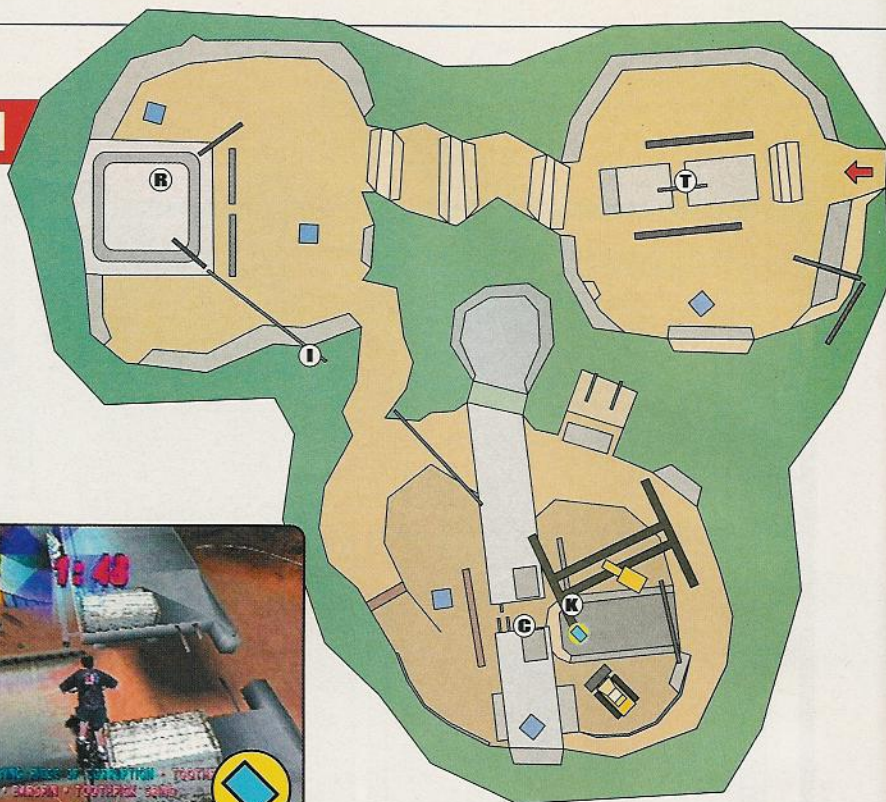
Tony Hawk

◆◆ + ○: Decade air

◆◆ + □: Body varial

▼▲ + ○: Front body varial

▼▼ + ○: Superman tail whip



Topple toilets



Secret cover

London Underground

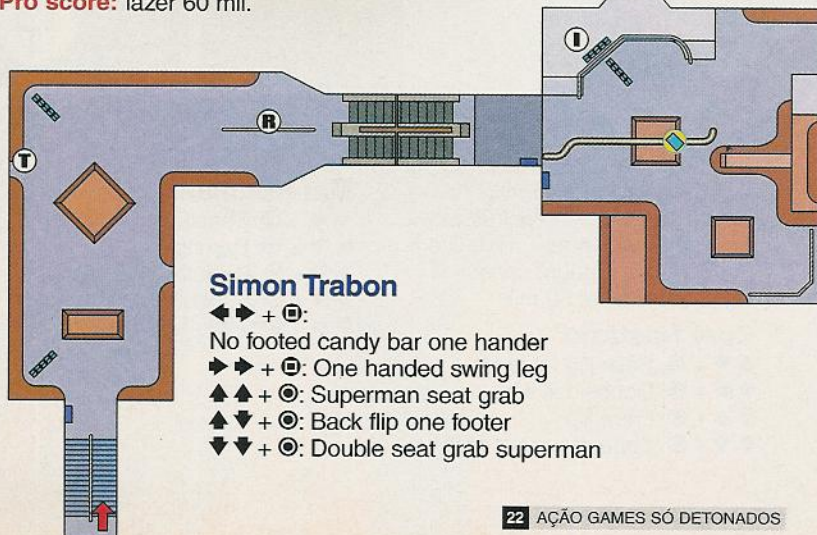
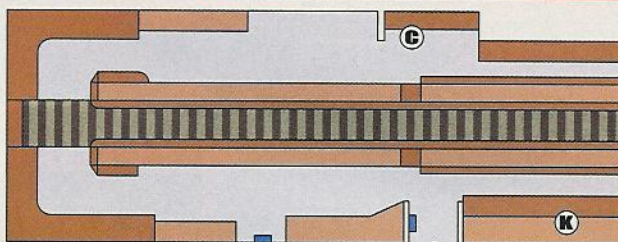
High score: fazer 35 mil.

Hit vending machines: destruir máquinas de venda.

Get: pegar as letras T, R, I, C e K.

Secret cover: pegar capa.

Pro score: fazer 60 mil.



Simon Trabon

◆◆ + ○:

No footed candy bar one hander

◆◆ + □: One handed swing leg

▲▲ + ○: Superman seat grab

▲▼ + ○: Back flip one footer

▼▼ + ○: Double seat grab superman



Hit vending machines



Secret cover

Mike Escamilla

◆◆ + □: Body Varial

▲▼ + ○: Back flip one footer

▼▲ + ○: Front flip

▼▼ + ○: Superman seat grab barspin

New York City Park

High score: fazer 45 mil.

Hit shwarma stands:
destruir carrinhos de lanche.

Get: pegar as letras
T, R, I, C e K.

Secret cover: pegar capa.

Pro score: fazer 70 mil.

Dennis McCoy

◀▶ + ⊕: Decade air

▲▼ + ⊕: Back flip one footer

▼▶ + ⊕: Double tail whip

▼▼ + ⊕: Superman tail whip

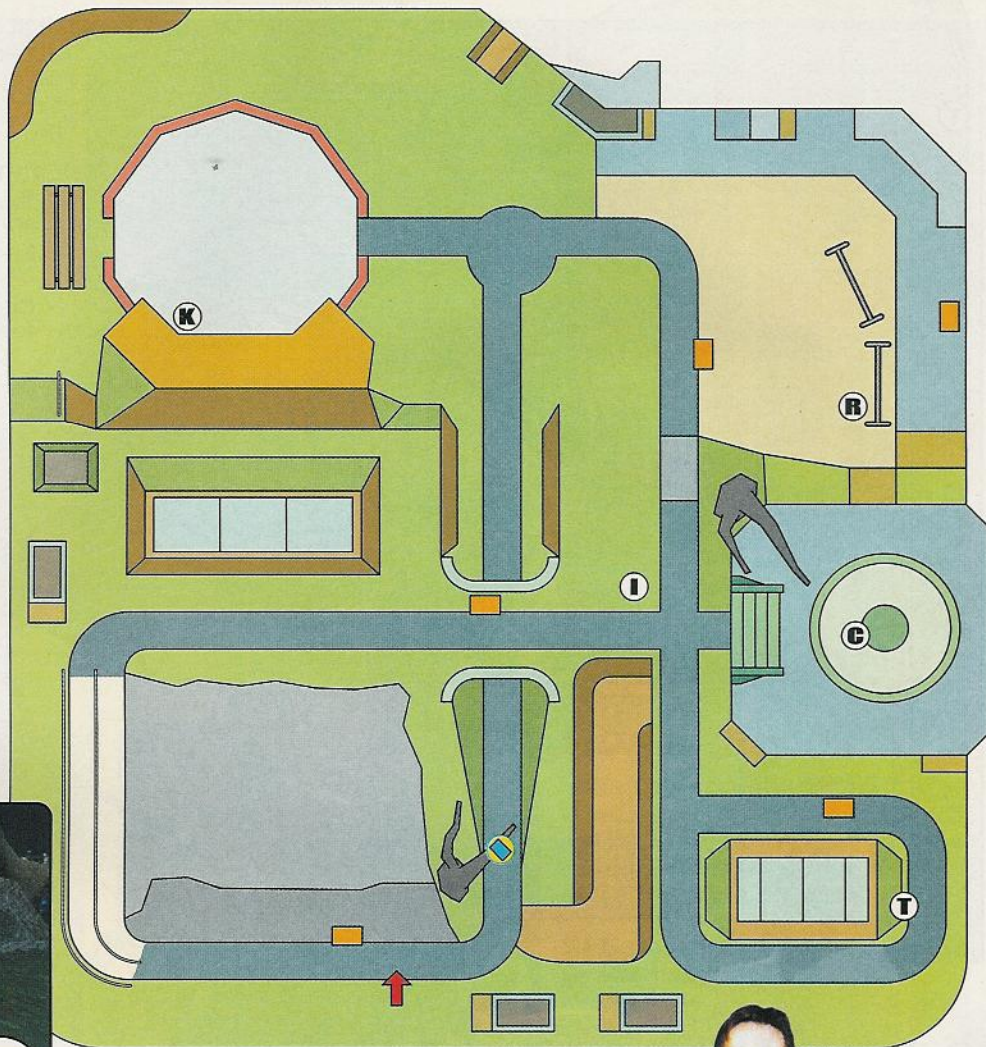
Kevin Robinson

▶▶ + ⊕: Barhop

▶▼ + ⊕: One handed swing leg

▲▼ + ⊕: NH back flip

▼▼ + ⊕: Superman tube grab



Hit shwarma stands



Secret cover

"Não manjo nada de manobras tipo manual, mas consegui sair na foto junto com este zé-mané do Dennis McCoy – que é fera!"





Treatment Plant

High score: fazer 55 mil.

Hit waste barrels: destruir latas de lixo.

Get: pegar as letras T, R, I, C e K.

Secret cover: pegar capa.

Pro score: fazer 80 mil.

Granny

▲▼ + ○: Front body varial

▲▲ + ○: Superman seat grab

▲▲ + □: Gum grab

Rick Thorne

◆◆ + ○: Decade air

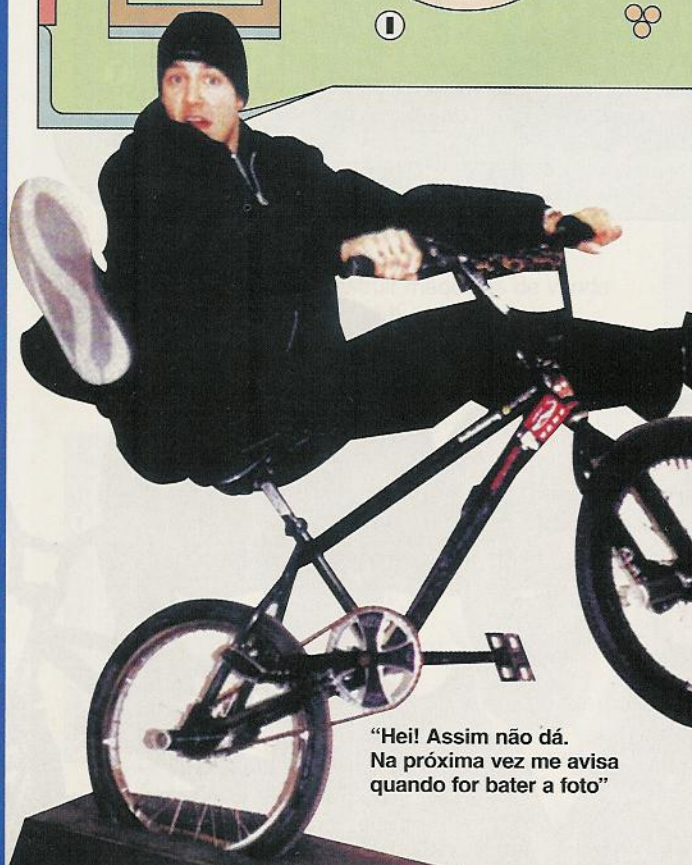
▲▼ + ○: Back flip no footer

▼▼ + ○: Front Body Flip

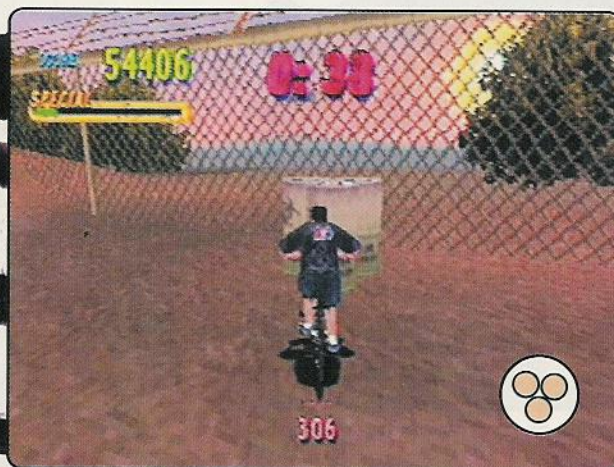
▼▼ + ○: Double seat grab
superman



Secret cover



"Hei! Assim não dá.
Na próxima vez me avisa
quando for bater a foto"



Hit waste barrels

La Habra

High score:
fazer 65 mil.

Hit satellite stands:
destruir antenas.

Get: pegar as letras
T, R, I, C e K.

Secret cover:
pegar capa.

Pro score:
fazer 100 mil.

**Joe Butcher
Kowalski**

▲▲ + ○: No footed
candy bar one hander

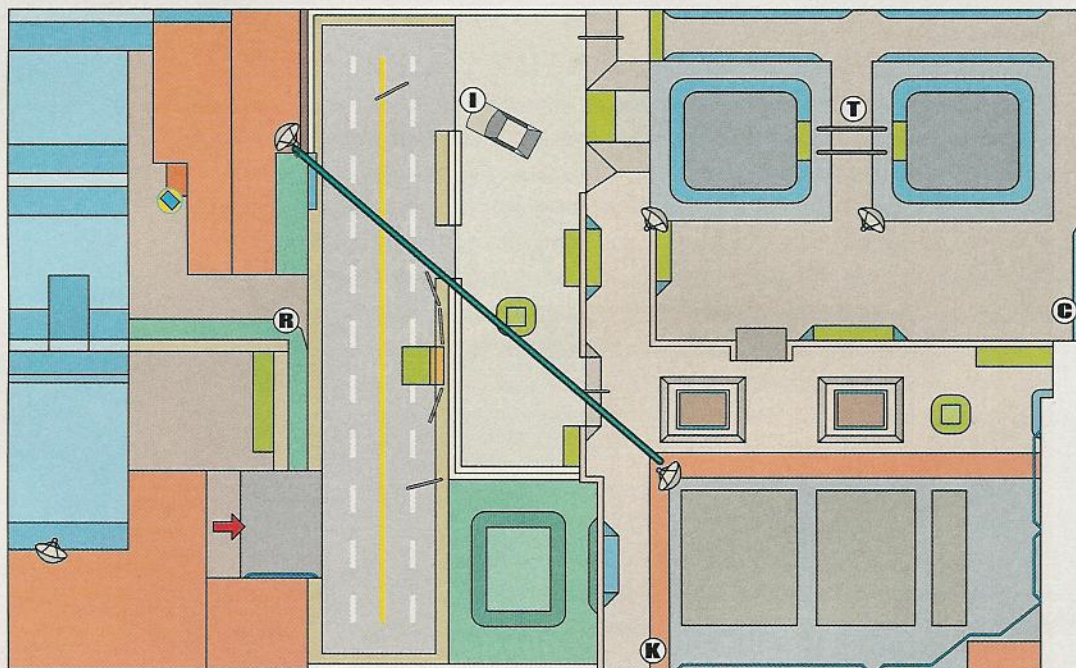
▲▼ + ○:

Back flip table top

▼▼ + ○:

Half barspin tail whip

▼▼ + ○: Superman
backpeg barspin



Secret cover



Hit satellite stands

Competições

Bluetorch competition

O circuito aqui é propício para dirt. Todo de terra, mostre destreza e impressione os juízes com movimentos absurdos para obter maior pontuação.

CFB competition

Se ligue no tamanho desta pista! Mesmo fechada, tem uma quantidade de obstáculos imensa. Aproveite o tempo disponível radicalizando e bote para quebrar.

Fases secretas

Além das pistas disponíveis, é possível acionar duas secretas (que novidade). As áreas são do game *Tony Hawk's Pro Skater*. Confira como habilitá-las:

THPS1 Burnside

Para pedalar em Burnside, termine o modo career pegando todas as covers e duas medalhas de ouro. Mas faça isso usando todos os personagens disponíveis.

THPS2 Warehouse

O esquema para habilitar o depósito é um pouco mais complicado. Usando qualquer personagem, realize um combo de manobras que supere os 200 mil pontos. Obs.: não funciona quando algum truque estiver ativo.



"He, he, he! Tenho cara de babaca, mas ganho dinheiro para andar de bicicleta e você não"



Prepare-se para a mais difícil e aterrorizadora aventura da série *Resident Evil*

Humberto Martinez

A corporação Umbrella continua aterrorizando ao manter secretamente experiências e mutações do temido vírus G. O resultado disso são a destruição e o genocídio. Porém nem tudo está danado. Para combater o mal, o agente especial Chris Redfield (protagonista do primeiro *Resident Evil*) parte em investigação rumo a uma misteriosa ilha. Lá, segundo informações confidenciais, a Umbrella mantém seus centros de pesquisa avançados.

Ou seja, ótimo local para colher evidências que incriminem a corporação, mas também reduto para criaturas e atrocidades de *RE*.

Acompanhando o irmão, Claire Redfield tem papel importantíssimo na trama. A garota infiltra-se com sucesso na Umbrella e vasculha tudo em busca de respostas. Já você, alternando-se entre controlar Chris e Claire, deve garantir que ambos sobrevivam até o final da jornada para, talvez, dar fim às atrocidades causadas pelo vírus mutante. E quer saber? Damos a estratégia completa para que você tenha sucesso na árdua trilha.



TERROR E



M FAMÍLIA

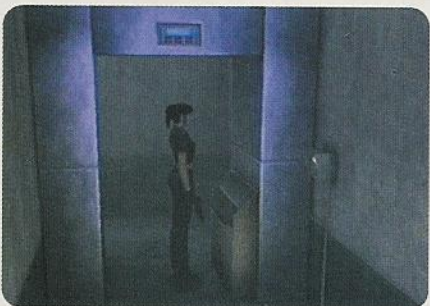
#CD1

Use o lighter para enxergar o carcereiro e pegue a combat knife sobre a mesa. Pelo cemitério, você consegue a hand gun durante a animação. Continue em frente até alcançar os dormitórios e obter a arma MP100, em posse de um zumbi.



Acenda o lighter para conseguir enxergar e papear com o carcereiro

Volte e siga até a porta final. Deposite todos os objetos metálicos na caixa da entrada para atravessar o corredor e encontrar Steve. Pegue na gaveta o hawk medal e, antes de sair, acione a interruptor ao lado da porta.



É obrigatório deixar todos os objetos metálicos na caixa de segurança

Aperte o botão do lado de fora do portão e pegue o extinguisher. Volte ao cemitério e use-o para apagar o fogo do caminhão e coletar a maleta. Abra-a no inventário para encontrar o TG-01.



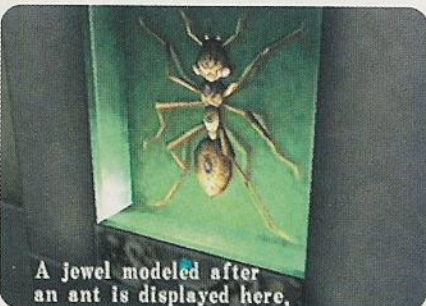
Volte ao local onde os zumbis estavam em chamas e use o extintor

Volte à ala de segurança – não se esqueça de guardar os objetos metálicos – e ligue a máquina no canto da sala. Deposite nela a hawk medal e o TG-01, criando assim uma hawk medal falso, que servirá no portão próximo ao cemitério. Depois da ponte, empurre o caixote sobre as chamas e use-o de apoio para subir. Na mansão, não deixe de pegar a navy proof logo na entrada. Entre no casarão e suba ao 2º andar, empurrando a escrivaninha no corredor para encontrar o ID card. Examine-o no inventário e anote a senha (NTC0394). Utilize-a para acessar o computador no térreo e abrir duas portas.



Acesse o inventário e olhe no verso do cartão para descobrir a senha

Siga pela porta dos fundos e entre na sala de armas. Examine o inseto na parede para abrir a passagem secreta ao lado, encontrando a steering wheel. Ao tentar sair da mansão, você ouvirá Steve pedindo socorro. Volte à área de armas, acione o painel secreto e ligue apenas as opções C e E para libertar o histórico.



Na sala de armas, examine a estátua do inseto para abrir uma passagem secreta

Saia da mansão e siga pela esquerda para encontrar o pequeno cais. Use a steering wheel no suporte para rebocar o submarino. Ele serve para descer até o estabelecimento secreto. Após a ponte, suba pelo elevador e controle o guincho pelo painel para retirar o contêiner que está no ascensor de carga. Desça e pegue o biohazard card.



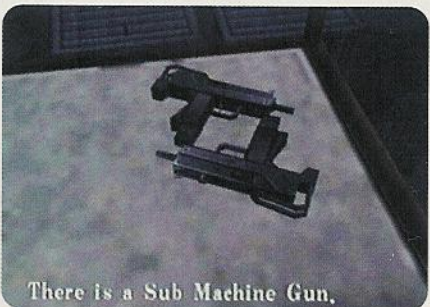
Movimente o guincho até o contêiner e carregue-o para fora do caminho

Volte à mansão, passe batido e entre pelo portão próximo da escadaria que leva à ponte. Fuja do verme grotesco e entre rapidamente pela porta dupla. Suba pela escadaria e pegue a bowgun.



Não é preciso batalhar. Deixe o monstro falando sozinho e fuja de fininho

Destrave a porta com o biohazard card e siga o franco-atirador. Passe pela abertura prateada e pegue o hemostatic. Na próxima sala você encontrará a sub machine gun. Mas não fique alegre, amizade. Steve ficará com a arma e entregará as gold lagers em troca.



Preste atenção para não passar despercebido pelas armas no chão

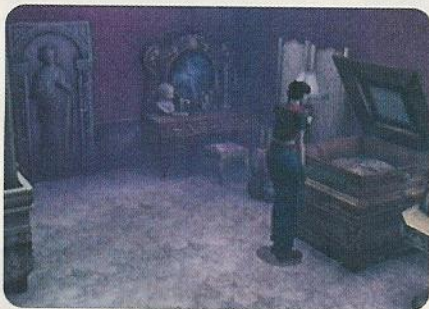
Controlando Steve, simplesmente esbanje munição e acabe com os zumbis fétidos. Novamente com a garota, siga Steve e pegue a eagle plate na sala dos quadros (1F). Volte ao início da aventura – na prisão – e

entregue o hemostatic ao carcereiro para ganhar o lockpick (uma espécie de chave mestra).



Mandar muita bala é, às vezes, a única forma de encrenca

Volte à mansão – 2º andar – e use as gold lagers na porta do corredor. Use a senha 1971 no computador para abrir a passagem secreta. No castelo, suba pela escadaria até os quartos dos irmãos gêmeos Ashford. No local com a caixa de música aberta, feche-a e pegue a silver key.



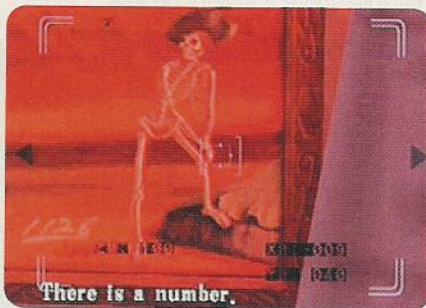
Feche a caixa de música irritante para descobrir o paradeiro da silver key

De volta ao casarão, use a nova chave para abrir a porta no corredor e encontrar a eagle plate. Passe pelo local onde havia o verme gigante e use o biohazard card para abrir a passagem blindada. Na varanda, use a eagle plate no suporte e pegue o emblem card. Desça pela escada após a grade e use o cartão para abrir o portão.



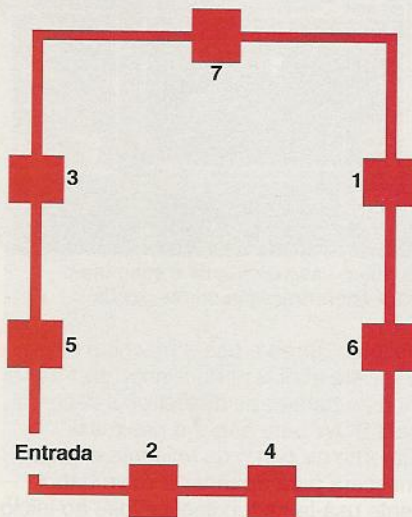
Vá até o parapeito e use a eagle plate no encaixe de pedra com o mesmo formato

Vasculhe o subsolo para localizar a arma grenade launcher. Suba ao 2º andar e use o emblem card para abrir a porta de aço e encontrar a army proof. Ative o computador e movimente a câmera de segurança (botão X) para enxergar a senha 1126 no quadro no fundo da sala.



Seja bisbilhoteiro e aproxime a visão da câmera para descobrir a senha no quadro

Lembra do verme gigante? Pois é, volte àquela área, use o biohazard card para avançar e, para abrir a porta, a senha 1126. Pegue a skeleton picture e saia correndo da sala. Volte ao subsolo, vá ao andar 1F e use a skeleton picture no espaço vago na parede, recebendo a gold key. De volta à mansão, use a gold key para abrir a porta restante. Aqui há diversos quadros, cada qual possuindo um botão. Veja a seqüência certa para acioná-los:



Esta é a seqüência certa dos quadros. Use a entrada da sala para orientar-se

Pegue o vaso que estava oculto por um dos quadros e, analisando-o no inventário, colete o queen ant object dentro dele. Volte ao início da aventura, siga ao local onde está a guilhotina e abra a porta lateral com a eagle plate.



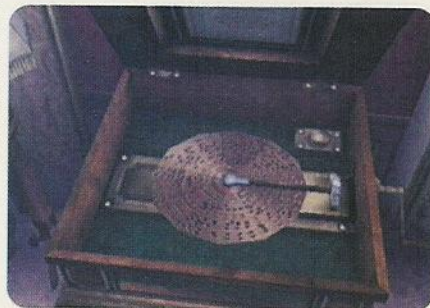
Use a eagle plate na porta ao lado da guilhotina para abrir uma passagem

Entre na câmara de tortura e pegue a maleta. Nela você encontrará o M93R. Combine-o com a handgun. Derrote o zumbi turbinado, pegue o glass eye que ele deixa cair e use-o no manequim para abrir a passagem secreta. Pegue a espada e a sala se encherá de gás. Gire a estátua em sentido horário até ouvir o clique que salvará sua vida. Coloque a espada de volta no local e apanhe piano roll. Volte à mansão e use-a no piano que fica no cassino (2º andar) para receber o king ant object.



No cassino, use o piano roll no instrumento e descubra um segredo

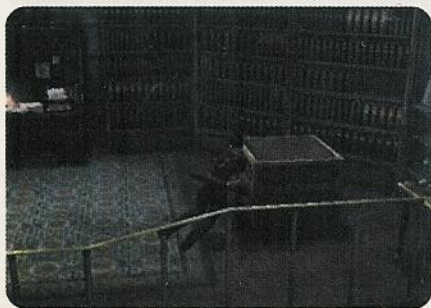
No castelo Ashford, suba ao quarto dos gêmeos. No quarto da direita, use o queen ant object na caixa de música, pegando a music box plate. Acione o king ant object na caixa de música do quarto ao lado e, em seguida, a music box plate. Suba pela escada que surgiu.



Troque a music box plate de caixa de música e siga pelo novo caminho

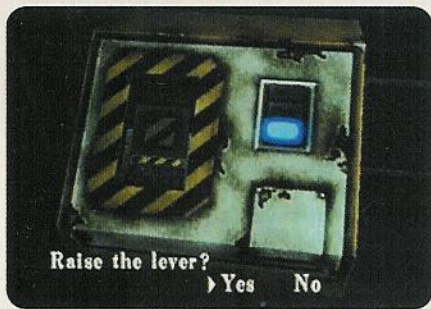


Pegue o silver dragonfly. Examine-o no inventário para retirar as asas e, assim, poder encaixá-lo no inseto na parede. Suba no carrossel, empurre a caixa até a prateleira, subindo para alcançar o livro e a air force proof. Volte aos quartos e examine a peruca deixada sobre a caixa de música. Vá à base submersa, encontre-se com Steve e use os itens air force, army e navy proof no elevador.



Empurre a caixa para a direita e suba nela para alcançar o item sobre a estante

No avião você encontrará a control lever. Volte e use-a no painel no 2º andar da ponte para erguê-la. Isso abrirá caminho para decolagem. Siga em frente e pegue a airport key entre os funcionários mortos. Ela abre a porta de segurança máxima no andar abaixo. Agora, empurre todas as caixas para cima do elevador de carga.



Encontre esta máquina no 2º andar e conserte-a com a control lever

Corra de volta para a base submersa, destruindo rapidamente o monstro que cruza o caminho. Chegando ao avião, grave a partida e equipe-se com bastante munição e medicamentos. Enfrente o inimigo feroz na traseira da aeronave, mantendo distância e atirando sempre. Corra para os lados para fugir dos ataques. Quando ele começar a sangrar, atraia-o até perto do compartimento aberto e aperte o botão na parede para arremessar a caixa e lançá-lo do avião.

#CD2

Desça até o local com a marcação weapon na porta e pegue a mining room key. Use-a para abrir a área do gerador e ligue os três painéis para ativar a energia local. Na sala BOW, colete a bar code sticker, utilizando-a no caixote sobre a esteira na tela anterior.



Após reativar a energia elétrica, use a bar code sticker na caixa e ligue a esteira

Ative o interruptor ligando a esteira. Confira o estrago na sala weapon. Suba ao corredor repleto de mariposas e entre rapidamente no escritório. Empurre a prateleira em direção da parede para encontrar a passagem. Abra o armário e acione o botão. Pegue o vaso no chão e examine-o no inventário para encontrar a machine room key.



Pegue o vaso de planta e examine-o para encontrar uma chave oculta

Volte ao térreo e use a machine room key para abrir a porta e encontrar Steve. Após o bate-papo desastroso, desça à sala BOW para pegar a gas mask. Retorne ao ponto do acidente e vista a máscara para apanhar a valve handle – tente usá-la na tubulação. Volte ao início da fase, entre na sala ao lado da escada e utilize a valve handle na máquina no canto para lapidá-la. Agora ela está pronta para funcionar na tubulação de gás e acabar com o vazamento.

Após o banguê-banguê entre Steve e Ashford, seja rápido e pegue a arma sniper que o vilão deixa cair. Fuja com seu amigo usando o cavador de túneis. No heliporto, equipe-se com a sniper e mantenha distância segura do monstruoso pai de Alexia para acertá-lo no peito.



Economize os disparos e acerte em cheio no peito do monstro para vencer

Agora é a vez de controlar o irmão de Claire, Chris Redfield. Não fique parado e detone o verme maldito, pegando o lighter na sequência. Volte à sala anterior e use-o para iluminar o mural e receber a sub machine gun. Siga adiante, vasculhando tudo, até chegar ao tanque de guerra. Acione o botão na traseira do veículo e encontre o elevador secreto. Na primeira sala, adquira a luger replica. Faça a seguinte sequência na cômoda: RE, GR, BL e BR.



O segredo está atrás do tanque. Examine-o para encontrar o elevador escondido

No corredor está a battery pack. Use-a no elevador da garagem. Suba e pegue a chemical storage key. Siga adiante e repare o item caindo na correnteza. Passe pela porta do unicórnio e pegue a side pack. Caminhe para o andar SB1, desça pela escada e retire a shotgun da parede. Abra o congelador no laboratório com a chemical storage key e use a senha 12.8 para apanhar o clement E. Encontre a door knob no elevador de carga, volte ao andar 2F para abrir a porta sem maçaneta e encontrar o tank object. Utilize-o na maquete no 1º andar, encontrando a turn table key.



Usando a door knob, você conserta esta porta e assim abre uma nova sala

Use a turn tablekey no elevador de carga no andar SB1. Desça pela escada e ative o interruptor para ventilar o gás. Siga até a sala de armas: clement A + clement E formam o clement mixture. No pátio próximo ao tanque de guerra, desça de elevador à base submersa. No segundo andar, caminhe à área de combustível e examine o painel de controle. Aperte os botões na seguinte sequência:

botão 3: 4 vezes; botão 10: 1 vez;
botão 3: 1 vez; botão 5: 1 vez.



Use as doses certas de óleo para ativar as máquinas e o dispositivo da ponte

Desça a ponte. Desligue a energia e pegue as três proofs usadas por Claire no elevador. Prossiga ao andar 1F e use os itens na sala dos quadros acessando a nova passagem. Corra em volta da piscina e detone a criatura para pegar a eagle plate. Combine-a com o clement mixture para conseguir a halberd. Use-a na porta do hangar e viaje para a Antártida. No escritório, use a halberd na coluna para encontrar o paper weight. Suba à pista de gelo e passe pela porta à esquerda para encontrar o octa valve handle. Volte e siga pela direita. Reboque o barril e utilize o extinguisher nele. Desça pelo elevador ao lado, que servirá para liquidar as chamas e pegar a magnum. Caminhe pelo corredor e vá pelo elevador, entrando pela porta adiante e usando o octa valve handle na máquina. Ative a energia elétrica. Siga pelo caminho congelado, pegue o olho azul do tigre e receba a socket, combinando-a com o valve handle. Ponha o olho do tigre de volta.



Usando a halberd no pilar do escritório, você será premiado com itens ocultos

Encontre o ninho gigante, pegue o wing object no chão e entre na sala à esquerda. Mexa na máquina e use a sequência AA, coroa, coração e espada. Use o paper weight e pegue o Alfred's ring. Caminhe até a sala onde recarregou o extintor e use o valve handle para esvaziar o tanque e achar a crane key. Utilize-a na cabine na pista de gelo. Destrua a aranha e pegue o Alexander's pierce.



Use o paper weight na máquina do laboratório e entre com a senha correta

Na entrada da mansão, pegue um wing object na fonte e outro no brinquedo. Encontre a knife escada acima e use-a para libertar Claire, que está atrás da escadaria. Caso ela esteja envenenada, volte à sala onde carregou o extintor, desça pelo elevador, pegue o serum e salve a garota.



Use o facão de caçador para, "gentilmente", libertar a gata Claire

Com Claire, corra à prisão e gire a manivela do canhão para encontrar uma bola. Coloque-a com cuidado embaixo da armadilha para quebrá-la e pegar o security card. Use o item para abrir as celas e assistir à cena chocante. Renove sua energia e fuja de Steve. Com Chris, use a magnum para vencer

Alexia. Pegue o Alexia's shocker na escada. Examine os três pingentes no inventário para retirar as jóias, que servem no quadro na escadaria. Pegue outro wing object na sala ao lado e a sterile room key na próxima área. Utilize-a para abrir a porta dupla na entrada da mansão. Vá ao gerador e desligue a energia elétrica. Volte ao casarão e pegue as duas jóias no tigre. Siga aos quartos e complete as formigas nas caixas de música usando as jóias. Apanhe a music plate numa das pedras e use-a na outra caixa. Suba para encontrar o dragonfly, combine-o com os wing objects e forme o gold dragonfly. Siga à prisão e pegue o security file com Claire, examinando-o no menu para encontrar o security card. Prossiga pela escada e use o gold dragonfly para abrir a porta. Conecte security card no computador e entre com a senha VERONICA para iniciar a contagem de autodestruição do complexo.



O que você está esperando para atirar e salvar sua irmã desta maluca?

Seja ligeiro e atire em Alexia para salvar sua irmã, Claire. Fique nos cantos para evitar os ataques e mande bala em Alexia. Assim a besta acaba acertando as próprias crias e poupa o serviço. Quando a criatura transformar-se, pegue a arma linear launcher e acerte apenas um disparo para acabar com a feiosa. Pronto, você finalizou mais um *Resident Evil*. Porém a história está longe de terminar...



Fuja dos tentáculos e esconda-se nos cantos, atirando sem parar no monstro



Mario retrô no Advance



Coletânea do pançudo Mario em dose dupla (e sem gelo) no novo portátil Nintendo

Ronaldo Testa

O mundo dos sonhos, chamado Subcon, corre perigo. O local foi enfeitado pelo mago Wart. Agora, no meio da confusão, Mario e o resto da turma (Luigi, Peach e Toad) precisam impedir o pior e derrotar o maligno bruxo. Máscaras malucas e corvos em tapetes voadores são algumas das maluquices vistas. Mas não se assuste, afinal estamos no mundo dos sonhos, lembra-se? O *Super Mario Bros. 2* (Mario USA, no Japão) original, lançado em 1988, recebeu algumas inovações para aumentar o divertimento no Advance. A principal delas são as moedas especiais, chamadas Ace Coins, que estão espalhadas por todas as 20 fases e aumentam a exploração dos cenários. E claro, como somos batuta, revelaremos todas elas.

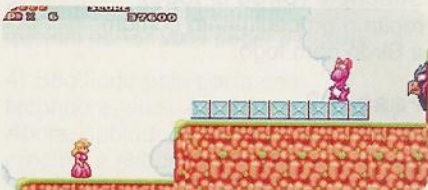
Fase 1-1

- 1) Após a primeira porta, antes da plataforma.
- 2) Após cruzar a primeira ponte, sobre os troncos da cachoeira.
- 3) Após a segunda porta, depois da cachoeira.
- 4) Na caverna, subindo pelo primeiro pé de feijão, siga à direita. Depois, saindo da caverna, siga à direita e, subindo pelo grupo de pés de feijão, procure pelas nuvens à direita. (Atalho: seguindo à esquerda, destrua a passagem com as bombas e, entrando pela porta, siga à esquerda de novo.)



Tome cuidado com os inimigos, pois eles podem te jogar no abismo

- 5) Subindo pelos grupos de pés de feijão, procure pelas nuvens à esquerda.
- Subchefe (Birdo):** para derrotar a monstruosidade, mantenha uma distância segura e pule sobre o ovo cuspidor pela inimiga bicuda. Feito isso, agarre a pelota e arremesse na criatura. Repita três vezes.



Pegue três ovos e jogue contra a inimiga rosada. É fácil derrotar Birdo

Fase 1-2

- 1) Voando no tapete, siga à direita e procure pela parte inferior.



Não fique de boeira no tapete. Ele desaparece com o tempo

- 2) Voando no tapete, passando o abismo, próximo ao vaso.
- 3) No segundo vaso, pegue a chave, saia e abra a porta à direita. Na caverna, quebre as rochas usando as bombas.



Destrua a parede usando bombas e tome cuidado com este inimigo

- 4) Após sair da caverna, pule na plataforma e siga à esquerda.



Saindo da caverna, siga à esquerda para conseguir a quarta moeda da fase

- 5) Após sair da caverna, siga à direita.
- Subchefe (Birdo):** repita o procedimento comum a Birdo.

Fase 1-3

- 1) Na primeira plataforma do cenário.
- 2) Na décima cachoeira.



Os troncos da cachoeira descem rápido. Use Luigi ou Peach e pule direto na moeda

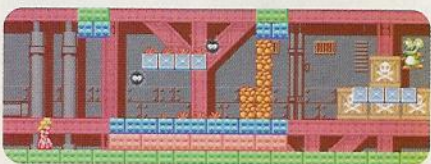
- 3) Passe pela porta e suba no monte após o vaso.
- 4) Na caverna, desça e mantenha-se à esquerda.

- 5) Na caverna, suba, entre no vaso e pegue a chave. Agora, desça e entrando na porta com fechadura procure pelas plataformas inferiores.



O pulo deve ser certo, um cálculo errado e seu destino será o abismo

Chefe (Mouser): o rato é, literalmente, explosivo. Espere até que o sacana destrua as paredes com as bombas. Depois, apanhe os explosivos e arremesse-os sobre a plataforma onde está o oponente roedor.



Espere até Mouser quebrar a parede e depois arremesse três bombas nele

Fase 2-1

- 1) No início, sobre a plataforma de ossos.
- 2) Após o primeiro monte de quadrados.
- 3) Após o segundo monte de quadrados.



Use os inimigos como plataforma para chegar até as moedas mais altas

- 4) Dentro da pirâmide, siga cavando pelo lado direito - 14 vezes.



5) Dentro da pirâmide, siga cavando pelo lado esquerdo - 24 vezes.



Cave em ziguezague para impedir que os inimigos caiam sobre você

Subchefe (Birdo): repita o procedimento comum a Birdo.

Fase 2-2

- 1) Saindo da caverna, no primeiro monte de ossos.
- 2) Após quatro vasos, no fosso de areia movediça.



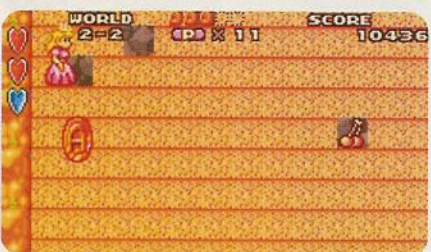
Pule de cima do vaso para poder alcançar a moeda

- 3) Sobre a primeira plataforma de tijolos.
- 4) Descendo pela caverna, siga cavando pela esquerda.



Colete cinco cerejas para ganhar o poder da estrela e poder cavar em paz

- 5) Descendo pela caverna, na bifurcação, siga cavando pela esquerda.



Se não houver inimigos, cave sem parar e a moeda será sua

Subchefe (Birdo c/ fogo): cuidado! A oponente também lança bolas de fogo. Para vencer a arquiniimiga, que tem cabeça quente, arremesse o bloco de cogumelo ou espere pelos ovos cuspidos pela adversária.

Fase 2-3

- 1) Após o primeiro cacto.
- 2) Seguindo à direita, na sequência com cinco cactos.
- 3) Na pirâmide, caia pela esquerda.
- 4) Na pirâmide, na área de escavações, desça e, na bifurcação, mantenha-se à esquerda.



Seja paciente. Os inimigos não param de importunar os heróis

- 5) Na pirâmide, acessando a porta com fechadura, após a área de escavações, procure no topo do monte de areia.

Chefe (Tryclyde): o desafio é uma serpente com três cabeças malandras. Faça um escudo usando os blocos de cogumelo e suba. Como ela solta apenas bolas de fogo, use os blocos de cogumelo para derrotá-la.



Construa uma parede de cogumelos e depois atire-os em Tryclyde



Fase 3-1

- 1) Após a primeira porta, mantendo-se à esquerda.
- 2) Entrando pela porta na parte inferior, suba e pegue mais uma moeda.



Cuidado com o abismo. Após pegar a moeda, procure cair em cima de uma nuvem

- 3) Voando no tapete, siga à direita.
- 4) Voando no tapete, siga à esquerda.
- 5) Subindo pelo pé de feijão, siga à esquerda e entre na porta.



Use Peach ou Luigi para chegar até esta moeda. Eles têm pulos longos

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 3-2

- 1) Antes da primeira planta que atira fogo.
- 2) Acima do POW, use o superpulo.



Colete o POW gigante para abrir uma nova passagem

- 3) Após o POW gigante, siga à esquerda.
- 4) Voltando à superfície, siga à direita.
- 5) Abrindo o solo com a bomba, siga à esquerda e desça na primeira escada. Agora, destruindo as paredes, suba pela escada na extrema esquerda e desça a escada seguinte.



Use pulos certos para chegar até esta moeda – a mais difícil da fase

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

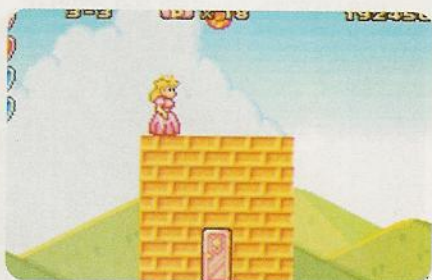
Fase 3-3

- 1) Saindo da caverna pela direita, acima do quarto tronco.
- 2) Seguindo pela primeira porta, entre na outra porta e suba.
- 3) Deixando de lado a porta com fechadura, suba a escada, entre na porta e pegue a chave no topo. Agora, entre pela porta com fechadura e suba pelas correntes.



Os fantasmas são inquietos e não querem deixar você pegar a moeda

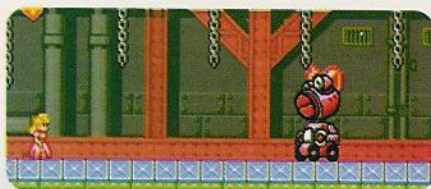
- 4) Seguindo pela porta com fechadura, suba e entre noutra porta. Agora, subindo pelas correntes, procure à esquerda.



Antes de chegar em Robirdo, procure acima da porta para pegar outra moeda

- 5) Subindo na boca d'água, use o superpulo.

Chefe (Robirdo): chefe bicudo à vista, novamente! Suba pelas correntes, apanhe os ovos lançados por Robirdo e arremesse as pelotas sobre o paspalho mecânico. É preciso repetir o procedimento cinco vezes.



Suba nas correntes e depois pule nos ovos atirados por Robirdo

Fase 4-1

- 1) No início, onde fica o peixe saltitante.



Pule no peixe para não escorregar e apanhar a moeda

- 2) Após o peixe saltitante, na plataforma inferior.
- 3) Após o peixe saltitante, na plataforma inferior, seguindo em frente.



Fique esperto com o gelo escorregadio. Destrua os caras antes de pegar a moeda

- 4) Após descer do foguete, siga à direita.
- 5) Acima do terceiro inimigo que parece uma filmadora.



Use o gelo mais alto para alcançar a moeda acima do inimigo

Subchefe: não tem subchefe.

Fase 4-2

- 1) Após o primeiro pé de feijão, siga à direita e procure pela plataforma.
- 2) Após o primeiro pé de feijão, siga à direita e procure pela plataforma, em seguida.



Tome cuidado com as abelhas que voam em sua direção

- 3) Após a primeira porta, no rabo da quinta baleia.
- 4) No rabo da oitava baleia.
- 5) Descendo do segundo foguete, siga à direita.



Use o inimigo como plataforma para chegar à moeda, moleza

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 4-3

- 1) Saindo da caverna e atravessando a cachoeira, no primeiro monte à esquerda.



Chegue no primeiro monte depois da cachoeira e pule à esquerda

- 2) Pela segunda porta, suba e siga à esquerda.
- 3) Dentro da segunda torre, passe pelos espinhos e procure à esquerda.



- 4) Caindo no abismo, próximo à porta com fechadura.



Para se livrar da máscara, jogue a chave e pegue-a novamente

- 5) Na terceira torre, logo acima da porta.

Chefe 4-3 (Fryguy): mandachuva de cabeça quente! Acerte o cara de labareda usando os cogumelos que estão pelas redondezas. O objetivo é acertar os filhotes do fogaréu, mantendo-se seguro a distância.



Este cara é esquentado. Destrua a chama e depois as fogueiras menores

Fase 5-1

- 1) Passe pelo primeiro monte e procure após a segunda palmeira.
- 2) Na caverna abaixo da segunda palmeira, na cachoeira, sobre o segundo tronco.
- 3) Na cachoeira, sobre o quarto tronco.



Não demore em cima dos troncos. Não há muito tempo para pegar a moeda

- 4) Na cachoeira, sobre o quarto monte.
 - 5) Na cachoeira, sobre o sétimo monte.
- Subchefe (Birdo c/ fogo):** repita o procedimento comum a Birdo com fogo. O único inconveniente é que existe apenas um cogumelo no cenário.

Fase 5-2

- 1) Saindo da caverna, suba no inimigo da primeira palmeira.
- 2) Após o terceiro grupo de palmeiras, suba na avestruz e use o superpulo.



Aqui o avestruz é quem sofre. Suba nele e use o superpulo

- 3) Antes da primeira flor cuspidora de fogo.
- 4) Pelo primeiro pé de feijão, procure à esquerda.
- 5) Pela porta no topo do pé de feijão, use o POW e pule no abismo mantendo-se à esquerda.



Só há uma chance. Mantenha-se à esquerda, perto da parede

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 5-3

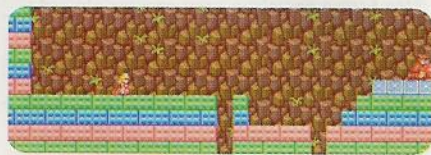
- 1) Na plataforma acima da primeira escada.
- 2) No galho da segunda árvore gigante.
- 3) Entrando pela porta, desça e retire o cogumelo.



Seja rápido e desça para impedir que o fantasma o acerte

- 4) Saindo do tronco, use o tapete e siga à direita.
- 5) Voando no tapete, procure pelas áreas inferiores.

Chefe 5-3 (Clawgrip): o gigante caranguejo arremessa pedregulhos sobre você. Atenção especial para não cair pelos buracos e desvie-se das pedras. Pegue as rochas e devolva-as ao safado. Bastam cinco vezes.



Este é baba. Arremesse cinco pedras no caranguejo

Fase 6-1

- 1) Após o primeiro vaso.
- 2) No quarto monte de ossos, use o superpulo.



Este inimigo que parece um cacto serve de boa plataforma para chegar à moeda

- 3) Após o terceiro vaso.
- 4) Na caverna, abaixo da porta.
- 5) Na caverna, acima do décimo quinto vaso.



Não entre em todos os vasos, apenas nos indicados

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 6-2

- 1) Saindo da caverna, à direita, suba pelos albatrozes.
- 2) Pelos albatrozes, após passar pelo segundo coração.



Use os albatrozes para chegar á moeda. É um belo passeio

- 3) Pelos albatrozes, após passar por dois montes.
- 4) No local onde encontra-se a abelha, suba nela.
- 5) Pelos albatrozes, passando pelo local onde encontra-se a abelha.



Ainda pelos albatrozes, é preciso um pulo perfeito

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 6-3

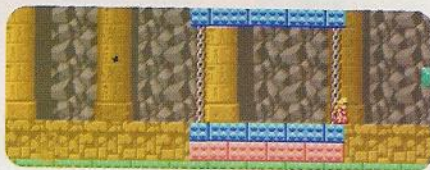
- 1) Após o terceiro monte de ossos.
- 2) Pelos pés de feijão, procure à direita.
- 3) Pelos pés de feijão, após o vaso, procure à esquerda.



Os inimigos dos pés de feijão podem dar carona. Suba na cabeça deles

- 4) Pelos pés de feijão, quase no final, procure à direita.
- 5) Pelos pés de feijão, no topo, procure à esquerda.

Chefe 6-3 (Mouser): ratoeira no safado, meu chapa! O roedor está voltando para mais encrenca. O esquema é básico e consiste em arremessar as bombas no babaca. O problema é a fagulha percorrendo a tela.



Novamente pegue as bombas e atire-as contra Mouser. É moleza!

Fase 7-1

- 1) Subindo a primeira escada, após a terceira coluna, procure à esquerda.
- 2) Antes da segunda escada, procure à direita.
- 3) Saindo do foguete, na primeira pilastra.
- 4) Subindo a terceira escada, no 4º andar de nuvens.



Use os cogumelos para chegar ao 5º andar de nuvens

- 5) Sobre a cabeça de Birdo.



Birdo não é de nada. A moeda está sobre a cabeça dele

Subchefe (Birdo c/ fogo): repita o procedimento comum a Birdo com fogo.

Fase 7-2

- 1) Passando a primeira corrente, debaixo das esteiras.
- 2) Subindo pela segunda corrente, procure à esquerda.

- 3) Seguindo pelas correntes, entre na primeira porta e, saindo do castelo, desça duas escadas e procure à esquerda.



Após coletar esta moeda, suba novamente a escada

- 4) Dentro do castelo, seguindo pelas correntes, entre na segunda porta e procure à direita.
- 5) Seguindo o caminho normalmente, ao encontrar o primeiro Birdo, derrote-o para ganhar a chave. Siga em frente, destranque a porta com fechadura, mas não entre. Desça pela corrente à esquerda, vença outro Birdo e desça até as esteiras e procure sobre o monte de espinhos. Feito tudo isso, retorne à porta com a fechadura, agora destravada, e enfrente o chefe final, o gorducho Wart.



As plataformas têm direções certas. Preste atenção aos espinhos

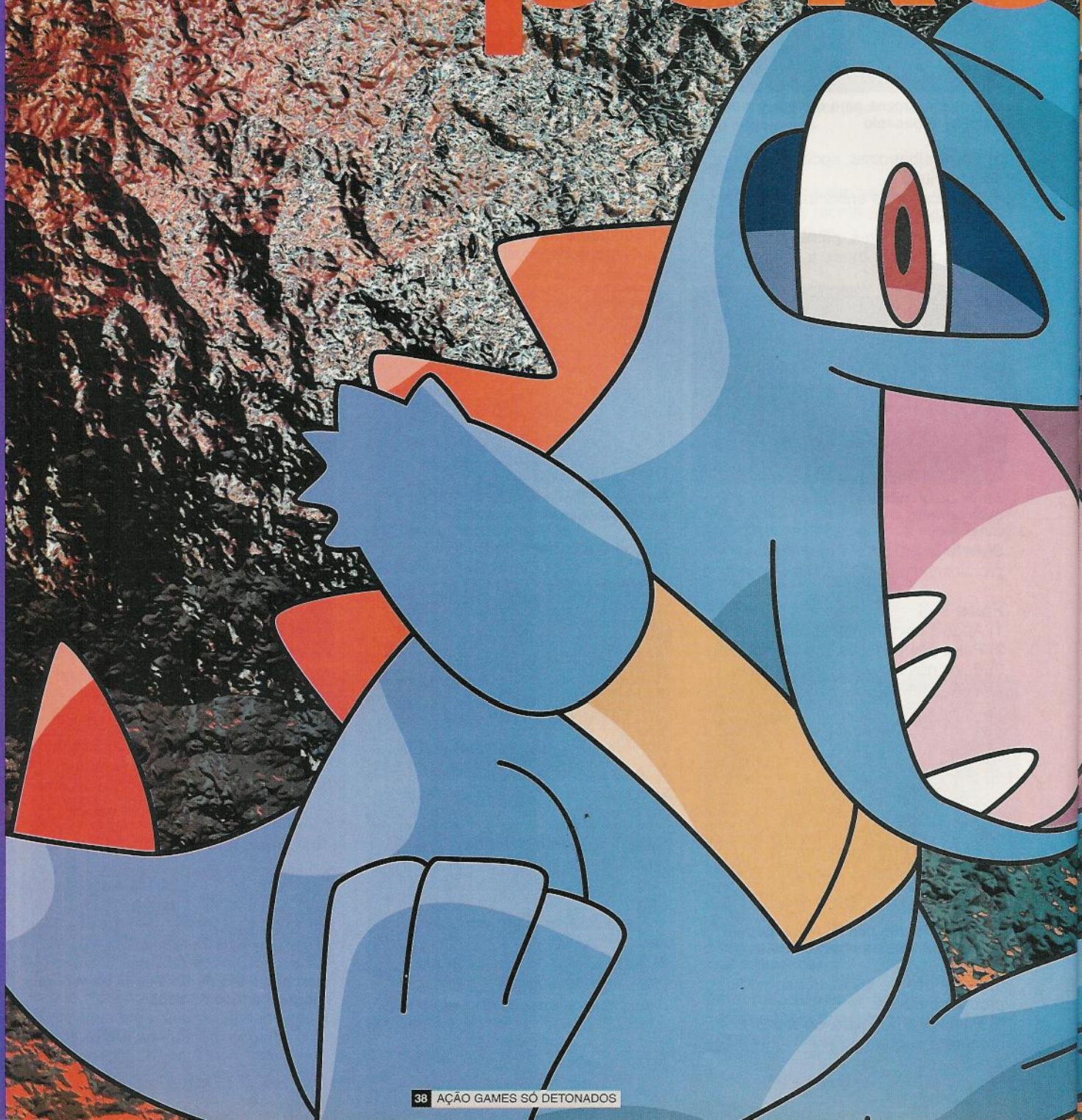
Chefe 7-2 (Wart): Wart, o imperador local, merece uma surra. Fuja das bolhas que voam pelo local e apanhe os vegetais que saem das máquinas. Arremesse os cacarecos no gorducho quando ele abrir a boca. Pronto!



Wart não é tão durão. Pegue os vegetais e jogue na fuça do sapão



Mostre a força dos gladiadores poké



Pokémon Stadium 2 (N64)



mon

Integre o time dos melhores treinadores e conquiste os mais raros monstros de bolso

Humberto Martinez

O universo pokémon está cada vez mais desafiante. Prova disso é a enorme quantidade de campeonatos e competições empolgantes do segundo episódio de *Pokémon Stadium*. Não pense que será moleza! A dificuldade é extrema, digna dos verdadeiros mestres.

Pensando em completar a coleção de bichos? Comemore, afinal todos os 251 monstros estão presentes. É possível adquiri-los em torneios ou carregá-los dos cartuchos do portátil Game Boy Color. Há bastante diversão em gincanas e disputas para que os competidores testem as habilidades sem compromisso, só por esporte.

A cidade virtual de *Pokémon Stadium 2* guarda muitos mistérios e desafios. Porém, com nossas dicas quentíssimas, os adversários tremerão perante sua presença e você poderá descolar vários prêmios. Pegue o roteiro e mande os inimigos ao bebeléu.



Pokémon Academy

As instruções a seguir mostram como derrotar todos os adversários e ganhar a mais alta condecoração da escola Pokémon:

Trainer Class

Camper Cole

Pokémon recomendados: Beedrill, Growlithe e Pidgeotto.
Tática: ataques aéreos.



Use os ataques aéreos dos pokémon voadores contra Cole

Super Nerd Melvin

Pokémon recomendados: Furret, Miltank e Stantler.
Tática: qualquer habilidade.

Schoolboy Carson

Pokémon recomendados: Bellossom, Hitmonlee e Magmar.
Tática: Bellossom contra Donphan ou Golem; Hitmonlee contra Sneasel; Magmar contra Scizor ou Steelix.



Sugue a energia de Donphan com as técnicas parasitas de Bellossom

Swimmer Clayton

Pokémon recomendados: Dragonair, Pinsir e Murkrow.
Tática: as habilidades desses pokémon quebram os escudos de defesa adversários.

Youngster Jonathon

Pokémon recomendados: Aerodactyl, Croconaw e Delibird.
Tática: utilize as habilidades dig ou fly para escapar dos poderes hyper beam do inimigo e contra-atacar em seguida.

Picnicker Cyndy

Pokémon recomendados: Fearow, Granbull e Lickitung.
Tática: aguarde as magias de defesa do oponente e ataque usando habilidades físicas, como o drill peck.



O único jeito de faturar a defesa mágicas destes pokémon é com ataques físicos

Lass Nancy

Pokémon recomendados: Eevee, Golbat e Noctowl.
Tática: ataque somente com a técnica swift.

Gym leader class

Pokemaniac Joseph

Pokémon recomendados: Lanturn, Gastly e Raichu.
Tática: a habilidade attract é a melhor a ser usada.



Deixe seus inimigos apaixonados utilizando a magia attract

Kimono Girl Naomi

Pokémon recomendados: Primeape, Poliwhirl e Politoed.
Tática: na primeira luta, use a habilidade trash de Primeape e só termine a batalha após utilizar o item bitter berry. Com Plowhirl, use o belly drum, ataque com a habilidade

mud-slap e recupere-se com a rest para vencer Gengar. Repita o esquema no próximo combate usando Politoed.

Lass Tammy

Pokémon recomendados: Wooper, Spinarak e Mareep.
Tática: a técnica surf de Wooper é ótima contra Magcargo. Contra os pokémon de grama ataque com a sludge de Pinarak. Finalize usando os ataques elétricos de Mareep contra Gyarados.



A técnica surf de Wooper é a melhor arma contra o calor de Magcargo

Youngster Dustin

Pokémon recomendados: Aerodactyl, Magnetron e Seadra.
Tática: contra os monstregos voadores que estão fora do alcance, use a habilidade twister de Seadra. Para pegar os apelantes que se escondem debaixo da terra, use o earthquake de Aerodactyl. Para acabar com Skarmory, primeiro use look-on e depois zap cannon de Magnetrom.

Schoolboy Nolan

Pokémon recomendados: Staryu, Jynx e Mr. Mime.
Tática: ataque apenas com poderes físicos.

Elite Four Class

Cool Trainer Connor

Pokémon recomendados: Cubone e Pikachu.
Tática: use o ataque elétrico de Pikachu para acabar com Gyarados e a magia earthquake de Cubone contra os adversários restantes.

Cool Trainer Becky

Pokémon recomendados: Raichu, Scyther e Raticate.
Tática: utilize as agility ou ice windy para ganhar agilidade e, em seguida, use a magia endurance para combater a hyper beam. Então contra-ataque com a habilidade reversal.



Primeiro reforçe as defesas contra a magia hyper para depois contra-atacar

Juggler Ferris

Pokémon recomendados:
Golem, Poliwrath e Seelix.

Tática: envenene Dragonite com a magia poison de Seelix e, em seguida, use as técnicas blind e rage. Controle Poliwrath contra Tyranitar e Golem contra os pokémon de fogo.



Comece o combo envenenando Dragonite e complete com as magias blind e rage

Swimmer Julian

Pokémon recomendados:

Exeggutor, Houndoom e Jumpluff.

Tática: quando seu oponente usar a magia rain dance para chamar chuva, anule-a com a sunny day e ataque com técnicas de fogo.



Use a sunny day para cancelar a vantagem da chuva

DICAS

Dificuldade super hard (minigame/championship)

Durante a partida no modo minigame, submodo championship, dificuldade hard, aposte sete moedas e vença.

Dificuldade Very Hard (minigame/championship)

Durante a partida no modo minigame, submodo championship, dificuldade hard, aposte nove moedas e vença.



Aposte nove moedas e vença o campeonato para habilitar a dica

Rival Cup

Vença tudo nos modos gym leader castle e stadium.

Opções secretas

Durante a partida, usando o acessório transfer pak, conecte as versões de Pokémon:

My room: Blue, Gold, Green, Red, Silver,
Mystery gift: Gold, Silver.



Você pode conseguir diversos bonecos e brinquedos nos jogos para Game boy

Personagem Celebii

Após habilitar White City (round 2), entre num torneio com pokémon de nível 100 e alugue Celebii.

Personagem Farfetch'd (habilidade baton pass)

Ganhe tudo no modo rival cup, nível round 1. Depois, no laboratório, pegue o pokémon.



Personagem Gligar (habilidade earthquake)

No modo rival cup, nível round 2, vença tudo. Depois, vá ao laboratório pegar o pokémon.

Presentes secretos

Após habilitar a opção mystery gift, alguns videogames e jogos aparecem, como:

• Nintendo

Donkey Kong

Kirby

Super Mario Bros.

The Legend of Zelda

• Super Nintendo

F-Zero

Kirby Super Star

Super Mario World

The Legend of Zelda: A Link to the Past

• Nintendo 64

StarFox 64

Super Mario 64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Wave Race 64: Kawasaki Challenge

Submodo kanto gym leader tower

Durante a partida, vença o modo johto gym leader tower.

Supervelocidade 1 no Game Boy

Nos modos gym leader castle ou stadium, nível round 1, termine e ganhe o doduo sticker. Agora, no modo GB tower, aperte ▶.

Supervelocidade 2 no Game Boy

Nos modos gym leader castle ou stadium, nível round 2, termine e ganhe o dodrio sticker. Agora, no modo GB tower, aperte ▶.

Telas de título secretas

Durante a partida, cumpra os seguintes objetivos:

Tela secreta 1:

vença as batalhas nível round 1.

Tela secreta 2:

vença as batalhas nível round 2.

White City (Round 2)

No modo rival cup, vença tudo. Depois, na tela de White City, aperte ◀.



Use bem seus poderes

O primeiro passo para tornar-se um grande treinador pokémon é conhecer bastante as criaturas e respectivas habilidades. Cada um dos monstros de bolso tem vantagens e fraquezas que variam conforme os adversários. Confira a ilustração na tabela ao lado e as condições de combate entre as espécies de pokémon.

	Pokémon do inimigo															
	Normal	Fogo	Água	Planta	Elétrico	Gelo	Lutador	Venenoso	Terrestre	Voador	Psíquico	Inseto	Pedra	Fantasma	Dragão	Noturno
Pokémon do treinador	Normal															
	Fogo															
	Água															
	Planta															
	Elétrico															
	Gelo															
	Lutador															
	Venenoso															
	Terrestre															
	Voador															
	Psíquico															
	Inseto															
	Pedra															
	Fantasma															
	Dragão															
	Noturno															
	Metálico															



Game Boy + N64 = diversão extra

Para acessar 100% dos recursos da segunda versão de *Pokémon Stadium*, você precisará desembolsar uma grana razoável em acessórios. Confira alguns pokéequipamentos ótimos à jornada dos monstros de bolso:

Acessório Transfer Pak: é o mais importante, pois permite transferir dados de games pokémon do GB (versões *Blue*, *Red*, *Yellow*, *Gold* e *Silver*). A central de troca de dados fica no laboratório do professor Oak (Carvalho, no Brasil). Lá você organiza e armazena os itens e criaturas no portátil e envia os seres ao N64. Depois é só participar dos campeonatos e ainda acessar a batelada de informações.



Cartucho Pokémon: há cinco episódios compatíveis com *Pokémon Stadium 2* - todos lançados para Game Boy Color, menos o *Crystal*. Opte por experimentá-los no GB ou no N64 (usando o Transfer Pak). É fundamental para a vitória criar pokémon nesses cartuchos, evolui-los ao máximo e inscrevê-los nos torneios, pois os disponíveis em PS2 são fraquíssimos. Itens coletados no portátil também são úteis.



Acessório GameShark: não é um periférico obrigatório, porém ajuda bastante quando o assunto é evoluir as criaturas. Ao encarar o nível round 2 de White City, seus monstros penarão para vencer os desafiantes. Acredite, não há truques sujos para safar-se das dificuldades nas arenas, mas o aparelho GameShark pode lhe dar muitas vantagens que permitem trapacear e até contornar as regras dos torneios.

Tabela de modos e acessórios

Modo	Acessório	Utilidade
Dr. Oak's lab	Transfer Pak e versões <i>Pokémon</i>	informações complexas sobre os pokémon
Game Boy tower	Transfer Pak e versões <i>Pokémon</i>	jogar versões <i>Pokémon</i> na televisão
Gm leader castle	Transfer Pak e versões <i>Pokémon</i>	competir usando <i>Pokémon</i> do GB
Minigames	Transfer Pak e versões <i>Pokémon</i>	competir em gincana usando <i>Pokémon</i> do GB
My room	versão <i>Gold</i> ou <i>Silver</i>	ganha um presente por dia
Stadium	Transfer Pak e versões <i>Pokémon</i>	competir usando <i>Pokémon</i> do GB

Minigames

Gutsy Golbat

Controlando Zubat, você competirá contra outros três pokémon morcegos para ver quem coleta mais corações. Voe (botão A) e seja bem rápido.



Desvie-se dos inimigos e colete o maior número de corações possível

Topsy-Turvy

Girando como um pião no comando dos simpáticos hitmontop, empurre todos os adversários para fora da redoma usando o ataque giratório (botão A).



Girando e brincando, empurre os oponentes para fora do ringue

Clear Cut Challenge

Muito reflexo é exigido na prova. Use as afiadas lâminas de Scyther ou Pinsir para cortar os troncos ao meio. Há uma linha desenhada na madeira. Quanto mais próxima ela estiver do corte, mais pontos são obtidos, mas nunca ultrapasse a marcação.



Seja rápido! Corte as madeiras o mais próximo possível da linha marcada

Furret's Frolic

Furret é escalado como atacante na partida de futebol. Assim que a pokébola aparecer, pule no local e, de cabeça, mande direto para as redes.

Barrier Ball

Também baseado em futebol, na prova vence quem fizer mais gols. Controle o Mr. Mime e rebata as bolinhas contra a meta adversária. Preferencialmente, use os chutes fortes (botão A).

Pichu's Power Plant

O objetivo é direcionar o bichinho Pichu para os locais onde aparecem os botões e apertar rapidamente o comando correspondente (botões A ou B).



Aperte rápida e repetidamente os botões indicados na tela

Rampage Rollout

Nesta corrida de Donphans é preciso agilidade e realizar as curvas bem fechadas para vencer. Após cada volta ganham-se alguns furacões, uma ótima arma (botão A) quando usada contra os oponentes.



Na corrida, pegue os furacões para jogar na cabeça dos oponentes

Streaming Stampede

Um divertido programa de auditório com os pokémon cantores. Durante a apresentação, algumas criaturas passam pela tela. Afie os olhos e conte (botão A) os bichos.

Tumbling Togepe

Brincando com os pequeninos bebês togepis, corra (segure ▼) e desvie-se dos obstáculos. Passe sempre pelas setas para ganhar velocidade extra.



Evite as rochas e os Dugtrios. As setas azuis dão velocidade extra

Delibird's Delivery

Bancando o ajudante de Papai Noel, comande o Delibird e seja rápido para recolher os melhores presentes e levá-los até a esteira. Cada embrulho tem um valor diferente:

Item	Pontuação
Anel de diamante	1.000
Piano	600
Snorlax de pelúcia	350
Nintendo 64	250
Game Boy	100
Bota	50
Bala	20

Egg Emergency

As enfermeiras Chansey têm uma difícil missão: colher os ovos antes que se espatifem no chão, mas sem apanhar as pokébolas. Mova-se para a esquerda ou direita (botões L ou R).

Eager Eevee

Fique esperto com o aipom pendurado no topo da tela, pois quando ele levantar o cesto você tem de pular no centro e pegar as frutas que surgem. Só evite a pinha, pois ela é espinhosa e o fará perder pontos.



Fique atento durante a música e, quando o Aipom levantar o cesto, avance



Fim da linha, t

O policial Tanner agora
entrará no submundo
para prender
criminosos brasileiros

Felipe Azevedo

Driver 2: Back on the Streets (PSX)

traficante

– Tem certeza de que a linha é segura?

– Absolutamente, chefe.

– Preste atenção, pois serei breve.

Uma nova organização de traficantes de drogas está disputando território. Os caras são barra-pesada.

O líder é o brasileiro Alvaro Vasquez.

– Por onde eu começo, senhor?

– Antes de mais nada, mantenha o disfarce.

A ação começará em Chicago. Todo cuida...

– Eu sei, senhor. Cuidado ao extremo.

Para onde a droga é levada?

– Prepare o passaporte, pois Havana, Las Vegas e Rio de Janeiro estão no seu caminho.

– Alguma surpresa?

– Todas! Esses bandidos são profissionais e não darão um pinga de moleza. Atenção durante as perseguições e sangue-frio para não ser pego.

Faça o que for preciso para conseguir as pistas, mas lembre-se: você é um policial.

Precisamos deter os caras!

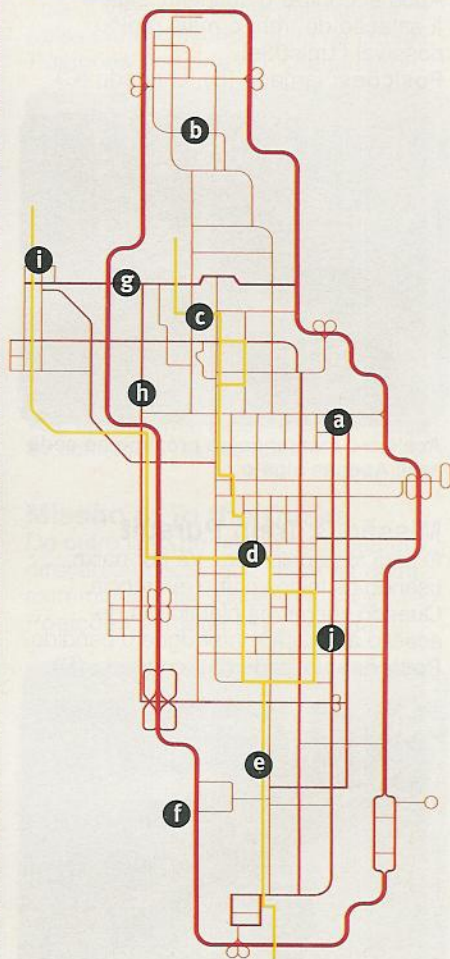
– Entendido, senhor.

– Tanner?

– O quê?

– Boa sorte.

Chicago (EUA)



A cidade é ponto de partida à investigação sobre Lenny e velho abrigo do submundo do crime nos States. O cara é o braço direito de Caine, um dos mais poderosos traficantes de drogas dos Estados Unidos.

Missão 1: Surveillance Tip Off

Entre no carro (30s) e siga até seu parceiro, Jones. Ao encontrá-lo, assuma a direção e vá ao ponto demarcado no mapa (2min55s).

Posições: largada (A), chegada (B).



Não perca tempo e entre no carro de Jones para seguir o suspeito



Missão 2: Chase the Witness

Após encontrar o suspeito, siga-o à estação de trem o mais rápido possível (1min03s).

Posições: largada (B), chegada (C).

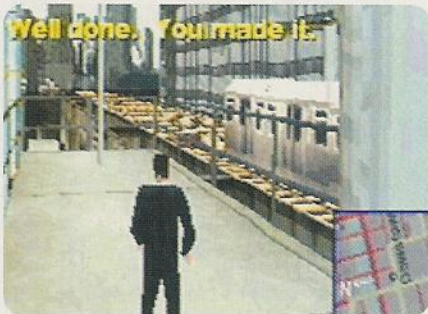


Acelere e mantenha-se próximo ao sedã azul. Apenas siga-o

Missão 3: Train Pursuit

O cara foge pelo trem. Vá por baixo, usando os trilhos como referência. Quando chegar na plataforma de acesso à estação, interrogue o bandido.

Posições: largada (C), chegada (D).



O safado dará as caras na estação mais próxima. Corra e pegue-o

Missão 4: Tailing the Drop

Com as informações necessárias, mantenha-se à espreita e persiga Alvaro Vasquez até o depósito, sem ser descoberto pelo traficante (1min41s). A barra de proximidade no canto da tela indica a distância apropriada a manter-se do adversário.

Posições: largada (E), chegada (F).



Na maciote, persiga o inimigo até o local da negociação

Missão 5: Escape to the Safehouse

Até as viaturas policiais o perseguirão, afinal você está disfarçado e ninguém sabe disso. Corra para fora do depósito e guie em direção ao apartamento no centro da cidade (3min40s).

Posições: largada (F), chegada (A).

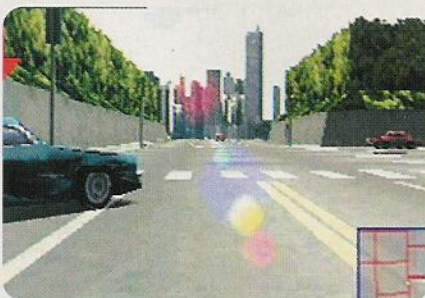


Apenas fuja dos policiais, escolhendo o melhor caminho até o esconderijo

Missão 6: Chase the Intruder

Surpresa. Seu apartamento foi invadido por Jericho. Entre no carango e persiga o safado para que ele não fuja. O sujeito é um verdadeiro ás do volante. Portanto, muita atenção (1min40s).

Posições: largada (A), chegada (G).



Jericho é "rato" no volante e fará você pastar para acompanhá-lo

Missão 7: Caine's Compound

Aqui a coisa pega fogo! Escolha um dos veículos e fuja do local, esquivando-se dos furgões que surgem para fechar as passagens (3min30s). Para evitar trabalho, atravesse pelos galpões. Por fim, siga utilizando a indicação para não encontrar pontes bloqueadas.

Posições: largada (G), chegada (H).



Cuidado nas estreitas passagens dos galpões. Os carros aparecem de repente

Missão 8: Leaving Chicago

Fuja freneticamente dos inimigos brasileiros (3min30s), seguindo para a estação de trem demarcada.

Próxima parada: Cuba.

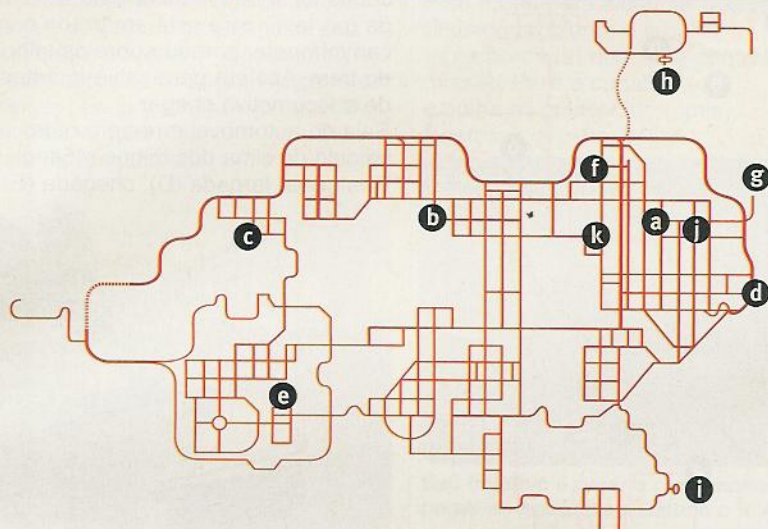
Posições: largada (I), chegada (J).



A caminho da estação de trem, passe pelos postes, despistando os inimigos



Havana (Cuba)



A crise social na ilha comunista acirra o crescimento do tráfico e da criminalidade. Diferentemente da ação vista em Chicago, aqui você precisa pôr a mão na massa para evitar alguns carregamentos de drogas.

Missão 1: Follow the Lead

Você deve seguir o suspeito carioca e ficar despercebido (1min14s). Os becos estreitos dificultam a perseguição.

Posições: largada (A), chegada (B).



Aqui, mesmo na espreita, é preciso acelerar em alguns momentos

Missão 2: Hijack the Truck

Despiste a escolta do caminhão e obrigue-o a estacionar. Cuidado para não destruir o veículo perseguido ou a missão irá água abaixo. Roube a carga e leve-a ao esconderijo (3min20s).

Posições: largada (B), chegada (C).



Parar o caminhão é fácil, difícil é parar o carro que faz a escolta

Missão 3: Stop the Truck

A missão é parar outro veículo, porém esse está carregado de explosivos. Mantenha seu automóvel nas laterais do caminhão para não ser atingido pelas granadas que são lançadas pelo bandido. Após pará-lo, leve-o até o esconderijo (4min48s).

Posições: largada (D), chegada (C).



Nem pense em segui-lo por trás. Mantenha-se nas laterais

Missão 4: Find the Clue

Uma corrida desenfreada contra o relógio! Há quatro carros suspeitos onde a próxima pista deve ser encontrada. Destrua todos para achá-la. (7min).

Posições: largada (E).

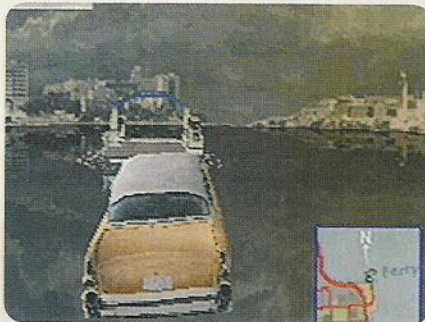


Não tenha dó dos suspeitos e destrua os carangos o mais rápido que puder

Missão 5: Escape to Ferry

A polícia fechou o cerco e está na cola. Livre-se dos tiras pulando na balsa para atravessar o rio da cidade.

Posições: largada (F), chegada (G).

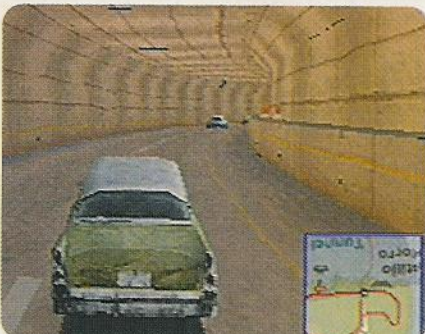


Voe, literalmente, para alcançar a balsa. Se conseguir, respire fundo

Missão 6: To the Docks

Do outro lado do rio, pé na tábua em direção às docas que ficam na outra extremidade da cidade (3min40s).

Posições: largada (H), chegada (I).

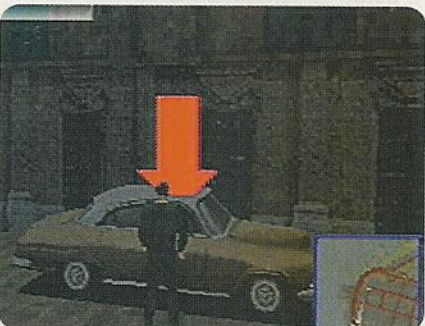


O caminho mais rápido para as docas é pelo túnel principal

Missão 7: Back to Jones

A polícia está na rabeira e você deve encontrar o carango de Jones (2min30s). Preste atenção nos caminhos enquanto foge pelas docas.

Posições: largada (I), chegada (D).



Encontre Jones novamente e fuja dos policiais para sair vivo desta parada



Missão 8: Tail Jericho

Jericho não desiste e você precisa persegui-lo de novo. Acompanhe-o discretamente, sempre de olho na barra de proximidade.

Posições: largada (D), chegada (J).

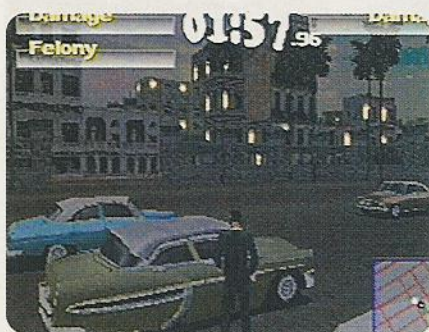


O safado a ser perseguido agora é o perigoso Jericho. Muito manha

Missão 9: Pursue Jericho

Após executar o serviço, o astuto Jericho foge em alta velocidade. Escolha um carro e destrua o veículo do oponente antes que ele desapareça impunemente.

Posições: largada (J).

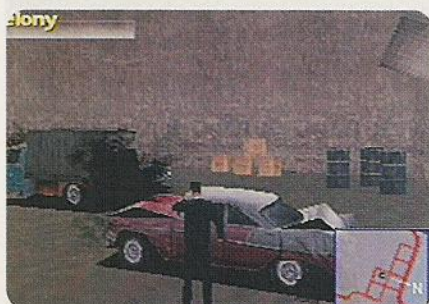


Escolha o primeiro carro para não perder tempo

Missão 10: Escape the Brazilians

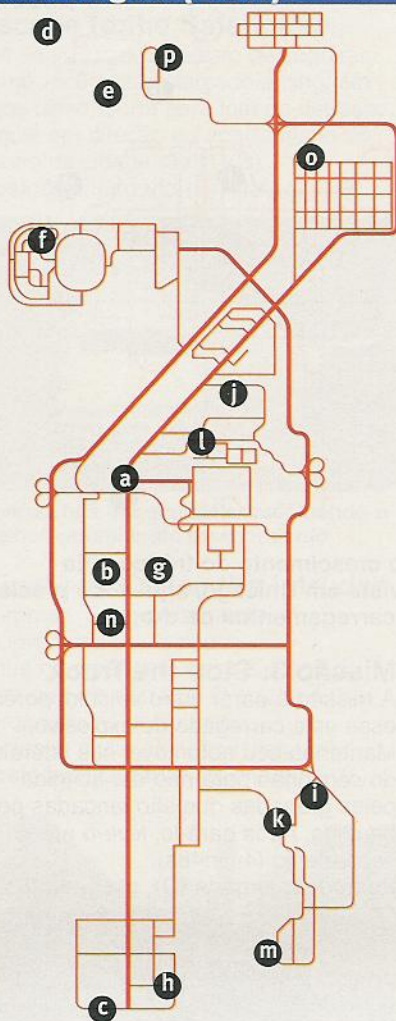
Lutando, ou melhor, correndo por sua vida, fuja até o esconderijo antes de ser apanhado pelos brasileiros invocados. É perda de tempo tentar destruir os carros adversários, pois são muitos.

Posições: largada (K), chegada (C).



Até os melhores detonam os carros ao fugir de um bando de arruaceiros

Las Vegas (EUA)



Após recolher uma quantidade suficiente de provas, o itinerário muda para Las Vegas. Tanner e Caine fecham um acordo. Ambos desejam capturar o brasileiro Vasquez.

Missão 1: Casino Getaway

Dando sequência ao combinado, apanhe os capangas de Caine no cassino e leve-os ao novo esconderijo (2min45s).

Posições: largada (A), parada (B), chegada (C).



Novo esconderijo, novo disfarce. Mantenha-se na surdina

Missão 2: Beat the Train

Jones foi seqüestrado e está à beira da morte. O cara está amarrado numa caminhonete, parada sobre os trilhos do trem. Acelere para salvá-lo antes de a locomotiva chegar.

Saia do automóvel e retire o outro veículo de cima dos trilhos (45seg).

Posições: largada (D), chegada (E).



Corra e chegue ao ponto demarcado antes do trem. Pé na tábua!

Missão 3: Car Bomb

Assumindo o controle de um caminhão lotado de explosivos, você deve estacionar em frente ao cassino demarcado.

Depois do serviço, fuja pelo estreito beco entre as duas construções (3min).

Posições: largada (F), chegada (G).



Tome cuidado ao guiar este carango, pois ele está cheio de explosivos

Missão 4: Car Bomb Getaway

Com o trabalho completado, entre num carango qualquer e retorne ao apartamento para receber outra missão.

Posições: largada (G), chegada (C).



Escolha o carro que quiser e fuja para o novo esconderijo

Missão 5: Bank Job

Após uma tentativa frustrada de assalto, a gangue de Caine é surpreendida pela polícia e está no meio de fogo cerrado. Dirija até o local (2min20s) e fuja com os capangas para um esconderijo (3min30s).
Posições: largada (C), parada (I), chegada (J).



Assim que chegar no banco, recolha os capangas e saia do local

Missão 6: Steal the Ambulance

O motivo a gente não sabe, mas a missão é roubar uma ambulância (2min04s) e levá-la até o esconderijo (3min).
Posições: largada (K), chegada (C).



Pare a ambulância com cuidado para não destruí-la totalmente

Missão 7: Stake Out

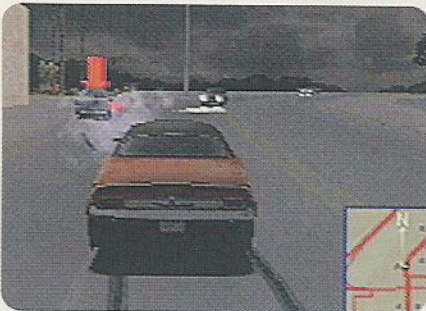
Dar uma carona para Jones até o aeroporto parece fácil. Porém, com a polícia na sua cola, a coisa fica barra-pesada (3min30s).
Posições: largada (L), chegada (M).



No caminho para o aeroporto, os policiais não lhe darão mole

Missão 8: Steal the Keys

Pise fundo para alcançar o suspeito. O único problema é o carro (uma porcaria) que você controla na missão. Pare o canalha e colha as evidências (4min).
Posição: largada (M).



Seu objetivo é parar a caminhonete e pegar as evidências. Detone o inimigo

Missão 9: C4 Deal

Tarefa simples: chegue ao local da transição sem nenhum policial na cola (3min).
Posições: largada (N), chegada (O).



Escolha as vias menos movimentadas para não chamar atenção da polícia

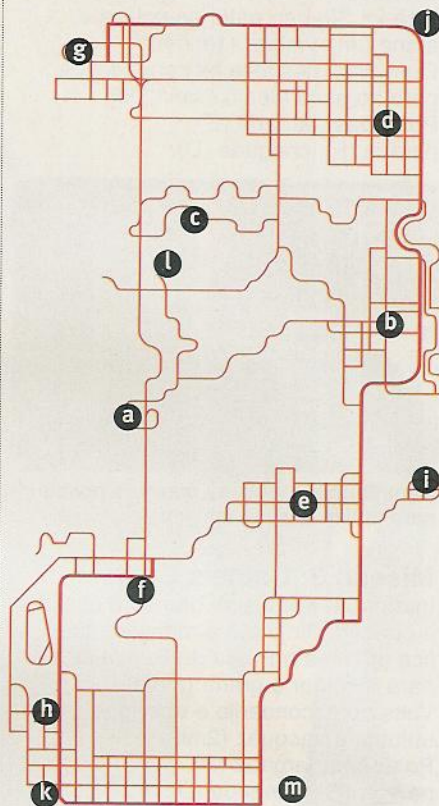
Missão 10: Destroy the Yard

Escolha um dos quatro carros na garagem, dirija-se à base de Vasquez e instale todos os explosivos.
Posições: largada (O), chegada (3P).



Lote o galpão de explosivos, fuja e divirta-se com a explosão

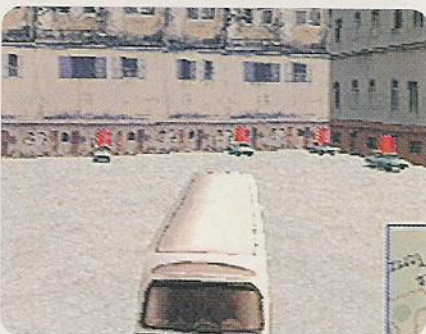
Rio de Janeiro (Brasil)



Na Cidade Maravilhosa, as operações comandadas por Vasquez crescem demasiadamente. Além de ser o ponto final da investigação, você poderá curtir algumas paisagens cariocas.

Missão 1: Bus Crash

Pegue o ônibus no local demarcado e siga pelas ruas estreitas. Na favela, encontrará a fortaleza de Vasquez (6min). Destrua a frota de carros do traficante e fuja do local, seguindo ao esconderijo sem ser pego pelos inimigos (1min).
Posições: largada (A), parada (B), parada (C), chegada (D).



Suba no "busão" e detone os carros de Vasquez que estão na favela



Missão 2: Steal the Cop Car

O trabalho é sujo, mas alguém deve fazê-lo! Siga ao pátio da polícia e afane uma viatura (1min40s). Outra vez, despiste os caras e siga para ao esconderijo (3min20s).

Posições: largada (E), parada (F), chegada (D).



Aqui, Tanner rouba um carro da polícia para utilizá-lo mais adiante

Missão 3: Caine's Cash

Intercepte a limusine branca e assuma a direção. Dirija até a mansão, que fica próxima à Praça da Bandeira, para recolher a grana (2min). Volte ao esconderijo e entregue a bufunfa a Vasquez (2min).

Posições: largada (D), parada (G), chegada (D).



Não, Tanner não está trabalhando de flanelinha, mas sim abordando o carrão

Missão 4: Save Jones

Jones foi novamente seqüestrado. Sujeito azarado, hein!? Detone o carango para resgatá-lo e cuidado nas vias próximas às praias (4min).

Posição: largada (H).



Andar no calçadão é bom demais. A vista da praia relaxa durante as corridas

Missão 5: Boat Jump

Para evitar que a mercadoria de Vasquez saia do país, detenha-o de qualquer maneira. Corra ao porto (2min50s) e, após chegar no local, suba ao barco. Instale as bombas (25seg) e fuja usando a rampa na parte traseira da embarcação.

Posições: largada (I), Chegada (J)



Utilize a rampa do barco para não afundar junto com as cargas

Missão 6: Jones in Trouble

Seu parceiro está em apuros e necessita de ajuda. Pise fundo para chegar ao catifeiro e salvá-lo. No ponto, saia do carango e entre no local (2min50s).

Posições: largada (K), chegada (L).



Atenda ao chamado de Jones e corra para salvá-lo do pistoleiro

Missão 7: Chase the Gun Man

Que pena! Não deu tempo de salvar o sujeito... Jones foi atingido por um atirador misterioso. Corra desenfreado atrás do pistoleiro zé-mané para impedir que escape (1min25s).

Posição: largada (L).



Seja agressivo e pare o criminoso antes que ele entre nas vias expressas

Missão 8: Lenny Escaping

Vá ao encontro de Jericho, no bairro do Flamengo (1min40s). Pegue o outro carro e acelere para o Forte de Copacabana, interceptando a decolagem do helicóptero de Lenny (2min50s).

Posições: largada (A), parada (B), chegada (M).



Persiga Lenny por entre os becos: cadê as minas de biquíni?

Missão 9: Lenny Gets Caught

Por pouco os planos não vão água abaixo. Mesmo com o helicóptero danificado, Lenny tentará escapar. Cace o cara seguindo a indicação e não o perca de vista. Pronto: você cumpriu sua missão!

Posição: largada (M).



Com o helicóptero sempre à vista, continue até que ele caia



Chegou a cura para quem curte Nintendo

Doctor N

A revista que fala
de um jeito
independente
e bem-humorado
sobre os games
e as máquinas
da Nintendo.

135 jogos
772 dicas

Só R\$ 3,90



Nas Bancas



doctor **N**
Uma análise 100% independente dos games da Nintendo

Você pensa que pode escapar das teias deste cara?

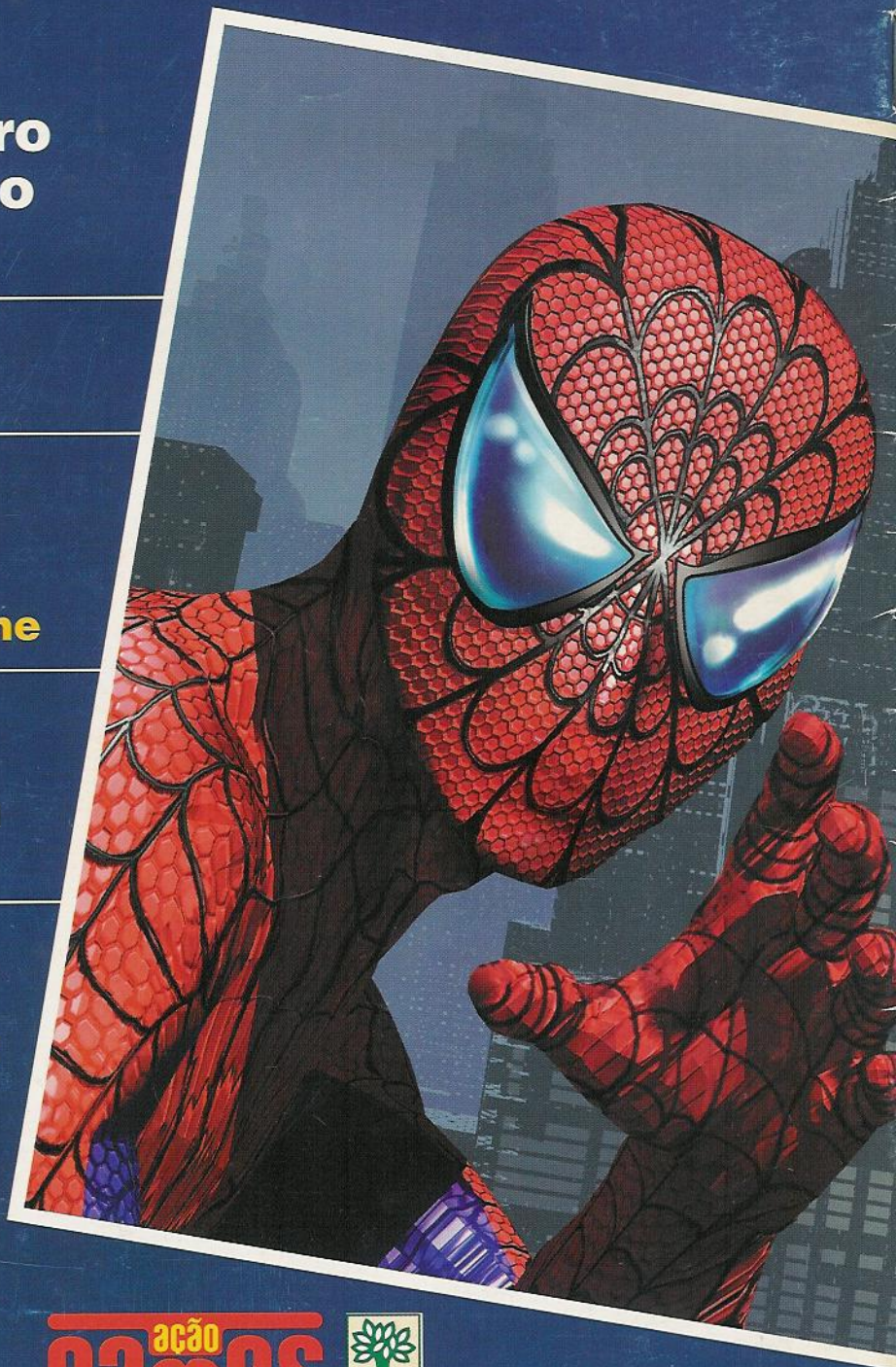
Não se engane.
Peça ao jornaleiro
sua edição com o
Spider-Man

142 Jogos
1147 Dicas

Concorra a
1 videogame
à sua escolha:
DC - GBC - N64 - PSOne

Especial EGM Brasil:
os criadores de
4 clássicos da história
dos games

+ Os detonados
Atlantis [PSX]
World's Scariest [PSX]



Nas bancas

ação
games

