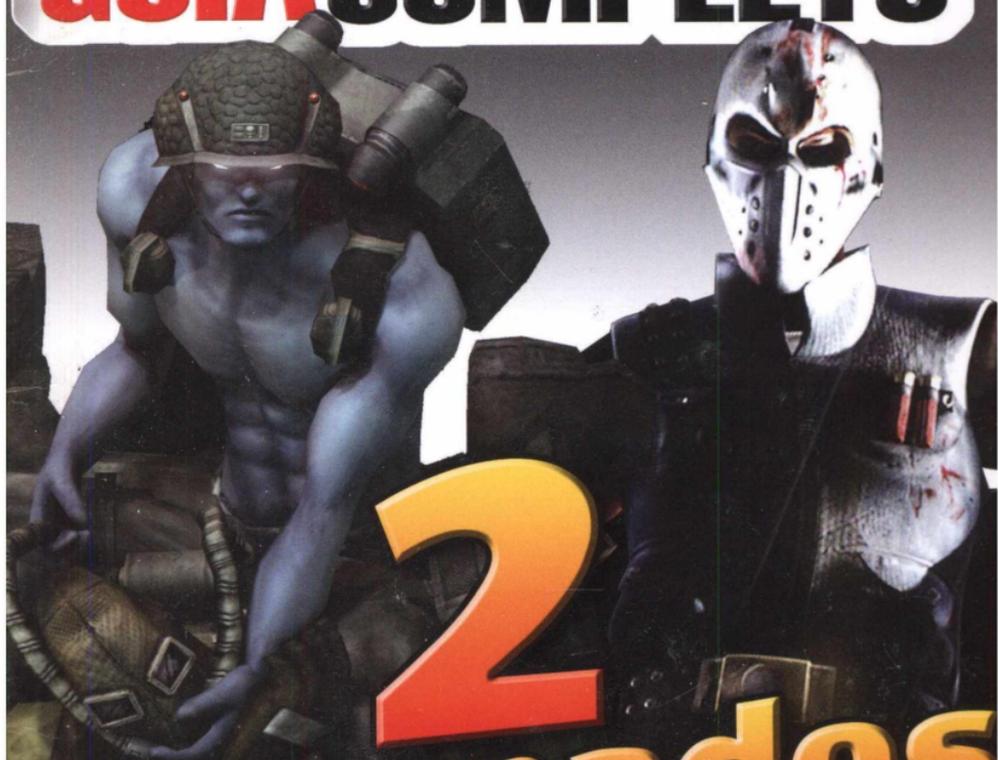


#19

**GAME MASTER**

**GUIA COMPLETO**



# 2 Detonados

PS2 XB PC

PS2 XB

**Rogue Trooper**

- ▶ Estratégia completa do início ao fim
- ▶ Dicas para derrotar os piores inimigos
- ▶ Guia de itens úteis

**Urban Chaos**

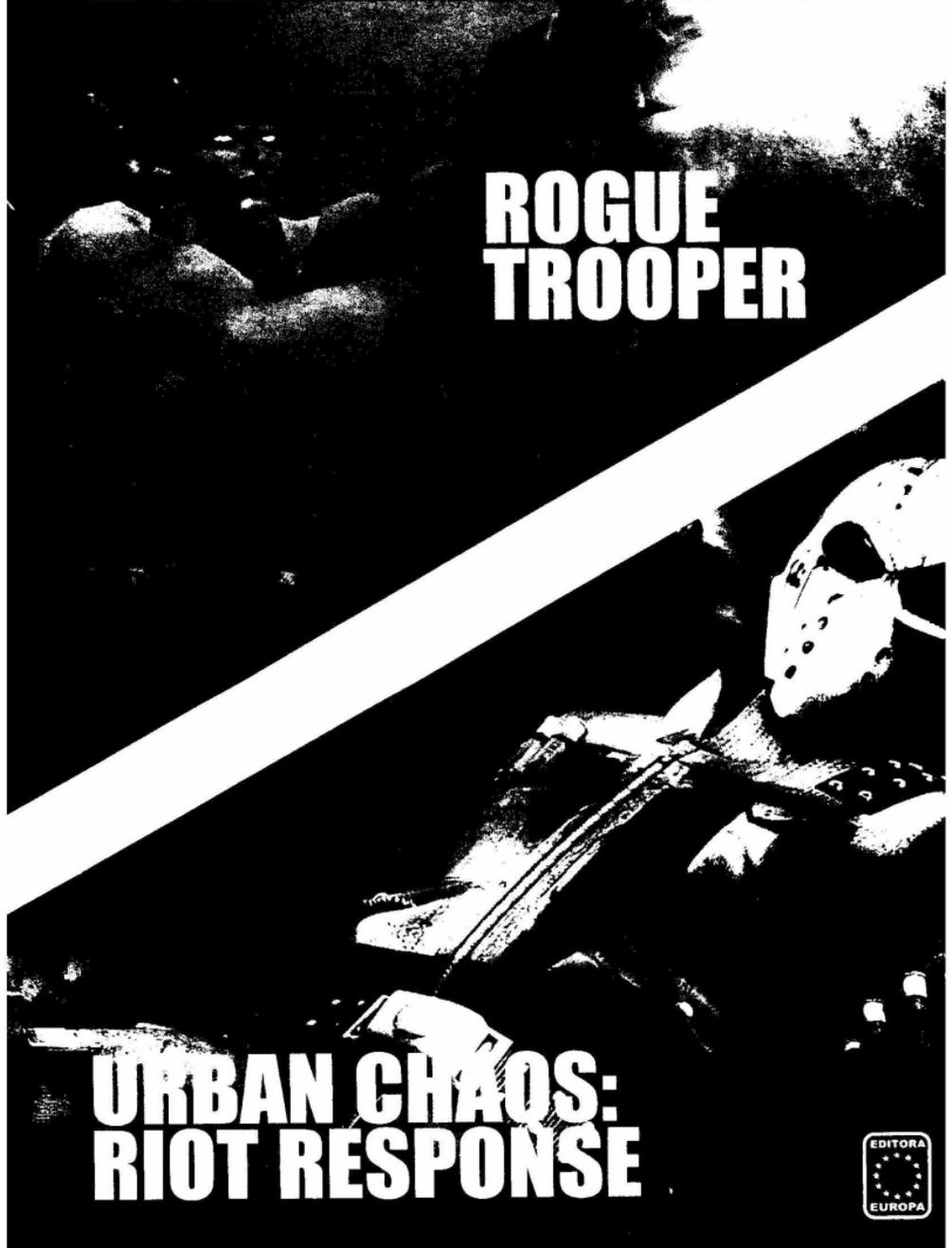
- ▶ Roteiro passo a passo até a última gangue
- ▶ Dicas para ganhar medalhas e liberar as fases extras



Revista  
**GAMEMASTER**

por Danilo Porto Bastos e Márcio Fernando de Lima

GUIA DE DETONADOS



# ROGUE TROOPER

## URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE



## EXPEDIENTE

Revista  
**GAMEMASTER**



**Editor e Diretor Responsável:**  
Aydano Roriz  
**Diretor Operacional:** Abilio Cunha  
**Diretor Executivo:** Luiz Siqueira

**Diretor Editorial e jornalista responsável:** Roberto Araújo - MTb. 10.766 - e-mail: araujo@europanet.com.br  
**Diretor Adjunto:** Mário Fittipaldi

**Editor:** Leandro Calçada  
**Editor-executivo:** Felipe Azevedo  
**Redatores:** Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.  
**Chefe de Arte:** Welby Dantas  
**Editor de Arte (Projeto Gráfico):** Alexandre Dias (Nani)  
**Revisão de Texto:** Fernanda Figueiredo e Marianna Russo  
**Colaboraram nesta edição:** Marcio Fernando de Lima

### Internet:

**Webmaster:** Cássio Narciso  
**Webdevelopment:** Rodrigo Mourão

**Propaganda:** Letícia Nunes

### Publicidade São Paulo

E-mail: publicidade@europanet.com.br

### Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093

**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Ianez.

**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097

**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

### Publicidade - Outros Estados

**Rio de Janeiro:** (0xx21) 2221-0088 - Triunvirato Comunicação

**Brasília:** (0xx61) 3326-0205 - New Business

**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia

**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3178 - Semente Associados

**Santa Catarina:** (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

**Publicidade - EUA e Canadá:** 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

### Circulação e Promoção

**Gerente de produto:** João Alexandre

Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

**Atendimento Pessoa Jurídica:** Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marília Ribeiro Roriz

### Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:

**Coordenadora:** Fabiana Lopes

**Atendentes:** Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 06510-900

**Telefone São Paulo:** (0xx11) 3038-5050

**Telefone outros estados:** 0800-557667

**Pela Internet:** www.europanet.com.br

**E-mail:** atendimento@europanet.com.br

### Administração

**Gerente:** Cecília Tomazelli

Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

**A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.**

(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

### Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

Fernando Chignalla Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC- Instituto Verificador de Circulação**

Somos Filiação à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

# ROGUE TROOPER

## GERAL

Review .....	06
Dicas.....	08

## DETONADO

Fase 1: Quartz Zone Massacre .....	14
Fase 2: Orange Sea Coast .....	16
Fase 3: Nort Naval Base .....	18
Fase 4: Together Again .....	22
Fase 5: Nu Paree.....	24
Fase 6: Hoppa Chase .....	26
Fase 7: Nort Base .....	28
Fase 8: Sother R&R Facility .....	30
Fase 9: Hovertrain Journey.....	31
Fase 10: Petrified Forest .....	33
Fase 11: Mountain Pass .....	34
Fase 12: Hapos Ferry .....	35
Fase 13: Final Fight.....	36

# URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

## GERAL

Review .....	38
--------------	----

## DETONADO

Fase 1: Hope Street .....	42
Fase 2: Westside Canals.....	43
Fase 3: Webster Street .....	44
Fase 4: City Hall .....	48
Fase 5: Eastside Dockyard .....	50
Fase 6: City Metroline .....	54
Fase 7: Frank's Auto Parts .....	57
Fase 8: Forshaw Plaza .....	58
Fase 9: Angel Heights .....	62
Fase 10: Mcmillan Street .....	63
Fase especial: Safe House .....	64

## REVIEW

● Com aeronaves como estas, você pode tanto atacar os inimigos como transportar aliados



# Rogue Trooper

**Desafio constante, toneladas de munição e... soldados azuis? Pode acreditar, apesar de estranha, a combinação funciona na prática**

por Danilo Porto Bastos

**A** caracterização visual dos soldados geneticamente alterados de *Rogue Trooper* pode despertar reações diferentes nos jogadores. Alguns podem achar que o jogo não passa de uma expressão disfarçada do patriotismo

norte-americano, com supersoldados, no melhor estilo Capitão América, servindo aos aliados na luta contra os nazistas. Outros podem vê-los como super-heróis de histórias em quadrinhos, uma vez que cada um tem uma habilidade específica. Existem chances também de alguém imaginar os personagens como Smurfs



◆ **Conselho de amigo:**  
*nunca traia um soldado,  
ainda mais se ele for  
modificado geneticamente*

anabolizados, prontos para combater as forças do tirano Gargamel. Mas ao contrário da possível divergência de opiniões em relação ao aspecto visual dos protagonistas, em um ponto todos aqueles que o jogarem irão concordar: o game é divertido e cativa rapidamente.

O game, de tiro em terceira pessoa, se mostra uma boa pedida desde o início, seja pela variedade de movimentos e ataques, pelo desafio constante ou até mesmo pela diversidade de tarefas existentes. A trama também não deixa a desejar, apesar de não ser nada muito espetacular. A história é sobre uma guerra entre duas facções rivais: Norts e Southers. Para tentar impedir o fortalecimento cada vez mais rápido dos Norts, os Southers decidem modificar

geneticamente alguns seres-humanos, criando um exército de soldados superpoderosos. Durante o maior confronto entre os dois exércitos, porém, os Southers são traídos por um de seus generais, o que resulta num verdadeiro massacre. O único sobrevivente é o soldado que dá nome ao game, cuja missão é, claro, encontrar e eliminar o traidor. Mesmo com gráficos simples e poucas opções no modo história e no multiplayer, este é um título que merece atenção.

## FICHA TÉCNICA

**Plataformas:** PS2/XB/PC

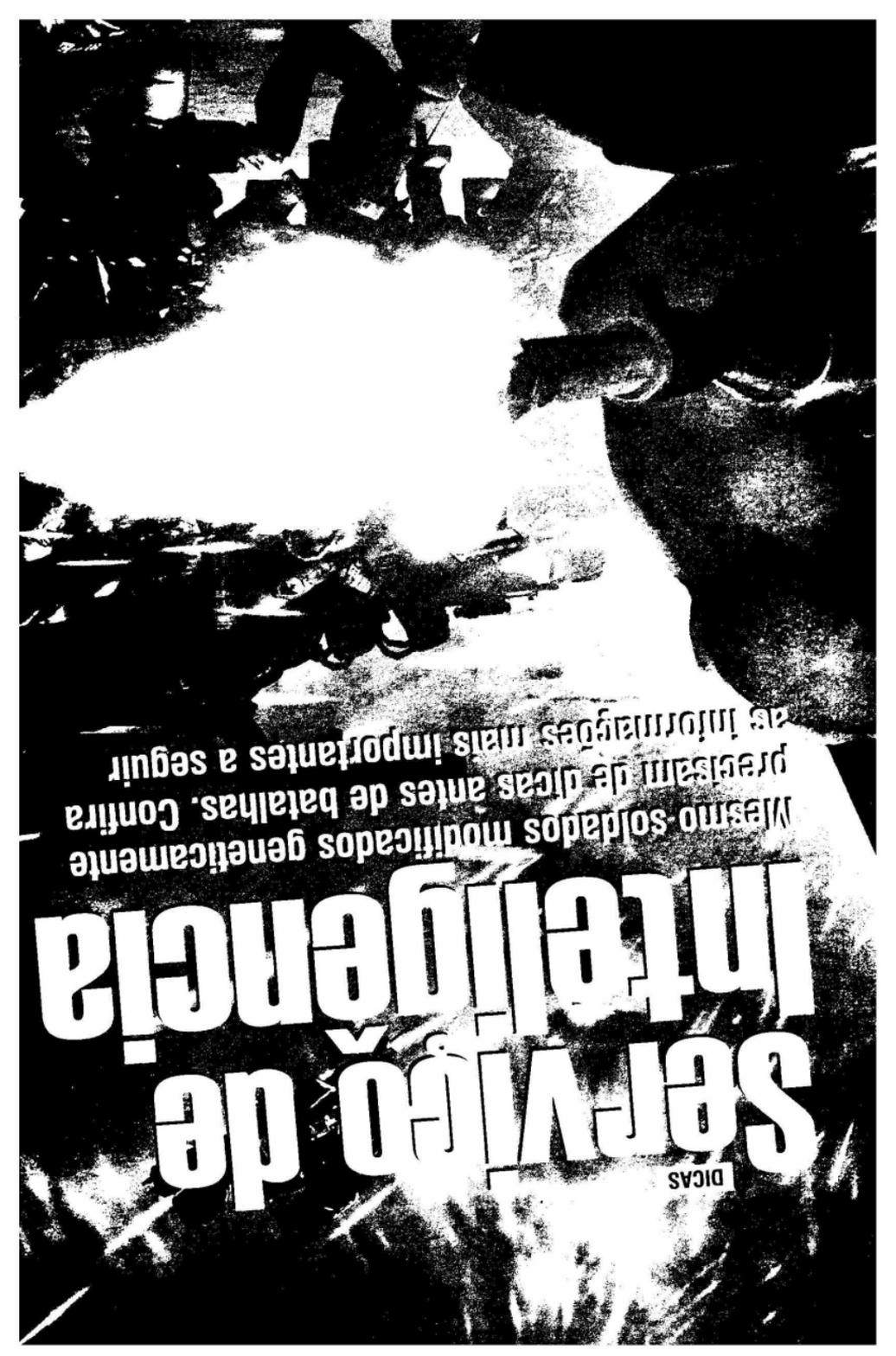
**Distribuidora:** Eidos Interactive

**Produtora:** Rebellion **Tipo:** Ação

**Jogadores:** 1 a 2 (até 4 online)

**Nota Geral:** 8,5





Mesmo soldados modificados geneticamente  
precisam de dicas antes de batalhas. Confira  
as informações mais importantes a seguir

# Serviço de Inteligência

DICAS

## DICAS

### Indicações no radar

- pontos vermelhos: inimigos
- pontos verdes: itens (salvages)
- pontos amarelos: objetivos

### Salvages



São os restos deixados pelos inimigos e máquinas. Com eles você pode comprar upgrades, além de fabricar munição e medi-kits.

### Lazookas

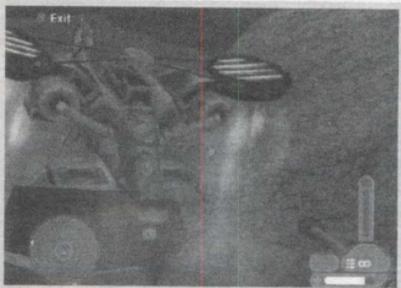


São as bazucas do jogo. Encontradas em locais específicos das fases, são importantes para a conclusão de alguns objetivos.

### Blackmare Tanks

Máquinas enormes e com poder de fogo absurdo. Seus canhões só são danificados pelas Lazookas.

### Hoppa



Mistura de helicóptero com avião, essas aeronaves podem ser utilizadas de duas maneiras diferentes: como artilharia aérea ou para transportar soldados e Decapitators.

### Guaritas Armadas

Encontradas em muitos pontos do jogo. Apesar de não ser possível movê-las, as metralhadoras existentes nesses locais são poderosas e podem causar grandes estragos, tanto nos inimigos quanto nos seus personagens.

### Canhões de Artilharia

Ficam em bases terrestres de combate anti-aéreo. Perfeitos contra grandes quantidades de Hoppers.

### Hell Cannons

Esses canhões gigantes possuem o maior poder de fogo do game e são as únicas armas capazes de destruir os submarinos inimigos.

### Digipad

É o sistema computadorizado dos soldados. Através dele, é possível verificar o mapa geral da região, a descrição dos objetivos, controlar a

quantidade de suas munições e comprar upgrades.



essas máquinas faz o personagem adquirir novos Salvages.



### Decapitators

São minas explosivas flutuantes. Mantenha uma certa distância ao tentar destruí-las para não ser perseguido.

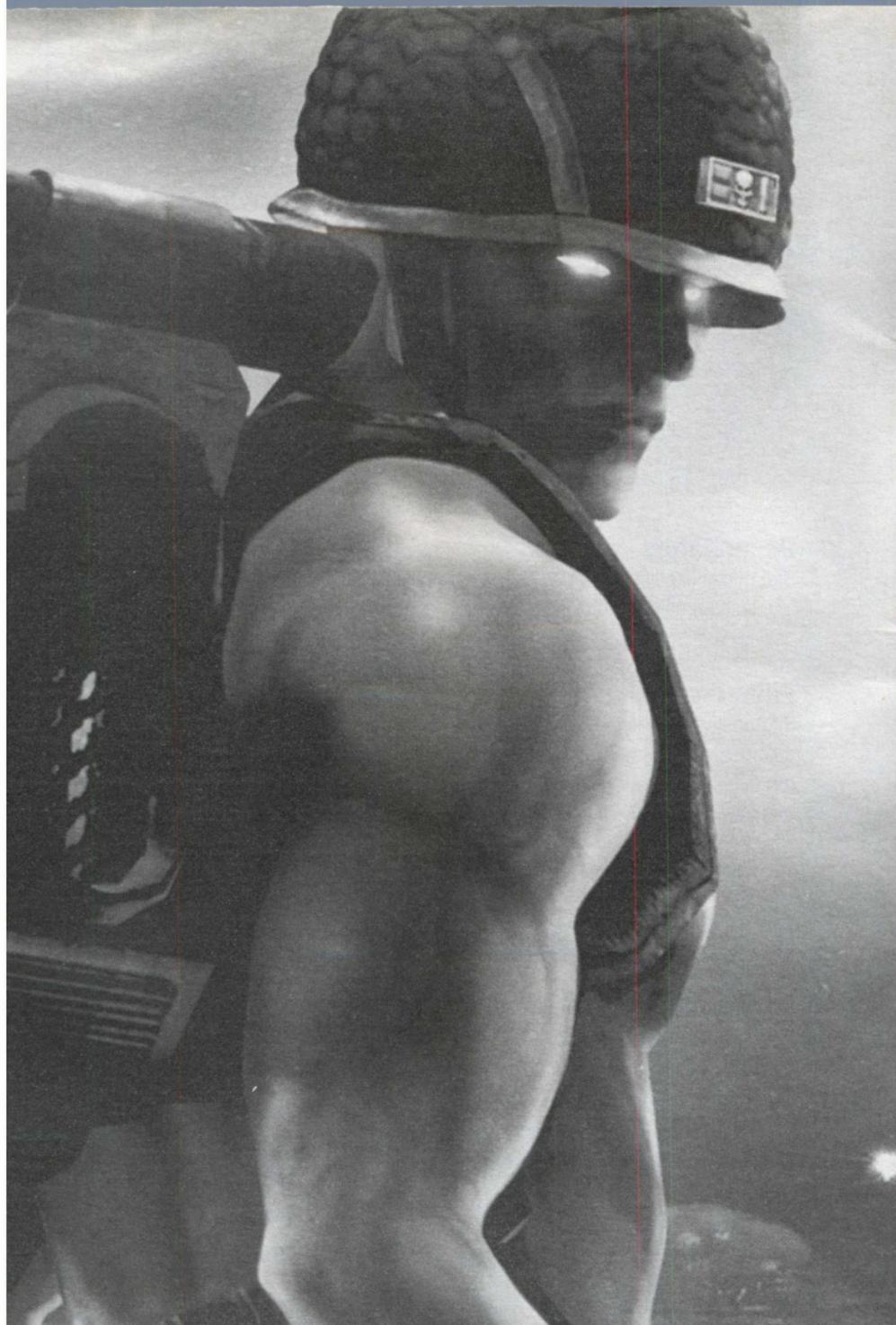
### Pillboxes

São postos de artilharia ou demolição automatizados. Basta se aproximar de um deles para ser transformado em migalha. Utilizar Kill-Moves contra

### Kill-Moves

São golpes mortais executados ao se aproximar dos inimigos por trás sem ser notado. Para isso, abaixe-se e avance furtivamente o máximo que puder. Quando o botão indicado surgir na tela, pressione-o rapidamente para dar cabo da vítima com um único golpe. Esse tipo de movimento também pode ser utilizado contra robôs.

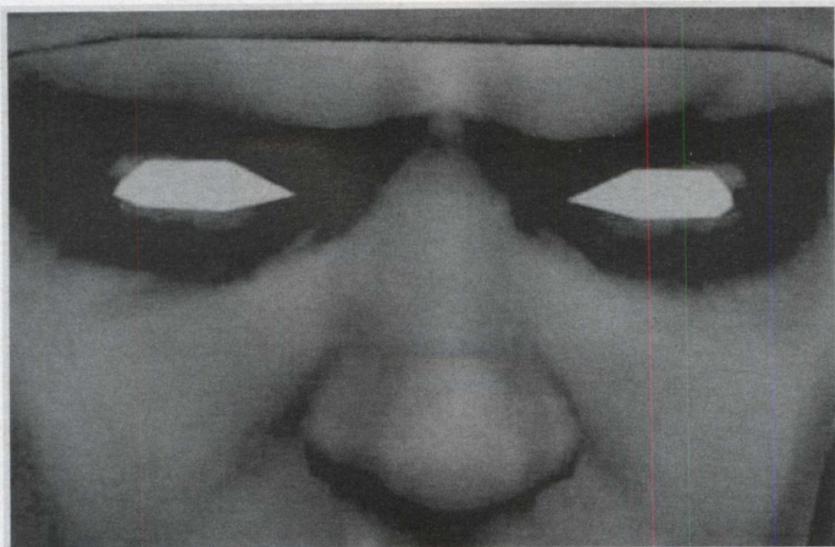




# **É** DETONADO **guerrra!**

**Chegou a hora. Siga o nosso passo para completar todas as missões do game e descobrir quem**





## Fase 1 Quartz Zone Massacre

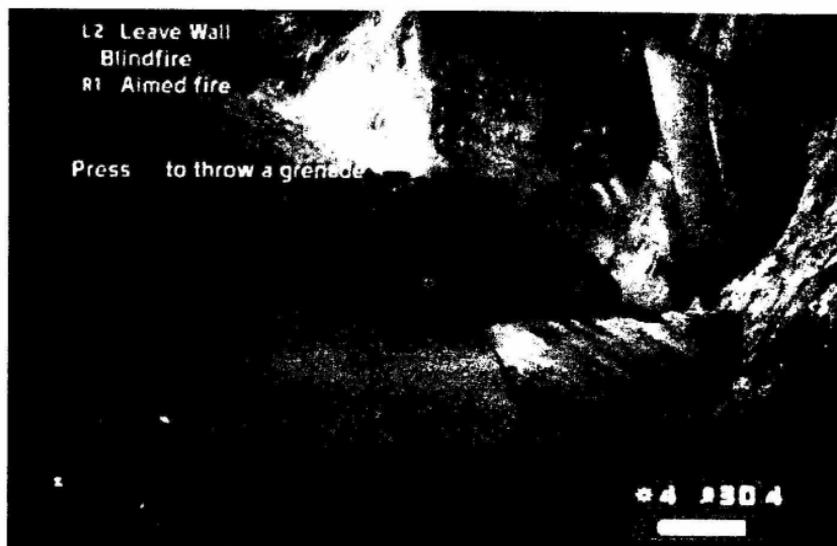
A primeira fase é uma espécie de tutorial, por isso, você será interrompido freqüentemente por mensagens na tela exigindo a realização de certas ações.

**01** Após a primeira mensagem, gire a câmera para os dois lados. Em seguida, olhe para o caminho em frente. A terceira mensagem serve apenas para



demonstrar as capacidades regenerativas dos soldados, mas a mensagem seguinte exige que você pressione o botão indicado para acessar o Digipad, onde é possível visualizar o mapa de toda a região e verificar seus objetivos. Por fim, as duas últimas mensagens permitem, respectivamente, que você se movimente e atire. Basta utilizar o botão indicado.

**02** Mate os inimigos e, após as cenas, use o comando indicado na mensagem para subir na parte mais alta da trilha. Aproxime-se de Gunnar, um de seus companheiros, antes de prosseguir. Elimine os inimigos no caminho e, ao se encostar à barreira, pressione o botão indicado na tela para utilizá-la como cobertura. Após a segunda mensagem, arremesse uma granada



com o botão indicado. Verifique no canto superior esquerdo da tela as opções disponíveis no momento. Além das granadas, você pode mirar, saltar a barreira e até atirar às cegas, para, sem se expor, obrigar os inimigos a se protegerem.

Após as cenas, continue pela trilha e utilize a Lazooka para destruir os canhões do Blackmare Tank. Em seguida, a barreira de cristais azuis, à sua direita, será

destruída no bombardeio, permitindo que você siga por ela. Ative o Medi-Pak, como indicado na mensagem, e encontre-se com Bagman, seu segundo companheiro. Existem alguns inimigos logo em frente, então utilize as rochas para se proteger e atire no barril explosivo para eliminar todos os oponentes de uma só vez. Avance e elimine rapidamente os próximos inimigos. Salve o maior número de soldados que conseguir, pois eles serão úteis no próximo passo.



Como a próxima área está cheia de inimigos, proteja-se e elimine um de cada vez. O soldados salvos anteriormente o ajudarão, mas serão alvos fáceis para os inimigos, portanto seja rápido. Avance e, ao se aproximar da área elevada, uma mensagem explicando o comando Scope irá surgir na tela.

## DETONADO

Ative-o e elimine o soldado na guarita à distância, antes de seguir e acabar com os sobreviventes.

**05** Siga à direita para aprender outro comando: segurar o botão de arremesso até o surgimento da indicação de trajetória. Assim, você pode mirar e arremessar as granadas no

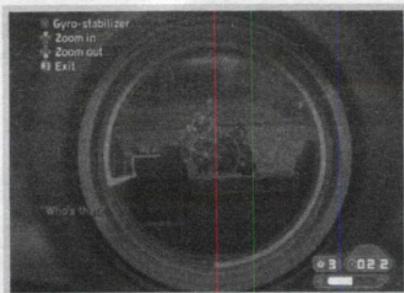


local desejado. Mate os soldados da guarita, utilize o canhão de artilharia, à direita, e destrua as naves inimigas.

**06** Aproxime-se do portão no lado oposto ao canhão de artilharia e espere Bagman abri-lo para você.



Entre, proteja-se atrás das caixas e mate os inimigos. Vá para a trilha à direita e elimine os atiradores, destruindo o barril explosivo ao lado



## Fase 2 Orange Sea Coast

**07** Logo no início você receberá uma mensagem informando que poderá utilizar restos dos soldados mortos ou peças perdidas no cenário (Salvages) para fabricar munição e upgrades. Basta se aproximar e pressionar o botão indicado.

**08** Acesse o Digipad, compre o upgrade Micro-mine e use-o para destruir o portão em frente.

**09** Passe pelo portão e uma mensagem o ensinará como realizar o mergulho. Basta escolher a direção e pressionar o botão indicado.



O movimento serve também para se esquivar de ataques. Avance e

arremessar as Micro-mines. Assim como faz com as granadas, segure o botão correto por alguns segundos e direcione a trajetória de arremesso.



Jogue as Micro-mines na frente da porta de metal e, assim que eliminar os inimigos, colete o Salvage escondido no canto direito do local antes de avançar.

Proteja-se atrás das rochas, mate os soldados e livre-se do inimigo que fica na plataforma e usa uma Lazooka. No meio do caminho até a plataforma, vire-se para a direita e



salve seus companheiros dos inimigos que estão na área inferior. Fique entre as rochas de cristais azuis e faça uso do Scope. Avance até a plataforma e use a Lazooka do soldado morto para destruir os canhões do Blackmare Tank.

Desça para a parte mais baixa do terreno, pegue o Salvage no canto direito e siga para a esquerda. Entre na caverna, dê cabo dos inimigos que surgirem ao lado do Salvage e avance para encontrar o terceiro companheiro: Helm.



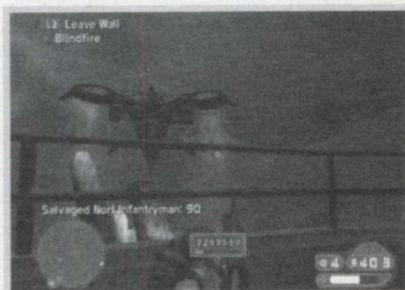
Após falar com ele, acesse o Digipad e compre o upgrade Scrambler Grenade, que serve para confundir inimigos e sistemas elétricos.

Volte à área anterior, elimine os inimigos e siga para o portão à direita. Espere Helm abri-lo e suba as escadas. Pegue o Salvage no início da caverna e mate os soldados. Aproveite a vantagem de estar em um terreno elevado para, antes de descer, eliminar os inimigos e destruir os decapitators que estão na área inferior.



## DETONADO

**13** Siga pelo caminho da direita, colete o Salvage e avance para a área seguinte. Para passar pelas Pillboxes, proteja-se atrás das rochas e arremesse granadas. Destrua uma de cada vez. Na próxima área, elimine o atirador da torre e siga pela trilha até chegar à base. Mate os soldados na rampa e, após subir, vire à direita para coletar mais Salvage. Continue para a esquerda em seguida e se proteja dos Hoppas enquanto Helm abre a porta.

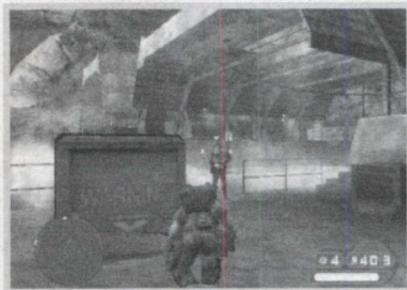


Entre, elimine os inimigos e acione o painel ao fundo para destrancar a saída. Suba as escadas, livre-se de mais alguns inimigos e entre na cabine à direita para coletar novos Salvages. Saia, dê a volta pela frente do Hell Cannon e instale uma Micro-mine no painel de controle. Afaste-se um pouco e detone o explosivo.



## Fase 3 Nort Naval Base

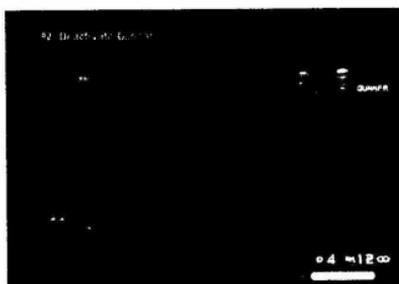
**14** No início do capítulo, você recebe uma mensagem explicando que pode se movimentar agachado para não fazer barulho e, assim, surpreender os oponentes. Se conseguir se aproximar por trás de um inimigo sem ser visto, poderá executar um Kill-Move, que além de manter o personagem no anonimato, fornece Salvages extras.



Suba as escadas e aproxime-se das caixas para receber outra mensagem. Você aprenderá como utilizar o Petal Menu. Pressione o botão indicado para acessar o menu e selecione o item Silencer. Ative o Scope e elimine os inimigos à distância para não ser notado. Com o caminho livre, siga para o outro lado.



**15** Prossiga pela caverna e avance até entrar na base. Selecione a opção Sentry Gun do Petal Menu assim que a mensagem aparecer na tela. Posicione a Sentry Gun na entrada da área, bem de frente para o elevador que existe do outro lado do local.

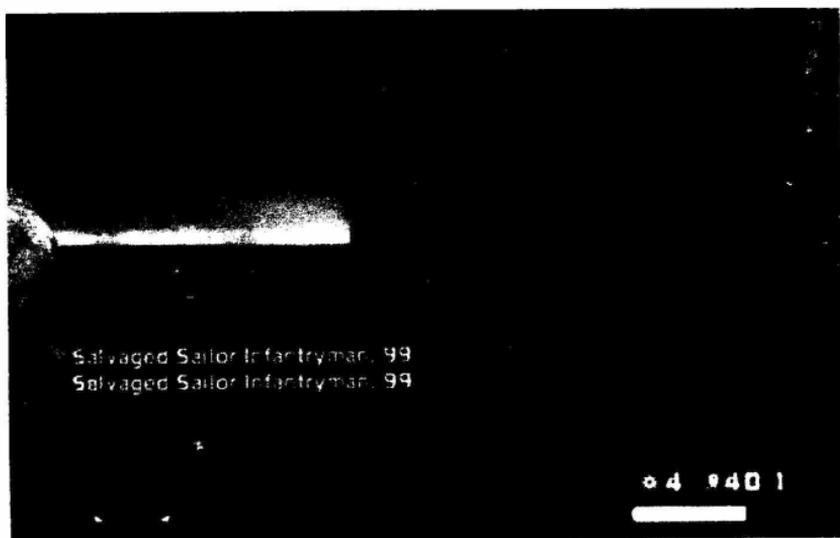


Os inimigos começarão a surgir às pencas, saindo de dentro do elevador. Proteja-se atrás das caixas e pilastras disponíveis, equipe a pistola e avance aos poucos.

A idéia aqui é chegar inteiro até o lado oposto da área para instalar uma Micro-mine no painel de controle do elevador. Detonando o explosivo no local citado, você danifica o elevador, o que impede que novos inimigos apareçam para dificultar a sua vida.

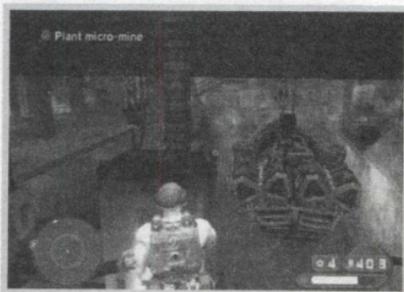


**16** Assim que perceber que a situação está controlada, retorne até o ponto onde você colocou a Sentry Gun e recolha-a para dar continuidade à missão.



## DETONADO

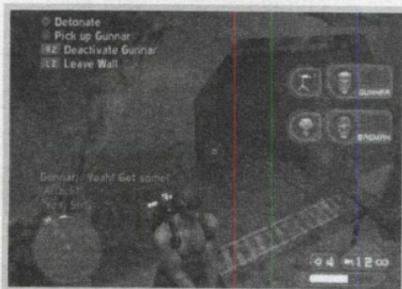
**17** Siga pelo corredor da direita, elimine os inimigos que encontrar e continue até chegar à área onde há uma lancha suspensa. Vá até o painel atrás da embarcação e destrua-o utilizando mais uma Micro-mine. Assim que a comporta de contenção de água for baixada, volte e passe por cima dela para chegar ao outro lado, onde você encontrará o upgrade para construir a Shotgun.



**18** Siga pela direita e abaixe-se para subir as escadas. No próximo nível, na porta à direita, plante algumas Micro-mines nas redondezas para, assim, detonar com todos os soldados que surgirão por ela. Continue pela plataforma e suba os outros lances de escadas até chegar à porta mais adiante.

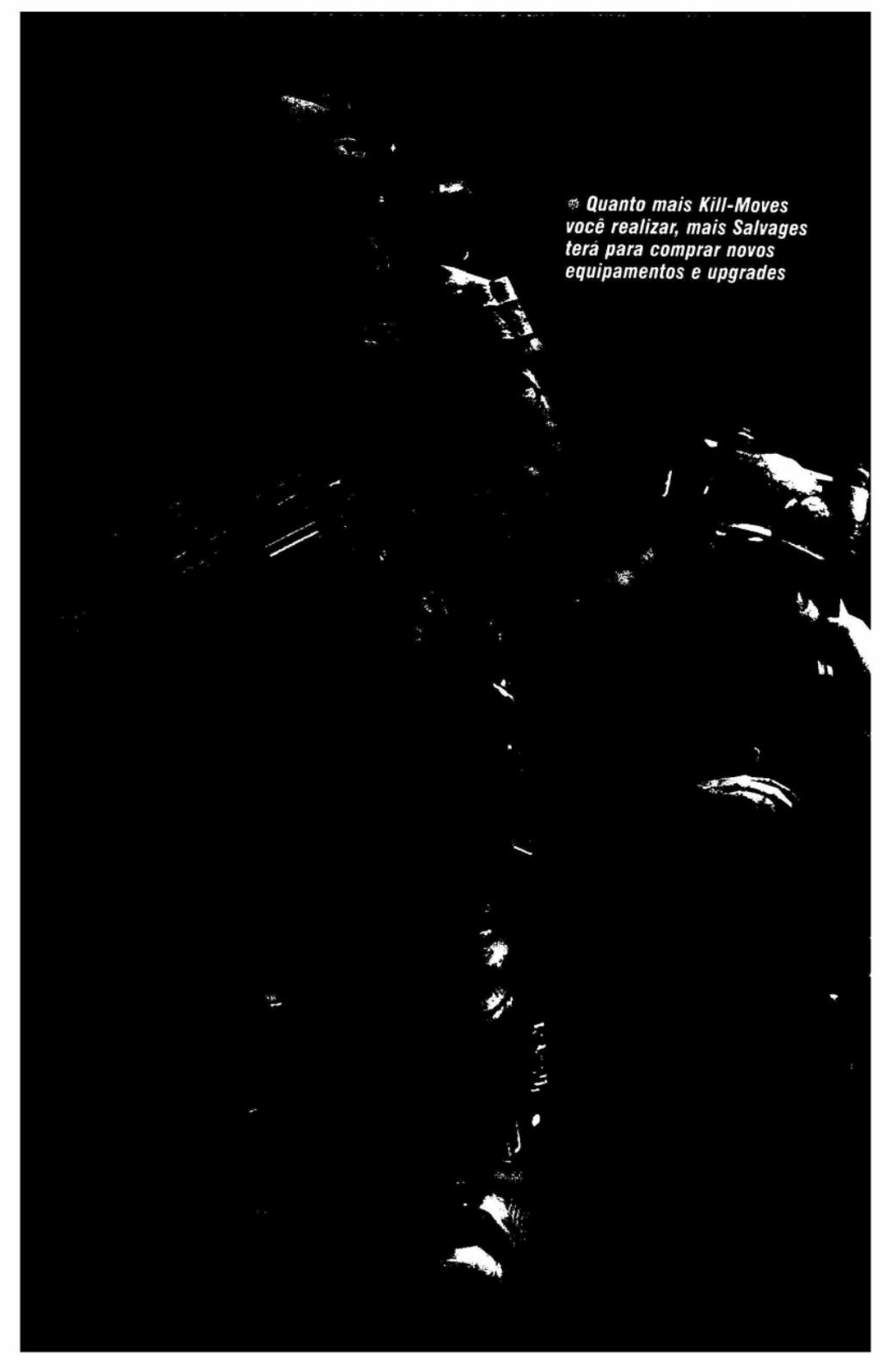


**19** Posicione a sua Sentry Gun bem na frente da porta e ative o painel para abri-la. Proteja-se ao lado enquanto o item dá cabo de todos os inimigos para você.



Siga pelos corredores, elimine os soldados no depósito e suba as escadas. Detone a válvula da tubulação com uma Micro-mine e avance. Na área ao ar livre, utilize a metralhadora do posto de artilharia para eliminar os inimigos da área inferior com muito mais facilidade. Desça as escadas à direita e, quando o robô for acionado, volte ao posto de artilharia e use a metralhadora para destruí-lo. Agora, siga ao final da área e suba as escadas no canto direito do depósito. Detone os soldados e utilize algumas granadas contra o robô para conseguir chegar ao portão e tentar salvar Helm.





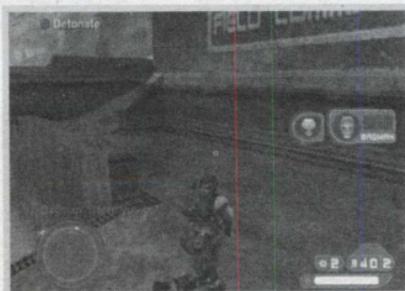
*\* Quanto mais Kill-Moves  
você realizar, mais Salvages  
terá para comprar novos  
equipamentos e upgrades*

## DETONADO



à distância, dê cabo dos inimigos que avistar.

**22** Suba a rampa, mas deixe algumas Micro-mines no caminho antes de matar os guardas e chegar à entrada.



## Fase 4 Together Again

**20** Siga corretamente as indicações nas mensagens para aprender como utilizar o Holodecoy. Com ele, você pode atrair a atenção dos inimigos para uma direção enquanto ataca sem ser notado.

**21** Agora, suba para o nível mais alto da trilha em frente e use algumas granadas para destruir as Pillboxes. Usando a Scope, avance e,

Use Helm para desativar o painel da entrada enquanto você utiliza a metralhadora no posto de artilharia em frente à porta para eliminar os inimigos que irão desembarcar no heliporto. Pegue Helm e entre.



**23** Use o Holodecoy para distrair o atirador enquanto você, protegido pela viga, usa a Scope para eliminá-lo. Siga para o heliporto em frente, mate os soldados e detone a válvula do tanque com uma Micro-mine.



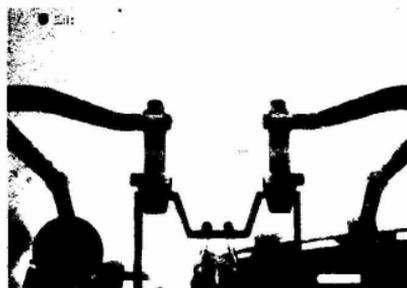
Fique atento ao descer na área mais baixa, em frente ao tanque, pois novos atiradores surgirão. Elimine os soldados e o robô. Suba a rampa à direita para chegar às escadas. Continue avançando pelas ruínas da base e elimine os guardas que encontrar. Suba as escadas, colete o Salvage no parapeito e volte para subir mais um lance de escadas.



Use Helm para ativar o painel de controle e volte todo o caminho até a área onde aconteceu a luta contra o robô. Destrua os

Decapitators e desça a rampa para utilizar o posto de artilharia e matar todos os soldados que surgirem. Siga pela esquerda e entre no buraco aberto no muro.

Siga furtivamente pelos corredores repletos de inimigos até chegar à área ao ar livre, onde existem atiradores de elites. Destrua as Pillboxes e use o canhão de artilharia (na parte mais alta do terreno, à esquerda), para detonar as aeronaves.



Colete os Salvages e vá para o fundo da área, seguindo em direção à parte danificada do muro.

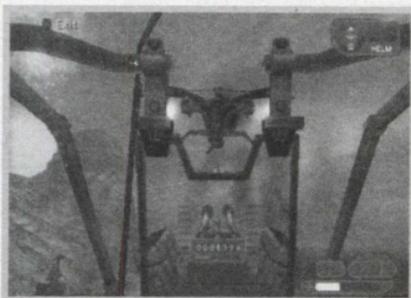
Passa para a próxima área, ative o silenciador e use a Scope para eliminar os inimigos à distância.



## DETONADO

Ao passar pelo tubo, pule o muro para entrar no criadouro dos animais. Suba as escadas e ative o painel de controle para abrir a passagem. Volte e use a passagem para chegar à próxima área.

**27** Ao se aproximar da enorme porta, suba pelo vão do lado esquerdo, elimine os inimigos e use Helm para desativar o painel da porta ao fundo. Enquanto isso, volte e use o canhão de artilharia para destruir os Hoppas. Pegue Helm e entre pela porta.



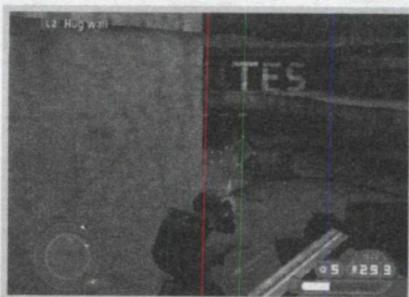
### Fase 5 Nu Parea

**28** Suba para a rua e proteja-se atrás do caminhão para não ser atingido. Um novo tipo de inimigo surgirá a partir de agora: o EMP Trooper. Os disparos deles anulam os



sistemas do seus soldados, então use a Scope e acabe com eles rapidamente.

**29** Avance até o final da rua protegendo-se nas barreiras e eliminando os atiradores. Suba as escadas e atravesse por cima da barreira, destruindo os inimigos abaixo.



**30** Desça e use Helm para destravar o painel no canto direito. Após eliminar os soldados e recuperar Helm, você recebe o upgrade do Mortar Launcher. Use-o para destruir o robô antes de avançar. Na área seguinte, use as barreiras para se proteger enquanto detona os atiradores no alto e as Pillboxes abaixo.



**31** Desça para a área inferior, atravesse o terreno para a



\* Sempre que tiver oportunidade, livre-se dos inimigos usando as mãos. Assim você evita chamar a atenção de outros oponentes

## DETONADO

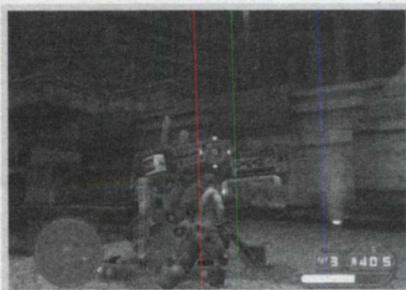
esquerda e suba na muralha pelo canto direito dela. Siga a trilha até o heliporto, mate os inimigos e destrua a válvula do tanque com uma Micro-mine para evitar novos inimigos.



Ao chegar na área seguinte, elimine, furtivamente, guardas e robôs. Use Helm no painel e avance em seguida.

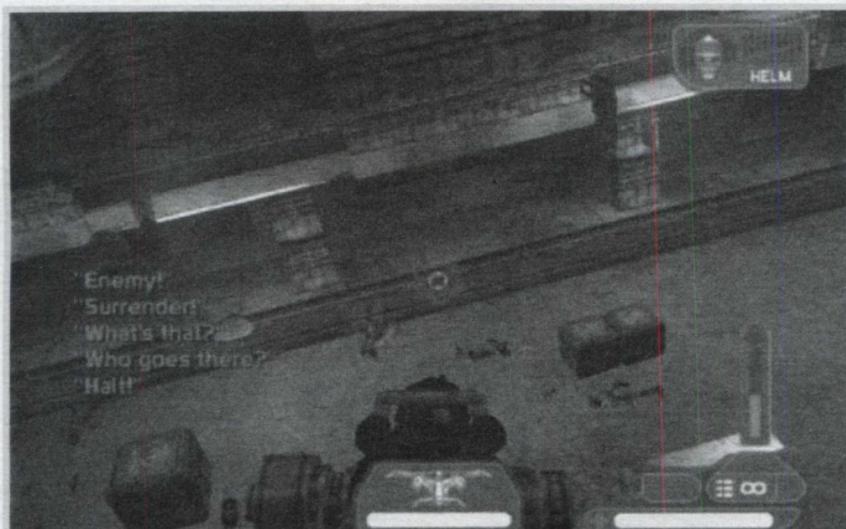
**32** Suba as escadas e, protegendo-se dos guardas, vá para o lado oposto. Suba a rampa, destrua as Pillboxes e use os muros

para se aproximar com segurança do robô lançador de mísseis. Fique atento ao soldado na guarita armada no fundo, ao lado da porta. Para eliminar o robô você poderá usar uma Scrambler Grenade e realizar um Kill-Move, ou simplesmente usar o Mortar Launcher.



## Fase 6 Hoppa Chase

**33** No início deste capítulo, você irá controlar apenas a metralhadora do Hoppa para fuzilar os

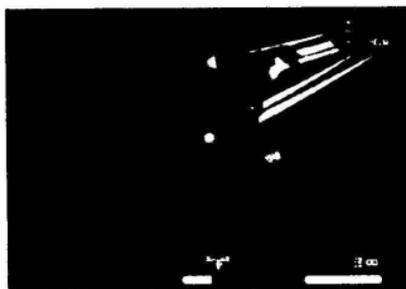


inimigos. Tome cuidado para não virar demais a metralhadora e acabar atingindo a lateral de sua própria aeronave. Seja rápido para eliminar os soldados, mas sempre dê prioridade ao mísseis que forem disparados por eles, destruindo-os antes que sua aeronave seja atingida.

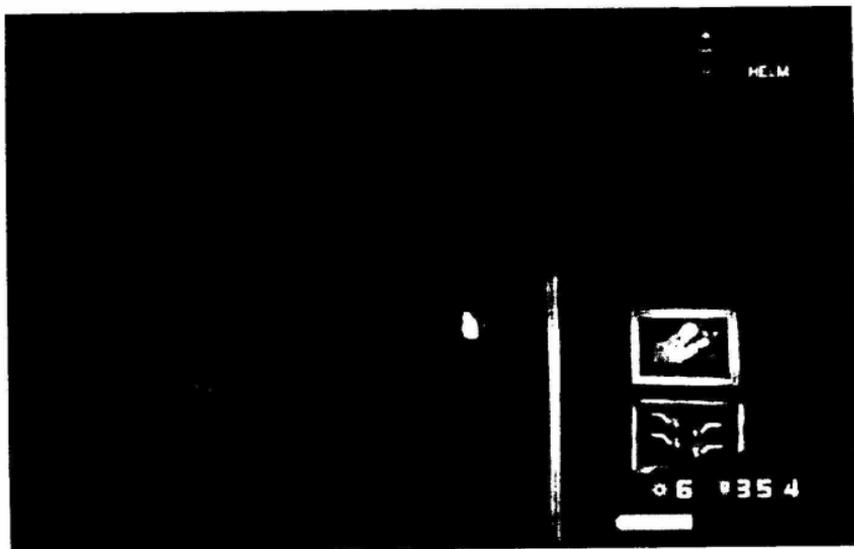


Diferentemente da primeira parte, onde os soldados e os robôs que lançam os mísseis aparecem sempre pela frente, na segunda parte,

que rola dentro de um túnel, surgem aeronaves por trás e pelas laterais. Ao chegar à área ao ar livre, destrua mais naves antes de descer para a ponte.



Avance pela ponte e desça as primeiras escadas à direita. Mate os soldados, proteja-se dos ataques dos Hoppas e use uma Micro-mine para destruir o painel do Hell Cannon. Volte para a ponte e siga até o próximo Hell Cannon. Mais uma vez, use uma Micro-mine para destruí-lo.



## DETONADO

**36** Ao retornar para a metralhadora do Hoppa, utilize as mesmas técnicas do início da fase. Após passar pela primeira área de construção, destrua a tubulação amarela no caminho para evitar que a aeronave se choque com ela.



**37** Na última área, os inimigos virão por todos os lados. Fique atento com os mísseis e destrua rapidamente as naves menores para conseguir focar seus ataques com

mais tranquilidade no traidor.

## Fase 7 Nort Base

**38** Avance pelo terreno destruindo as Pillboxes e entre nas ruínas do pequeno silo à direita. Compre o upgrade para a fabricação do Sammy Launcher e use o novo armamento para destruir o Hoppa. Atravesse o terreno eliminando os atiradores e coletando todos os Salvages. Siga até as ruínas ao fundo da área.



*Desconsidere o fato da cor da pele dos personagens ser azul. A ação do game é tão constante que esse detalhe não faz a menor diferença*



## DETONADO

**39** Entre no túnel, elimine os Pillboxes e suba pelas ferragens até recuperar Helm. Na área seguinte, continue subindo até chegar à área das aranhas. Vire à direita e suba ao próximo nível para coletar o Salvage e eliminar, do alto, os inimigos na área ao ar livre.



**40** Desça, atravesse a passarela e suba as escadas. Acione o painel do terminal e, depois, o que fica dentro do elevador. Ao chegar ao andar superior, prossiga furtivamente pelos corredores da instalação, eliminando os soldados sem chamar atenção. Na sala com vários terminais, instale uma Micro-mine no painel que fica atrás de um dos geradores verdes. Elimine os soldados e suba as escadas para a



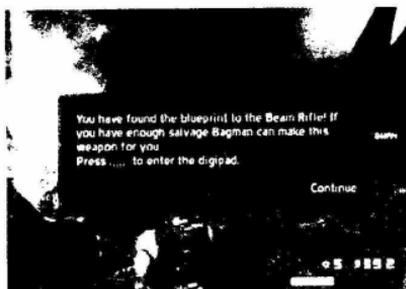
área com a inscrição "MEDI-LABS". Saia pela porta lateral e siga pelo corredor à esquerda até chegar ao terminal. Use Helm e, enquanto ele estiver acionando o mecanismo, livre-se dos inimigos que começarão a aparecer.

**41** Após a animação, siga Venus até o porto, eliminando todos os soldados que cruzarem seu caminho. O segredo aqui é ser rápido e ágil, ou seja, correr sem parar e não deixar de atirar em nenhum momento. Passe reto pelo robô e vire-se para realizar um Kill-Move. Continue disparando no último soldado e avance até o final da plataforma para salvar Gunner.

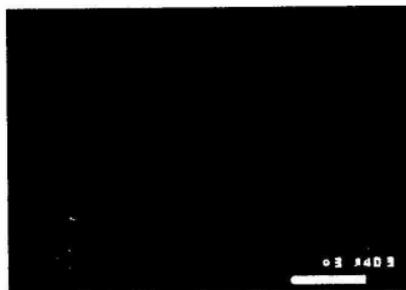


## Fase 8 Souther R&R Facility

**42** Atravesse a área usando as barreiras como cobertura e elimine todos os soldados usando a Scope. Suba no heliporto e destrua a válvula do tanque com uma Micro-mine. Desça as escadas e siga para a direita até chegar aos destroços da aeronave. Depois da animação, você receberá o upgrade para a construção do Beam Rifle.



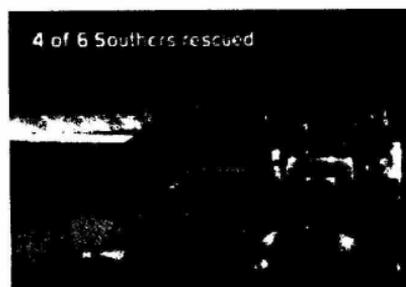
Siga para a área central e elimine os inimigos rapidamente para proteger os soldados aliados. Avance para a porta central,



suba para ativar o painel, elimine os soldados e recupere Helm. Depois, desça pela passagem aberta no centro da sala. Siga pelos corredores até chegar à próxima área.

Suba pela grade à esquerda para chegar à plataforma e utilize as caixas e a distância a seu favor para se livrar dos guardas mais facilmente. Suba os lances de escada até chegar ao topo. Avance para a plataforma central e ative o painel. Volte, desça as escadarias e esteja preparado para enfrentar um pelotão de reforço. Siga sempre em direção à saída do local.

Na área ao ar livre, dê cabo dos soldados e use o Hell Cannon para destruir os submarinos. Depois, acabe com todos os inimigos e, usando o Sammy Launcher ou o canhão de artilharia, destrua todos os Hoppas que aparecerem. Para concluir o objetivo, além de você, outros seis aliados deverão entrar na estação, então trate de resgatá-los antes que eles morram.



## Fase 9 Hovertrain Journey

O início desta fase é similar ao da sexta fase, só que em vez de um Hoppa, você estará no comando dos postos de artilharia de um Hovertrain. Verifique no radar a direção dos inimigos antes de ir para um posto qualquer. A regra, assim como na fase citada acima, é priorizar

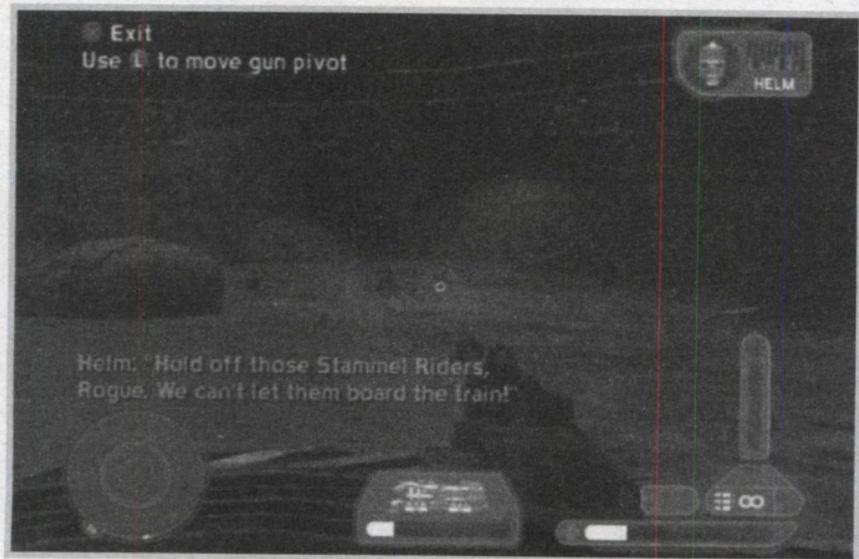
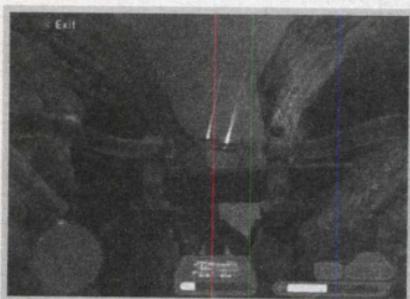
## DETONADO

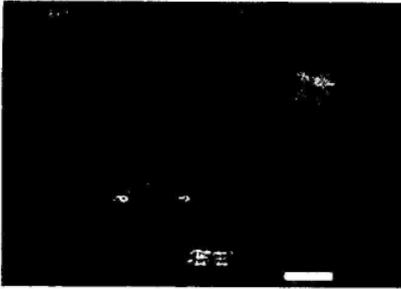
a destruição dos mísseis disparados contra o veículo onde você está.

**47** A primeira leva de oponentes surge à esquerda. Destrua-os e, a seguir, saia do posto para eliminar os inimigos que subirem no trem. O mesmo processo irá se repetir logo em seguida, só que desta vez começando pelo lado direito. Assim que eliminar essa nova leva de soldados, detone com mais alguns, que surgirão pela esquerda novamente.

Em seguida, siga ao fundo do trem para usar o canhão anti-aéreo.

**48** As primeiras aeronaves surgirão atrás do trem, mas logo começam a aparecer algumas pela frente também. Após passar pelo desfiladeiro, a tarefa ficará mais complicada, pois além de destruir as aeronaves com o canhão, em certos momentos você também terá de eliminar alguns inimigos usando as metralhadoras laterais. E isso sem





contar os soldados que conseguirem subir a bordo. Para dar conta do recado, fique atento às mensagens de alerta e ao posicionamento dos inimigos no radar. Ao passar pela base que fica dentro da caverna, a última onda de ataques virá pelo ar, por trás do trem.

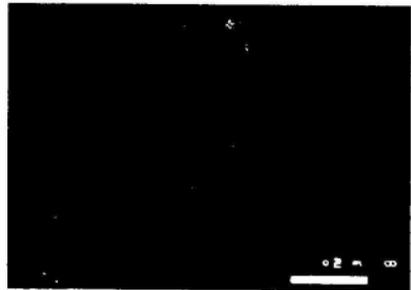
## Fase 10 Petrified Forest

**49** Aqui a dificuldade do jogo fica um pouco mais alta, pois alguns inimigos, principalmente os atiradores, não são detectados pelo seu radar. Suba a rampa à direita para ficar em vantagem ao enfrentar os inimigos, além de coletar o Salvage no final da trilha. Depois, volte e siga pelo meio do vale.

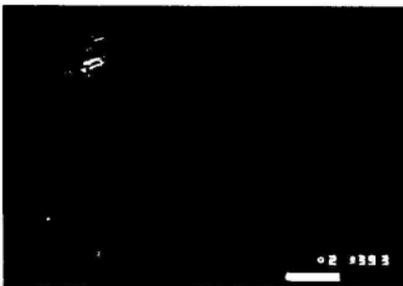
**50** Mais adiante, use o tronco para atravessar o vão e elimine os

atiradores e os Decapitators.

**51** Siga até o portão trancado e, após os diálogos, suba pelos degraus que ficam próximos ao final do tronco gigante que você utilizou anteriormente. Siga pela trilha, atravesse a caverna repleta de aranhas e, ao chegar à saída, mate os atiradores antes de atravessar para o outro lado.



**52** Prossiga até chegar à parte superior do portão. Desça para a área interna, elimine os oponentes e use o painel para abrir o portão para os seus aliados. A partir de agora surgirão inimigos tanto pela frente quanto por trás, por isso seja rápido para não perder seus soldados. Continue avançando até atravessar o próximo portão.



## DETONADO

**53** Desça a trilha e suba a rampa para a plataforma no lado direito da área. Elimine o Hoppa e use Helm no painel central para abrir a entrada da base em forma de redoma. Aproveite a posição de vantagem para eliminar os inimigos antes de descer e entrar na base.



**54** Elimine todos os soldados e suba a rampa lateral para chegar ao painel no nível superior. Prepare-se para enfrentar resistência enquanto

Helm ativa o terminal. Após a animação, destrua os Decapitators antes de descer e sair da base. Depois, seja rápido para se livrar do Hoppa e dos eventuais Decapitators que ele liberar, pois assim você fica mais tranqüilo para se proteger do líder dos atiradores.

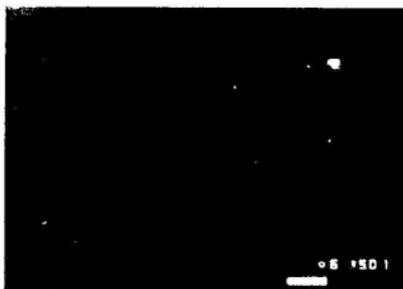
**55** Utilize os mergulhos para se esquivar e chegar com segurança à beirada da área. Use o muro como cobertura e use o Scope para dar fim no mestre.

### Fase 11 Mountain Pass

**56** Siga até o fim do corredor e suba pelas pedras à direita. Realize um mergulho para passar pelas frestas e avance eliminando os inimigos. Assim que passar pela caverna e pelo desfiladeiro estreito, você chegará ao território inimigo.



**57** Elimine a horda de soldados, destrua a válvula do tanque no heliporto e use o Scope para derrubar os atiradores das guaritas. Use a enorme rocha na frente da entrada da base para se esconder do robô e eliminá-lo com um Kill-Move. Deixe Helm no painel da porta e volte para destruir as Pillboxes antes de ir para o interior da base.



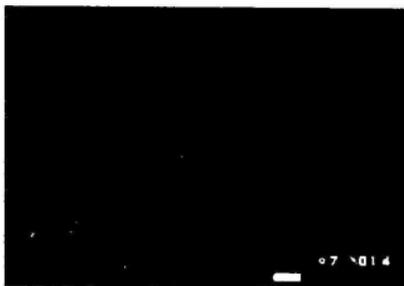
**58** Mate os soldados e suba as escadas ao fundo para ativar o painel. Retorne para o início e vire-se para a direita. Passe por cima da tubulação ao lado da entrada para chegar à plataforma na lateral da base. Derrote os inimigos enquanto avança pelo caminho até chegar à saída do outro lado.

## Fase 12 Harpos Ferry

**59** Passe por dentro da base para chegar à rua que existe atrás dela. Elimine os invasores e siga até o final da rua para ativar o Hell Cannon e usá-lo contra os Hoppas e os submarinos. Feito isso, volte até o meio da via e entre pela abertura no prédio que fica do final da ladeira.



**60** Mate os soldados que surgem nos corredores e suba as escadas. Ao chegar ao elevador paralisado, suba pela abertura no teto do mesmo. No andar superior, avance até as escadarias no final e suba por elas. Atravesse a sala até escutar uma explosão. Prossiga pela fumaça e continue para subir uma escada e encontrar uma Lazooka. Use-a para detonar o Blackmare Tank e aproveite para eliminar os soldados mais distantes utilizando o Scope.



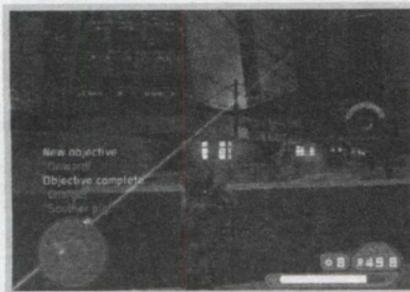
**61** Volte ao interior do prédio e entre na sala à direita. Desça pelo buraco e saia para a rua. Elimine os atiradores no alto dos prédios e as Pillboxes no meio da avenida. Siga em direção ao Blackmare Tank e suba as

## DETONADO

escadas à esquerda. Use as barreiras para se proteger dos soldados e atiradores e siga até o final para subir as escadarias.



**62** Ao término da animação, seu personagem será alvejado por tiros vindos de todos os lados, além de ficar na mira do líder dos atiradores. Para retomar o controle sobre ele, realize um mergulho para a direita e proteja-se imediatamente atrás do muro. Use granadas para destruir as Pillboxes e elimine todos os soldados antes de tentarem avançar.

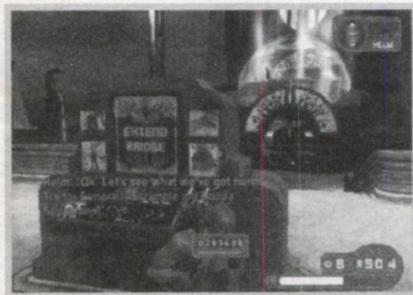


**63** Siga pela rua central e destrua os guardas e a Pillbox em frente à torre. Volte para o meio da via e proteja-se atrás das caixas enquanto tenta eliminar, com o

Scope, o líder dos atiradores, que está posicionado na varanda alaranjada do meio da torre.

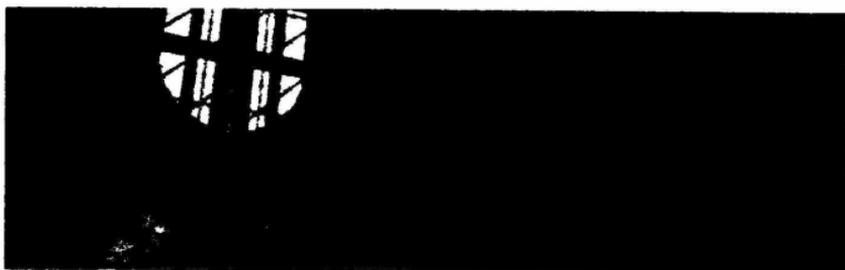
## Fase 13 Final Fight

**64** Não fosse a grande quantidade de inimigos que surge incessantemente no cenário, a tarefa do capítulo final seria bem simples. A tática básica é a mesma de sempre: utilize as muretas para se proteger e elimine os inimigos pelo caminho. Siga para a direita e suba para a plataforma. Use Helm no painel e fique atento com as aeronaves. Além disso, é válido ressaltar que a cada novo painel ativado, uma leva de inimigos dos mais variados tipos surge para tentar frustrar seus planos.



**65** Retire Helm e siga rapidamente para a ponte ativada. Lá, detone uma Micro-mine no mecanismo que fica na base da plataforma central e repita o procedimento nos outros dois terminais existentes na área para desativar o campo de força da plataforma central e finalizar o jogo.

FINAL DO GAME

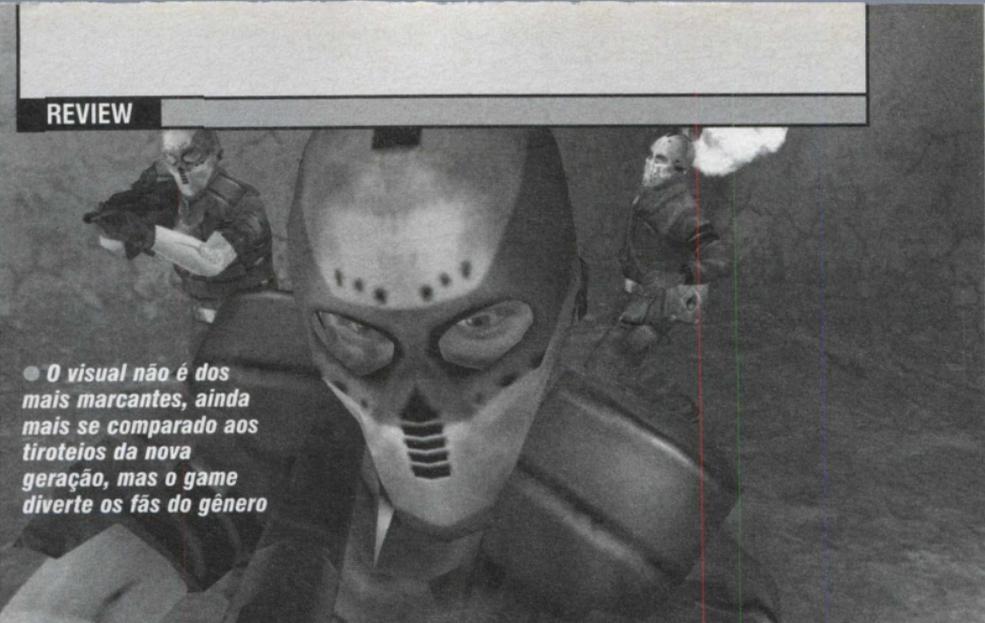


Any reason why I should die in this trooper?



Let him go? He was useful once? He might be useful again.

REVIEW



● O visual não é dos mais marcantes, ainda mais se comparado aos tiroteios da nova geração, mas o game diverte os fãs do gênero

# Urban Chaos Riot Response

**Comum à primeira vista, este tiroteio surpreende pelos bons quebra-cabeças táticos e pela ação**

por **Marcio Fernando de Lima**

**S**e você não é fã de jogos de tiro em primeira pessoa, pode pular este detonado. Brincadeiras à parte, o motivo para o aviso é simples: *Urban Chaos* é um FPS da

velha escola, ou seja, aqui não ha revoluções no enredo ou no sistema de jogo. O forte neste jogo é a ação.

E ação, *Urban Chaos* tem de sobra. Com as gangues assumindo o controle de Nova York, Nick Mason, o protagonista, assume o comando da equipe de elite T-Zero para lidar com a ameaça e restaurar a ordem na cidade. Até a clássica bomba nuclear com contagem regressiva faz a sua aparição no enredo. Mais que batida, a história é dispensável, mas serve como justificativa para excelentes tiroteios urbanos, nos quais saber se

✦ **Acertar tiros na cabeça dos mascarados ajuda a liberar fases secretas, por isso, não tenha dó**

proteger e ser preciso na mira não só garantem a sobrevivência no jogo, mas também ajudam a liberar fases extras. Não utilizar os checkpoints e acertar os gângsteres na cabeça são alguns dos objetivos especiais do game que, se cumpridos, afetam os desafios futuros (veja o quadro *Fases secretas*).

Um elemento que se destaca no enredo de *Urban Chaos* é a colaboração com as forças da lei locais. Bombeiros, policiais e até paramédicos estão disponíveis durante as missões para ajudar, seja nos combates, seja na recuperação do protagonista. O escudo protetor é outro item que se encaixou bem à proposta do jogo e, ao contrário do que costuma ocorrer com equipamentos de proteção, seu uso não atrapalha o desenrolar da ação em momento algum. Em determinadas horas o uso adequado do escudo para bloquear os tiros inimigos é

fundamental, especialmente se você estiver buscando as fases secretas e as medalhas, o que exige habilidade extra do jogador e todos os equipamentos disponíveis.

Nos quesitos técnicos, *UC* é aceitável. Sem surpreender no visual como *Black*, detonado no *Guia Completo* da **Game Master** nº 15, o jogo traz gráficos e som condizentes com a capacidade do PS2 e do Xbox, ou seja, não é nada que chegue perto dos jogos da nova geração. Mesmo assim, trata-se de um bom representante do gênero, cuja força só se percebe com o joystick na mão. Por isso, aproveite o detonado a seguir e comece já a jogar.

## FICHA TÉCNICA

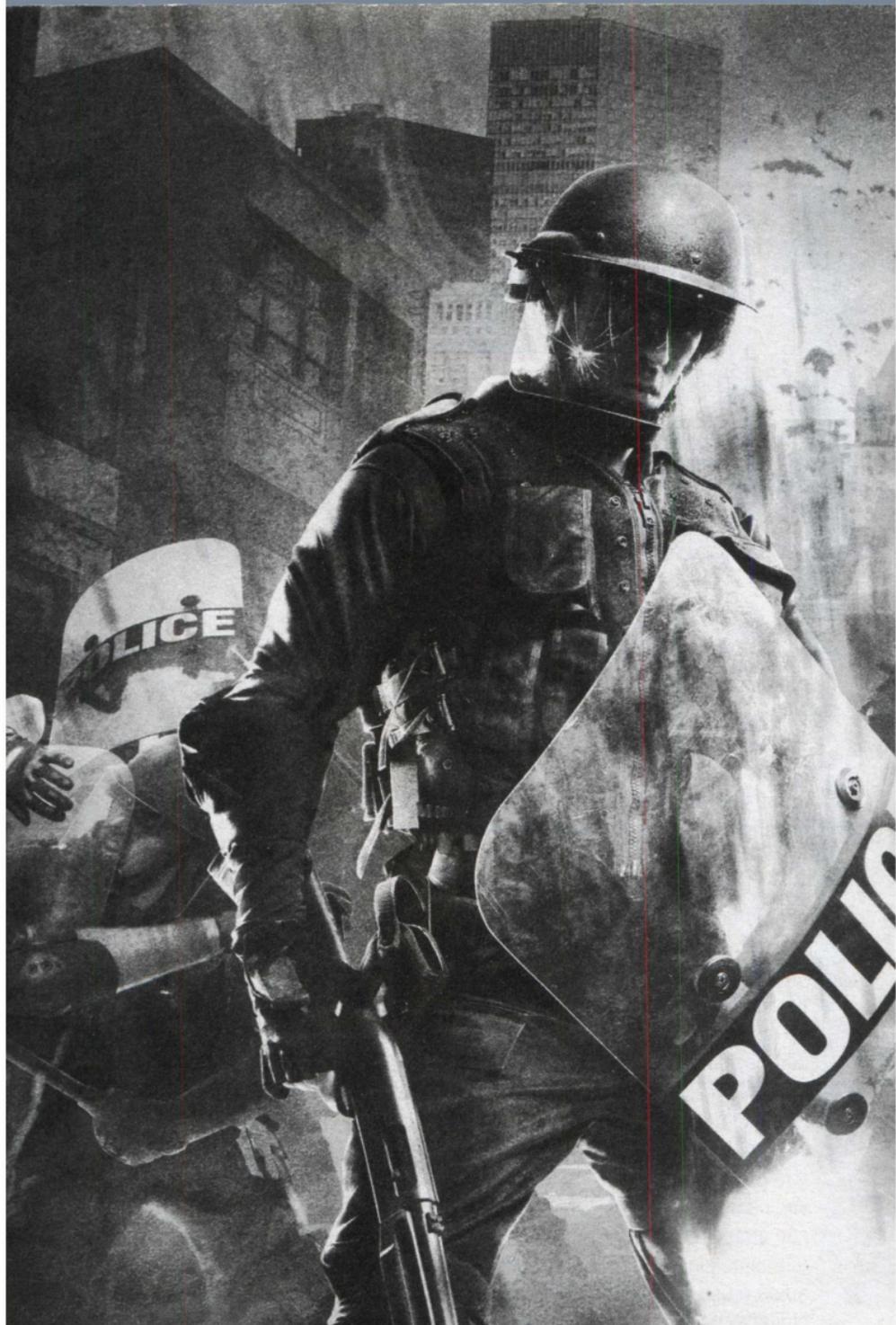
**Plataformas:** PS2/XB

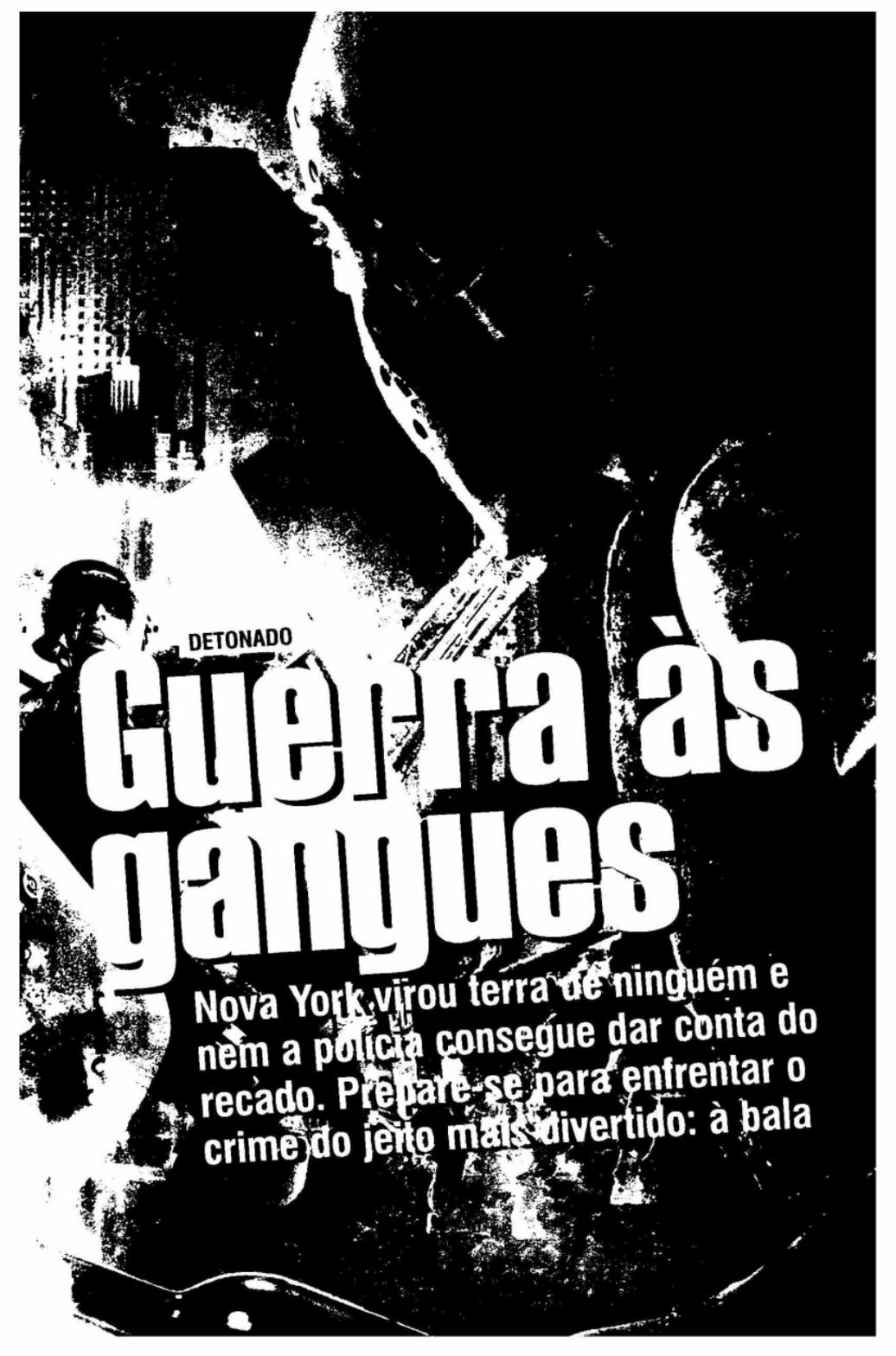
**Distribuidora:** Eidos

**Produtora:** Rocksteady Sútios

**Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1

**Nota Geral:** 8,0





DETONADO

# Guerra às gangues

Nova York virou terra de ninguém e  
nem a polícia consegue dar conta do  
recado. Prepare-se para enfrentar o  
crime do jeito mais divertido: à bala

## Fases secretas

Para abrir as fases secretas, é preciso cumprir os objetivos especiais de todas as fases. As tarefas em si são sempre as mesmas. O que muda é a quantidade de inimigos envolvida em cada missão. Veja quais são os tipos de objetivos especiais e cumpra-os para liberar as sete fases secretas:

- Usar a arma Stun Gun MK1 (arma de choque) em um número mínimo de gângsteres
- Atirar na cabeça de um número mínimo de gângsteres
- Usar a arma Stun Gun MK1 no líder da gangue
- Terminar a fase sem usar nenhum checkpoint
- Encontrar as cinco máscaras espalhadas pela fase

## Fase 1 Hope Street

**01** O game começa no meio de um tiroteio. Não gaste sua munição nos gângsteres logo de cara. Corra para



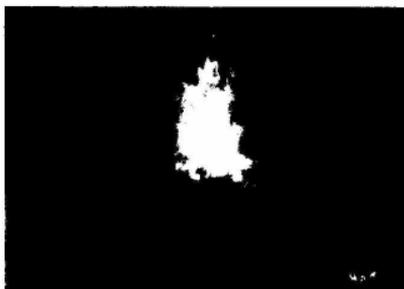
perto dos policiais e espere que um deles abra o portão de ferro para você. Passando pelo portão, pegue uma máscara secreta no chão. Desça até o estacionamento, mate os dois gângsteres que estão perto do carro de polícia e espere seu amigo abrir a porta para você passar. Siga até ele.

**02** Depois do bate-papo, destranque a porta ao lado e entre na sala. Pegue outra máscara sobre da mesa e o escudo policial perto dela. A seguir, volte, mate mais dois gângsteres no estacionamento e siga para o lado de



fora novamente. Fale com o bombeiro, mate o cara que está atrás dele e entre pela porta que ele abriu. Detone outro inimigo entre as chamas e retorne para falar com o bombeiro.

**03** Após a conversa, coloque o direcional (normal) para baixo. Surgirão três símbolos no centro da tela. **1.** "Corpo humano" (faz seu amigo segui-lo). **2.** "Mão" (deixa seu amigo parado no mesmo lugar). **3.** "Machado" (abre portas e libera passagens). Para acioná-los, basta apontar o direcional para o símbolo desejado. Escolha a opção do machado e deixe-o destrancar



a porta para você. No corredor, fique de frente para as chamas e use seu escudo (segure **L1**) para passar ileso. No fim do corredor, acione a válvula para apagar as chamas para que o bombeiro possa passar e abrir a porta.

☞ Ao encontrar sua nova amiga (paramédica), escolha o símbolo da esquerda para encher sua energia. É ela que vai manter a sua vitalidade até o final do game. No caminho regular, recolha a arma calibre 12 e mate mais gângsteres. Abra a porta (aperte o botão **X**), veja uma cena e recolha mais uma máscara no final do corredor. Siga pela única passagem e mate mais gângsteres que estão no caminho. Passe por outra porta e desça pelas escadas. Não mate os caras que estão presos nas celas.

☞ Mais à frente, um gângster fará um policial de refém. Para se defender dos tiros dele, use seu escudo. Acerte a cabeça do safado e ele fugirá para outro corredor. A hora certa para acertá-lo é quando ele estiver recarregando sua arma. Nesse momento, o jogo ficará em câmera lenta, mas seja rápido. Se você demorar muito ou ficar

muito perto, o bandido matará o refém. É preciso repetir a estratégia três vezes para vencer o confronto.

## Fase 2 Westside Canals

☞ Desça pela única passagem disponível. No portão, atire no cadeado para liberar a passagem e ajude o policial a matar os gângsteres que estão por perto. Fale com sua amiga e desça pelas escadas. Atire nos cilindros vermelhos para explodir os gângsteres. Ao encontrar um inimigo com a arma calibre 12, mate-o e pegue a escopeta para você.

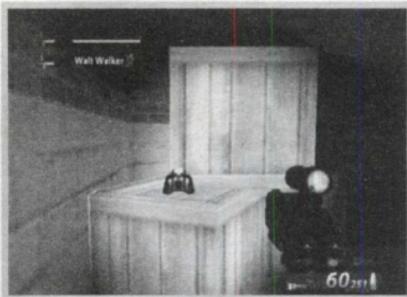
## Medalhas

São 204 no total. Quanto maior a dificuldade escolhida no modo Single Player, mais medalhas você recebe por missão. Note que, para obter a premiação máxima, é preciso atender aos seguintes requisitos:

- Cumprir todas as fases secretas (veja o quadro *Fases secretas*);
- Detonar o jogo na dificuldade "Terror". Só é liberada depois que você completa a fase especial (confira a página 64).

Não é possível conquistar todas as medalhas jogando apenas uma vez. Por isso, assim que terminar o game, salve-o e inicie outra partida na dificuldade "Terror". Assim você poderá partir em busca das medalhas que faltaram.

## DETONADO



**07** Ao chegar à parte de cima da casa, salve sua amiga e escolha o símbolo de um coração para encher sua energia. Volte protegendo-a e entre pela passagem que o carro liberou. No beco, salve o refém matando os gângsteres e, logo em seguida, fale com a paramédica. Fique de frente para o refém e escolha o símbolo de cima para que ela cure o coitado. Colete uma máscara.

**08** Continue seu caminho regular e destrua os cilindros para liberar uma passagem. Suba a escada, mate mais alguns gângsteres e salve outro refém. Desça pela escada ao lado, ache uma caixa de força que está na parede e mande o refém (eletricista) ligar a energia escolhendo o símbolo de cima. Recolha a máscara ao lado.

**09** Depois de pegar a máscara, volte, entre na sala que se abriu e espere que o refém ligue mais uma caixa de força para pegar outra máscara ao lado. Retorne para o começo da fase para completá-la.

### Fase 3 Webster Street

**10** Ao concluir a conversa com o bombeiro, siga até ele e atire nos gângsteres que estão na parte mais alta do beco. Feito isso, ele apagará o fogo que bloqueia o



caminho. No beco, elimine mais inimigos e espere silenciosamente o bombeiro vir até você. Mande-o apagar as chamas do beco, escolhendo o símbolo de um extintor. Continue seguindo matando os terroristas até encontrar outro



bombeiro machucado. Atravesse o fogo subindo pela escada ao lado.

**11** Siga até o final do beco, suba a escada e pegue uma máscara, depois volte e mande o bombeiro apagar o fogo. Fique de frente para a porta de ferro que está ao lado do bombeiro machucado e escolha o símbolo de cima para que seu aliado a



levante. Passe por baixo dela (aperte o analógico esquerdo e segure **↑**). Do lado de dentro, acione o painel ao lado

da porta para abri-la, permitindo a entrada do bombeiro. Mande-o abrir a porta e ganhe o equipamento (Thermal Breather). Aperte **L2** para se equipar com o sensor de calor e veja onde estão os inimigos nas partes escuras.

**12** No corredor, escolha o símbolo do machado para liberar o caminho bloqueado pelos destroços.



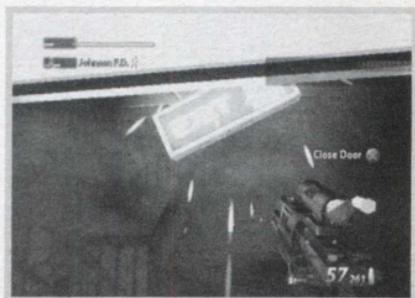
Mais à frente, mande o bombeiro apagar o incêndio, pegue a máscara e suba pelas escadas do lado esquerdo. Siga



## DETONADO

adiante mandando o bombeiro abrir as portas e, quando estiver para sair do prédio, apague o fogo e logo em seguida mande o bombeiro liberar a passagem. No outro prédio, fale com seus amigos e entre na porta ao lado.

**13** Sua missão aqui é resgatar três reféns que estão presos nos apartamentos. Mate alguns gângsteres e

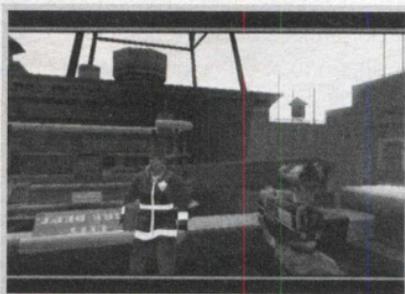


mande o bombeiro apagar o fogo que bloqueia a porta. Ligue sua lanterna, mas não desça a escada. Suba por ela e, no final, ordene que o bombeiro abra a porta. Fique a uma boa distância no momento em que ele for abri-la para não morrer na explosão, depois entre e recolha a máscara na mesa.

**14** Caia pelo buraco no meio desta mesma sala e encontre um

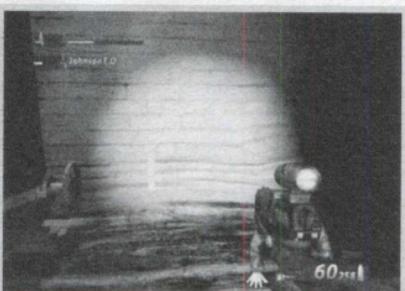


refém. Mande o bombeiro resgatá-lo. Você terá penas um minuto e vinte segundos para levá-lo ao topo do prédio onde estão seus amigos.



Chegando ao local, fale com sua amiga (faça o mesmo procedimento nos próximos reféns). Concluído o resgate, volte, desta vez descendo pelas escadas, para encontrar três portas. Uma do lado esquerdo (de onde você veio com o refém), outra do lado direito e outra no meio. Na porta do meio não há nada. Entre na da direita.

**15** Os dois reféns estão bem aqui. Um está na passagem à direita, enquanto o outro sobe uma pequena escada logo à frente. Não dá para resgatar os dois ao mesmo tempo. Primeiro, salve o que está no andar de cima, subindo a escada. Feito isso,





● *Cumprir as fases sem utilizar os checkpoints é outro requisito para liberar missões secretas. Não pense que a tarefa é fácil*

## DETONADO

retorne para resgatar o último refém. Passe pelo cano que solta chamas usando seu escudo policial e entre pela porta. Recolha mais uma máscara perto da porta e acione a válvula ao lado do refém para desligar as chamas do cano. Chame o bombeiro e resgate o refém. De volta ao topo do prédio, surgirão vários gângsteres. Mate-os para ver uma bela cena de ação antes de a missão ser concluída.

### Fase 4 City Hall

**16** Comece indo para o meio da praça e proteja a paramédica matando todos os inimigos que estão no local. Feito isso, ande pela esquerda até encontrar um refém caído. Mande a sua aliada medicá-lo e retorne para o começo da fase para salvar o cara. Continue seu caminho regular e, de volta à praça, mate os



gângsteres que saem do prédio logo à frente. Depois de eliminá-los, entre no prédio para encontrar outro refém e repita o mesmo procedimento para salvá-lo da morte.

**17** Volte pela fase novamente e siga pela direita para encontrar uma passagem no final da rua. Entre na loja e mate mais inimigos, depois recolha uma máscara e suba pelas escadas. No final do corredor, mate o inimigo e suba pela escada que dá



acesso ao topo do edifício. Salve o refém que está com o terrorista, suba no helicóptero e detone todos que estão em seu caminho.

**18** Ao descer do helicóptero, recolha outra máscara e desça pela escada. Seguindo pelo único caminho disponível, encontre sua amiga novamente e entre pelo buraco em frente do helicóptero. Na passagem subterrânea, tome cuidado com os inimigos que aparecem de surpresa.

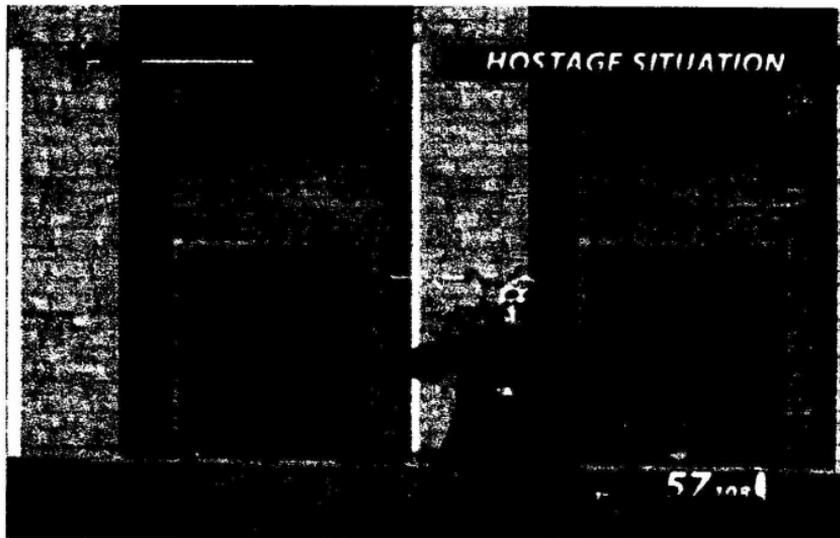


No final, suba pela escada de ferro, passe por baixo da plataforma, desça por outra escada e chegue ao outro lado.

**19** Siga pelo único caminho disponível. Ao encontrar um gângster que fica atirando com a



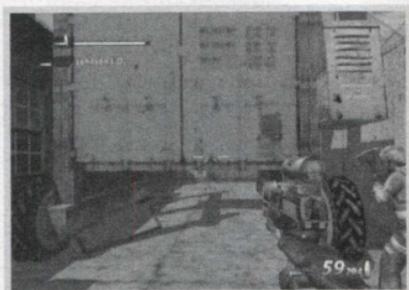
bazuca, corra desviando dos tiros até onde ele está e entre pela passagem à esquerda. No final desta parte, mate todos os inimigos que estão na área para terminar mais esta fase.



## DETONADO

### Fase 5 Eastside Dockyard

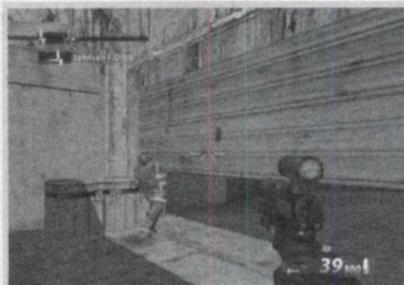
**20** Não tenha pressa em terminar a fase, pois os inimigos são fortes. Comece matando os gângsteres. Suba pela escada do



contêiner amarelo e pegue uma máscara. Passe por baixo do contêiner que está suspenso ao lado e, do outro lado, acione o painel para levantar ainda mais o contêiner, permitindo que o bombeiro chegue aonde você está. No caminho, cuidado com o

bando extra de gângsteres que está a sua espera para matá-lo.

**21** No final do corredor, mande o bombeiro abrir a porta indicada

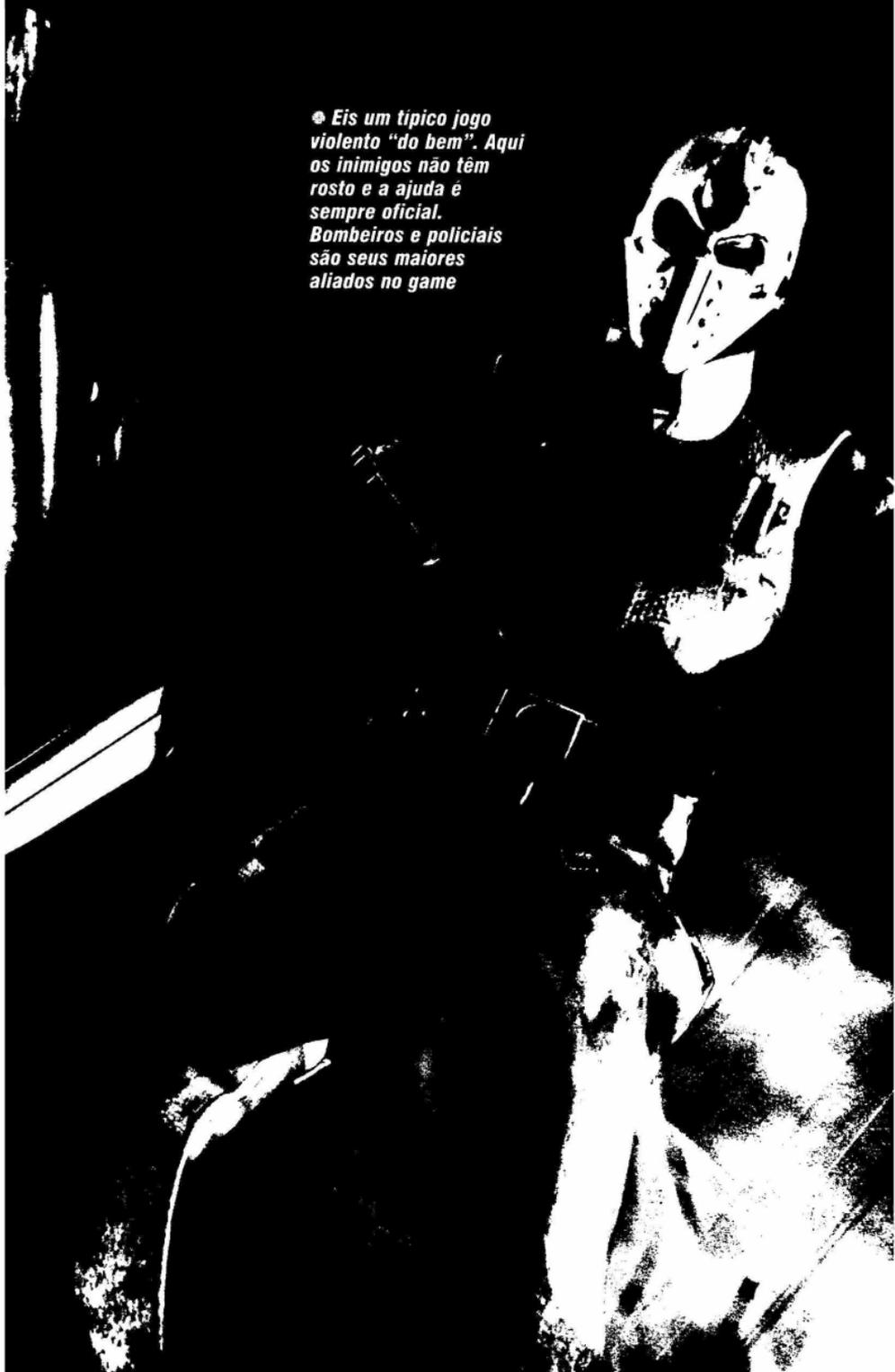


nesta imagem e passe rapidamente por baixo dela.

**22** Suba a rampa, mate os gângsteres e acione o interruptor indicado na imagem. Chame o bombeiro e mande-o quebrar a porta de madeira ao lado. Siga por



● Eis um típico jogo violento "do bem". Aqui os inimigos não têm rosto e a ajuda é sempre oficial. Bombeiros e policiais são seus maiores aliados no game



## DETONADO

cima dos contêineres e mate todos os gângsteres que irão aparecer. No final, você encontra a paramédica. Suba a escada ao lado e pegue a arma Machine Pistols, depois siga adiante.

**23** Ao chegar perto do carro de bombeiros, mate todos os gângsteres que estão na área e salve seus companheiros que estão em



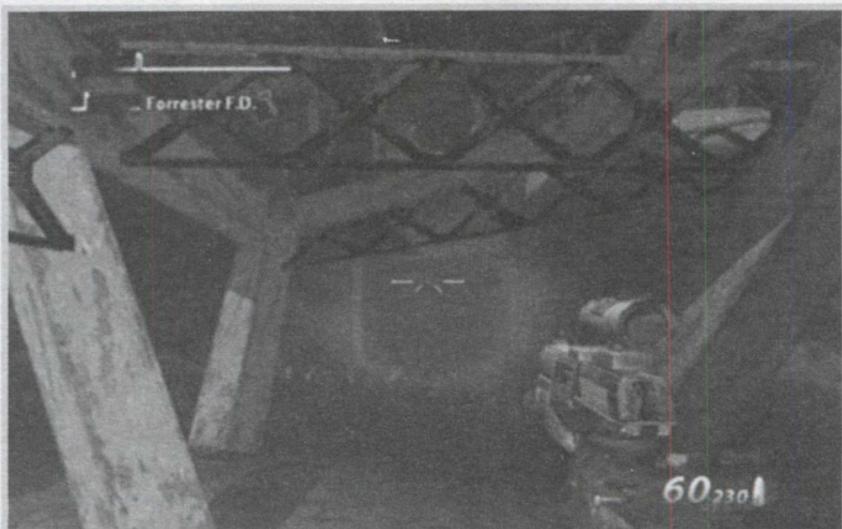
apuros. Depois da cena, entre pela passagem que se abriu na explosão e mande o bombeiro destruir a

passagem bloqueada pelas tábuas. A seguir, apague o fogo da passagem logo à frente. Peça para o bombeiro abrir a porta ao lado do foco de incêndio e, no caminho, suba pela escada para pegar mais uma máscara.

**24** Suba na rampa ao lado e mande o bombeiro abrir mais



uma porta. Siga por qualquer um dos dois caminhos existentes. Na parte em que aparecem os gângsteres, mate-os e mande o bombeiro abrir a porta mais



à frente. Nesta sala, resgate o bombeiro que está caído e leve-o para sua amiga que está do lado de fora.

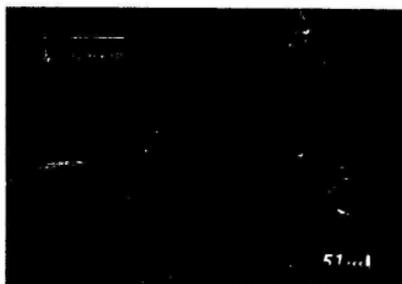
**25** Volte novamente para onde você resgatou o bombeiro e siga pela passagem que restou. Vá até o final e encontre outro bombeiro



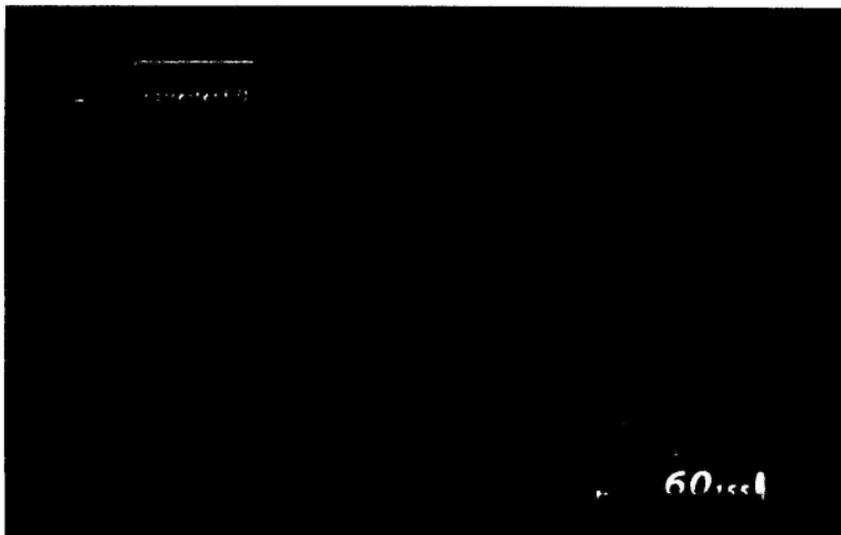
ferido. Resgate-o. Na volta, o chão irá desabar. Caia pelo buraco que apareceu e tenha acesso a uma nova sala. Sua amiga paramédica entrará em contato com você pelo rádio.

Depois da conversa, a porta vai explodir e vários inimigos vão vir para cima de você. Siga pela porta detonando-os sem piedade e encontre os policiais. Deixe-os matando os terroristas e siga adiante até localizar seu novo aliado.

**26** Após encontrar o aliado, continue em frente, suba pela



escada à direita e mande-o abrir a porta da sala de controle. Neste local, acione o interruptor para que apareça



## DETONADO

uma plataforma. Siga por ela e tenha acesso a uma nova área. Detone os gângsteres que estão pelo caminho. Ao chegar à próxima sala, recolha a máscara atrás do caixote, mate mais um lote de bandidos e passe de fase.

### Fase 6 City Metroline

**27** Sua missão começa dentro de um trem. Após a explosão, corra rapidamente até o maquinista antes que o gângster o mate. Depois de salvá-lo, aparecerá outro trem ao lado. Agora você tem de ficar defendendo o maquinista e sua amiga que está no início da fase. Após matar todos os gângsteres, complete um dos objetivos e veja uma cena.

**28** Pegue uma máscara ao lado do bombeiro e siga pelos trilhos. Ao encontrar sua amiga curando o

policial, aparecerão vários gângsteres. Não deixe que eles a matem. Depois do sufoco, suba pela escada e caia sobre o vagão tombado para ir ao



encontro do bombeiro. Após conversar com ele, siga pela direita, encontre mais uma máscara e ordene que o bombeiro quebre as madeiras ao lado para liberar o caminho.

**29** Mais à frente, passe pelos policiais e mande o bombeiro destruir a parede de madeira que





● *Capturar alguns  
gângsteres vivos com  
a ajuda da Stun Gun  
também é requisito  
para liberar as  
missões extras*

## DETONADO

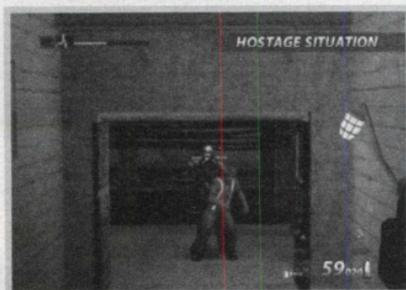
impede a passagem. No caminho regular, mate os gângsteres e colete uma máscara perto das tábuas laranja



e branca. No final desta parte, mande o bombeiro abrir a porta e ajude o policial a matar mais gângsteres. No corredor, ordene que o bombeiro apague o fogo.

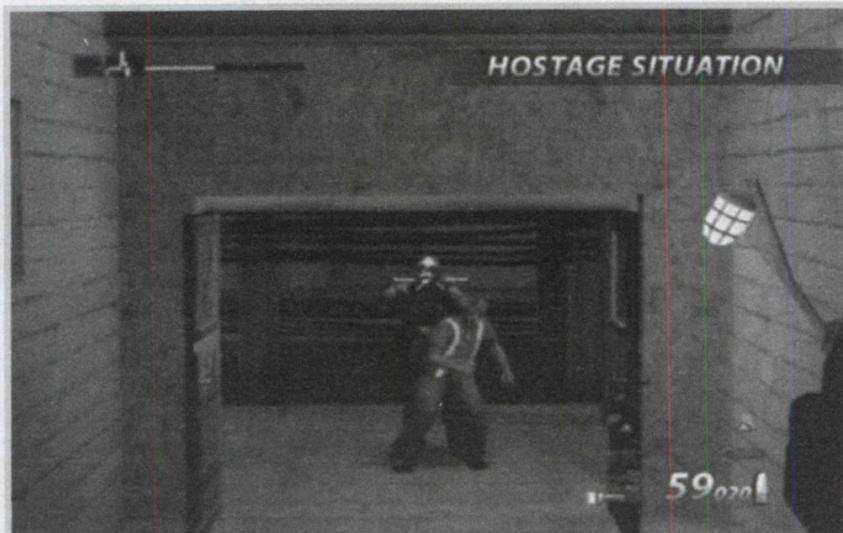
**30** Siga um pouco adiante. Você verá seu amigo policial sendo eletrocutado. Mate os gângsteres que estão atirando nos policiais e mande o

bombeiro liberar o caminho. Ao encontrar o bandido que está fazendo um operário de refém, atire na cabeça dele e libere a vítima do sufoco. Siga pela plataforma tomando cuidado para não cair na linha do trem, depois suba



a escada para chegar à plataforma do outro lado da estação. Detone outros gângsteres e entre pela porta.

**31** Salve mais um refém das mãos de um bandido, desligue a força e pegue mais uma máscara.





Volte, suba a escada, ande para a esquerda e encontre o refém que você acabou de salvar. Ele vai abrir o portão para você passar. Suba a escada, mate mais gângsteres e chegue ao final do caminho.

## Fase 7 Frank's Auto Parts

Salve o bombeiro matando os gângsteres que estão atirando nele e conclua um dos objetivos. Mande-o abrir a porta amarela ao lado

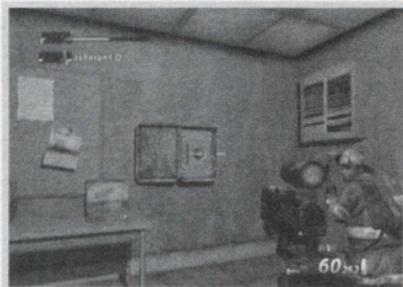


dele para pegar uma máscara e algumas bombas. Saia do local. Agora mande o bombeiro abrir uma porta azul que está no beco. Neste ponto, acione o interruptor vermelho para fechar todas as portas e janelas que dão acesso à rua e ordene que o bombeiro abra a porta ao lado.

Entre na sala de onde saiu o gângster e pegue uma máscara, depois volte e entre pela porta ao lado de onde saiu o gângster.



## DETONADO

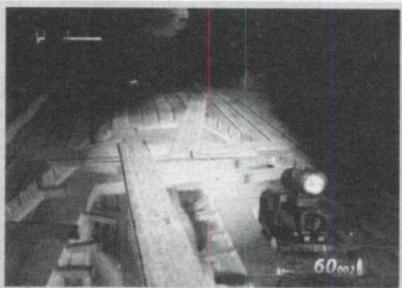


Neste galpão, o bombeiro ficará apagando o fogo que está bloqueando a passagem. Mate os inimigos e suba a escada para eliminar um dos líderes dos gângsteres. Volte e passe pela passagem que o bombeiro liberou.

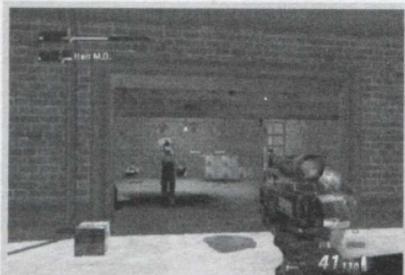
**34** Nesta próxima área, fique defendendo sua amiga dos gângsteres. Logo a seguir, vá em frente e passe pelo caminho perto do carro vermelho em chamas. Siga ajudando o policial a matar os gângsteres até chegar ao final do corredor e encontrar uma porta amarela. Espere o policial bater na porta. Seus aliados, que estão do lado de dentro, vão abri-la para que você e o policial entrem. Suba a escada, ande pela rampa de madeira e pegue outra máscara, depois volte,

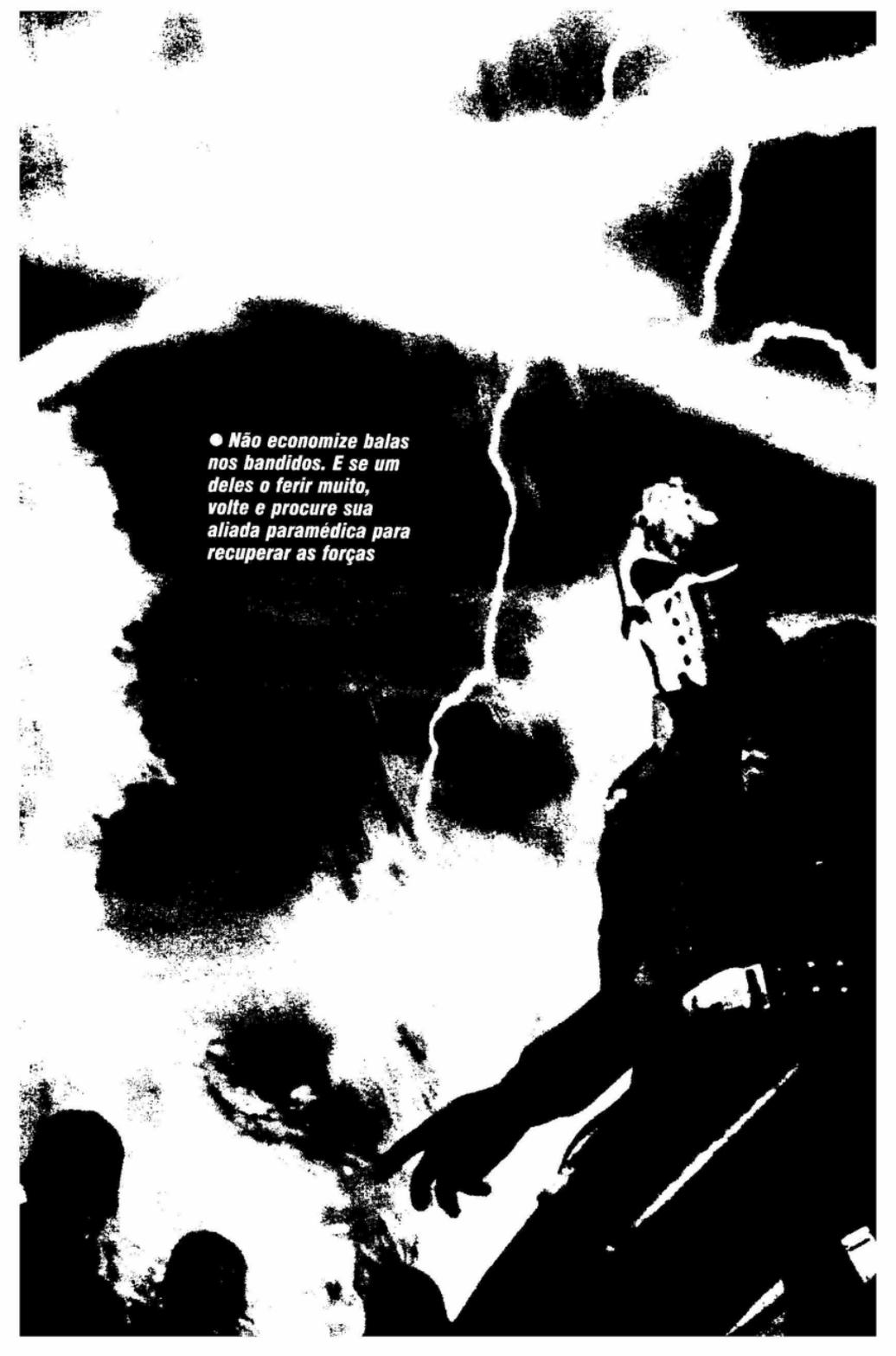
descendo pela rampa de madeira, e ande pelas vigas de ferro para chegar ao outro lado.

**35** Entre pela porta da mansão no final do corredor. Suba as escadas, entre pela passagem bloqueada pelas caixas e recolha outra máscara. Retorne para o corredor, mate mais gângsteres e entre pela



porta no fim dele. Aqui, passe pelo buraco que dá acesso ao banheiro. Em outro corredor, entre pela porta de onde saiu o gângster e passe pelas vigas de madeira tomando cuidado para não cair. Use sua lanterna nas áreas escuras. Ao chegar ao outro lado, siga entrando nas salas até encontrar uma repórter que está sendo refém de um bandido. Salve-a para ver uma cena hilária.

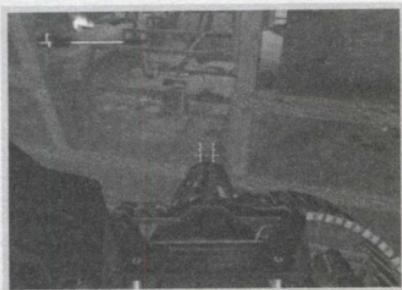




● *Não economize balas nos bandidos. E se um deles o ferir muito, volte e procure sua aliada paramédica para recuperar as forças*

## Fase 8 Forshaw Plaza

**36** Esta fase começa com você dentro do helicóptero. Atire à vontade nos gângsteres que estão no prédio em construção, pois aqui sua



munição é infinita. Procure acertar nos cilindros espalhados pelo prédio. Eles explodirão, mandando vários bandidos pelos ares de uma só vez.

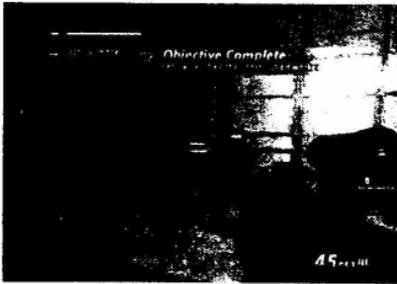
**37** Depois de um certo tempo, você descerá do helicóptero



com um dos objetivos cumprido. Pegue uma máscara e suba pela escada na passagem ao lado. Passe por baixo das vigas para ter acesso ao outro lado do portão de ferro. Suba pela escada à esquerda e entre pelo pequeno buraco.

**38** Ande ao lado dos dutos de ventilação, matando os inimigos que saem dos buracos, e caia em uma das passagens. Na parte de baixo, mate todos os gângsteres do



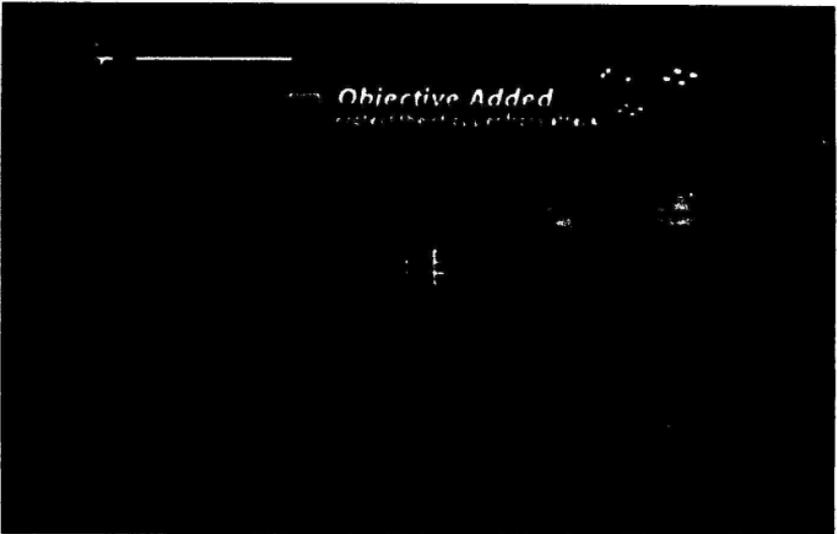
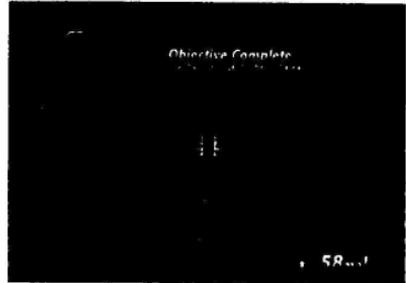


local, mas cuidado, pois você não pode acertar o refém que está algemado no cano. Atire no cadeado para desbloquear a porta, depois volte até o portão de ferro e atire em outro cadeado para liberar a passagem para seu amigo policial. Ajude-o a matar os gângsteres que aparecem no local, depois leve o aliado até o refém algemado e mande-o soltar o coitado.

39 Libertado o refém, volte, mate mais gângsteres e mande o

cara que você salvou ligar a caixa de força ao lado do portão cujo cadeado você acabou de estourar. Suba pelo elevador de carga que apareceu para chegar ao andar de cima e ande até o outro lado, matando os gângsteres, para acionar o painel na parede e liberar mais um elevador de carga. Entre nele e repita a mesma estratégia para prosseguir.

40 Agora no terceiro andar, detone mais gângsteres. Após subir a



## DETONADO

pequena rampa, atire no cadeado para desbloquear o portão e liberar a escada. Suba e mate todos os bandidos que estão pelo andar. Mais à frente, você vai encontrar um criminoso fazendo um policial de refém. Atire na cabeça do cara e siga o caminho para encontrar mais uma máscara.

**41** Na parte em que o bandido explode a escada principal, siga pelo caminho de madeira ao lado e suba pela escada de emergência para



matar o gângster e salvar o policial. Depois de detonar o cara, volte descendo pelos andares novamente até encontrar o corpo do gângster que você acabou de matar, depois suba novamente e fale com seus amigos para terminar a fase.

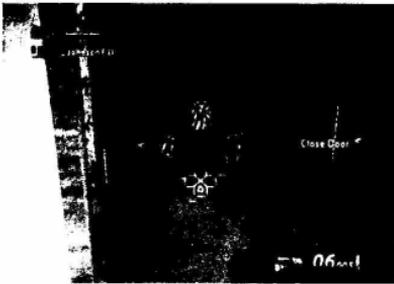
### Fase 9 Angel Heights

**42** Ao chegar à parte de fora, procure matar primeiro os gângsteres com as



metralhadoras ou o combate ficará muito pesado. Depois de detonar todos os inimigos, siga pela direita. Há mais inimigos aqui. Para matar o que está se protegendo com um escudo, atire em suas pernas ou espere que ele atire em você.

Ao encontrar um policial machucado, mande sua amiga medicá-lo. Enquanto ela o ajuda, mate os gângsteres que vão aparecer e mantenha o local protegido. Feito isso, retorne para o início da fase para



completar um dos objetivos, depois volte para onde estava o policial machucado. Há uma porta nas proximidades. Mande o bombeiro abri-la e pegue uma máscara no caminho. Nas partes mais escuras, lembre-se de usar seu sensor de calor.

Ao subir pelas escadas, você encontrará um civil perdido entre as chamas. Salve-o, levando-o para sua amiga que está no início da fase. Agora siga pelo novo caminho do lado esquerdo, perto do bombeiro. No estacionamento, mate os gângsteres, recolha mais uma máscara e desça para o outro estacionamento logo

abaixo. Detone mais bandidos, entre pela única porta que se abre e acabe com o gângster que está com o policial. Continue seguindo adiante, passe pelas chamas e pegue mais uma máscara bem a frente.

Acione as válvulas para desligar as chamas e siga em frente. No final da passagem, mate os gângsteres, salve o policial e leve-o para sua amiga que está na saída do estacionamento. Entre pela passagem do lado esquerdo, onde o bombeiro está segurando o portão de ferro e use a metralhadora que está no caminho para matar todos os gângsteres.

## Fase 10 McMillan Street

Passe pela parte aberta na grade e mande o bombeiro limpar o caminho a frente. Entre na casa, mate os gângsteres e salve o policial mandando o bombeiro apagar as chamas. Continue pelo



caminho regular, siga pela direita e suba pelo mato para chegar ao telhado e pegar uma máscara. Desça do telhado, ande pela direita e colete outra máscara. Siga pelo único caminho

## DETONADO

disponível e mande o bombeiro destruir a barreira que impede a passagem.

**47** Seguindo pelo corredor, mate mais gângsteres. Ao chegar à parte com vários geradores, mate todos os bandidos que surgirem nesta área. Depois de cumprir esse objetivo, mande o bombeiro destruir as cinco caixas de

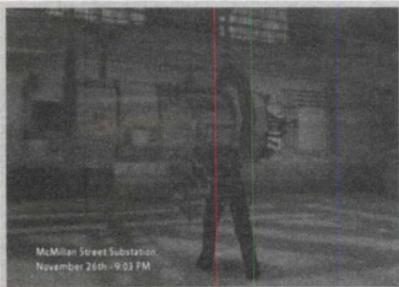


força dos geradores para desligá-los, depois suba pelas escadas da torre no meio desse mesmo local para ter acesso ao andar de cima. Entre pela porta, encontre sua amiga e veja uma cena antes de continuar a aventura.

**48** Você terá de ser preciso em seus tiros, pois surgirão vários gângsteres armados. Depois do tiroteio, entre no caminhão da polícia para chegar à outra parte do prédio. Logo à frente há uma grande porta fechada. É preciso abri-la para seguir em frente. Entre pela porta ao lado do caminhão e, na sala acima, acione o painel na parede para abrir a porta grande. Na outra sala, mate os gângsteres armados com lança-mísseis e acione outro painel ao lado deles para abrir mais uma porta grande. Ao passar, deixe a área livre

do perigo matando todos os gângsteres que encontrar.

**49** Suba a escada e acione o painel para descer a bomba. A seguir, volte para a parte de baixo e salve o policial que está sendo feito de refém. Retorne até a bomba para que seus amigos policiais possam desativá-la e

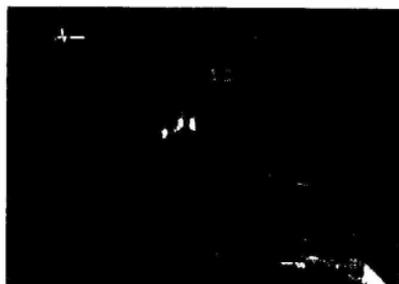


salvar a cidade do perigo. Concluída a tarefa, você verá o merecido final do jogo, mas sua missão ainda não acabou. Após os créditos, dê um save para liberar a fase secreta mais difícil do jogo.

## Fase especial Safe House

**50** Aqui há muitos gângsteres fortemente armados e você começa de mãos vazias. Vasculhe os armários para encontrar armas e mate



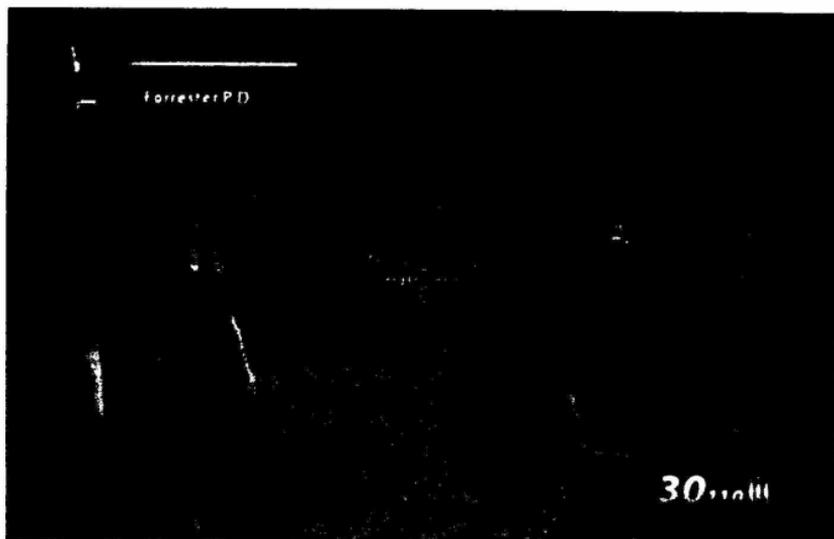


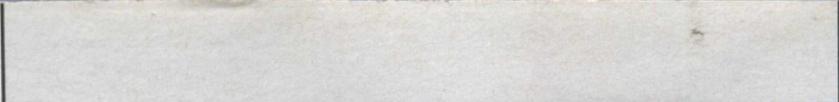
os bandidos que irão invadir sua casa. No andar de cima, entre pela porta azul que o gângster irá quebrar e siga pela escada de emergência até o telhado.

**51** Siga pelo único caminho disponível, matando todos que aparecem pela frente. Depois de um tempo, um helicóptero aparecerá para ajudá-lo. Quebre o telhado de vidro e desça. Ao escutar sua amiga falando ao celular, retorne à sala do telhado de vidro para encontrá-la com um policial.

Siga pelo caminho regular e use seu sensor de calor para ver onde os inimigos estão escondidos. Ao chegar perto do caminhão, basta salvar o refém das mãos do gângster para terminar essa missão especial.

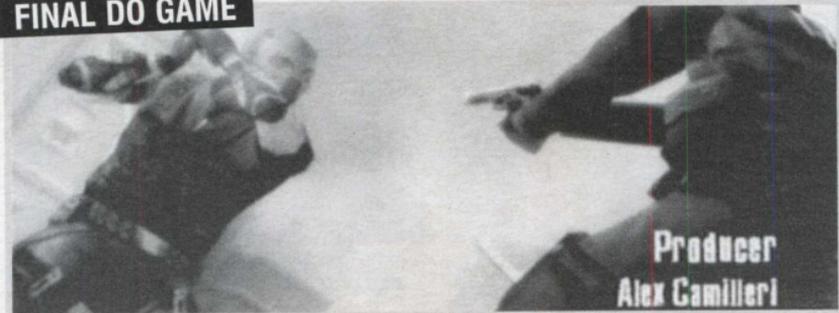
Este é apenas um gostinho das sete missões secretas extras que você libera ao cumprir os objetivos adicionais. Se você não viu o quadro *Fases secretas*, na página 42, consulte-o para saber como liberar todas as novas missões.



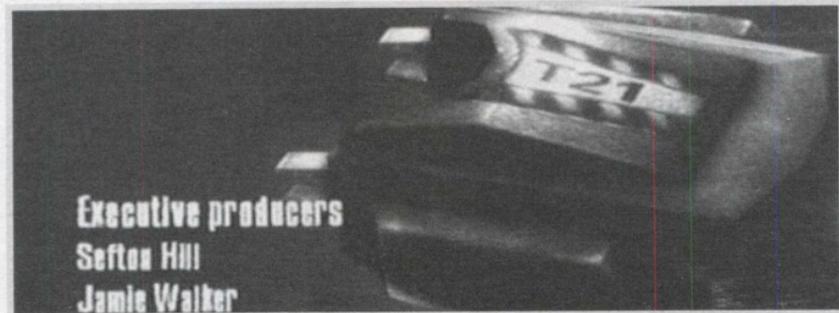


**DETONADO**

**FINAL DO GAME**



**Producer**  
**Alex Camilleri**



**Executive producers**  
**Sefton Hill**  
**Jamie Walker**



**QA Testing**  
**Anthony Pepper**



**QA Technicians**  
**Allen Elliott**  
**Damian Bennett**  
**David Klein**  
**David Sangan**

**Femi Saul**  
**George Wright**  
**Germaine Mendes**



# **GAME MASTER** **GUIA COMPLETO**

*Parte integrante da revista*

**GAMEMASTER**

*edição Nº 19.*

*Não pode ser vendido  
separadamente*

