

Detonado Especial **PS2 XB GC PC**

#4

GAME MASTER



GUIA COMPLETO

Detonado

Tom Clancy's

**SPLINTER
CELL**

CHAOS THEORY

Estratégia Completa

- Movimentos especiais do modo cooperativo
- As manhas para não ser detectado
- Funções de todos os equipamentos
- Guia de armas e personagens



Parte integrante da revista GAME MASTER edição Nº 4. Não pode ser vendido separadamente

DETONADO

Revista
GAMEMASTER



Splinter Cell

Chris Thomas



por Felipe Azevedo

REVISTA GAME MASTER

Revista GAMEMASTER



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redação

Redator-chefe: Luiz Siqueira

Editor-assistente: Leandro Calçada

Redatores: Julio Wecchi, Humberto Martinez, Nelson Alves Jr.,

Danilo Porto Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues

Chefe de Arte: Welby Dantas

Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)

Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766

Colaboraram nesta edição: Makotron

Euroimagem: Valerio Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade – São Paulo

Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095,

Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisangela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105

Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

Contatos: Vinicius Christe (0xx11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103,

Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Sacomani (0xx11) 3038-5082

Assistente de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098

E-mail: publicidade@europanet.com.br

Publicidade – Outras Praças

Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (0xx51) 3212-3176 – Julmara Figueiró

Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações

Publicidade – EUA e Canadá:

Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas (0xx11 3038- 5104) – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Manlia Ribeiro

Atendimento ao Assinante

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora), Anna Paula Sanchez, Carla Dantas,

Elisangela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente), João Zanata,

Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornalheiro ou na Editora Europa

Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667,

FAX (0xx11) 3819-0538

Pela internet www.europanet.com.br **E-mail** atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignalia Distribuidora S. A.

Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER Somos Filiação à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ÍNDICE

GERAL

Análise	06
Controles	10
Rede de intrigas	12
Atleta das sombras	18
Parafemália tecnológica.....	22
Central de inteligência	26

DICA DE OURO

Habilidades de hacker	28
-----------------------------	----

COOPERATIVO

Diferenças entre os modos	
Coop e Solo	31
- Movimentos	
Propulsão	30
Escada humana	32
Cobertura com OCP	32

Bala humana.....	33
Çamento.....	33
Hackeamento duplo	33
Rapel em dupla	32
Levantamento	34

TEORIA DO CAOS

Missão 1: Lighthouse	36
Missão 2: Cargo Ship.....	38
Missão 3: Bank	40
Missão 4: Penthouse	44
Missão 5: Displace	46
Missão 6: Hokkaido.....	48
Missão 7: Battery	50
Missão 8: Seoul – parte 1....	53
Missão 8: Seoul – parte 2....	54
Missão 9: Bathouse.....	55
Missão 10: Kokubo Soshu....	57

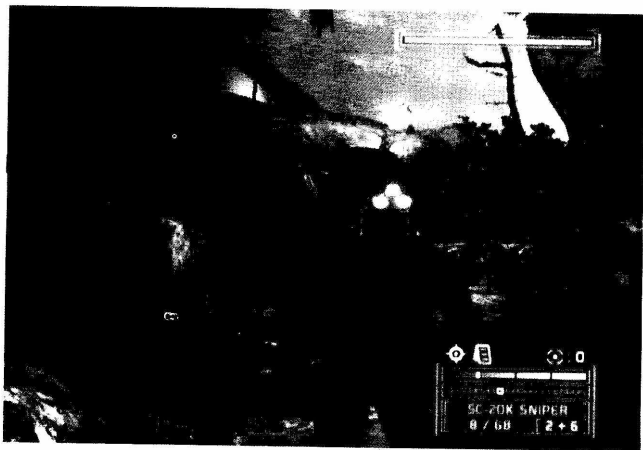
Splinter Cell

Chaos Theory

Surpreendente como o primeiro jogo da série, a nova aventura de Sam Fisher eleva o gênero a um novo patamar

A briga pela supremacia da espionagem nos consoles pode até estar longe de acabar, mas a verdade é que nenhum jogo do gênero se compara a Chaos Theory. Diferente dos concorrentes, a série Splinter Cell preza pelo realismo acima de tudo. Em vez

de inimigos com habilidades sobre-humanas e situações cujas probabilidades de acontecer na vida real são totalmente nulas, os desafios que Sam Fisher enfrenta são sempre baseados em fatos reais. Mas a trama não é o único aspecto no qual o realismo ganha destaque. O visual do



jogo é absurdo. Mais do que nunca, efeitos de luz e sombra, reflexos, texturas, movimentação e expressão facial dos personagens impressionam pela qualidade. O som é outro fator que ganhou mais importância. Agora, além dos ruídos do personagem, o som ambiente afeta a experiência de jogo. Em lugares muito barulhentos, por exemplo, Fisher não precisa ficar em silêncio absoluto, pois o ruído de fundo pode mascarar o barulho feito

por ele com facilidade. Isso é mostrado por meio de um medidor no canto inferior direito da tela, que compara os ruídos do agente com os do local. Nesse esquema, contanto que a barra de ruído fique abaixo do cursor que corresponde à intensidade do som ambiente, ninguém o ouvirá.

Letal e tecnológico

Alguns dos movimentos usados por Fisher em Pandora Tomorrow, como a habilidade de atirar e se proteger no batente de uma porta ao mesmo tempo, foram simplesmente esquecidos em CT. Em compensação, o agente se tornou ainda mais perigoso. Além de ataques-surpresa que podem ser desferidos sem que o inimigo seja agarrado primeiro, Sam



A Sticky Camera continua sendo um dos itens mais versáteis no arsenal do agente secreto

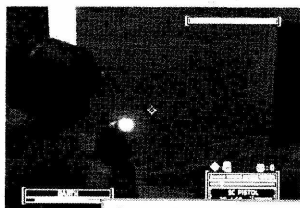
agora pode optar por apenas nocautear a vítima ou eliminá-la de uma vez por todas. O tipo de ataque depende de qual dos dois gatilhos é pressionado. O ataque secundário equivale a golpes não-letais, enquanto o primeiro parte logo para os golpes fatais.

Mas como não só de agilidade vive um espião, novos equipamentos foram introduzidos ao arsenal do personagem. O destaque vai para os

visores EMF e EEV. O primeiro serve para enxergar a corrente elétrica dos locais e o segundo, além de funcionar como binóculo, pode ser usado para gravar sons e acessar computadores e outros aparelhos eletrônicos por uma conexão sem fios.

Ação cooperativa

Como se a ação dos modos Solo e Versus não fossem suficientes para fazer de Chaos Theory a melhor



O conceito de cooperatividade é levado a sério aqui. Se os parceiros não se ajudarem, ninguém avança



versão da série, o jogo conta ainda com o modo *Coop*, em que dois jogadores precisam atuar em conjunto para cumprir as missões. A interação entre os personagens acontece de duas maneiras diferentes: por meio de ações distintas, nas quais um dá cobertura ao outro, por exemplo, ou em ações conjuntas, quando os dois são obrigados a participar de um mesmo movimento. E além de toda essa cooperação, há outro detalhe neste modo que o torna essencial. Algumas missões acontecem paralelamente às de Fisher, há até informações que são compartilhadas entre os agentes anônimos e o astro do game.

A ação rola em tela dividida em todas as versões, mas somente nas plataformas que suportam disputas na internet ou em rede é que as coisas ficam mesmo interessantes. Online, até a comunicação por voz pode influenciar no andamento de uma missão. Se por acaso um dos participantes falar alto demais no microfone, um inimigo mais próximo pode escutar a conversa e entrar em estado de alerta. Trata-se de um modo bem curto (são apenas quatro missões), mas que realmente traz uma inovação ao gênero, por isso, não estranhe se, num futuro bem próximo, outros jogos do estilo também trouxerem esta opção.

Plataformas: PS2/XB/GC/PC **Distribuidora:** Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Montreal **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 a 2 (4 no modo versus)  Visual impressionante  Inteligência artificial

NOTA

9,5



Controles

Veja como utilizar os equipamentos e habilidades especiais de Sam Fisher

Armado




- Tiro primário (SC Pistol / SC-20K)
- Tiro secundário (SC-20K) / OCP (SC Pistol)
- Modo sniper (SC-20K)
- Segurar respiração (em o modo sniper)
- Mudar posição da arma
- Recarregar arma

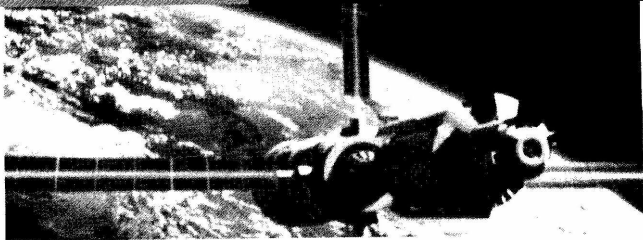
Desarmado

- Movimentação
- Câmera
- Equipar arma
- Pular / Escalar
- Ação
- Agachar / Levantar
- Acessar inventário em tempo real
- Assobiar / Movimento cooperativo
- Ataque primário (letal)
- Ataque secundário (não letal)
- Encostar em paredes
- Visão alternativa (visor EEV)
- Pausar o jogo
- Visualizar objetivos
- Visão noturna
- Visão térmica
- Visão EMF

* AE = Analógico Esquerdo / AD = Analógico direito

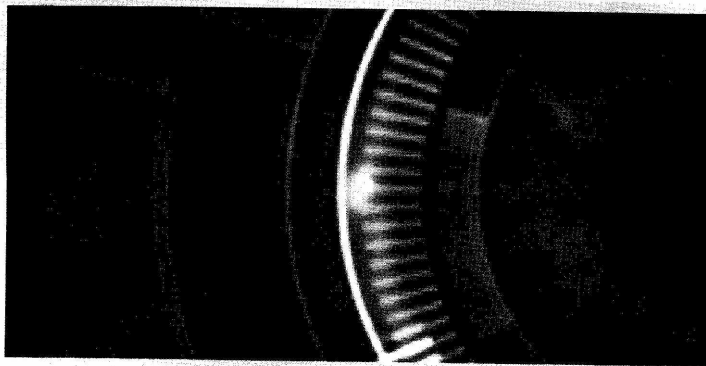
** Pressione o botão *** ME / MD = botão esquerdo / direito do mouse

Os comandos ,  e  devem ser feitos com o Analógico C do GameCube



PS2	XBOX	GC	PC
R1	R	R	ME***
L1	L	L	MD***
R3	AD**	Z + ↓	1
L1	L	L	MD***
L3	AE**	Z + ← ou →	Q
X	A	A	R

AE*	AE*	Analógico	W, S, A, D
AE*	AD*	Analógico C	Mouse
■	X	B	E
▲	Y	Y	Shift
×	A	A	Espaço
●	B	X	C
R2	○ (segure)	Z + ↑	Ctrl
L2	●	Z + ←	V
R1	R	R	ME***
L1	L	L	E
L3	AE**	Z + A	Q
R3	AD**	Z + ↓	1
▶ START	Start	Start	?
■ SELECT	Back	Start + B	F1
←	←	←	2
→	→	→	3
↑	↑	↑	4



Rede de intrigas

Antes de começar o jogo, saiba quem é quem na trama da nova versão

Sam Fisher

Data de nascimento: 1957

Local de nascimento: desconhecido

Histórico: Com anos de experiência em espionagem, Fisher, protagonista da série e o principal agente da Third Echelon, usa tecnologia de ponta e táticas especiais para cumprir missões desconhecidas até mesmo pelo governo norte-americano. Curioso, sincero e observador, Sam é um cara

que tem plena consciência de que pode morrer a qualquer momento e, por isso mesmo, tenta esquecer esse



Passado confidencial

Desde o primeiro Splinter Cell, sabe-se que Sam Fisher já trabalhou com Lambert, motivo pelo qual o diretor o chamou para a Third Echelon. O que o agente fez, ninguém sabe.

assunto abusando de seu sarcástico senso de humor.

Irving Lambert

Data de nascimento: 1961

Local de nascimento: Batcave, Carolina do Sul, Estados Unidos

Histórico: Diretor de operações da Third Echelon, Lambert se envolveu no ramo de inteligência internacional ainda jovem e rapidamente ganhou reconhecimento. Na Guerra do Golfo, coordenou agentes antes da batalha

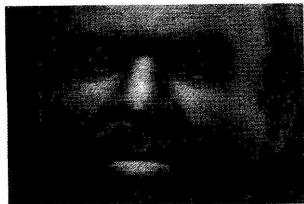
e, quando o confronto começou, cuidou para que a cobertura jornalística mostrasse apenas o que interessava aos EUA. Apesar de popular em Washington, Lambert não é muito conhecido pelo público.

Anna Grimstad

Data de nascimento: 1974

Local de nascimento: Boston, Massachusetts, Estados Unidos

Histórico: A função de Anna na Third Echelon é fornecer o máximo de



informações possíveis para Fisher. Especialista em informática, Grímsdóttir é capaz de se hackear e se infiltrar nos sistemas de segurança digital mais complexos de todo o mundo. A agente, de ascendência islandesa e norte-americana, trabalhou em empresas privadas contratadas pela Marinha dos EUA e entrou para a NSA no fim dos anos 90, quando a internet comercial se tornou uma realidade e passou a se tornar um aspecto cada vez mais importante para a segurança nacional do país.

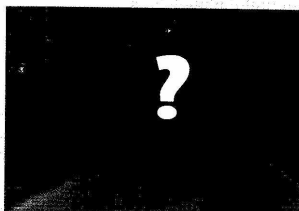
William Redding



Data de nascimento: 1969
Local de nascimento: San Diego, Califórnia, Estados Unidos

Histórico: Formado em Ciências Políticas na Universidade de Chicago, o novo membro da equipe é um rato de biblioteca. Extremamente detalhista em todos os aspectos de seu trabalho e alucinado por especificações de armas e veículos, Redding entrou para a Marinha, onde se especializou em comunicações e se tornou capitão. Na NSA, foi contratado para trabalhar como analista de informações.

Milan Nedich



Data de nascimento: 1970
Local de nascimento: desconhecido

Histórico: Milan é o vice-presidente da divisão de proteção de VIPs da empresa Dsiplace International. Apesar de sua identidade real ainda não ser conhecida, a NSA já sabe que ele é uma pessoa ponderada e que gosta de se vestir bem.

Toshiro Otomo

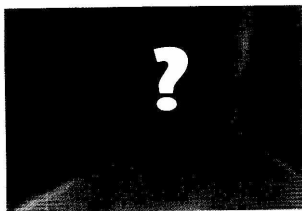
Data de nascimento: 1955
Local de nascimento: Hiroshima, Japão

Histórico: Comandante da I-SDF, recém formada divisão contra guerra de informações da força de defesa do Japão, o almirante Otomo é severo,



determinado e leal a seus princípios. Em outras palavras, é uma versão japonesa de Lambert, com quem compartilha informações sobre inteligência abertamente.

**Dr. Bruce
Morgenholt**



Data de nascimento: 1967
Local de nascimento: Wilmington, Delaware, Estados Unidos

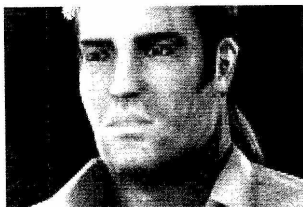
Histórico: Aparentemente comum, Bruce Morgenholt é uma das 12 pessoas mais inteligentes do planeta. Trabalhou ao lado de Abraham Zherkezhi depois da crise de informações na Geórgia (cenário do primeiro Splinter Cell) e hoje é funcionário da Wright-Pritchard Technologies, uma empresa de telecomunicações que atua na América do Sul e Central.

Hugo Lacerda

Data de nascimento: 1972
Local de nascimento: El Salvador

Histórico: Associado a grupos separatistas nas Américas Central e do Sul por vários anos, Lacerda é

acusado de ter formado o seu próprio grupo revolucionário e de defender o

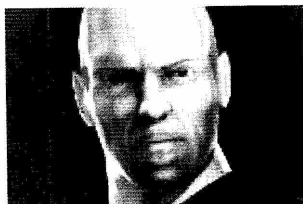


uso da guerra de informações como a única maneira de fazer sua política valer no mundo moderno.

Douglas Shetland

Data de nascimento: 1959
Local de nascimento: Boone, Iowa, Estados Unidos

Histórico: Antes de formar a Displace International, uma empresa privada totalmente especializada em assuntos militares, Shetland era conhecido e respeitado por seu alto nível de treinamento militar. Suas conexões com o exército norte-americano, com seus empregados e com as forças armadas de outros países ocidentais permitiram que sua companhia



assumisse uma posição estratégica e preenchesse uma importante lacuna na indústria de defesa moderna.



Abraham Zherkezhi

Data de nascimento: 1960

Local de nascimento:

Warsaw, Polônia

Histórico: Doutorado em Teoria de Criptografia de Números na Universidade de Gottigen, Alemanha, Abraham Zherkezhi se tornou conselheiro dos Estados Unidos logo após os blecautes que aconteceram no país, em 2003. O cientista trabalhou para a ONU depois da crise de informações na Geórgia, porém, de



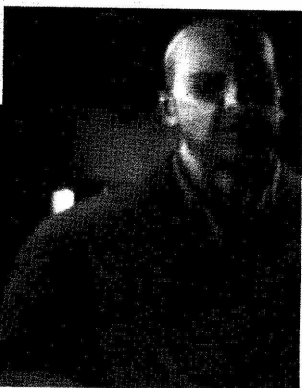
uma hora para outra, simplesmente desapareceu da vida pública.

Arthur Partridge

Data de nascimento: 1949

Local de nascimento: Tuskegee, Alabama, Estados Unidos

Histórico: Capitão do navio USS Clarence E Walsh e um dos militares mais renomados da Marinha norte-americana. Amigo de longa data de Fisher, Partridge foi superior do espião na Marinha durante pouco tempo.





Acima: Lambert, Fisher e Grímsdóttir analisam a situação.
Abaixo: Fisher e seu ex-superior, Partridge, batem papo



Treinamento extremo

Mais do que ser bom de mira ou ter força física, um bom agente deve conhecer sua capacidade de movimentos e usá-la ao máximo para agir sem ser detectado.



Atleta das Sombras

Conheça os principais movimentos de Sam Fisher e torne-se um mestre da espionagem internacional

Escalada

Para se pendurar em beiradas ou subir em objetos como caixas e andaimes, aproxime-se do local desejado e pressione o botão de pulo.

Ataque surpresa

Para não perder tempo agarrando inimigos, aproxime-se sem ser visto e utilize os botões de ataque para derrubá-los com movimentos surpresa.





Movimentação lateral nas beiradas

Fisher pode se mover para os lados enquanto está pendurado em beiradas. Para isso, apenas mova o personagem na direção desejada.

Mergulho mortal

Caso Sam esteja perto de uma beirada e haja um inimigo próximo, é possível livrar-se do cara com um agarrão



surpresa. É só selecionar a opção indicada na tela para que o personagem seja agarrado e jogado para baixo em um mergulho mortal. Quanto maior a queda, maiores as chances de morte.

Movimentação em canos



Para conseguir se pendurar em canos ou barras horizontais, pule enquanto o personagem estiver embaixo do objeto. Desta posição, Fisher pode retrair as pernas para passar por passagens estreitas ou para se esconder de câmeras. Com esse movimento, também é possível sacar a pistola para atirar nos inimigos.

Ataque surpresa invertido

Esse ataque só pode ser feito se Fisher estiver pendurado num cano

horizontal com as pernas retraídas. Aguarde a vítima passar sob o espião



e pressione qualquer um dos botões de ataque para agarrá-la.

Ataque aquático surpresa

Movimento inédito, mas sem muita utilidade. Para realizá-lo, entre em uma piscina e selecione a opção indicada na tela quando um inimigo se aproximar da beirada.

Tirolesa

Fisher pode se pendurar e escorregar por cordas e cabos para atravessar abismos, por exemplo. É só pular em direção ao objeto. Durante o movimento, o espião também pode retrair as pernas. Para isso, pressione o botão de interação durante a descida.

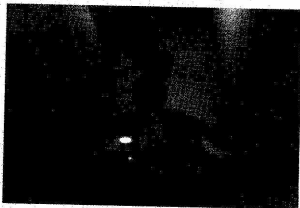
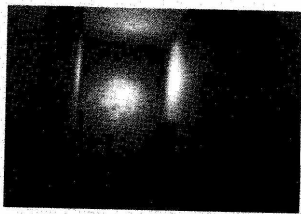


Rapel

O rapel só pode ser feito em locais específicos. Fique de olho no menu de interação e selecione a opção para dar início ao movimento. Para descer mais rapidamente, pressione o botão de pulo. Aqui também é possível sacar as armas, no entanto, a movimentação vertical é interrompida.

Split Jump

Em um corredor estreito, posicione o agente em direção a uma das paredes e pressione rapidamente o botão de pulo duas vezes. O personagem pulará e abrirá as pernas para se manter num ponto mais alto, podendo surpreender qualquer um que passe sob ele. Nessa posição, Fisher também pode usar qualquer uma de suas armas de fogo.



Cambalhota

Enquanto estiver correndo, pressione e segure o botão para agachar. É um bom movimento para fugir de tiroteios.



Ambidestria

Em esquinas o espião pode segurar as armas com qualquer uma das mãos. Isso faz com que você tenha um melhor ângulo de visão sem se expor demais e, conseqüentemente, sem correr riscos.



Para segurar a arma, tanto a mão esquerda quanto a direita servem



Agarrão surpresa

Movimento que só pode ser feito por trás e próximo o suficiente do alvo, o agarrão surpresa tem três finalidades: interrogar a vítima, usá-la como escudo durante tiroteios ou fazer com que ela coopere com você (veja abaixo). Completada uma dessas ações, pressione um dos botões de ataque para se livrar da vítima, afinal ela não terá mais utilidade.



Esconder corpos

Qualquer corpo, esteja ele morto ou apenas desacordado, pode ser carregado. A idéia é sempre colocar as vítimas em lugares escuros e que estejam fora da rotina dos demais inimigos, pois, dependendo da situação, um corpo descoberto pode resultar no cancelamento da missão.

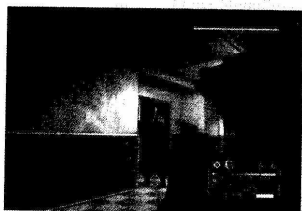


Parafernália

Nenhum espião é bom o bastante sem um arsenal cheio de apetrechos tecnológicos. Confira

SC Pistol

Arma padrão do agente. Dispara um tiro por vez e vem equipada com um silenciador. Como nos outros jogos da série, a precisão do tiro depende do

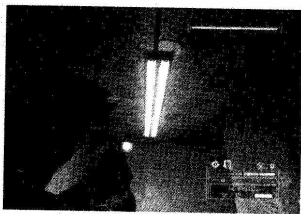


estado do personagem. Se Fisher estiver parado, o tiro será certo. Se estiver se movendo, porém, a precisão da mira vai pro espaço.

OCP

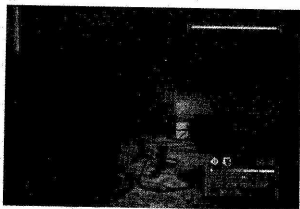
Dispositivo acoplado à arma SC Pistol capaz de desligar temporariamente luzes e aparelhos eletrônicos, como câmeras de vigilância e monitores. A vantagem de usar o OCP é que você pode desligar objetos que estão bem próximos de outros personagens sem fazer barulho. A desvantagem é que o objeto volta a funcionar depois de

alguns segundos, obrigando você a agir rapidamente.



SC-20K

Metralhadora automática capaz de disparar 30 balas por pente. Por padrão, já vem equipada com o Foregrip Attachment, que melhora a precisão da mira quando o espião está em movimento, aumentando as

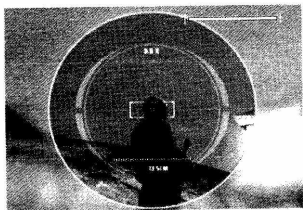


Tecnológica

chances de acertos. Também vem equipada com silenciador.

Sniper Attachment

Extensor que transforma a SC-20K em um rifle de precisão. Só pode ser usado em algumas fases e apenas no



modo de mira em primeira pessoa. Tem três níveis de zoom, mas não conta com silenciador.

Sticky Shocker

Extensor que transforma a metralhadora em uma potente



escopeta. Ao contrário do Sniper Attachment, que só funciona em primeira pessoa, o extensor só funciona com a mira tradicional, em terceira pessoa. Também não possui silenciador, o que torna a SC-20K pouco discreta, mas pode derrubar vários inimigos ao mesmo tempo dependendo da posição do agente. É um extensor ideal para confrontos diretos à curta distância.

Sticky Shocker

Dispositivo que descarrega uma forte carga elétrica na vítima e a faz desmaiar. A novidade é que, em Chaos Theory, o acessório é capaz de neutralizar vários inimigos ao mesmo tempo. Basta dispará-lo em uma poça d'água quando os alvos estiverem pisando nela.

Sticky Shocker

Extensor capaz de disparar projéteis não-letais, é um equipamento

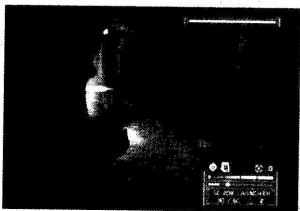


obrigatório para quem pretende fazer 100% nas missões do jogo.

Como o equipamento Shotgun Attachment, só pode ser usado através da mira em terceira pessoa.

Sticky Camera

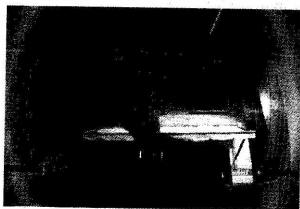
Câmera portátil que adere em qualquer tipo de superfície.



Além de sua função principal, o reconhecimento de área, a câmera emite um som que chama a atenção dos inimigos e libera um gás atordoante. Usá-la em locais iluminados ou pressionar o botão do som várias vezes faz com que os inimigos encontrem-na e a destruam.

Smoke Grenade

Granada de mão que, ao explodir, libera uma fumaça negra, tirando a



visão a olho nu. É aconselhável para escapar de inimigos já alertados.

Flash Grenade

Granada de fósforo e magnésio. Deixa os inimigos cegos por alguns instantes após a detonação, o que pode lhe render uma vantagem inicial em confrontos diretos, caso já tenha sido detectado. Tome cuidado para não lançá-la em seu campo de visão, porém, ou você também ficará cego.

Gas Grenade

Granada de gás que incapacita personagens que não estiverem com máscaras protetoras. O efeito é o mesmo do gás liberado pela Sticky Camera, mas abrange uma área maior.

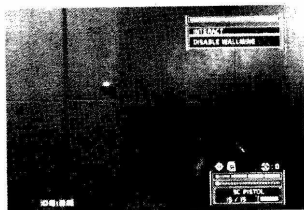
Frag Grenade

Granada explosiva de fragmentação, capaz de matar ou ferir os inimigos que estiverem dentro de seu raio de alcance. Para maximizar o rendimento da Frag Grenade, procure lançá-la próxima a um grupo numeroso de inimigos, mas fora do alcance de visão deles, já que, se eles conseguirem ver a granada antes da detonação, terão tempo de fugir da explosão.

Wall Mine

Explosivo ativado por um sensor de movimentos. Praticamente inútil para o agente, é um item que pode ser encontrado em missões mais avançadas. Não capta movimentos muito sutis e pode ser desarmada, recolhida e adicionada ao arsenal do personagem. Para isso, aproxime-se

lentamente e selecione a opção indicada na tela quando a luz do item estiver verde.



Para instalá-la, selecione-a no inventário e pressione o botão de tiro.

Visor térmico

Visor usado para enxergar fontes de calor, como luzes, seres humanos e



lasers. Seu uso é indicado em locais escuros ou esfumados. Revela a presença de inimigos atrás de portas.

Visor noturno

Visor infravermelho que permite a Sam enxergar no escuro. Ao contrário do visor térmico, este acessório é mais indicado apenas para locais sem iluminação alguma, já que qualquer fonte de luz pode ofuscar a visão do personagem.

Visor EMF

Sua função principal não é das melhores, já que a maioria dos aparelhos eletrônicos emite calor e pode ser vista com o visor térmico.



No entanto, alguns dos itens que devem ser encontrados para o cumprimento de determinados objetivos só são destacados com o EMF, como as caixas a serem escaneadas na primeira missão.

Visor EEV

Uma verdadeira mão na roda. Com este acessório é possível acessar e hackear computadores e outros aparelhos eletrônicos à distância e também gravar conversações



importantes de outros personagens. Além disso, o EEV também funciona como binóculos.

Central de Inteligência

Bons agentes não deixam rastros de sangue por onde passam, por isso, guarde as armas e confira estas dicas

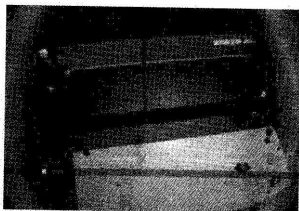
Fuja da luz: quanto mais escura a área em que você estiver, melhor.



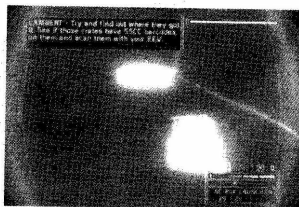
Procure desabilitar todas as fontes de luz que conseguir sem chamar muito a atenção dos inimigos. Nunca destrua uma lâmpada ou luminária se um vigia estiver muito próximo a ela, pois ele imediatamente descobrirá de onde partiu o tiro.

Tenha paciência: não ter pressa é essencial para que você não se dê mal em certos momentos. Quando dois ou mais inimigos estiverem conversando, aguarde com calma até o papo acabar e aproveite para

decorar a rotina feita por eles. Assim você pode nocauteá-los um a um, sem que ninguém perceba.

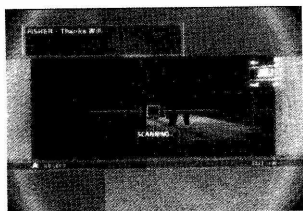


Use o visor EMF: ele é de extrema importância em algumas missões. Isso porque, além de revelar a



corrente elétrica do local, ele mostra a localização de itens que devem ser encontrados para o cumprimento de objetivos secundários.

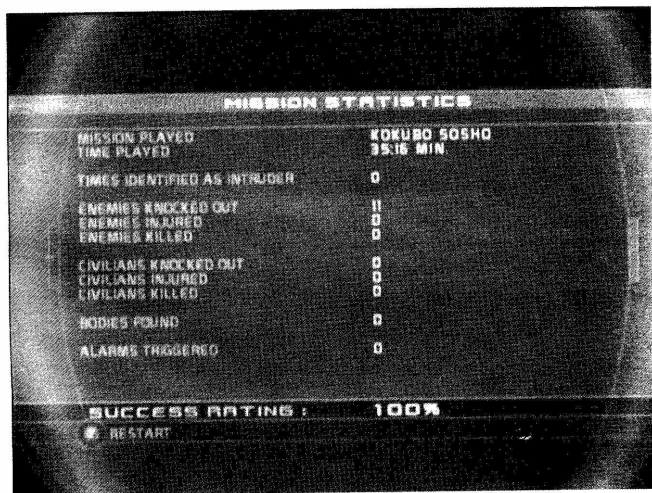
Abuse das redes sem fio: a melhor função do visor EEV é a conexão Wi-Fi. Com ela você pode acessar computadores à distância sem correr o risco de ser visto pelos inimigos.



Interrogue todos os personagens que puder: alguns objetivos secundários só são completados quando você consegue informações usando esta tática.

Vasculhe os computadores: acessar todas as informações dos computadores é importante para obter informações. Não deixe nenhuma opção passar batida.

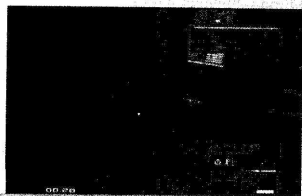
Fique atento aos objetivos: para cumprir 100% nas missões, os requisitos são os seguintes: não matar ninguém, não acionar nenhum alarme, não ser visto de maneira alguma, completar todos os objetivos e, claro, não permitir que nenhum corpo seja encontrado.



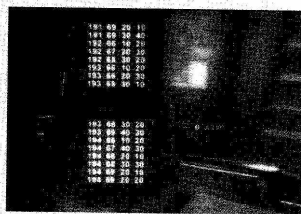
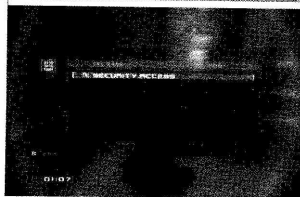
FAÇA O SEU HACK

Habilidades de Hacker: Quando não é possível acessar determinadas informações em um computador ou a falta de um código impossibilita a abertura de uma porta protegida por uma fechadura eletrônica, a saída é hackear. Isso pode ser feito tanto à curta quanto à longa distância, através do visor EEV. Nos dois casos, no entanto, o procedimento é sempre o mesmo. Uma vez que a opção para hackear é acionada, surge na tela uma lista com inúmeras seqüências numéricas, sendo que apenas uma delas é a certa. Para descobri-la, você deve ficar de olho no pequeno monitor horizontal que fica à direita da lista. Os números deste display acendem esporadicamente e são exatamente

os que fazem parte da seqüência correta. O que fazer então? Antes que o número se apague, mova o cursor até ele e pressione o botão indicado para travá-lo. Dessa maneira, você exclui da lista todas as seqüências que não têm esse número, diminuindo as possibilidades de escolha e, conseqüentemente, facilitando o trabalho. Quanto mais números travados, melhor. Infelizmente, nem todo aparelho deixa você travar todos os números, portanto sempre esteja preparado para decorá-los e, assim, poder escolher a seqüência certa. O grande desafio desse processo é que você tem um tempo limitado para desvendar a seqüência. Se por

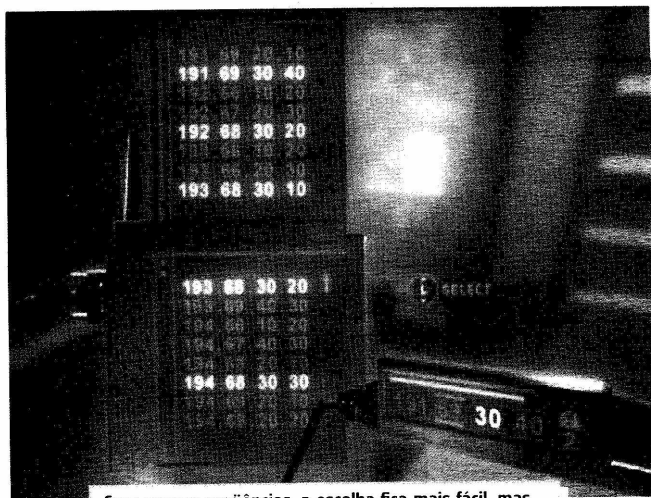


O primeiro passo é acessar o sistema e identificar qual a opção desejada

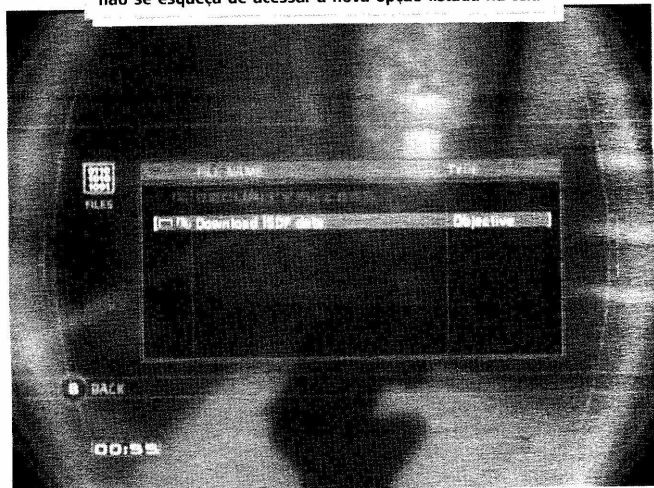


acaso achar que não conseguirá desvendá-la antes do término desse tempo, aborte a operação, caso contrário, um alarme será acionado.

Lembrete importante: quando hackear computadores certifique-se principalmente de acessar a nova informação mostrada na tela, caso contrário, todo o processo anterior não terá validade alguma para a missão. Fique atento!



Com poucas seqüências, a escolha fica mais fácil, mas não se esqueça de acessar a nova opção listada na tela



Cooperação total

As quatro missões exclusivas do modo cooperativo têm objetivos especiais que só podem ser cumpridos se ambos os agentes souberem jogar em conjunto.

Dupla dinâmica

Tire proveito total de Chaos Theory completando as missões do modo cooperativo com as dicas a seguir

Espírito de equipe

Aprenda os principais movimentos para não fazer feio na frente de outros agentes secretos

Propulsão

O objetivo deste movimento é alcançar beiradas muito altas. Para realizá-lo, um dos espões precisa se agachar de costas para a beirada e pressionar o





Diferenças entre os modos Coop e Solo

Controles

O botão para assobiar ganha uma nova função na ação cooperativa. Aqui, é ele que ativa a maior parte dos movimentos conjuntos realizados pelos personagens.

Opções iniciais

Nenhum dos dois jogadores tem a opção de escolher os tipos de equipamento que vão levar na missão. Todos os itens já são predefinidos.

OCP

O OCP também funciona de maneira diferente. Para desativar uma câmera, por exemplo, a mira deve ficar sobre ela o tempo todo e o jogador não pode soltar o botão em nenhum momento. O processo dura até que a barra ao lado do medidor de munição fique completamente vazia.

Game Over

A princípio, a morte de um dos dois espiões não acarreta no fim da partida. Cada um carrega um item chamado Adrenalin Syringe, cuja função é reanimar o parceiro

caso ele seja morto durante a missão. Uma partida pode terminar de quatro maneiras diferentes: se os dois espiões morrerem, se as duas Adrenalin Syringe forem usadas, se uma das condições impostas na missão não for seguida, ou um dos espiões for atingido e o outro demorar mais de que 15 segundos para reanimá-lo.

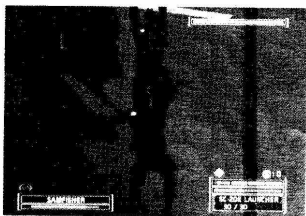
Quick Save

Um dos poucos defeitos do modo cooperativo é o fato de a opção Quick Save não funcionar como deveria. O jogo até que é salvo, mas o save só permanece ativo enquanto o console estiver ligado. Caso você tenha conseguido passar de uma parte mais complicada ou pretenda desligar o aparelho para dar uma esticada nas pernas e voltar a jogar mais tarde, escolha a opção Save no menu de pausa. O processo é mais demorado, pois a pessoa que está jogando com você também terá que confirmar a opção, em compensação, você não corre o risco de perder o save.

botão de cooperação para ficar na posição inicial. Para ser arremessado para cima, tudo o que o segundo espião precisa fazer é se aproximar do parceiro e pressionar o mesmo botão.

Escada Humana

Normalmente usado após a Propulsão, este movimento possibilita que o segundo espião use o parceiro como

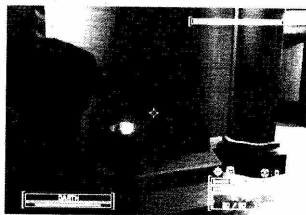


uma escada para poder subir a beiradas fora de alcance. Enquanto está pendurado, o primeiro espião pressiona o botão de cooperação para chamar o companheiro. A seguir, o segundo agente deve se aproximar e pressionar o botão de cooperação para completar o movimento.

Cobertura com OCP

Na prática, este não é um movimento conjunto, mas a cooperação é o ponto chave aqui. Como o OCP funciona somente enquanto a mira estiver apontada para o aparelho alvo, um espião precisa ajudar o outro para que tudo corra bem. Dois bons exemplos são as metralhadoras automáticas e os raios laser. Nas metralhadoras, um agente desativa a arma temporariamente para que o

outro possa desligá-la de uma vez por todas. Nos raios laser, o primeiro espião deve desabilitar o raio enquanto o segundo avança para o outro lado. Em seguida é a vez do segundo espião abrir caminho para o parceiro. Mas fique atento a um detalhe: nesta situação, você não deve passar pela frente do companheiro. Isso porque o corpo do seu personagem bloqueia o efeito OCP, fazendo com que o raio volte ao normal, o que pode provocar o acionamento de um alarme.



Bala Humana

Também conhecido como Tomoe Nage, neste movimento, um espião lança o outro em determinada direção por uma longa distância. Além de servir para nocautear inimigos, a ação pode ser usada para atravessar

abismos ou mesmo pular sobre raios laser que ficam próximos ao chão. O esquema para realizá-lo é simples. De costas para o alvo onde o parceiro deve ser lançado, o primeiro espião, de pé, pressiona o botão de cooperação e ajusta a pontaria do lançamento. Feito isso, é só o espião a ser lançado se aproximar e apertar o botão de cooperação.

Ïçamento

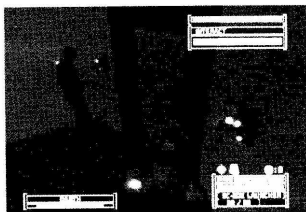
Se você já assistiu ao filme *Missão Impossível*, com certeza vai se lembrar desse movimento. Nele, um espião usa uma corda para suspender outro até uma determinada altura. A realização é feita da seguinte maneira: agachado e de costas para uma abertura, o espião a ser içado dá início ao movimento selecionando a



opção indicada na tela. Para completar, o espião que ficará encarregado da corda deve se aproximar e pressionar o botão de ação. Para soltar ou puxar a corda, o segundo espião usa os botões de ataque. O primeiro espião pode sacar a arma a qualquer momento, porém, isso faz com que o companheiro perca o controle sobre a corda.

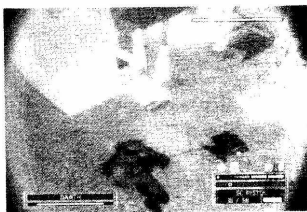
Hackeamento Duplo

O procedimento é exatamente igual ao do modo Solo. A diferença, porém, é que os dois personagens devem realizar a tarefa simultaneamente.



Rapel em Dupla

Quando a altura é muito grande, tanto para a descida quanto para a subida, a única saída é realizar um Rapel em



Dupla. Na beirada, um dos espões pressiona o botão de ação. O outro,

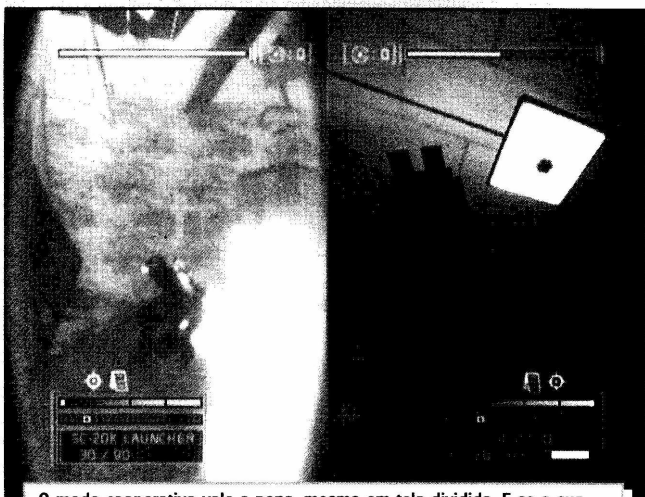


na área inferior ou junto com o parceiro, precisa selecionar a opção indicada para agarrar a corda e subir ou descer. É possível sacar as armas em qualquer momento, mas isso interrompe qualquer outro tipo de movimento. A função do agente que segura a corda se resume a andar para os lados.

Levantamento

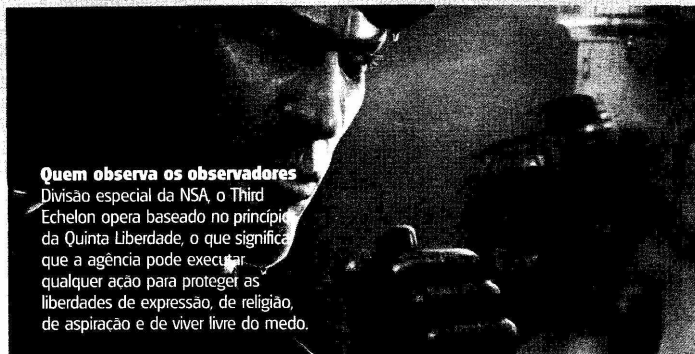
A ideia é simples: um espião sobe nos ombros do outro para acessar um objeto a uma altura mediana. De frente para o objeto, o primeiro agente se agacha e pressiona o botão de ação. Por fim, o outro se aproxima e aperta o mesmo botão. Na posição final, o espião que está em cima seleciona a opção desejada e desce em seguida.





O modo cooperativo vale a pena, mesmo em tela dividida. E se a sua versão não for a de GameCube, aproveite para conferir o modo versus





Quem observa os observadores

Divisão especial da NSA, o Third Echelon opera baseado no princípio da Quinta Liberdade, o que significa que a agência pode executar qualquer ação para proteger as liberdades de expressão, de religião, de aspiração e de viver livre do medo.

Teoria do Caos

A Terceira Guerra Mundial pode começar a qualquer momento e só uma pessoa pode evitá-la: você!

MISSÃO 1:

Vire à esquerda depois do bote e suba a rampa ao lado do poste. Suba pelos rochedos e entre pela abertura. Continue até a passagem inferior e entre para chegar ao outro lado. Na seqüência, suba até avistar uma ponte de madeira, mas, em vez de

atravessá-la, desça pela beirada à esquerda. Dê a volta e entre pela única abertura disponível.

Suba a escada de metal, agarre o soldado que treina pontaria no local e, após interrogá-lo, livre-se dele. Do outro lado, ative o visor EMF para encontrar a primeira caixa de armamentos a ser escaneada. Para

Menos caminhos no PS2 e no GC

Em algumas missões das versões de Xbox e PC há duas possibilidades de caminhos, o que não ocorre no PS2 e no GC. Por isso, se o caminho indicado pelo roteiro não existir na versão do seu console não se preocupe. É só utilizar a rota disponível.

realizar a ação, aproxime-se da caixa e selecione a opção indicada.

Prossiga pelo corredor iluminado, suba o primeiro lance de escadas e surpreenda o vigia. Faça-o abrir o bico, derrube-o e escaneie outra caixa. Continue subindo a escadaria e entre pela porta no topo. Destrua a lâmpada mais próxima, desça a rampa e aguarde até que um inimigo suba em direção à porta. Dê cabo do cara e então avance rapidamente até a sala de tortura.



Neutralize o soldado que está sentado dentro da cela e solte o corpo de Morgenholt. Entre pela

passagem ao fundo e avance até a porta. Destranque-a da maneira que preferir e saia. Use o visor térmico para avistar os dois guardas que rondam pela área. Um deles fica dentro de uma cabana. Para pegá-lo de surpresa, aproxime-se do fundo da cabana e selecione a opção indicada para cortar a lona e entrar sem ser visto. Exija algumas respostas e coloque-o para dormir assim que conseguir as informações necessárias. Livre-se do outro vigia da forma que achar mais conveniente e entre na outra cabana para escanear a terceira caixa com armas.



Siga para a porta iluminada no local e prossiga pelos corredores. Na próxima área, aproveite o bate papo dos inimigos para escanear mais uma caixa e depois livre-se deles para dar continuidade à missão.

Após subir a próxima escada, siga pela esquerda e agarre o cara que está sentado. Derrube-o e ignore o inimigo que está dormindo. Saia pela passagem ao lado da lareira, atravesse a ponte de madeira e pegue o guarda no local em frente. Interrogue-o, livre-se dele e use o computador logo atrás. Siga pela abertura à direita, equipe um Sticky Shocker e escute a conversa dos inimigos. Quando eles pisarem na água, dispare o dispositivo na poça para eletrocutar os dois ao mesmo tempo.



Na parte inferior, escaneie somente a última caixa. Desça pela escada no seu canto e derrube o inimigo na cabine de energia.

Para poupar tempo e chegar mais rapidamente ao farol, atire na lata amarela no chão da cabine para destruir as tábuas que bloqueiam a abertura à esquerda. Saia por ela e pule para alcançar a corda e escorregar até o fim.



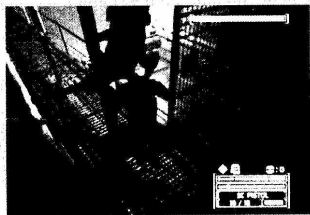
Ignore o vigia e dê a volta na construção. Entre pela porta, derrube o inimigo que usa o rádio assim que a conversa acabar e suba a escadaria. Antes de subir pela escada de metal, destrua a luz inferior do farol para acabar com o fecho luminoso. Suba, livre-se do guarda, detone a luz e escolha a opção indicada para finalizar.

MISSÃO 2

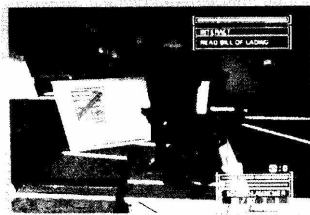
Esperre até que um dos inimigos vá para o lado esquerdo, agarre-o e interrogue-o. Derrube o outro tripulante e volte ao lado esquerdo do navio. Desça a escada, espere no espaço escuro ao lado e neutralize o guarda assim que ele aparecer. Vá em direção à outra escada e avance até o fundo, depois desça, acerte o soldado que está dormindo com um ataque não-letal, abra a porta na frente dele e desça pela escada.

Suba nas caixas e vá para o fundo do local. Procure por uma pequena passagem no lado esquerdo e encoste-se na parede para passar por ela. Use o visor EMF para encontrar uma caixa com armas e instale o sinalizador. Prossiga pelas passagens

entre as caixas até avistar uma escada, suba, avance pelos corredores, ignore a porta inundada e abra a porta seguinte. Interrogue o cara que trabalha no local e entre pela tubulação de ar no canto esquerdo. Avance até o outro lado e desça. Pendure-se no cano à direita e surpreenda o vigia que fica na plataforma quando ele passar sob você.



Use um Airfoil Round para derrubar o cara que fica na parte inferior, desça e use o painel para ativar as bombas d'água. Prossiga pela porta mais próxima assim que a água for drenada. Avance, entre na primeira porta à direita e suba nas caixas. Ative o visor EMF para encontrar uma placa de metal em um dos caixotes.



Leia a placa e saia pela porta que entrou. Dois soldados virão na sua

direção. Esconda-se e aguarde até que eles passem batido por você. Prossiga até o fim do corredor, use o cabo óptico na porta e abra-a se não vir ninguém.

Interrogue o cara que perambula pelo local e suba a escada que fica no lado direito. Livre-se do soldado que fica na plataforma e siga por ela até encontrar a escada para o andar superior. Nem pense em usar suas armas aqui, mesmo para disparar projéteis não-letais. Prossiga pela única saída disponível e atravesse o pequeno corredor. Antes de subir as duas escadas, entre no corredor à direita, livre-se do soldado e avance até a última sala para instalar o sinalizador em uma nova caixa de armas.

Feito isso, volte, suba os dois lances de escada, avance pelo corredor iluminado, entre na próxima sala e use o computador enquanto os inimigos estiverem conversando. Saia pela porta que entrou, esconda-se na sombra no topo da escada e agarre o soldado que se debruçar no corrimão. Interrogue-o e retorne à sala do computador. Prossiga pela porta, derrube o cara que assiste à televisão e vasculhe o pequeno armário logo atrás. Saia pela porta no lado oposto, entre no aposento à esquerda, acesse o computador e saia. Prossiga pela porta no final do corredor, ative o visor EMF para encontrar uma caixa e instale o sinalizador. Suba a escada, entre pela porta à direita e use o cabo óptico na porta ao fundo. Escute a conversa e entre em seguida. Derrube os dois inimigos e entre na cozinha para instalar um sinalizador em outra caixa.

Volte para o refeitório e siga pela outra porta. Entre à esquerda no corredor e suba as escadas. Use o visor EMF para encontrar a quarta caixa com armas. Não se esqueça de instalar o sinalizador. Prossiga pela porta da direita e continue até o fim do corredor. Suba para a cabine do capitão e interrogue-o. Desça pela mesma escada que subiu e, no fim do corredor, entre à direita. Abra a primeira porta, use o cabo óptico na segunda para escutar a conversa e agarre Hugo Lacerda quando ele entrar no cômodo à direita. Agarre-o, interrogue-o e neutralize-o. Esconda o corpo em algum lugar seguro e suba para a cabine do capitão novamente.



Livre-se do outro tripulante e saia pela porta próxima a ele. Vá para a esquerda, mas não desça a escada. Agarre o soldado rapidamente, antes que ele suba a escada, e leve-o para um lugar escuro para poder interrogá-lo. Suba a escada depois de nocauteá-lo e siga para a esquerda. No fim, vá para a direita e dê cabo do vigia no canto. Abra a porta mais próxima, neutralize o cara sentado e acesse o computador. Saia, desça pela escada de metal ao lado, siga

em frente e suba a escadaria ao fundo. Dê a volta na cabine e desça pela escada de metal.



Ao término da conversa dos soldados, desça ao convés e neutralize todos, interrogando os que tiverem informações. Encontre a última caixa com armamentos, instale o sinalizador e retorne à plataforma superior. Ande até o fim dela, suba outra escada e contate a equipe para terminar a missão.

MISSÃO 3

A primeira coisa que você precisa saber é que existem sensores de movimento no jardim, portanto, mesmo que esteja fora do alcance de visão dos vigias, ande bem lentamente para não ter problemas. Siga pelo lado esquerdo do banco e desative a caixa de energia para deixar o local completamente escuro. Derrube os vigias conforme eles chegarem para verificar o problema.

Volte ao jardim, ignore a porta principal, pois há uma câmera bem na entrada, e dê a volta na construção. Siga em frente e passe sob o arco. Encoste-se na parede da esquerda

para não ser pego pela câmera e avance até o outro lado. Suba pela escada de metal. No telhado, vá para o lado esquerdo, encontre a cabine de energia, destranque a porta e desligue o computador.



Volte à área anterior e desça pela corda na janela circular aberta. Já no chão, use o visor EEV e mire em um dos computadores. Acesse-o e selecione a única opção disponível para desativar os lasers. Saia pela porta em frente, agarre o soldado que está dormindo e use-o no leitor de retina ao lado. Livre-se do guarda, vá para o outro lado do salão (na direção oposta ao leitor de retina) para chegar à recepção. Vá para o lado direito e acesse o computador (no chão) usando o visor EEV. Leia as mensagens e, por fim, hackeie o PC e envie a mensagem falsa.

Retorne ao salão anterior e vá em direção à porta da esquerda. Espere o soldado cruzar o saguão e então abra a porta. Use o OCP para desativar a câmera sobre a porta à esquerda, destranque-a e entre quando for possível. Derrube os dois inimigos e hackeie o computador. Saia pela porta que entrou, entre no banheiro (a porta

no lado oposto), suba na tubulação de ar e rasteje até o fim. Desça quando o inimigo entrar, interrogue-o, desligue a luz e saia pela porta. Desabilite a câmera em frente, vá para a esquerda no corredor e abra a primeira porta da direita usando o código que aparece na tela. Dentro do escritório, vasculhe o pequeno armário, hackeie o PC para enviar mais uma mensagem falsa e use o painel em uma das paredes.



Abra a sala de vigilância mais próxima e livre-se dos guardas do jeito que achar melhor.

Volte ao saguão do banheiro, desative a câmera mais uma vez e siga pela porta à direita dela. Ande agachado e avance até o fim. Suba as escadas com cuidado para não ser visto pelo vigia no andar superior. Agarre-o quando ele se aproximar da porta, interrogue-o e carregue-o para passar pelos lasers sem problemas. Acesse o computador do local para hackeá-lo e enviar a mensagem falsa.

Continue pelo corredor no lado oposto e repita o processo com o outro vigia para atravessar pelos lasers. Livre-se dele, siga pelo corredor, entre à direita no fim e desative a

câmera que fica na parede da esquerda. Passe pela cortina vermelha no canto do ambiente, hackeie a fechadura e entre silenciosamente. Livre-se dos dois caras no local, interrogando o da direita. Use os computadores e verifique todas as opções. Hackeie os que forem necessários para enviar mais mensagens. Depois disso, hackeie o da esquerda mais uma vez para apagar os arquivos de gravação das câmeras. Antes de sair do local, acesse o painel ao lado da porta.

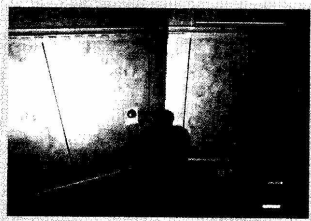


Hackeie a fechadura da porta no fim do corredor e entre normalmente. Não se preocupe com a câmera nem com o PC, apenas atravesse o local e destranque a porta. Entre no escritório, acesse o computador, hackeie-o e então use o painel na parede, logo à sua esquerda.

Saia pela janela e pendure-se na beirada logo abaixo. Desça quando achar melhor e surpreenda o soldado que faz a ronda no jardim. Interrogue-o, suba a escadaria ao fundo e abra a porta o código recém-adquirido.

Entre, vire à direita no corredor e passe pela passagem aberta sem alertar os soldados na sala ao lado.

Entre à direita, vire à esquerda e investigue as caixas para abrir a única disponível. Pegue os equipamentos e desça para a entrada do cofre. Instale o item em uma das fechaduras.



Destrave a outra fechadura no seguinte esquema: ao liberar um pino, espere um segundo para tentar liberar o próximo, caso contrário você será obrigado a recomeçar o processo novamente. Completada esta parte, grude o outro item na porta do cofre, distancie-se e acione a detonação. Entre, use o computador no fundo do cofre e acesse todas as opções disponíveis. Hackeie-o para enviar mais uma mensagem. Roube o dinheiro da caixa que se abriu e siga em direção à saída. Antes de passar pela porta, porém, use o visor térmico para avistar o raio laser. Use o OCP em um dos terminais e saia rapidamente. Abra a porta da sala de vigilância à direita e hackeie o único PC disponível com o visor EEV.

Continue pelo corredor à direita e siga até o saguão onde fica o banheiro. Entre pela porta embaixo da câmera, neutralize os dois inimigos e hackeie o último computador. Vá para a recepção, derrube o soldado



Se você é do tipo impiedoso, livre-se dos inimigos em grande estilo após interrogá-los



sentado, saia pela porta principal e retorne ao ponto onde começou a missão. Aproxime-se da parede e selecione a opção indicada para passar à próxima missão.

MISSÃO 4

Aguarde até que o policial que vem em sua direção volte para o outro lado e atravesse o beco pela área escura. Use o visor noturno para encontrar a escada de metal e suba por ela. Continue pela escadaria e, no fim, pule na caixa e pendure-se na beirada mais acima. Vá para a esquerda até encontrar um cano. Desça por ele e avance para a esquerda. Vá pelas sombras e passe pela abertura assim que o vigia sair do lugar. Entre pela porta à sua direita e prossiga pelos corredores até avistar um técnico que tenta arrumar o elevador. Aguarde até que a porta do mesmo se feche e use-o quando o técnico deixar o local.

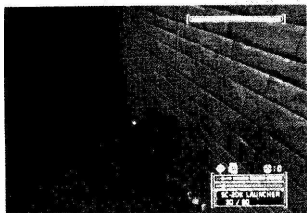


Escolha a primeira opção (de cima para baixo) e saia quando a porta se abrir. Vá para a direita, esconda-se e nocauteie o policial que fica no local. Suba a escadaria no outro lado e saia

pela porta. Siga em frente e vire à esquerda. Desligue as luzes e realize um Split Jump para não ser visto. Quando um dos vigilantes passar sob você, caia sobre ele para derrubá-lo. Esconda o corpo num lugar seguro, acenda as luzes e apague-as novamente. Realize o processo anterior até neutralizar os outros dois personagens. Use a escada ao fundo para subir no letreiro e agarre no cabo à direita para conseguir chegar ao prédio em frente.



Desça pelo cano, vá para a direita, pendure-se na beirada e suba pelo parapeito da sacada. Pegue o inimigo de surpresa e interrogue-o. Entre pela passagem quando ninguém estiver olhando, corte o plástico à direita e entre pela tubulação de ar ao lado da pequena mesa. Desça do outro lado, nocauteie o soldado que passar por você e prossiga para a área à direita. Entre pela porta ao fundo, derrube o cara que dorme e hackeie o computador para acessar as informações confidenciais. Siga pelo corredor iluminado, destranque a porta e, encostado na parede, aproxime-se da câmera. Selecione a opção indicada para boicotá-la.



Em seguida, desative-a temporariamente com OCP e suba o lance de escada. Entre pela porta da esquerda, desligue e interrogue o inimigo. Surpreenda e interrogue o soldado que fica na sacada para conseguir completar o objetivo secundário. Boicote a câmera ao lado da porta e entre em seguida. Derrube o vigia e avance pelo corredor principal do apartamento. Entre na passagem à direita e boicote mais uma câmera.



Derrube o cara encostado na pilastra, passe por trás das cortinas e boicote a câmera na parede do fundo. Desative-a e, em seguida, suba pela escada giratória e avance até o escritório. Desative a câmera à esquerda, acesse o computador e boicote a câmera em seguida. Entre

pela passagem à esquerda da câmera e abra a porta no fundo. Entre na sala de vigilância no fim do corredor e use o computador do local. Volte ao escritório, siga para o cômodo ao lado e prossiga pelo corredor. Use o cabo óptico na porta ao fundo, volte e realize um Split Jump no meio do corredor. Caia sobre o soldado que entrar e retorne à porta. Entre com cautela, vire à esquerda e boicote a última câmera.

Faça o caminho de volta até o local onde fica a primeira câmera que boicotou e entre pela porta em frente à escada. Saia pela porta à esquerda e livre-se do guarda no beco.



Entre pela porta no canto esquerdo e avance até a próxima. Abra-a com tudo para derrubar o inimigo que está de costas atrás dela e continue lentamente para a direita. Suba a escada, derrube o soldado no cômodo à esquerda e acesse o computador. Volte ao andar inferior e vá em direção à porta que usou para entrar. Passe por ela e continue até avistar uma fechadura automática. Escolha no inventário a opção para hackeá-la, entre e converse com o senhor que está no local.



Continue fazendo perguntas conforme ele anda pela sala até o cara volte à posição inicial. Converse com ele mais uma vez para iniciar o processo para reiniciar o computador. Para cumprir o objetivo, você deve iniciar o painel que fica à esquerda do velho e, depois, acionar o terminal em cada uma das três torres do lado esquerdo na hora e na ordem certa. Para isso, fique de olho na luz e, assim que ela mudar para verde, acione o terminal. O senhor ficará encarregado das demais torres. Pegue o documento na impressora atrás do local onde o velho estava e retorne até o apartamento. Siga pela passagem à direita no corredor principal, desative a câmera, entre na abertura do elevador e desça pelo buraco. Selecione a opção final.

MISSÃO 5

Siga em frente e entre à direita no fim. Na área maior, espere o vigia se aproximar e interrogue-o. Com cautela, abra o portão da grade ao fundo, derrube o técnico e desligue a caixa de força. Suba na grade sobre a grande hélice no centro do local,

destranque a escotilha e desça de rapel até o chão.



Entre pela tubulação de ar e desça pelo buraco no fim. Escute a conversa e desça no escritório quando todos saírem. Use o cabo óptico e saia pela porta dupla em seguida. Atravesse a área e entre à direita. Pare em frente à porta e hackee a fechadura. Não fique com o corpo virado para o vidro branco ao lado, pois um dos inimigos ativará um sistema que o deixará transparente e, assim, poderá estragar seu disfarce. Entre assim que eles seguirem em frente, feche a porta e, escondido na sombra próxima ao vaso, use o visor EEV para hackear a maleta carregada por um deles.



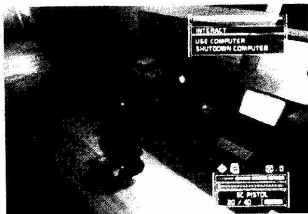
Permaneça no lugar até eles saírem por onde você entrou e siga-os para dentro da Operations Room. No local,

derrube o cara que usa um dos computadores e hackeie todas as máquinas disponíveis, inclusive as que estão desligadas. Pule para a passagem ao lado da escada da esquerda. Avance pelo corredor, entre pela porta, continue para a sala em frente e interrogue o soldado no escritório seguinte. Volte, use o código na fechadura da porta à direita e entre. Suba a escadaria, desative a câmera e atravesse para o lado, beirando os elevadores à esquerda. Assim que o inimigo levantar e entrar no banheiro, agarre-o e use-o no leitor de retina, ao lado da mesa.



Antes de entrar por esta porta, porém, entre na do lado, o Training Gym. Derrube os dois inimigos no local, acesse todos os PCs e hackeie os que tiverem a opção. Volte, pegue o corpo do cara que usou no leitor de retina e carregue-o pelo corredor com lasers. Saia do corredor ao término da conversa dos dois personagens e esconda o corpo. Por precaução, neutralize o cara ao lado da máquina de salgados e então vá para a área à direita da saída do corredor com lasers. Espere na sombra da escada até o guarda subir e aproveite

oportunidade para derrubar o outro personagem. Hackeie um dos computadores e suba as escadas.



Hackeie a fechadura, entre e hackeie o PC também. Entre pela tubulação de ar à direita, saia do outro lado, siga para a direita e desça pela corda. Use o código conseguido da maleta no início da missão no terminal e use o computador em seguida. Quando Lambert começar a falar, suba pela corda rapidamente antes que a energia volte ao normal. Desça lentamente e, novamente, assim que um inimigo entrar no local, agarre-o enquanto ele estiver usando o computador.



Interroge-o e carregue-o para poder sair da sala. Livre-se dele, nocauteie o outro inimigo e leve-o até a outra porta para abri-la. Desative a

câmera sobre os elevadores e entre no da direita. Suba ao andar superior, saia para a esquerda e esconda-se no espaço entre o elevador e a parede. Interrogue o cara que passar por você e esconda-o na última sala à direita do corredor por onde ele veio. Derrube o outro soldado quando tiver chance e leve-o para o mesmo escritório. Hackeie a fechadura da porta ao lado e um dos PCs do escritório seguinte. Por fim, aproxime-se do último escritório (onde dois personagens estão conversando) e use o visor EEV apontado para as janelas para gravar o papo. É preciso ficar bem próximo (ou usar o zoom) para iniciar a gravação. Livre-se dos dois logo em seguida. Prossiga pelo corredor em frente à sala onde escondeu os dois soldados anteriores, desative a câmera sobre a porta, hackeie a fechadura e entre. Abra a segunda porta à sua esquerda e surpreenda o inimigo.



Use o código na porta logo em frente e acesse tudo o que puder dos dois computadores. Volte ao escritório onde você deixou os dois guardas anteriormente, saia pela porta ao lado, suba a escadaria e, no topo, selecione a opção final.

MISSÃO 6

Derrube o vigia usando um dispositivo não-letal e siga para a entrada principal. Passe por ela e fique atento quando a luz acender. Aguarde na sombra até que o soldado fique de costas e agarre-o rapidamente. Interrogue-o, apague a vela à direita. Se o outro inimigo vier verificar, surpreenda-o assim que ele entrar no local. Caso contrário, apenas saia e pegue-o enquanto ele estiver encostado no veículo.

Após se livrar dos dois, entre na construção no lado oposto pela porta principal. Vá para a direita, espere o término da conversa dos soldados e, quando um deles se aproximar, dê cabo dele. Entre na passagem inferior à direita para chegar à área principal da casa. Livre-se do guarda que vigia o corredor e interrogue o cara que fica no último cômodo à esquerda.

Entre no quarto do centro, use o visor térmico para avistar o microfone no canto do quadro e pegue-o.



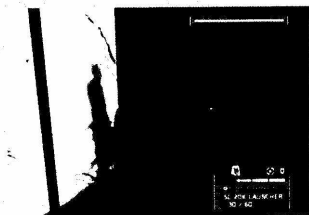
Volte à saída da passagem por onde entrou e continue pelo corredor à esquerda. Entre rapidamente pela porta com a cortina vermelha e agarre

o inimigo assim que ele passar por você. Interrogue-o e livre-se dele. Atravesse o local com a fogueira, saia para o ambiente ao ar livre e escute a conversa dos soldados. Derrube o que sair e aguarde até que o outro entre no banheiro. Entre, encontre mais um microfone, recolha-o e esconda-se. Nocauteie o outro soldado assim que voltar e entre no banheiro. Siga pela tubulação da esquerda, aproxime-se da porta à esquerda e ouça os guardas conversando. Volte pela tubulação e entre na outra. Ao sair, pendure-se na madeira à sua esquerda e neutralize o guarda mais próximo.



Ative os irrigadores no painel à esquerda da saída da tubulação de ar para chamar a atenção dos demais personagens e esconda-se. Dispare um Sticky Shocker para eletrocutá-los assim que eles passarem pela poça d'água no jardim. Atravesse o local e entre pela passagem. Ao avistar a estátua do Buda, vá pela porta à esquerda dele, prossiga pelo corredor até o fim, entre no escritório e siga para o lado. Recupere mais um microfone e saia pela porta à esquerda. Entre pela passagem inferior ao lado da porta de onde vem o som.

Saia do outro lado e não se mova. Espere todo mundo sair e agarre o último guarda que ficar. Interrogue-o e derrube-o. Aproxime-se da sombra no quarto ao lado e agarre o personagem através da lona.



Após interrogá-lo, elimine-o e volte pela passagem inferior. Para não visto, antes de entrar no quarto em frente, surpreenda o inimigo que fica atrás da lona da direita. Siga para o escritório, neutralize o inimigo de costas e, ao sair, entre pela tubulação de ar à direita. Desça, aguarde o soldado se aproximar e nocauteie-o. Avance até o outro lado, passe pela porta e entre no quarto à direita. Recolha mais um microfone e derrube o soldado.



Saia pela mesma porta que entrou, entre vagorosamente na sala de estar à esquerda, derrube o cara que

assiste à televisão e pegue outro microfone. Volte ao corredor e prossiga até o fim. Desligue a TV da sala seguinte e saia pela porta de vidro. Desça o pequeno lance de escada e entre no quarto em frente assim que o inimigo subir a escada. Retire o último microfone no quadro ao lado da escada e fique no mesmo lugar. Livre-se do vigia quando tiver oportunidade. Suba a escada e avance quando o outro inimigo seguir pela porta. Espere por ele no canto escuro ao lado da grande janela. Entre pela porta por onde ele saiu, siga sem problemas pelo corredor, entre no depósito de produtos de limpeza (cortina vermelha) e siga pela tubulação de ar.

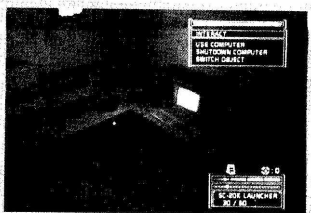


Desça lentamente e, beirando a parede da sua direita, atravesse o jardim inteiro. O criminoso que irá aparecer fugirá e você não poderá detê-lo. Derrube o vigia que estará próximo à porta, encontre a saída do local e passe em silêncio pelo portal. Nocauteie o cara do lado direito e acerte o inimigo mais distante com um Airfoil Round ou um Sticky Shocker. Depois disso, volte ao ponto inicial dessa missão e escolha a opção para completá-la.

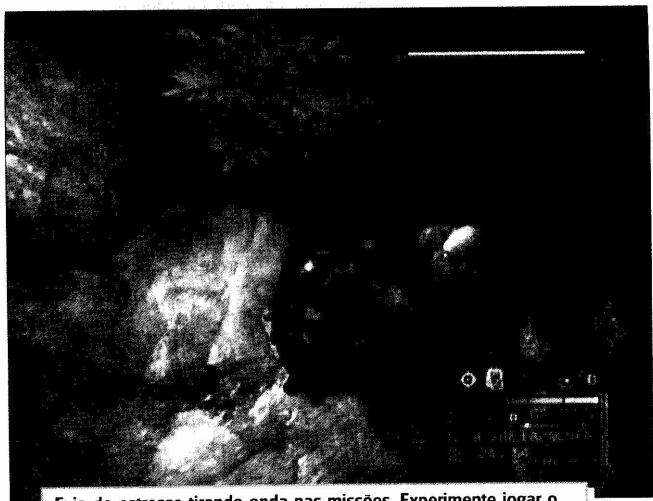
MISSÃO 7

Não perca tempo e abra a escotilha. Desça pela corda, vá para a frente do caminhão à esquerda e caia no buraco. Siga pelos corredores até encontrar uma escada e suba. Saia pela escotilha, pegue o inimigo de surpresa e verifique o computador. Saia, vá para a próxima área, neutralize o inimigo sentado na mesa oposta, entre no escritório e faça o mesmo com o outro cara. Acesse e hackeie todos os PCs que puder e prossiga pela porta no canto esquerdo.

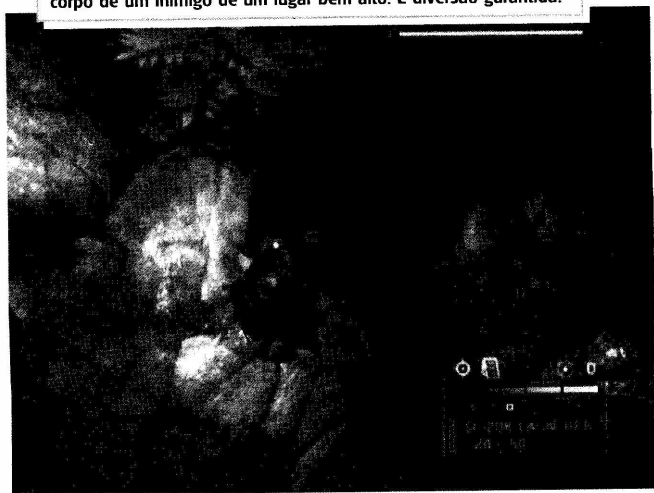
No dormitório, ignore os soldados que estão dormindo e use o cabo óptico na porta dupla ao fundo. Entre e pegue o inimigo de surpresa. Desligue a luz no interruptor ao lado da porta que entrou para não ter problemas com a câmera do local. Vá em direção à área iluminada, destranque a porta à esquerda e interrogue o guarda sentado. Acesse o computador mais próximo.



Retire-se do local e desça as escadas. Siga pelo corredor à direita e, na próxima área, esconda-se na parede ao lado da pequena escada à



Fuja do estresse tirando onda nas missões. Experimente jogar o corpo de um inimigo de um lugar bem alto. É diversão garantida!



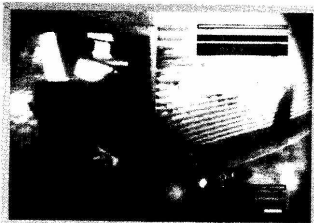
esquerda. Quando o inimigo passar por você, agarre-o, leve-o para as sombras e faça o interrogatório. Assim que o outro soldado descer, agarre-o também. Livre-se dele, suba as escadas e boicote o circuito à esquerda. Suba no capô do caminhão, pendure-se no trilho acima e, com as pernas retraídas, continue até o fim. Não se preocupe com a câmera.



Desça pelo buraco sob a luz vermelha, avance até o fim do corredor e agarre o técnico na cabine de comando à esquerda do elevador. Interrogue-o, suba pela escotilha que fica no lado esquerdo do elevador e avance. Examine o painel para fazer o elevador subir e entre na tubulação de ar quando ele parar. Espere o soldado usar o leitor de retina para entrar pela porta dupla em frente e então saia pelo outro lado da tubulação. Desça a escada à esquerda, abra o pequeno portão e saia. Vá até o fim do corredor e entre na nova área beirando a parede da direita. Escute a conversa inteira para cumprir um dos objetivos principais da missão e livre-se sorrateiramente dos inimigos que ficarem no local. Interrogue o que fica sentado na parte

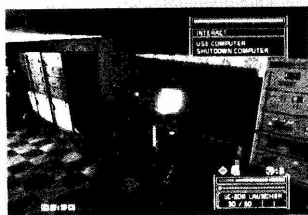
inferior e acesse os computadores.

Entre no escritório do general e vá para o canto escuro ao fundo. Use OCP para desligar o monitor dele e pegue-o quando ele tentar passar pela porta.



Obrigue-o a falar, nocauteie-o e use o PC dele. Saia do local pela porta dupla no corredor principal. Desative a câmera à esquerda, chame o elevador e desça. Saindo, vá para a cabine de comando à direita, ignore os computadores e saia pela porta no pequeno corredor à direita. Desative a câmera que fica sobre você e entre sem ser visto. Siga para a direita, avance até o fim do próximo corredor e, no fim, saia pelo grande portão à esquerda quando o vigia não estiver olhando. Derrube-o, desça pela escada à direita, entre com cuidado e neutralize os dois inimigos na cabine de comando. Verifique o único computador acessível e contorne o circuito logo atrás. Retorne à área superior e use o computador do canhão. Volte pelo grande portão e faça o caminho de volta até o elevador. Continue pela cabine de comando à direita dele, saia pela porta do corredor à esquerda, desative

a câmera na sua frente e desça, seguindo para a esquerda sem chamar atenção. Avance pelo túnel, derrube o guarda, boicote o circuito no fim. Após o lançamento do míssil, você terá três minutos para recuperar os códigos para tentar pará-lo. Mas não se preocupe, pois o tempo é mais que suficiente. Siga em frente e desça a escada ao fundo. Use o cabo óptico e entre se não avistar ninguém nas proximidades. Com cautela, use o primeiro computador no lado direito para fazer o download dos códigos.



Faça o caminho para voltar até o elevador, mas pare na cabine de comando e acesse o primeiro computador. Para finalizar, vá a qualquer um dos canhões, aproxime-se da escada indicada pela luz laranja e termine a missão.

MISSÃO 8

Saia do quarto, vire à direita e desça de rapel no fim. Siga pelo beco à esquerda, desative a Wall Mine e pendure-se no bloqueio em frente. Avance e espere na saída do beco. Agarre o soldado que sair da direita e interrogue-o. Derrube o segundo

soldado, prossiga pela rua, desabilite o alto-falante no lado direito e suba pelo cano ao lado do grande portão vermelho. Desça pela escada no fim da plataforma, suba no andaime ao lado e pule para a sacada quando o soldado virar de costas.



Interrogue-o, desça pelo toldo, derrube os dois inimigos e entre na caçamba do caminhão para usar o computador. Selecione a única opção e saia do veículo. Entre à esquerda e desabilite o auto-falante que fica atrás do guarda-sol colorido.

Siga em direção ao beco incendiado, suba pela escada ao lado da caixa de madeira, desabilite mais um alto-falante e entre pela tubulação de ar. Saia do outro lado, desça a escada, abra a escotilha e entre no servidor. Recolha os drivers no computador do canto esquerdo da sala e volte pela escada. Seja rápido ou poderá ser morto na explosão que acontece em seguida.

Desça novamente, derrube o soldado da esquerda e então interrogue o que usa o computador. Saia pela abertura criada pela explosão, suba a escada sem ser visto, neutralize o soldado que vigia a

área e deixe seu corpo na parte inferior. Do topo da escada, prossiga pelo corredor à esquerda e entre no banheiro, a primeira porta à direita. Dois inimigos sairão do elevador ao lado. Espere até que um deles siga pelo corredor e apague-o. Livre-se do outro com um disparo não-letal e use o elevador para subir à cobertura.

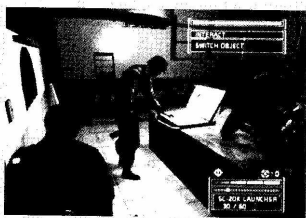
MISSÃO 8

Aqui, além de se preocupar com humanos, você será obrigado a despistar os UAVs, mini-helicópteros que vigiam a cidade.

Comece derrubando o soldado à distância, de preferência usando um dispositivo não-letal. Decore o movimento feito pelo UAV no local e acesse o computador na área inferior. Do lado direito dele, pendure-se na corda e escorregue até o edifício em frente. Passe para o outro lado da grade, siga pelo corredor, desarme a Wall Mine e esconda-se embaixo da escada. Prossiga quando o UAV passar, agarre no cano à esquerda, atravesse para o outro lado e derrube o soldado. Suba no galpão à direita, encoste-se na parede para escapar do UAV e acerte um Sticky Shocker no soldado que fica na sacada. Aproveite também para hackear o computador do lado direito usando o visor EEV.

Interrogue o guarda que sair pela porta embaixo da sacada, destranque-a e entre por ela. Siga pelo corredor à direita, entre pela porta à esquerda e desça para o andar inferior, segurando-se pela beirada mais ao

fundo. Repita o esquema para descer mais um andar. Antes de pular para o prédio ao lado, use o visor EEV para hackear o computador. Siga rapidamente para a direita e pare na área mais escura da beirada. Surpreenda o inimigo que passar pela porta e interrogue-o. Entre, atravesse a cozinha e vá descendo com cuidado pelos apartamentos destruídos. No andar intacto, derrube os dois soldados e acesse o computador.



Saia pela porta ao fundo do local onde está o computador e aguarde o fim do confronto. Agarre o soldado, interrogue-o e nocauteie-o. No beco à esquerda, suba pela grade, atire na placa amarela, desarme a Wall Mine e derrube os dois soldados com disparos de Airfoil Round. Siga pela direita na frente do caminhão, entre no beco e suba pela escada de metal. Siga pelas fachadas, destrua a placa vermelha e branca e escorregue para o outro lado, usando a corda sobre sua cabeça. Desça pela lateral e esconda-se nas sombras. Dê a volta no tanque e suba pela escada de metal no canto esquerdo.

Hackee o computador, entre no apartamento, desça pelo buraco e

saia pela janela. Pendure-se no parapeito e desça até a rua. Neutralize o guarda mais próximo, destrua a placa azul e avance sem ser pego pelo UAV. Derrube os outros dois soldados, entre na caçamba do caminhão e use o computador. Prossiga pelos becos despistando os UAVs e entre pelo grande buraco na parede. Saia do outro lado, espere a luz se apagar e atravesse a rua correndo para a direita. Aproxime-se da cabine do avião e, após a mensagem de Lambert, suba pelo cano ao lado das latas de lixo.



Hackeie o último computador, desça para beirada na fachada da construção, encontre a corda mais à frente e use-a para escorregar para o outro edifício. Siga em frente, suba a escada no fim, destrua a placa e selecione a opção disponível.

MISSÃO 9

Antes de mais nada, é imprescindível que você escolha a opção Stealth. Isso porque só assim você conseguirá seis Sticky Shocker, que deverão ser usados somente na última parte da missão.

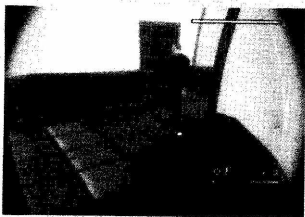
Prossiga pelo beco, passe por baixo das caixas à esquerda e esconda-se embaixo do toldo. Espere os mafiosos conversarem e agarre o que se aproximar do beco por onde você veio. Interrogue o técnico e livre-se do outro mafioso. Grampeie o telefone próximo à bicicleta, corra até o fim da rua e desça para o esgoto. Suba pela escada, abra a escotilha e esconda-se atrás da parede à esquerda. Neutralize o inimigo assim que ele acender a luz e passe pela porta ao fundo. Na lavanderia, use o OCP no ventilador e interrogue o inimigo quando ele sair do lugar.



Prossiga pela passagem ao fundo, suba a escada e use o cabo óptico na porta. Entre no salão se não tiver ninguém por perto e siga para a direita, por trás do sofá. Não esqueça de fechar a porta ou os inimigos ficarão em alerta. Surpreenda o vigia que ronda pela sala, esperando-o na lateral do sofá. Interrogue-o e largue o corpo num canto escuro. Derrube o civil que mexe no ventilador usando um Airfoil Round e agarre o outro vigia quando ele passar pela área.

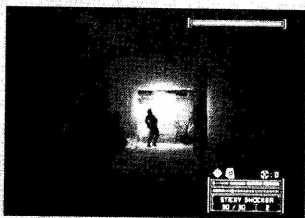
Entre pela passagem circular ao lado da porta por onde você entrou e

escute a conversa dos dois mafiosos. Quando os dois saírem, entre no depósito à direita da escrivaninha e pegue de surpresa o que voltar. Hackee o computador para desativar o sistema de vigilância de câmeras. Suba a escadaria à direita e neutralize o vigia quando ele voltar.

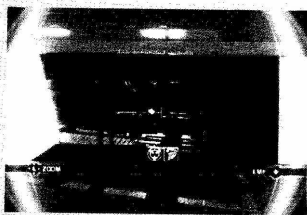


Esconda-o no quarto do meio do corredor, hackee a fechadura da última porta, entre e acesse o computador. Saia do escritório, desça as escada e volte ao salão. Prossiga pela porta à esquerda e continue pelo corredor. Desligue a luz no canto e entre no vestiário beirando a parede da esquerda. Espere o inimigo sair da frente do espelho e então saia pela porta no lado oposto. Saia à esquerda, corte o plástico no fim do corredor e entre na área da piscina. Destrua a primeira luminária, esconda-se, derrube os dois inimigos e grameie o telefone que fica no outro canto do local. Siga pela porta ao lado e, usando o visor térmico, entre na próxima área quando a fumaça ficar mais intensa. Desvie ou derrube os soldados e siga pela porta no lado oposto. No fim do corredor, na área onde há uma metralhadora

automática, acerte o soldado com um Airfoil Round, entre, gire a válvula à sua esquerda e saia pela outra porta. Vá pelo corredor, corra para trás do balcão logo em frente e grameie mais um telefone. Apague a vela ao lado da porta para poder neutralizar o próximo inimigo sem ser visto.



Do local onde o inimigo estava, entre pela porta da esquerda e apague a vela. Aproxime-se da porta ao fundo e esconda-se entre a parede e o biombo. Volte pelo corredor, entre pela outra porta, atravesse o banheiro e dispare uma Sticky Camera para enganar o soldado que vigia a passagem. Leve-o para o banheiro e esconda-o. Volte, avance pelo corredor apagando todas as luzes para poder pegar o técnico sem problemas. Com ele fora do caminho, vá para a piscina



artificial, passe pela tábua e entre no jardim à direita. Suba pela tubulação de ar e continue até o fim. Escute a conversa e acesse o laptop através do visor EEV.

Volte à piscina artificial, entre na água e siga pela tubulação à direita. Saindo do outro lado, corra para o corredor em frente e entre no banheiro que visitou anteriormente. Avance até chegar ao outro lado do fogo cruzado e entre pela porta agora aberta. Dali, entre à direita, desarme a Wall Mine na parede e destrua as luminárias da área seguinte.

Agora é a hora da verdade. Se você seguiu a recomendação no início do texto de não usar nenhum Sticky Shocker durante a missão, as coisas ficarão bem mais fáceis, caso contrário, esqueça. Acerte os três inimigos sem desperdiçar nenhum item. A melhor pedida é mirar em qualquer outra parte do corpo que não seja a cabeça. Com o caminho livre, siga pelo corredor no canto direito, desarme a Wall Mine ao virar à esquerda e siga em frente.

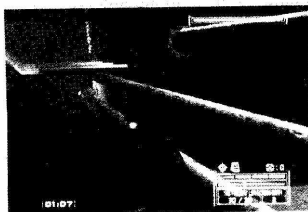
Avistando o portão, quebre a fechadura e entre. Siga à esquerda da escada e entre no espaço entre os

canos. Desarme a bomba no fim e volte. Antes de subir a escada, sem se expor demais, derrube o inimigo que anda pela plataforma acima. Suba, dê a volta no maquinário e desça no espaço em frente. Desarme a segunda bomba e volte à plataforma. Na bifurcação, siga para a esquerda e, ao passar pelos sacos de cimento, pule para desarmar a bomba à esquerda. Acredite ou não, sorte conta muito nesta parte, pois se os inimigos o virem antes de você chegar ao último explosivo, as chances de não morrer serão mínimas. Do local onde fica a última bomba, saque o rifle e mire na porta por onde o inimigo principal entrou. Derrube o soldado assim que ele entrar e corra para lá. Siga pelo corredor, suba a escada e meta uma bala no careca quando sua mira ficar disponível para o tiro.

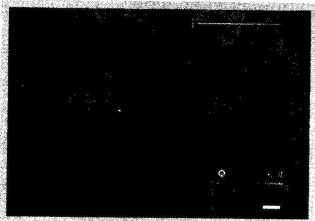


MISSÃO 10

Use o visor térmico e abra o portão quando os personagens seguirem em frente. Desligue as luzes do túnel no painel à direita, use o visor noturno não correr o risco de ficar no alcance na câmera infravermelha e derrube os

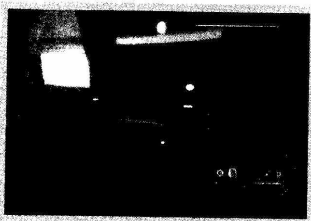


soldados. Desative a câmera e esconda os corpos no depósito de lixo à direita. Desative a câmera mais uma vez, avance pelo túnel e entre pela pequena abertura à direita.



Do outro lado, suba pelo cano, pendure-se na porta bloqueada e desça no corredor quando o faxineiro ficar de costas. Derrube ele e o soldado e saia pela porta de vidro. Siga para a direita e entre pela tubulação da parede da esquerda. Enquanto o soldado fala os reféns, destrua as luzes mais próximas e pegue-o de surpresa. Interrogue-o, destrua a lâmpada mais próxima dos reféns e converse com um deles depois de se livrar do outro guarda.

Saia pela tubulação, siga pelo corredor à esquerda e fique próximo do parapeito. Pendure-se nele pelo



lado de fora quando o vigia subir as escadas e desça até o térreo. Entre pela porta automática ao lado.

Desligue as luzes do corredor e agarre o inimigo que tentar ligá-la novamente. Desça até o fim, desative a câmera e siga para a direita quando o caminho estiver livre. Desça a pequena escada, hackeeie o leitor de retina e entre assim que a porta se abrir. Ignore a primeira porta e hackeeie a fechadura da segunda. Abra-a, mas não entre, pois há duas câmeras infravermelhas no local. Use o visor noturno para atravessar ao outro lado sem ser pego. Desative as câmeras e acesse o computador central.

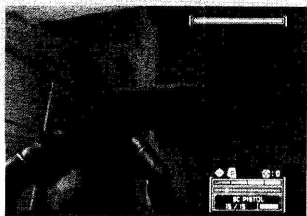


Saia, rapidamente, volte em direção à porta aberta pelo leitor de retina e destrua todas as luminárias que estão mais próximas. Derrube os soldados e esconda-os sob a escada, para que ninguém os veja, depois suba-a. Siga para a direita e aproxime-se da grande porta dupla. Entre, vá para a esquerda e desative a câmera no meio do corredor à direita. Avance beirando a parede da esquerda, nocauteie os dois vigias quando tiver oportunidade e suba pela plataforma da direita sobre a porta principal.



Melhor do que bancar o atirador de elite é nocautear as vítimas de surpresa com pancadas brutais como esta





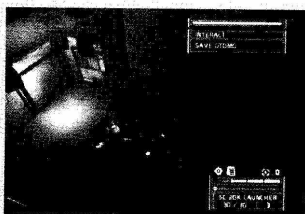
Entre pela tubulação de ar, prossiga até o fim, escute a conferência e acesse o laptop à direita usando o visor EEV. Volte pela tubulação, saia pela porta dupla, chame o elevador em frente e use-o para descer. Quando ele parar, desça pela abertura em dos cantos e continue a descida pelas vigas da estrutura de metal. A partir de agora, um cronômetro surgirá na tela. Você tem três minutos para destruir os servidores da empresa.

Siga para a esquerda no corredor, espere os inimigos seguirem em frente e prossiga lentamente entre as Wall Mine. Entre pela porta à direita, use o visor noturno e passe agachado para não ser detectado pelos raios infravermelhos.



Entre pela porta em frente, pule o corrimão à direita e avance até o fim.

Derrube os dois soldados e corra até os servidores no fundo do local. Hackeie o PC, instale o explosivo, distancie-se e detone-o. Livre-se dos dois inimigos que aparecerão no lado oposto da área, entre pela passagem aberta à direita deles, suba a escada e continue até o fim do corredor. Após a conversa, o general sacará uma faca e tentará se matar. Quando isso acontecer, entre na sala logo atrás de você, desça pela escotilha no local e avance pelo túnel até chegar à sala do inimigo. Aproxime-se dele e selecione a única opção disponível para salvá-lo a tempo. Depois é só carregar o corpo até o vidro que fica atrás da escrivaninha, instalar os explosivos e se afastar. Concluída a tarefa, é só relaxar, apreciar o final do game e esperar pela próxima aventura.





Animação final

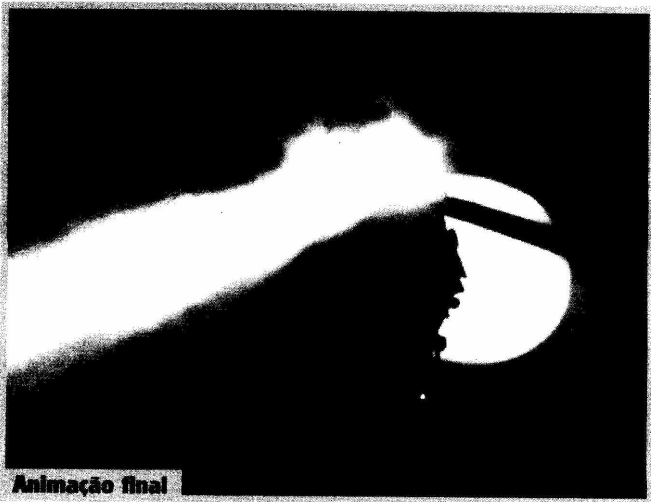


Animação final

DETONADO



Animação final



Animação final





Animação final



Animação final



Animação final



Animação final



Animação final



Animação final

GAMEMASTER **GUIA COMPLETO**

*Parte integrante da revista
GAMEMASTER edição Nº 4.
Não pode ser vendido separadamente*



Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021 São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
www.europenet.com.br