

GAMERS

Especial

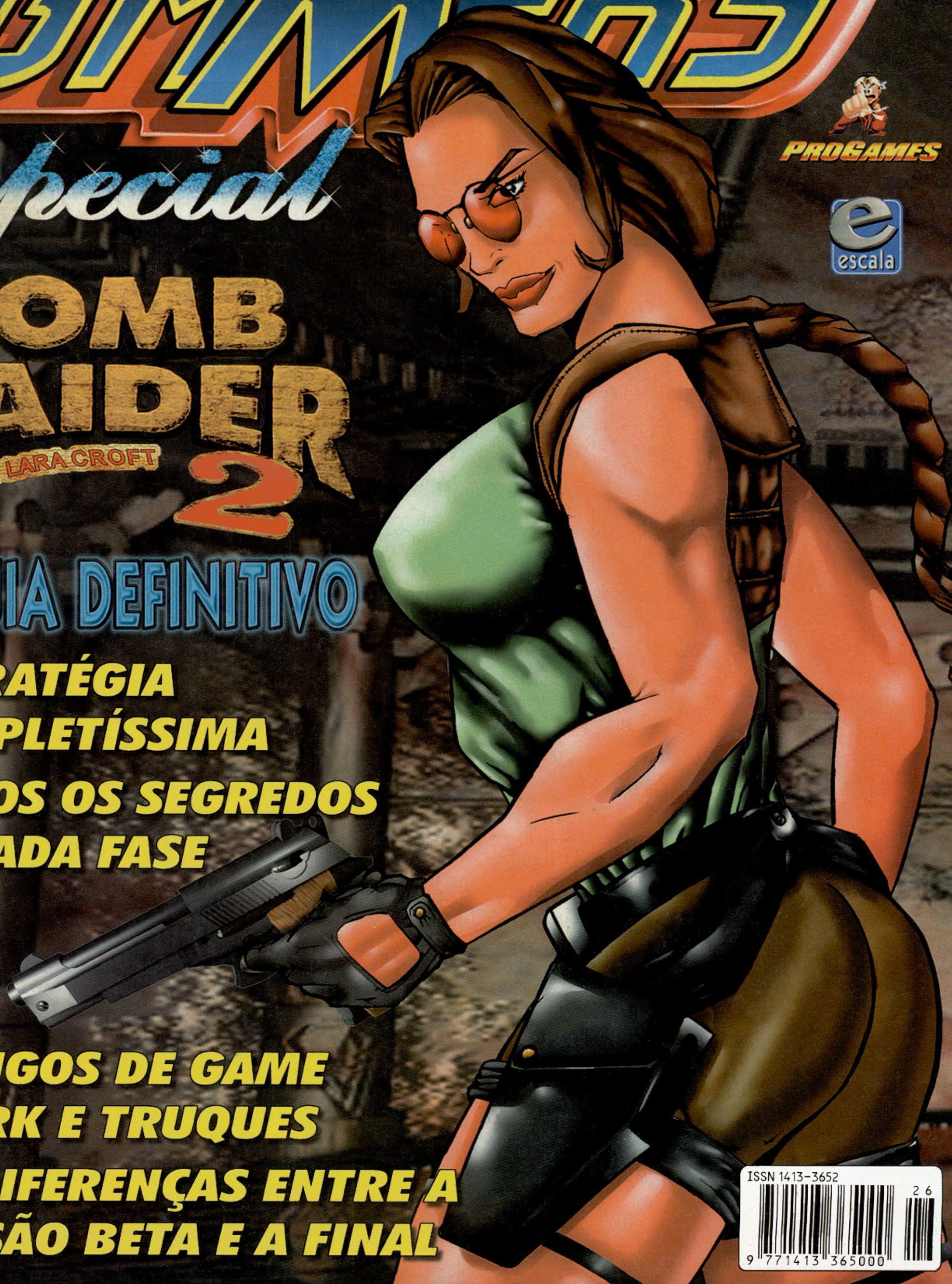
TOMB RAIDER STARRING LARA CROFT 2

O GUIA DEFINITIVO

- ESTRATÉGIA
COMPLETÍSSIMA**
- TODOS OS SEGREDOS
DE CADA FASE**
- CÓDIGOS DE GAME
SHARK E TRUQUES**
- AS DIFERENÇAS ENTRE A
VERSÃO BETA E A FINAL**



PROGAMES



ISSN 1413-3652

9 771413 365000

2 6

GAMERS Book NÃO É APENAS MAIS UMA REVISTA, ELA CHEGOU PARA CRIAR UM NOVO CONCEITO DE REVISTA DE VIDEO GAME. A CADA EDIÇÃO, MATÉRIAS COM MUITAS INFORMAÇÕES E A QUALIDADE QUE JÁ É MARCA REGISTRADA DA GAMERS. TEMOS ORGULHO EM AFIRMAR QUE, NESTA PRIMEIRA EDIÇÃO, VOCÊ VAI ENCONTRAR 100 PÁGINAS COM A MAIS COMPLETA MATÉRIA SOBRE FINAL FANTASY VII JÁ FEITA EM TODO O MUNDO!!! VAI ENCONTRAR TAMBÉM INFORMAÇÕES SOBRE RPG E JOGOS PARA COMPUTADOR. A CADA EDIÇÃO, UM NOVO JOGO COM SUA ESTRATÉGIA COMPLETA.

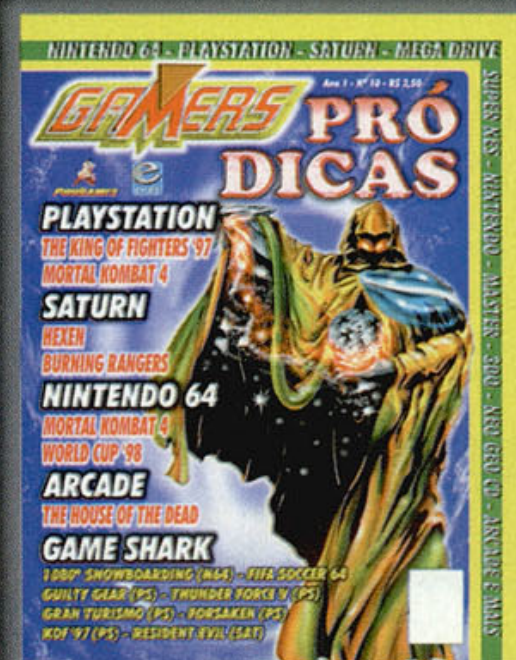
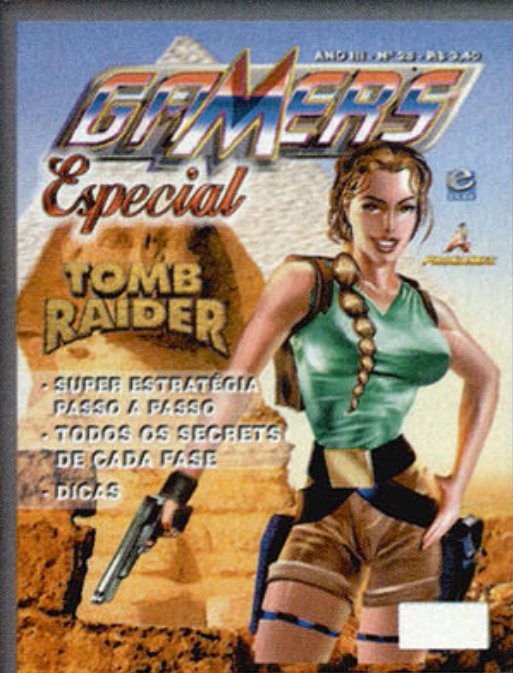
Gamers Book

Gamers Book

Gamers Book

Gamers Book

Já nas bancas!



TOMB RAIDER



Diz a lenda, que aquele que introduzir a adaga de Xian em seu coração, irá adquirir a força do dragão, literalmente. O lendário Imperador chinês Quin Shihuang se apoderou da adaga e, juntamente com o seu fiel exército, conquistou quase que totalmente o território da vasta China. Enquanto todas as pessoas se submeteram à conquista do tirano, os monges do Tibet se preparam para enfrentá-lo com coragem e até a morte, se necessário. Com tamanha força de vontade, os monges conseguiram derrotar Shihuang e seu exército, recuperando a adaga de Xian. Sem a ambição de conquistar e escravizar os povos, os monges do Tibet retornam a adaga ao seu local de origem, junto à Grande Muralha da China. Séculos depois, algumas pessoas ambicionam a tal adaga, e farão de tudo para se apoderar do lendário artefato. Para evitar a mesma tragédia em tempos modernos, você, na pele do fenômeno chamado "Lara Croft", deve se aventurar pelos mais variados locais para obter a adaga de Xian antes que ela caia em mãos erradas.

Este é Tomb Raider 2, a seqüência do estrondoso e repentino sucesso de 96. Uma das razões deste sucesso é a gatis-sima Lara Croft, com o perfil de uma mulher perfeita. Nascida em 14 de fevereiro de 1967, já beirando os 31 anos, a inglesinha tem o porte de uma modelo profissional. Lara tem 1,70 m, 55 Kg, generosos 96 cm de busto, 55 cm de cintura e 86 cm de quadris, com cabelos compridos e castanhos, olhos castanhos amendo-ados, lábios carnudos e pele deliciosamente bronzeada (talvez por tudo isso grande parte dos fãs conquistados por Lara sejam adultos). Filha do Lorde Henshingly Croft e podre de rica, Lara preferiu viver perigosamente ao invés de cuidar dos negócios do pai e hoje é arqueóloga formada. Sua fama se deve pelos seus livros e artigos de jornal sobre suas explorações. As principais descobertas de Lara foram a Arca Perdida de Covenant em 1993 e o Atlantian Scion em 1996 (em Tomb 1, lembra-se?).

Durante sua busca pela adaga de Xian na Grande Muralha da China, Lara encontra uma misteriosa trava-código que mantém a adaga longe dela e de seus inimigos, a Fiama Nera. Lara então parte para Veneza, para a mansão do falecido mago Gianni Bartoli, que passou sua vida colecionando os lendários artefatos do Imperador Chinês. Lá, Lara pretende reunir pistas de como funciona a Fiama Nera. Na mansão, a gata encontra um grande número de guarda-costas e capangas de seu princi-

pal inimigo, Marco Bartoli, o filho do mago. Lara é capturada a caminho da base naval dos inimigos e deve escapar deste lugar enorme com habilidade para enfrentar uma tonelada de inimigos. A aventura continua no navio afundado há anos, o Maria Doria, que supostamente é o túmulo do mago Gianni. O problema é que o navio afundou de ponta cabeça, então você vai andar pelo teto do navio. Depois de explorar o navio, Lara segue para as montanhas geladas do Tibet, local pelo qual já passou em Tomb Raider 1. Ela vai para um monastério muito bem guardado pelos habitantes e visado por bandidos que querem os tesouros escondidos sob o local. Qual é o desfecho da aventura? É o que você vai descobrir jogando.

No original eram 15 fases, agora são 17 no total e todas são bem maiores que antes, além dos puzzles serem ainda melhor elaborados. O número de inimigos humanos é bem maior, pra falar a verdade, a maior parte dos inimigos encontrados no game são humanos. Grande parte dos itens que você encontrará serão deixados pelos inimigos. Há novamente os Secrets, que desta vez são sempre 3 por fase, representados por 3 dragões: o verde de jade, o cinza de prata e o dourado de ouro. Os efeitos de luz e sombra estão mais realistas e freqüentes, constantemente você deve usar um Flare para iluminar locais escuros. Algumas fases se passam em ambientes exteriores e não só dentro de cavernas ou templos. Lara possui novos movimentos e habilidades, como escalar paredes e virar-se no ar e na água. Novas armas incrementam o seu arsenal: a potente metralhadora M-16 e o eficiente lança-arpões para os eventuais mergulhos são algumas delas. Na jogabilidade, os comandos de alguns movimentos foram modificados para se acrescentar as novas funções, mas continua super eficiente e fácil de aprender (ou reaprender).

Agora confira a super estratégia completa deste game que é um fenômeno, como também truques e códigos de Game Shark. Vamos esclarecer também uma dúvida que está deixando muita gente com a cabeça embaralhada. É sobre a versão "Beta", onde os truques para pular de fase e obter todas as armas não funcionam. Versão Beta é como definimos games incompletos (no caso de TB2 beta, que você pode chegar até no máximo à décima terceira fase ou, talvez, à décima quinta), que não tem final. A seguir, as telas que se encontram em cada versão.



EDITORA ESCALA



GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA.

Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP

Fone: (011) 266-3166 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi

PROGAMES - Consultores: Ivan Battesini, Nagato Hara, Francisco Motta

DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - Produção: Leandro Gusmão Siman - Re-

datores: Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livra-

mento, Eric Araki - Revisão: Donizete de Paula, Ivani Battesini - Colaboradores:

Tarcísio Motta, Willian da Costa, Rômulo M. S. Gentil - Diagramação: Leandro

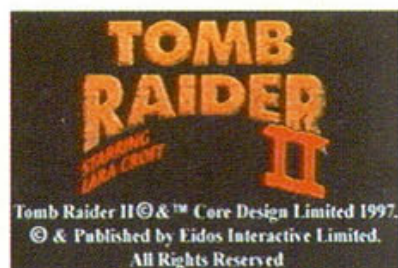
Gusmão Siman, Homero Letonai - Ilustração de capa: Opera Graphica - Bureau:

N.D.R. - Distribuição: DINAP - ISSN 1413-3652

COMANDOS

↑: Correr para frente
↓: Dar um pequeno pulo para trás
←: Virar para a esquerda
→: Virar para a direita
X: Ação (ativar switches, atirar, pegar/usar itens, agarrar-se em plataformas, puxar/empurrar objetos com ↓ ou ↑, usar habilidade de veículo)
□: Pulo, sair de veículo com ← ou →
▲: Empunhar/Guardar arma

○: Rolar, virar no ar ou na água
R1 segurado: Andar devagar (apertando ↑ ou ↓)
R2 segurado: Igual R1 e faz passos para o lado (apertando ← ou →)
L1: Olhar (apertando o direcional)
L2: Usar/Jogar Flare
Start: Pause
Select: Acionar menu



VERSÃO FINAL



VERSÃO BETA



Esta é uma tela que você não vai encontrar após a abertura da versão beta, apenas na versão final.

A tela de fundo é completamente diferente da versão "beta". Na versão final, na tela de fundo você vai ver um cara todo de preto (Marco Bartoli) e a Lara.

Olha a tela da versão "beta" aí! Não tem nada a ver com a original. Agora não é possível não saber qual é qual!

Olhe bem! Agora não há como se confundir mais. Bem, tudo resolvido. Aproveite bem a estratégia e boa sorte.

The Great Wall



Nossa aventura começa num vale próximo à grande muralha da China. Lara desce pela escada de um helicóptero. Ande para frente e você verá água à sua direita. Entre na água e espere por um Tigre, mate-o e prossiga pela água, então vire à esquerda, agarre e suba na plataforma.



Tome distância e dê um pulo correndo para alcançar esta plataforma, vire à direita e dê um pulo normal, siga em frente e você vai achar o **SECRET 1**. Mais um tigre aparece onde estava o outro, mate-o também. Volte e continue subindo pelas plataformas.



Suba aqui, tome distância, dê um pulo correndo, agarre a borda da plataforma e suba, então ative a alavanca para abrir uma porta temporária (ela se fecha com o passar do tempo, você deve entrar por ela rapidamente). Agora vire-se com o botão de rolar (○) e corra antes que a porta se feche.



Caia na água, entre por uma cavidade à direita, pegue uma chave e então volte. Suba para a terra firme e prepare-se para matar mais um Tigre feroz. Agora suba na muralha pela esquerda.



Aqui, pule na diagonal para alcançar a próxima plataforma, ande na diagonal para alcançar a outra, siga em frente, vire à esquerda e suba na próxima plataforma.



Chegando aqui, tome impulso e salte correndo para alcançar o outro lado, então suba pela parede à sua direita e você estará dentro da grande muralha. Caia pelo alçapão no canto direito da sala.



Na próxima área há três abutres famintos esperando por Lara, desça a bala sem dó. Depois desça pela parte destruída à direita da muralha.



Use a chave que você acabou de pegar nesta fechadura. Entrando na sala, cuidado para não ser picado por três aranhas vorazes. Depois de acabar com as aranhas, suba pela escada na parede e mate mais uma aranha, então pegue a chave que está no chão.



Save antes. Pegue a munição rapidamente e então suba pelo lado direito da plataforma, pois a parede da esquerda se fecha primeiro e você tem mais tempo subindo pela direita. Depois de subir, corra, pois o chão é falso. Para piorar, há lâminas que podem cortar suas pernas, pule para evitá-las. Quando você pular a terceira lâmina, vire para a esquerda no ar.

Use esta outra chave aqui para abrir esta porta. Você será presenteado com mais três aranhas à sua frente e mais uma atrás. Acabe com elas e pegue as balas de Shotgun e um Medkit no esqueleto que está no chão.



Puxe a grande pedra que está bloqueando o caminho, desça pela rampa e você vai para uma área com água. Agarre-se no vão à esquerda da tela e siga para a direita, com isso você evita os tiros de zarabatana. Chegando no final da tela solte-se e suba pela plataforma tomando cuidado com uma zarabatana no meio da plataforma.



Passe correndo pelo chão falso e vire à direita. Indiana Jones é apelido, duas pedras enormes rolam para esmagar Lara. Continue correndo pelo lado esquerdo da tela e pule as lâminas mortais.



Você pulou da frigideira para o fogo. Duas paredes com lâminas estão prontas para esmagar Lara. Há munição de Automatic Pistols no esqueleto no meio da sala, se você quiser pegar, dê um



Há mais duas paredes com lâminas que se fecham nesta parte, seja bem rápido para pegar o **SECRET 2** antes que Lara seja esmagada e então prossiga correndo. No próximo corredor há mais paredes com lâminas e chãos falsos.



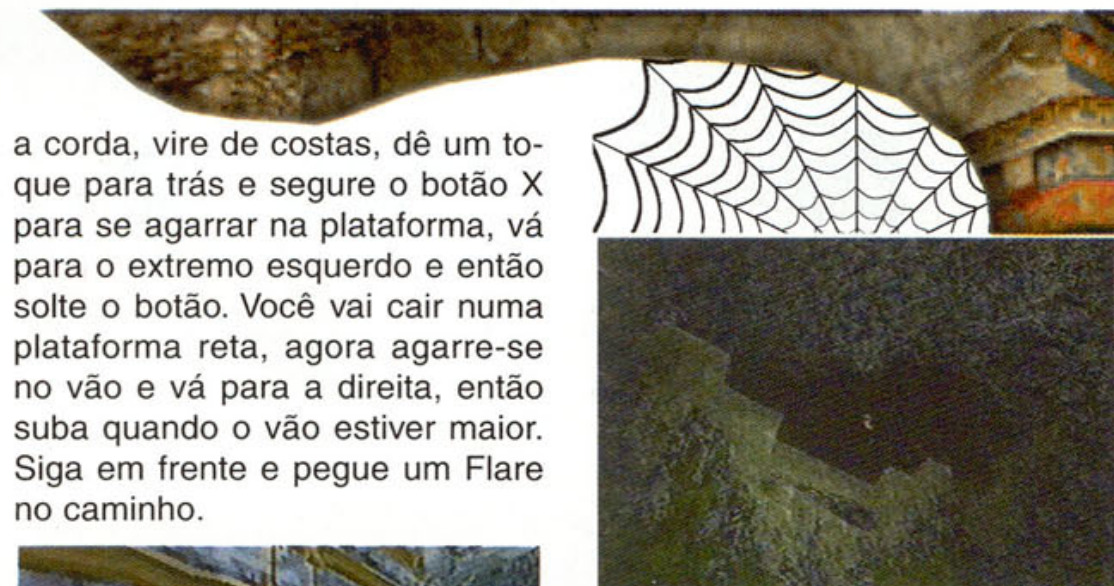
No final do corredor você vai cair em uma sala com mais uma parede mortífera, vire-se imediatamente com o botão de rolar (O) e caia pela chão falso à direita da sala.



Agora você deve passar por duas rodas super afiadas, pegue um Medkit perto das rodas e então passe correndo pelo lado esquerdo. Mate algumas aranhas que aparecem na próxima área.



Agora fique à direita do gancho com



a corda, vire de costas, dê um toque para trás e segure o botão X para se agarrar na plataforma, vá para o extremo esquerdo e então solte o botão. Você vai cair numa plataforma reta, agora agarre-se no vão e vá para a direita, então suba quando o vão estiver maior. Siga em frente e pegue um Flare no caminho.



Chegando aqui, acenda um Flare, pois a descida é escura. Então agarre-se na escada, vá para a direita e desça tudo.



Depois de fazer churrasco de dinossauro, continue seguindo em frente e acenda um Flare, você encontrará o **SECRET 3**, que está junto com uma rapa de munição. Mas não vá ficando muito feliz, o irmão do T-Rex que você matou quer jantar Lara, não deixe barato, desça bala de uma boa distância e só então prossiga.



O Parque dos Dinossauros está de volta. Você vai encontrar o feroz T-Rex, volte para o pequeno corredor e fique atirando de lá, a enorme criatura não conseguirá alcançá-lo.



Suba direto pela mesma escada que você desceu.



Aproxime-se do gancho na corda e então segure o botão X para fazer uma descida radical. Solte o botão quando você estiver sobre chão firme, saque a arma imediatamente e comece a atirar nos dois tigres que aparecem.



Agora basta ir para esta porta e você vai para a próxima fase.

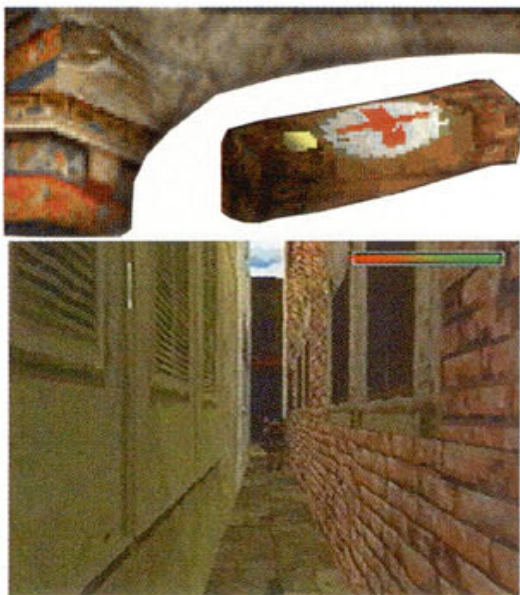


Um capanga de Marco Bartoli, um dos homens que está atrás da Adaga de Xian, tenta assassinar Lara, mas o atrapalhado falha. Como o cara é fiel ao tal Marco, ele toma um vidro de veneno para morrer e não cair nas mãos de Lara. Sua próxima missão é em Venezuela.



No final de cada fase é mostrado o Status da missão, exibindo quanto tempo você levou para fechar a fase, quais os Secrets que você pegou, quantos inimigos matou, quantos tiros disparou e quantos acertou, quantos Medkits usou e quantos quilômetros percorreu. Você pode conferir estes Status no decorrer da missão, basta acionar o menu e escolher a opção Statistics.

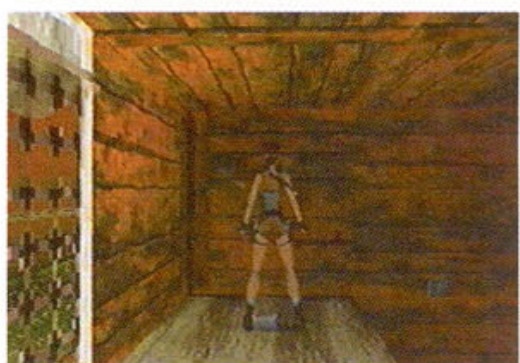
Venice



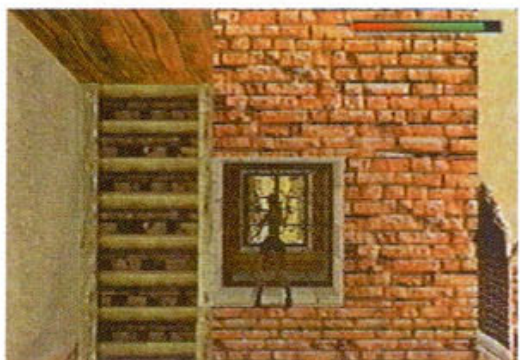
Logo no início do estágio, siga em frente por este estreito corredor e você terá que encarar um Doberman. Vá atirando e se afastando para trás até acabar com o cão. Continue andando e você verá um atirador em uma sacada ao seu lado direito, mate-o. Vá pela esquerda e você encontrará mais um cão e um cara com porrete. Pegue o Medkit que o fortão deixa ao morrer. Agora pule na água.



Passe por baixo desta porta e aperte o switch à esquerda da tela para abrir uma porta que você logo encontrará. Ainda não dá para sair com a lancha, então saia, volte e entre na casa.



Pegue o Flare sobre a mesa, aperte o switch logo à direita e suba pelo alçapão que se abre. Aperte o switch atrás de Lara para poder subir ao próximo andar.



Suba na janela e atire para quebrá-la, não vá para a esquerda ainda. Suba na janela em frente e pule no toldo vermelho; de lá,

pule para o balcão, pegue a chave no corpo do cara que você matou no início da fase e então volte.



Agora siga pela porta que você abriu anteriormente, cuidado com o Doberman. Olhe para a esquerda e você verá uma janela, quebre-a com um tiro mas não entre por ela ainda. Vá pelo corredor logo à direita e ative o switch para abrir outra porta que você encontrará logo logo. Volte e suba pela janela que você quebrou, então tome distância, dê um pulo correndo e agarre-se no toldo vermelho. Pule de toldo em toldo (com pulo normal) e você logo encontrará a porta que você havia aberto. Entre e ative um switch que vai abrir uma porta logo abaixo.



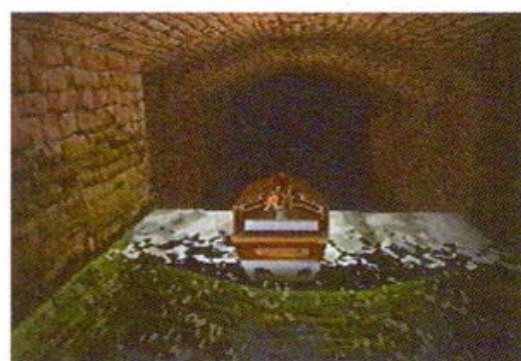
Pule do local em que você está para a água, então vire-se com o botão **O** e você verá a porta que você acabou de abrir. Entre por ela nadando e acenda um Flare para facilitar, suba na primeira plataforma à direita, pegue o **SECRET 1** e o Flare, então volte tudo.



Entre na sala da lancha e use a chave que você pegou com o cara morto aqui para abrir a porta, permitindo que você saia com a lancha.



Ao sair com a lancha, haverá mais um cara armado próximo à casa; desça, mate-o, pegue sua munição, volte para a lancha e continue pela porta aberta no canal (ufa!).



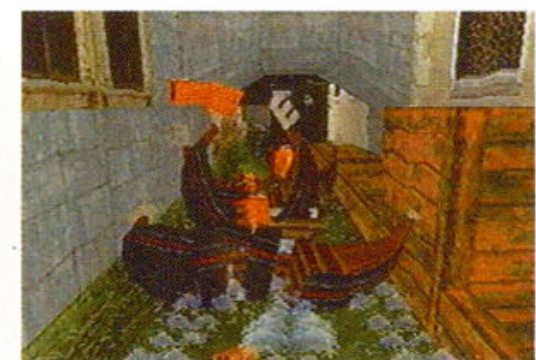
Continue até achar esta cachoeira, então caia e, em seguida, desça da lancha para a água, lá no fundo você acha o **SECRET 2**. Volte para a lancha e prossiga pela direita até você achar uma grande sala com colunas. Siga em frente e desça da lancha, no fundo da água à esquerda você achará mais munição, agora volte para a lancha e vá para a esquerda.



Deixe a lancha bem para frente, desça e suba nesta plataforma; mate o ratinho e quebre a janela com um tiro, então entre e detone o cara armado. Pegue o item que ele deixa e mais munição de Shotgun no canto da sala, próximo à porta. Agora ative o switch numa parede desta sala para fazer com que a água do lado de fora suba, levando a lancha para cima.



Saia da sala e suba pela escada à sua esquerda, então desça pela água e ative o switch para abrir uma porta que permite a você prosseguir com a lancha (saia pela esquerda).



Siga até chegar nestas gôndolas, então passe acelerando (segure o botão **X**) para destruí-las. Desça para a plataforma à direita e atire no cara que está numa plataforma à esquerda da tela. Volte para a lancha e vá até onde está o corpo do inimigo, pegue as granadas que ele deixou, entre novamente na lancha e volte até a parte das gôndolas.



Vire-se para o lado da porta com o relógio e vá em frente acelerando (segure **X**). Ao se aproximar das minas explosivas, aperte para um dos lados (**←** ou **→**) mais o botão de pulo (**□**) para pular para fora da lancha, que colide com as minas, explodindo e abrindo caminho para a saída da fase mais tarde.





Volte e suba na outra lancha que está próxima ao corpo do cara que você matou. Volte para o local onde você elevou a água para trazer a lancha até esta área e siga para a direita. Mate este inimigo que está na plataforma, pegue o Medkit e as munições de Shotgun que ele deixa. Siga pela passagem à direita e vá em frente, vire à esquerda no final da passagem e você verá uma sala à direita, não entre ainda, vire à esquerda.



Chegando neste local, tome distância e suba a rampa com velocidade total, você vai atravessar os vidros e cair sobre as gôndolas. Você sairá num local com uma plataforma e uma porta que se abre, mate o cara de porrete mas não entre pela porta ainda. Vire-se e suba pelo local que você passou com a

lancha e você estará de frente com algumas janelas, quebre-as com tiros e entre na sala para pegar o **SECRET 3** e munição que estão sobre um pequeno pilar. Agora desça novamente e entre na sala escura, mate mais alguns ratos e ative o switch para abrir uma porta na fase.



Volte para o local onde você matou um cara que deixou um Medkit e duas munições para Shotgun e siga para a direita novamente. Após uma pequena curva haverá este atirador em uma plataforma, mate-o e entre pela porta à direita logo em frente.



Pegue a chave que está no chão e suba pela passagem no teto da casa. Mate o cara com porrete e o Doberman que aparece, ative o switch para abrir a porta, pule de volta para a água e entre na lancha.



Volte para o local onde você destruiu as minas com uma das lanchas. Pouco antes deste local há uma plataforma, suba, pule e agarre-se no toldo vermelho. À direita há uma ponte, pule nela e imediatamente dê um pulo para trás pois virão um cara de porrete e um cão, mate os dois de uma distância segura e só então volte para a ponte, vá para a direita.



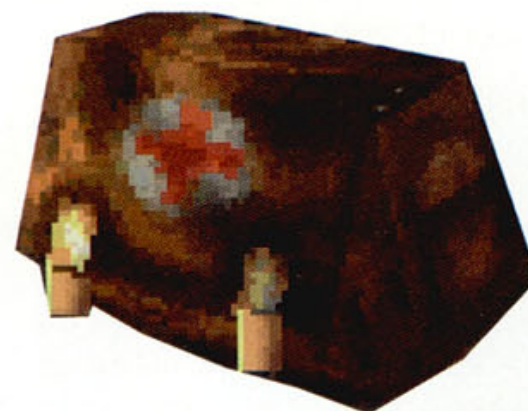
Mais um atirador vem para atazanar sua vida, mate-o e pegue a chave que ele deixa, pegue também o Medkit do cara do porrete e use a chave do atirador na porta. Você vai entrar numa sala pequena, caia pela passagem no chão e ative o switch que vai abrir um portão no canal. Ao sair da sala, haverá mais um atirador, mate-o e pegue a munição, então volte para a lancha.



Volte para este local e use a chave que você usou para abrir esta porta, mate o atirador que vem nervoso e pegue o seu Medkit. Entre na sala e ative o switch para abrir um outro portão no canal. Entre na lancha e entre pelo canal em que os portões se abriram (logo em frente). Vá até o final do canal e vire à direita, depois vire à esquerda e siga até o final, então vire à esquerda e você verá a sala à direita.



Entre na sala com lancha e tudo, a porta vai se fechar. Cuidado com o atirador, detone-o e pegue a munição. Esta parte agora é meio complicada, salve o seu progresso e continue. Ative o switch na parede que vai abrir a porta no final da fase temporariamente, ouça as batidas do relógio, você tem exatamente 12 badaladas para chegar ao final da fase. Volte para a lancha, pule a rampa para fora acelerando, suba a próxima rampa e siga em frente direto. No final da reta faça uma leve curva para a esquerda e siga em frente pelo canal em que você abriu os dois portões. No final do canal faça uma curva brusca para a direita e siga em frente correndo para o final da fase.



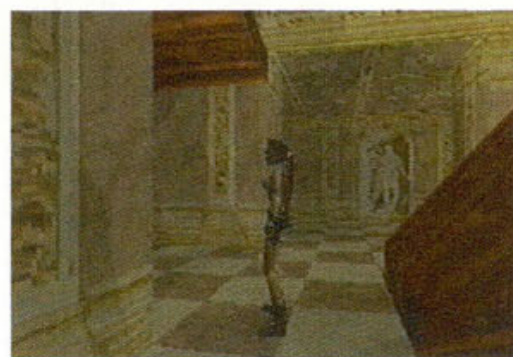
Bartoli's Hideout



À esquerda da sala principal da mansão há duas janelas, quebre-as com tiros e prepare-se para enfrentar dois Dobermans ferozes. Entre pela janela quebrada e pegue um Medkit, Flares e munição do lado de fora. Volte e, logo que você entrar na mansão pela janela, à sua esquerda terá algumas estátuas com espadas, passe com cuidado pois as espadadas são mortíferas. Ative o switch e volte tranquilo pois as estátuas não darão mais espadadas.



Siga em frente até chegar na entrada da mansão, desça da lancha e mate os ratos. Siga em volta da mansão pela esquerda e mate os ratos e o guarda que aparece pelo caminho, pegue o Medkit que o guarda deixa. Ative o switch que abrirá a entrada da mansão e volte. Você encontrará mais um guarda no caminho, mate-o e pegue seu Medkit. Entre na mansão e mate dois atiradores, um do balcão no andar superior e outro no chão. Pegue a munição do atirador no chão.



De volta à sala principal, fique de costas para esta rampa, dê um pulo para trás e continue segurando o botão de pulo, Lara vai pular para a plataforma, então segure o botão X para agarrar e subir na plataforma. Siga pela esquerda e empurre o bloco, agora você vai poder pular para a plataforma do outro lado, onde está o corpo do atirador que você matou anteriormente. Pegue a munição e suba a escada.



À sua direita há um atirador em uma sacada, mate-o para evitar problemas mais tarde. Vire-se e você verá um toldo vermelho um pouco à esquerda, faça um pulo correndo e Lara vai escorregar logo que cair no toldo. Segure imediatamente o botão X para segurar-se, então vá para a esquerda. Quando chegar na extremidade do toldo, suba, segure o botão e Lara vai fazer um pulo para trás, alcançando o balcão. À sua esquerda há uma plataforma de madeira, faça um pulo correndo para alcançá-la e então mais um pulo correndo para o próximo toldo. Olhando para a esquerda você verá uma porta que você abriu anteriormente, dê um pulo normal para entrar na casa por esta porta e prepare-se para matar dois Dobermans, mas tome cuidado para não dar toques para trás e cair na água ou você terá que, praticamente, começar a fase novamente.



Quebre a janela no final desta sala e entre por ela, acabe com mais um atirador e pegue sua munição. Siga em frente e quebre a janela à direita, entre por ela e a porta central vai se abrir, você terá que matar dois caras com porrete e um Doberman. A porta que se abriu é apenas uma passagem para a sala anterior, então vá para a lareira e empurre o bloco duas vezes, suba e mate um rato.

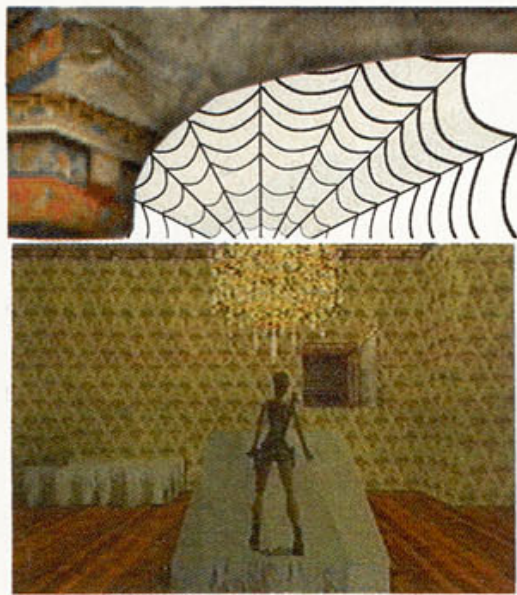


Nesta parte há uma rampa com duas lâminas, para evitar ser cortado, pule na diagonal para a direita e você vai cair na água. Suba e vire para a direita, você verá um corredor com algumas chamas e buracos. Quando você se aproxima da primeira chama, todas se apagam temporariamente. O esquema é você correr e pular para a próxima plataforma, então parar de correr e fazer pulos normais de uma plataforma à outra até chegar ao outro lado, prossiga. Uma passagem vai se abrir à direita, entre na sala e mate um atirador e dois Dobermans.



Suba as escadas e vire à direita, mate o atirador e pegue sua munição. Entrando na próxima sala, vire à esquerda e você verá um switch bem disfarçado na parede, ative-o para abrir a porta na sala anterior. Entre pela porta, pegue a munição do corpo do atirador que você matou anteriormente e o **SECRET 1**.





Desta rampa, você pode alcançar o lustre logo acima. Suba e vá para a plataforma à direita, quebre as janelas mas não entre por elas ainda. Ative o switch à direita e volte para o lustre, então pule correndo para o próximo lustre. Agora pule para a plataforma à direita e ative o switch para abrir um quadro. Volte para o segundo lustre e pule correndo para o terceiro. Suba na plataforma logo acima e mate alguns ratos. Siga pela direita e você verá uma enorme coluna horizontal de madeira, pule e agarre-se nela, então vá pendurado até a direita e suba, depois pule correndo para a plataforma do outro lado.



Um cara de porrete surge à direita, mate-o e pegue o seu Medkit. Vire para a direita e você verá um switch, suba e ative-o para trocar a posição dos lustres. Volte e desça para o primeiro lustre, então faça um pulo comum para o segundo lustre, que agora está mais baixo, então repita para alcançar o terceiro lustre. Vire para a direita e faça um pulo correndo para alcançar a passagem do quadro que você abriu anteriormente, pegue a chave e suba tudo novamente. Ative o switch para trocar a posição dos lustres novamente e desça para o primeiro lustre, mas desça pen-

durando-se e soltando para perder pouca energia. Então vire para a esquerda e pule para a plataforma, entre pelas janelas, siga para a direita e caia na água para achar a entrada da biblioteca.



Ative esta alavanca logo à frente para abrir uma porta à esquerda. Entre pela porta, à sua esquerda haverá algumas janelas, não entre por elas, ao invés disso, desça pela passagem à direita em baixo da água, mas acenda um Flare, pois vai estar escuro. Depois da escada, vire à direita e pelo canto até entrar pela abertura grande, então vá pela pequena abertura no topo da parede. Vire para a direita, passe pela pequena abertura na parte de baixo da parede e imediatamente vire para a esquerda para pegar algumas granadas antes de prosseguir para a direita e achar o **SECRET 2**. Então ative a alavanca próxima e suba para retomar o fôlego. Você vai sair numa área pela qual você já passou, então volte tudo até a entrada da biblioteca.



Use a chave que você pegou no quadro para abrir a porta da biblioteca. Mate o cara com porrete que aparece logo em seguida e pegue o seu Medkit. Entre pela porta que está aberta em frente e escale pela estante de livros da esquerda. Mate os ratos e ative o switch que está sobre a estante para abrir outra porta na sala prin-

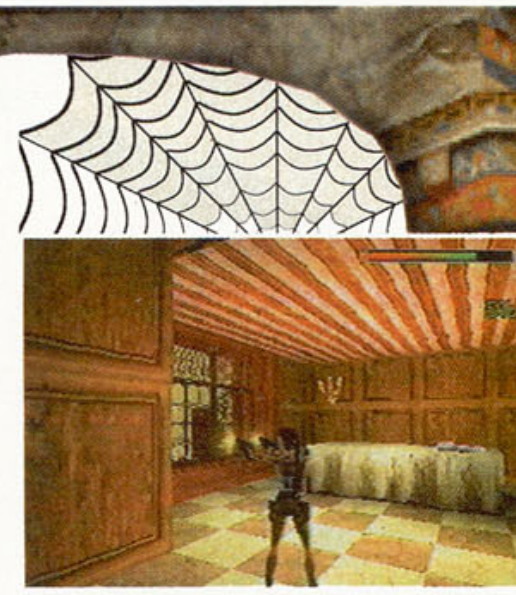
cipal, então volte para lá e mate o atirador que aparece. Entre pela porta que você acabou de abrir. Suba pela estante à esquerda da tela, vire-se e faça um pulo correndo em direção à janela, então suba mais uma estante e atire na janela no topo da sala. Pule na janela e escorregue de costas para o toldo vermelho, quando você for cair, segure o botão X para se pendurar, então suba e segure o botão □ para fazer um pulo para trás e cair em uma outra plataforma. Faça um pulo correndo para a plataforma no outro lado e siga para a direita.



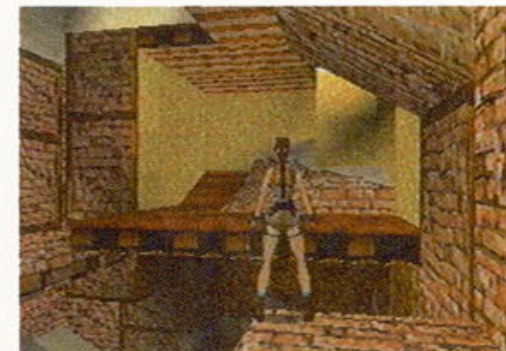
Siga pela plataforma para o lado direito até chegar nesta parte, deixe Lara exatamente na posição da foto e faça um pulo correndo para se agarrar na parte mais baixa do teto da casa. Suba na casa e vá siga pelo lado esquerdo.



Faça um pulo correndo exatamente desta posição e nesta direção para alcançar uma sala escura que esconde um par de Uzis. Agora escale de volta e entre na casa, matando o cara com porrete e pegando a sua munição. Pegue a chave do detonador que está sobre o fogão e volte pela porta que está logo em frente à casa. Mate mais um atirador e pegue seu Medkit antes de voltar à sala principal da biblioteca.



Ative o switch da sala principal e entre pela porta que se abre, então mate dois atiradores e pegue as munições de Shotgun e Uzi. Siga pelas janelas quebradas no tiroteio e entre pela porta para sair em uma área com água. Vá pela esquerda, suba, mate um rato e prossiga pela esquerda. Você verá o detonador, mas não o ative ainda, passe direto e siga para a esquerda até chegar numa casa. Escale e quebre o vidro para encontrar o **SECRET 3**. Volte para o detonador e acabe com a casa ativando-o com a chave do detonador para ativá-lo. Depois da explosão um atirador vai começar a atacar de uma sacada à sua esquerda, detone-o também.



Vá até os destroços da casa e suba pelo canto direito, então vá subindo até chegar numa sala escura e descer por uma rampa. É o final desta fase.



Opera House



Você sai em uma plataforma com uma caixa balançando à sua esquerda. Pule para a água e mate o atirador na plataforma abaixo de você, então pegue sua munição, pule de volta para a água e siga para a esquerda. Suba a escada e desça na primeira plataforma à direita. Vire-se para o lado do canal e ande para frente, então pule para subir na plataforma logo acima. Ative o switch na parede à esquerda para abrir a passagem no teto de uma casa e continue subindo a escada. Agora vá pulando até voltar à plataforma em que você iniciou a fase (aquela da caixa balançando).



Tome distância e fique no exato local da foto para fazer um pulo correndo na diagonal e alcançar a abertura no teto da casa. Lá dentro mate o cara com porrete e pegue a chave que está no chão. Siga pela escada à esquerda e mate o atirador que virá como louco, pegue o seu Medkit e prossiga até voltar à plataforma com a caixa balançando.



Faça um pulo correndo para a plataforma logo em frente. Você verá uma abertura no teto à esquerda, não tente pular lá pois o chão tem vidros mortíferos, ao invés disso, vire um pouco à esquerda e faça um pulo normal para frente de forma que você caia no teto inclinado e escorregue para a outra plataforma reta. Agora fique de costas para o canal, dê um toque para trás como se você fosse cair e segure o botão X para se pendurar, vá para a esquerda até ficar em frente de algumas janelas, solte o botão X para se soltar da plataforma e segure-o imediatamente para agarrar-se na plataforma abaixo, suba e quebre a janela para prosseguir.



Caminhe cuidadosamente segurando o botão R1 para não se machucar nos vidros quebrados, siga para a esquerda da sala e suba pela escada. Use a chave para abrir a porta e prossiga pela esquerda até achar uma escada à direita, suba.



Agora é bom dar um Save antes de prosseguir. Você terá que alcançar o outro lado pulando rapidamente pois as plataformas caem. Fique na exata posição da foto e faça um pulo correndo, continue correndo em linha reta e pule para a próxima plataforma, corra mais, faça mais um pulo correndo, agarre-se no muro e suba. Siga para à direita.



Você está no topo da Opera House. Antes de descer, mate um atirador que está sobre a cúpula à esquerda, então desça e prepare-se para matar um cara de porrete e dois Dobermans, pegue o Medkit do cara de porrete. Siga pela direita e você terá que matar mais dois atiradores, pegue o Medkit e a munição que eles deixam. Suba na cúpula e pegue a munição do atirador que você matou anteriormente.



Fique na exata posição da foto, faça um pulo correndo e agarre-se na plataforma, assim você evita a caixa que está ba-

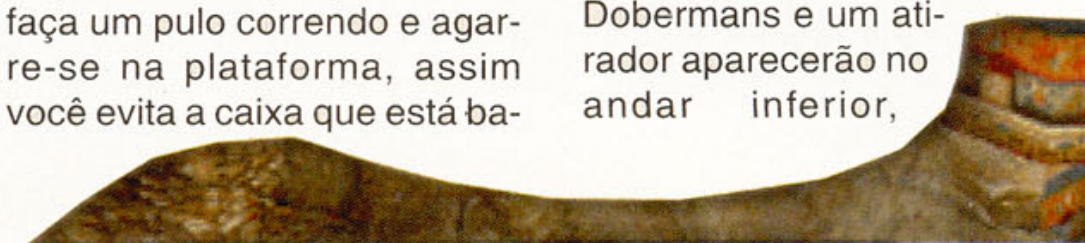
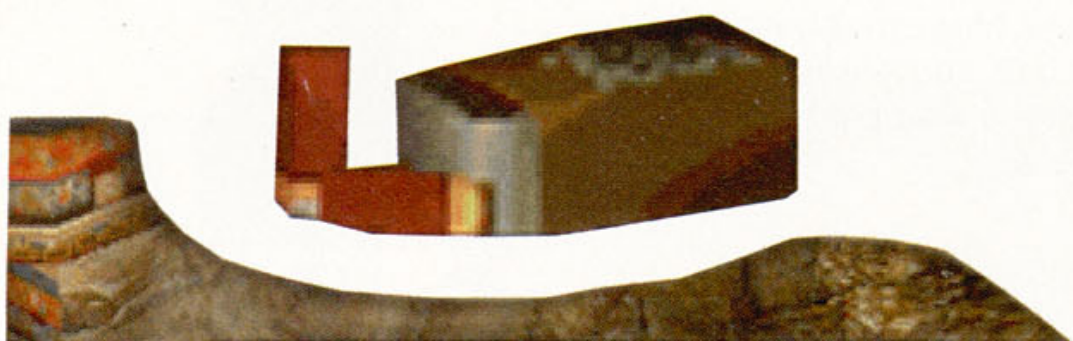
lançando, que pode tirar muita energia. Acenda um flare e desça para ativar um switch que vai abrir uma passagem no topo da Opera House. Volte e mate o cara com porrete que aparece abaixo e o atirador na cúpula, que deixa Flares e munição para Shotgun. Entre pela passagem que você abriu e você encontrará dois switches, ative apenas o da esquerda que vai abrir uma porta, o outro ainda não serve para nada.

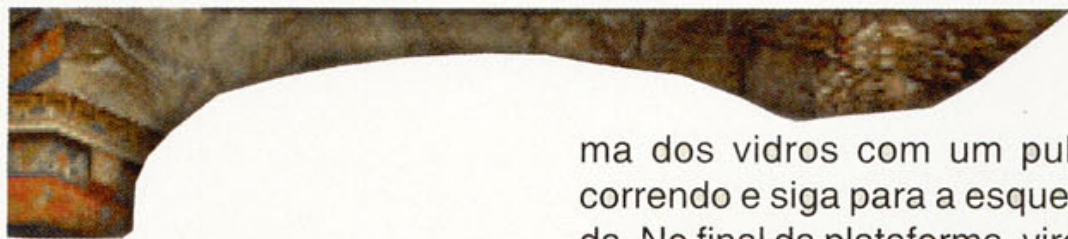


Desça pela escada da porta que você acabou de abrir. Desça para o local escuro e vire-se, virão pedras rolando para o seu lado, desvie-se pela esquerda. Ative o switch na parede para fechar a porta na escada, então suba e vá para esquerda pela passagem que a porta liberou.



Já dentro da Opera House, cuidado com o atirador que aparece pelo lado esquerdo, mate-o e pegue um Medkit de seu corpo. Prossiga pela direita e desvie-se do saco de areia que vai cair, siga em frente e mate mais um atirador e um Doberman que saem de uma sala vazia. Desça pela passagem no chão à esquerda. Dois Dobermans e um atirador aparecerão no andar inferior,





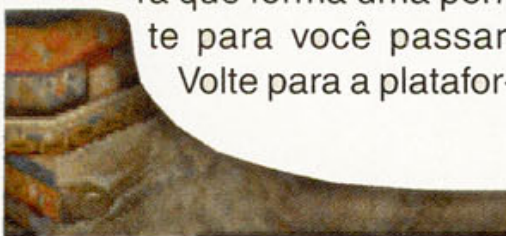
mate-os de onde você está, aproveite para matar um atirador que está no segundo andar, só então desça para o andar inferior. Atravesse de um lado para o outro e algumas pedras rolarão para a água. Pegue o Medkit do corpo do cara de porrete que você matou.



Suba para o palco tomando cuidado com o saco de areia que cai, mate um atirador e um Doberman e pegue a munição e Flares do atirador. Outro inimigo com arma de fogo aparece do outro lado da água, mate-o também. À esquerda do palco há uma sala com um switch, ative-o para abrir um portão em uma sala à direita do palco. Vá para a sala onde o portão se abriu e mate dois caras com porrete, pegando o Medkit de um deles e tomando cuidado com dois sacos de areia que caem.



Agora suba pelo local onde o portão se abriu, caminhe segurando o botão R1 para não se cortar nos vidros. À sua esquerda você verá um vão na parede, fique em frente do extremo direito do vão e faça um pulo correndo para se agarrar, então vá para a esquerda pendurando-se para achar um switch que vai baixar a madeira que forma uma ponte para você passar. Volte para a platafor-



ma dos vidros com um pulo correndo e siga para a esquerda. No final da plataforma, vire-se para a esquerda e você verá outra plataforma, pule nela e olhe para cima, você verá uma pequena sala escura, suba nela e vire-se. Mate o rato e faça um pulo correndo para a plataforma. Siga para a direita e você verá um saco de areia balançando, fique em um dos extremos da plataforma (direito ou esquerdo) e faça um pulo normal para frente quando o saco estiver indo para o lado oposto ao seu, repita mais uma vez para alcançar o outro lado. Ative o switch para soltar um saco de areia que vai abrir uma passagem secreta no palco. Siga em frente, fique de costas para o palco e pendure-se na plataforma, suba e segure o botão para dar um pulo para trás e cair no buraco com água que você abriu com o saco de areia, acenda um Flare.



Vire-se e siga em frente. Vire-se sempre para a esquerda e você vai encontrar um switch que abre uma porta na Opera House, ative-a e vire-se. À sua esquerda há uma pequena passagem, entre nadando por ela e você encontrará o **SECRET 1**, volte para buraco por onde você entrou e siga pela outra passagem que você ainda não entrou. À direita você vai encontrar a Caixa de Relação (Relay Box), suba a escada e retorne para o andar superior da Opera House.



Entre pelo local de onde saiu o primeiro inimigo que você matou dentro da Opera House e mate dois Dobermans. Coloque a Caixa de Relação no painel para fazer o elevador funcionar, então ative o switch para que o elevador desça, mas não entre nele ainda. Espere o elevador descer um pouco e fique sobre ele, há uma escada à direita, suba por ela e você encontrará de cara o **SECRET 2**, mas vá devagar pois há vidro quebrado no chão. À esquerda há um switch que abre uma porta logo à frente, antes de entrar pela porta pegue a munição que está no chão. Volte para o elevador e ative o switch para que ele suba. Espere e ative o switch para ele descer, entre imediatamente no elevador.

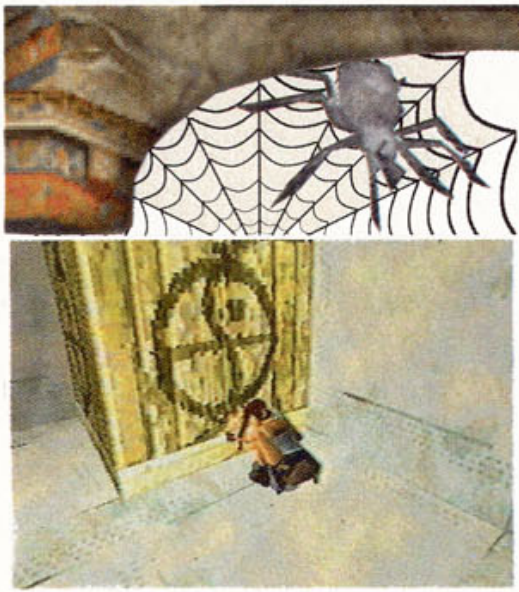


Lá embaixo você encontrará dois atiradores, mate ambos e pegue as munições de Shotgun que eles deixam. Ative o switch e deixe o elevador subir para revelar uma passagem com água. Caia na água, entre pela passagem, siga pela esquerda, passe por algumas escadas até encontrar uma sala que contém um Chip, pegue-o e volte. Dê a volta pela grade embaixo da água e puxe a alavanca para abrir uma parte da grade, suba pela parte que abriu e mate um rato. Vire-se, pule, agarre-se e suba para atingir a plataforma de cima; repita para subir à próxima plataforma. Mate um rato à esquerda e um atirador à direita, em seguida vem mais um rato e um Doberman para aumentar a lista de mortos por Lara. Siga em frente até encontrar umas janelas, quebre-as e entre na sala (pendurando-se para não perder energia).



Ative o switch que está na parede e entre pela porta que se abre. Você vai escorregar por uma rampa em direção à uma hélice mortal, pule no último momento, antes de tocar a hélice e agarre-se para subir e pegar uma chave. Suba pela direita e você verá uma outra rampa à sua direita, pule nela e você vai escorregar de costas, aperte pouco antes de acabar a rampa, para Lara dar um pulo para trás e cair num lugar seguro. Prossiga pela tubulação até chegar em um lugar que terá uma rampa para a esquerda e outra para a direita, as duas levando para hélices, faça um pulo correndo e pare logo que cair para não bater na hélice logo em frente. Vire-se para ficar de costas para a hélice e dê alguns passos para frente até a borda das duas rampas, então faça um pulo para trás e Lara alcançará a plataforma de cima, repita para subir mais uma vez. Você vai estar de frente para uma abertura no topo da tela, faça um pulo comum para frente e agarre-se para subir, ande um pouco e você encontrará o **SECRET 3**, mas cuidado para não tocar na hélice logo em frente ao Secret. Vire-se e desça pendurando-se para não se machucar, então pule para trás novamente para alcançar a plataforma superior.





Puxe a caixa para revelar um switch que abre a porta à esquerda, então puxe a caixa para a esquerda e empurre-a quatro vezes para dentro da sala, destrua os vidros à direita, puxe a outra caixa uma vez para a esquerda e empurre-a para cima da outra caixa, então fique sobre o degrau e suba nas caixas para poder voltar. Mate um cara com porrete que aparece e siga, vire à esquerda no final do corredor e pendure-se para subir na plataforma logo acima. Você está no segundo andar da Opera House, o mesmo local em que estava um atirador que você matou anteriormente, pegue a munição que ele deixou e siga em frente até achar uma fechadura. Use a chave e faça um pulo comum na diagonal com uma distância média para entrar pela porta que se abriu. Você sai num lugar já conhecido, ative a alavanca para abrir o portão e suba pela escada, use o chip no painel e ative a alavanca da direita para subir a cortina no palco. Desça novamente pela escada e ative o switch para fechar o portão e volte para a Opera House, descendo até o andar inferior.

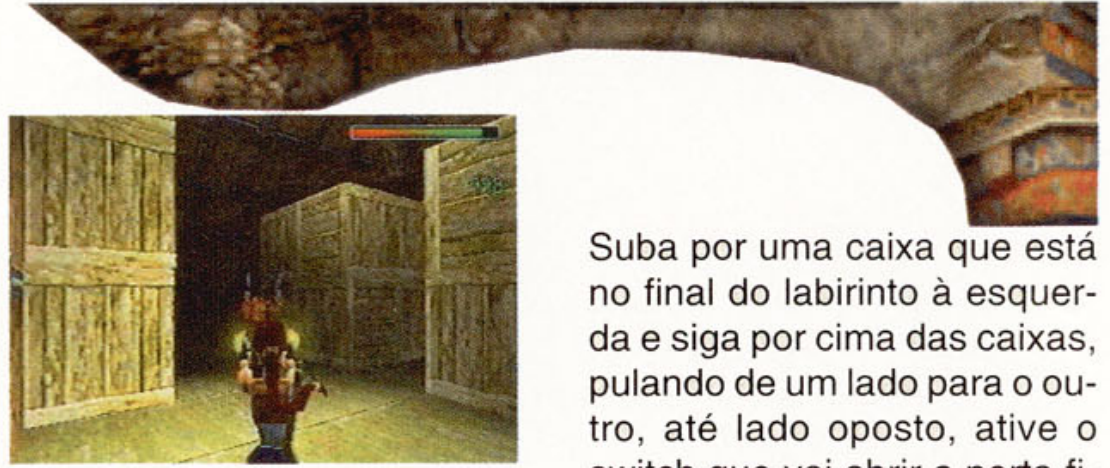


No palco haverá um atirador, mate-o e pegue a munição de Shotgun que ele deixa. Quando você entrar na sala atrás das cortinas,

dois caras com porrete e um Doberman atacarão você. Um dos caras deixa um Medkit. Entre na sala e encontre a caixa mais clara que as outras e puxe-a duas vezes. Você encontrará uma sala secreta com um switch, ative-o para descer a cortina do palco novamente. Suba pelas caixas à esquerda e você vai sair numa plataforma nas cortinas. Mate o cara com porrete que deverá estar chegando pela esquerda e então siga para a sala à direita.



Há uma passagem pelo chão que não leva a lugar algum e uma logo acima desta no chão, faça um pulo para trás para alcançar a passagem de cima. Ativando o switch você vai abrir uma porta na passagem de baixo que dá acesso a um local que você já passou e não tem nada de novo, então se não quiser, não precisa ativar este switch. Dê um pulo correndo para a próxima plataforma, tomando cuidado com o saco de areia que fica balançando.



Salve o seu progresso que agora o bicho vai pegar. Desça equipado com a Shotgun e fique esperto com o cara que vai vir pelo lado esquerdo, ele é super resistente, desça a bala sem dó até que ele caia morto, mas cuidado para não ir muito para frente que você vai chamar a atenção de dois cachorros. Use um Medkit se você perder muita energia com o cara, pegue as granadas no corpo dele e prepare-se para matar os dois cães. Há mais um atirador esperando por você no labirinto de caixas, ele deixa Medkit e munição ao morrer.



Suba por uma caixa que está no final do labirinto à esquerda e siga por cima das caixas, pulando de um lado para o outro, até lado oposto, ative o switch que vai abrir a porta final da fase. Desça e siga para o final do labirinto, mais um atirador vai aparecer para atrapalhar, mate-o e pegue sua munição. Siga pela porta que você acabou de abrir e entre no avião. Fim de fase.



Vai rolar uma cena depois de terminada a fase. Lara se esconde no avião mas é descoberta por um cara que acerta a pobrezinha com uma chave inglesa na cabeça. Lara é levada até a base dos vilões com direito a cena em CG.



VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender
 Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser



APRENDER COM VÍDEO AULAS MPO É UM BARATO MUITO BARATO

FAZER GINÁSTICA - TOCAR INSTRUMENTOS - APRENDER INFORMÁTICA - FILMAR

Todas as vídeo aulas da MPO trazem as instruções e informações necessárias para você aprender sozinho o que mais lhe agrada.

Preço de cada vídeo aula:
R\$ 29,00

Ref.:	Título	Conteúdo
9201	CURSO BÁSICO DE FILMAGEM	Um guia em vídeo para produção de vídeo em casa. Produzido por Media West Home Video INC.
9569	FIQUE EM FORMA COM ANGÉLICA	Aqui você encontrará programas variados de exercícios diários que podem ser realizados em qualquer lugar e sem necessidade de equipamentos.
9567	ALONGAMENTO-FUNDAMENTOS E APLICAÇÕES PRÁTICAS	Ensina uma série de exercícios que irão proporcionar uma melhor capacidade muscular e melhor consciência corporal.
9594	TOCANDO FÁCIL VIOLÃO COM O MESTRE ROBSON MIGUEL	De fácil compreensão e resultados rápidos e práticos. Contém 50 ritmos utilizados no nosso MPB: sertanejo, rock, gospel, reggae, funk e outros.
9525	BATERIA TOTAL	Duda Neves fala de aspectos técnicos, detalhes do instrumento, ensina ritmos, exercícios e artimanhas para quem quer ser baterista.
9532	FALANDO EM FLAUTA ...	Antônio Carlos Carrasqueira mostra nesta fita como estudar de forma inteligente e criativa alguns dos aspectos fundamentais do aprendizado da flauta, tais como: articulação, interpretação, sonoridade, escalas etc.
9507	GUIARRA PARA INICIANTES	Wesley Caesar. Dirigida exclusivamente às pessoas sem experiência alguma com a guitarra. São dados alguns exercícios elementares que são fundamentais para o desenvolvimento do estudo prático..
9501	VIOLÃO PARA INICIANTES	Elza Nogueira. Proporciona ao iniciante uma maneira simples e agradável de aprender violão. Ele aprende os acordes e os ritmos através de algumas músicas do cancionero popular.
9545	BATERIA PARA INICIANTES	Vera Figueiredo. Ela explica cada instrumento que compõe uma bateria e de maneira simples e objetiva fala como começar corretamente seus estudos.
9609	CONTRABAIXO PARA INICIANTES	Celso Pixinga. Esta vídeo aula é uma iniciação básica para quem quer tocar contrabaixo.
9530	INTRODUÇÃO AOS INSTRUMENTOS DE SOPRO	Roberto Sion. Aprenda as primeiras noções sobre instrumento de sopro (saxofone, flauta) e seus importantes requisitos básicos de execução tais como respiração e embocadura.
9692	PIANO DE OUVIDO	Wilson Curia. Com o conhecimento de apenas alguns acordes é possível tocar inúmeras composições de nosso cancionero.
9535	TECLADO PARA INICIANTES	Maurício Marques. Esta vídeo aula tem por objetivo proporcionar opções de acompanhamento rítmico e melodias, escrita e leitura musical, além de conhecimento técnico para tocar o instrumento.
9598	CONCEITOS DE JAZZ PARA TECLADO	Harold Danko. Com um método prático e claro o autor focaliza os fundamentos básicos para o estudo do jazz tradicional com abordagens no Blues.

VÍDEO AULAS DE INFORMÁTICA

Ref.:	Título	Nível
9091	word 7.0	básico
9110	word 7.0	intermediário
9194	word 97	avançado
9192	word 97	básico
9193	word 97	intermediário
9090	excel 7.0	básico
9129	excel 7.0	intermediário
9185	excel 7.0	avançado
9195	excel 97	básico
9077	lotus 1123	básico
9118	navegando na internet	intermediário
9189	corel draw 7.0	básico
9191	corel draw 7.0	intermediário
9199	corel draw 7.0	avançado
9188	pagemaker 6.5	básico
9190	pagemaker 6.5	intermediário
9196	access 97	básico
9201	access 97	intermediário
9577	access 97	avançado
9197	power point 97	básico
9602	director 5.0	básico

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
 RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
 SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
 1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
 2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
 3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
 TAXA DE REMESSA: R\$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R\$ 15,00).

NOME COMPLETO:		
Nº DO CARTÃO:	VALIDADE:	CPF:
ENDEREÇO:		
BAIRRO:	CIDADE:	ESTADO:
CEP:	DDD:	TEL.:
ASSINATURA:		

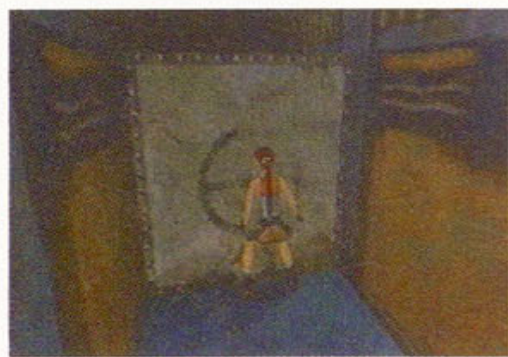
REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

- CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO _____
- DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
- CHEQUE NOMINAL

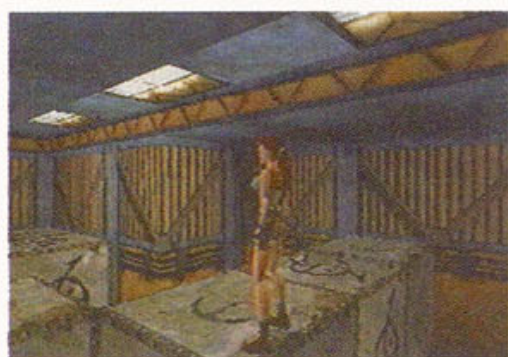
SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R\$ 5,00*
TOTAL	

(*) Excl. Roraima

Offshore Rig



Que bela maneira de se começar uma fase, com Lara desmaiada e sem nenhuma arma. Depois que a gata despertar, dê a volta pelos blocos e puxe este duas vezes para revelar uma passagem secreta que contém um switch, mas não ative-o ainda.



Vá puxando e empurrando os blocos pra lá e pra cá até deixá-los nesta exata posição. Ative o switch para abrir uma porta temporariamente, volte correndo para conseguir sair pela porta. Ao sair, o alarme da base dispara e os guardas correm atrás de Lara, nem pense em ir pela esquerda, pule na água.



Siga na direção da hélice pela esquerda dos barris e puxe esta alavanca para abrir uma porta ao lado, vire-se e contorne por volta dos barris (não se esqueça de subir para recuperar o fôlego), então siga em frente beirando a pare-

de à direita e entre pela passagem, seguindo por ela até o fim. Você vai sair num tanque cheio de água, há uma alavanca logo abaixo do local por onde você entrou, ative-a para abrir um alçapão na passagem que você acabou de passar. Suba e você vai encontrar uma outra passagem.



Chegando aqui, avance para a direita e pule o pequeno vão entre as plataformas. Vá em frente até cair, então vire-se e você verá um switch à sua esquerda, ative-o para abrir um alçapão embaixo do avião. Pule para a água e entre pelo alçapão que você abriu. Dentro do avião, ative o switch para desligar as hélices, então saia do avião e siga novamente para a hélice ativada embaixo da água. Entre pela passagem, faça a primeira curva à esquerda e entre pelo alçapão logo abaixo. Você vai sair atrás da grande hélice, onde está o **SECRET 1**, pegue-o e prossiga até o local onde você ativou o switch para abrir a passagem abaixo do avião.



Fique em frente a esta hélice, faça um pulo correndo e pendure-se na asa. Caminhe para cima do avião e você logo encontrará um alçapão que se

abre quando você pisa. Dentro do avião você encontra as pistolas comuns de Lara (aquelas com munição infinita). Da asa do avião, pule para a plataforma e quebre os vidros com a pistola (como é bom poder atirar novamente) e entre. Detone um cara com porrete que deixa um Medkit e um atirador que deixa o Cartão de Acesso Amarelo. Use o cartão num switch perto de um dos monitores para abrir a porta dupla. Entre pela porta e você verá um switch em frente, ative-o para desligar o alarme. Agora há duas escadas, uma para a esquerda e outra para a direita, vá pela da direita.



Gire a fechadura para abrir a porta, entre e mate um cara com porrete que chega por trás, pegue o Medkit que ele deixa. Entre na próxima sala e mate o outro cara que aparece pela porta superior, também deixando um Medkit. Abra a porta à direita da sala e mate mais um chato que deixa mais um belo Medkit. À esquerda desta próxima sala há munição e logo à frente há uns arpões, pegue tudo e siga pela direita até sair numa sala com várias camas.



Há munição na cama central superior do lado esquerdo e o

lança arpões com mais alguns arpões na última cama da esquerda. Volte para a primeira cama de cima à esquerda e ative um switch que vai abrir uma passagem temporária no lado oposto da sala. Corra e suba na última cama de cima à direita, vire-se e faça um pulo normal para se agarrar e subir na passagem que se abriu. Siga em frente e você vai encontrar uma grande rampa para baixo, vire-se e escorregue de costas segurando o botão X para agarrar-se e cair em seguida sem se machucar.



Empurre um dos blocos até encostar na parede do outro lado, então posicione o outro no local da foto, de forma que você possa pular dele para a escada sem se queimar. Suba e mate o cara com porrete que avançará em sua direção, pegue o Cartão de Acesso Vermelho que ele deixa e prossiga. Suba por uma escada do lado esquerdo da parede e você encontrará o **SECRET 2** lá no alto, desça e continue até cair no enorme poço de água pelo qual você já passou, continue até a parte em que você desativou o alarme (onde havia duas escadas, uma para cada lado).

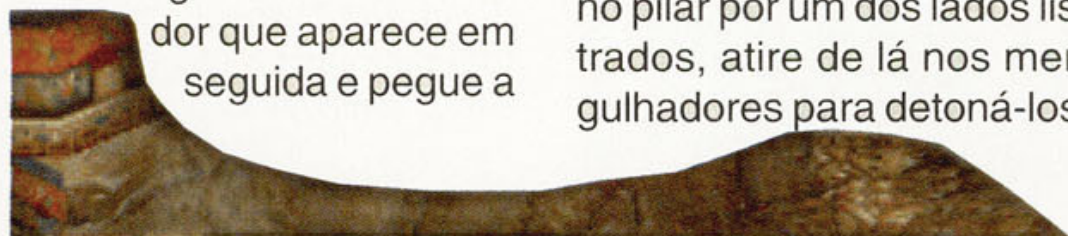




Suba pela escada da esquerda desta vez, mate um cara com porrete e um cão (pegue a munição do cara) e suba pela esquerda. Alguns barris vão rolar para atrapalhar o seu caminho, pule o da direita que vem sozinho. Use o Cartão de Acesso Vermelho para abrir a porta e prepare-se para um bom tiroteio. Haverá um cara com porrete à sua frente, outro vindo por trás e um atirador à sua direita, mate todos e pegue seus itens (um cara de porrete deixa Flares, o outro Medkit e o atirador deixa munição para Shotgun).



Suba para a plataforma da esquerda e empurre este bloco uma vez, dê a volta e puxe-o uma vez, então dê a volta novamente e empurre-o mais uma vez. Com isso você poderá subir no bloco e alcançar uma passagem logo acima, faça um pulo de costas para subir pela passagem. Mate o atirador que aparece em seguida e pegue a



munição de Shotgun que ele deixa. Na próxima sala, ative o switch que está na parede da esquerda para encher o tanque de água. Volte para a sala onde você matou três inimigos e entre no tanque à esquerda.

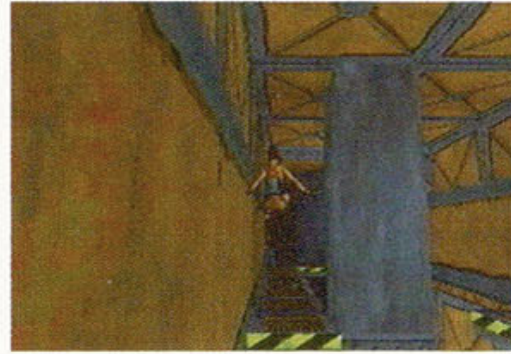


Suba do outro lado e pule correndo por cima destes canos à direita e faça um pulo normal para a esquerda, alcançando a plataforma com o switch que abre um alçapão na sala que você passou há pouco. Volte para lá, caia pelo alçapão e desça normalmente pela rampa.



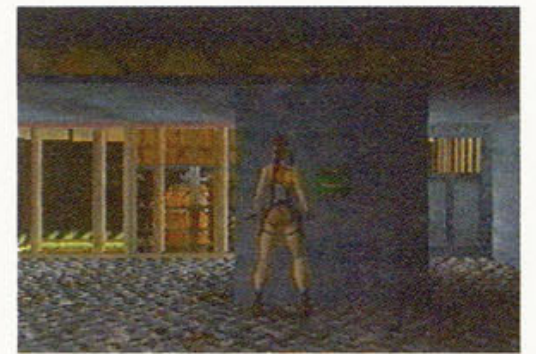
Caia na água e nade para um pilar à direita, os nadadores vão segui-lo atirando arpões. Suba rapidamente no pilar por um dos lados lis-trados, atire de lá nos mergulhadores para detoná-los.

Pegue o **SECRET 3** e detone um cara com porrete, que deixa um Medkit. Pule para a água, siga em frente e vire para a esquerda, suba no pilar em frente e continue pela escada.



Vá pela direita e mate o atirador em frente que estava com a sua Shotgun, pegue sua arma de volta e continue pela direita. Mate outro atirador e pegue sua munição de Shotgun. Vá pulando correndo e agarrando quando necessário até localizar outro atirador, mate-o também. Em frente ao último atirador está uma janela com um cartão dentro, pule para dentro da janela sem medo e pegue o Cartão de Acesso Verde. Então volte um

pouco e quando você pular na plataforma encostada na parede da direita, olhe para cima e você verá uma passagem, entre por ela pulando. Vá em frente e vire para a direita, suba tudo e, no fim, suba pela escada à direita, vá em frente e caia. Mate um cara de porrete e pegue o seu Medkit, continue em frente e você sairá em uma sala já conhecida.

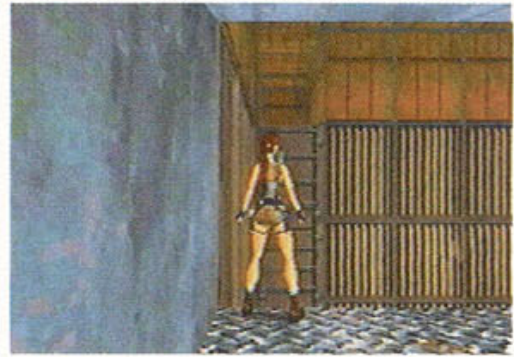


Use o Cartão de Acesso Verde no switch à direita para abrir a porta e ative o switch na parede da esquerda para passar a água de um tanque para outro. Saia pela porta e pule no tanque da esquerda. Siga pela passagem e ative uma alavanca logo que encontrá-la para abrir a porta e prosseguir. Saia da água e siga em frente. Mais uma fase detonada.





Divining Area



Não pule na água ainda, agarre-se na escada e suba para ativar um switch que desliga a hélice no canal, só então vá para a água. Entre por onde está a hélice e você encontrará algumas granadas. Volte e ative a alavanca à esquerda do canal para abrir uma porta logo à frente. Um doberman e dois guardas o atacarão pela esquerda, mate-os e pegue as munições de Uzi e Shotgun que eles deixam.



Dê um salto correndo para o pilar da direita quando o gancho estiver indo para trás e fique no canto esquerdo do pilar para o gancho não tirar sua

energia quando ele voltar. Então vire para a esquerda e salte correndo evitando o gancho que está atrás de você. Quando você estiver sobre a outra coluna, pule para a plataforma da direita e mate mais dois guardas, pegando os Flares e o Medkit que eles deixam. Prossiga.



Você estará no topo de uma rampa que leva para um poço de ácido. Caia pelo meio para entrar na abertura central e pegar o **SECRET 1**. Pule e agarre-se, suba e você escorregará para o ácido, pule bem na ponta e quando você estiver encostado da plataforma, segure X e ↑ para agarrar e subir na plataforma imediatamente, pois o ácido tira a sua energia. Siga pela esquerda e prepare-se para uma grande subida de escada. Na próxima sala há um buraco no meio, pegue a munição antes de descer de costas pela rampa no buraco.



Quando estiver escorregando, segure o botão X para agarrar, solte o botão imediatamente para cair e segure novamente para agarrar na plataforma inferior. Suba e mate o atirador que aparece, pegue a munição que ele deixa e vá pela esquerda.

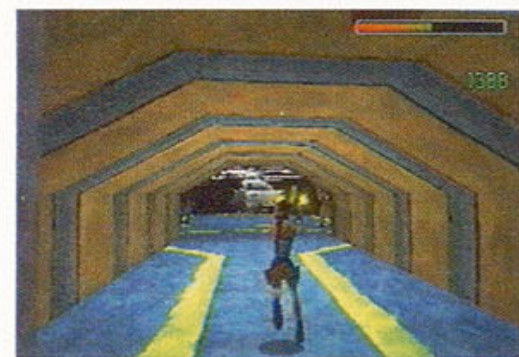


Faça um salto correndo pelo vão na grade e você vai escorregar direto para o Cartão de Acesso Azul, pegue-o e siga pela passagem na parede à esquerda. Suba novamente pela enorme escada e desça de costas pela rampa fazendo o mesmo esquema para alcançar a plataforma inferior. Vá pela direita e use o Cartão para abrir a porta. Ao entrar na próxima sala, prepare-se para muita ação, dois Dobermans atacarão pela frente e dois por trás, mate todos e siga pelo corredor à direita. Vire uma vez para a esquerda e siga até o meio do corredor aproximadamente, então aperte o botão ○ para girar e você verá o cara com lança-chamas. Este inimigo é bem perigoso, se você for acertado pela chama pode crer que é morte, e olha que a chama alcança bem longe. Equipe-se com a Uzi e desça bala sem dó indo para trás e pulando de um lado para o outro para evitar que ele atire.

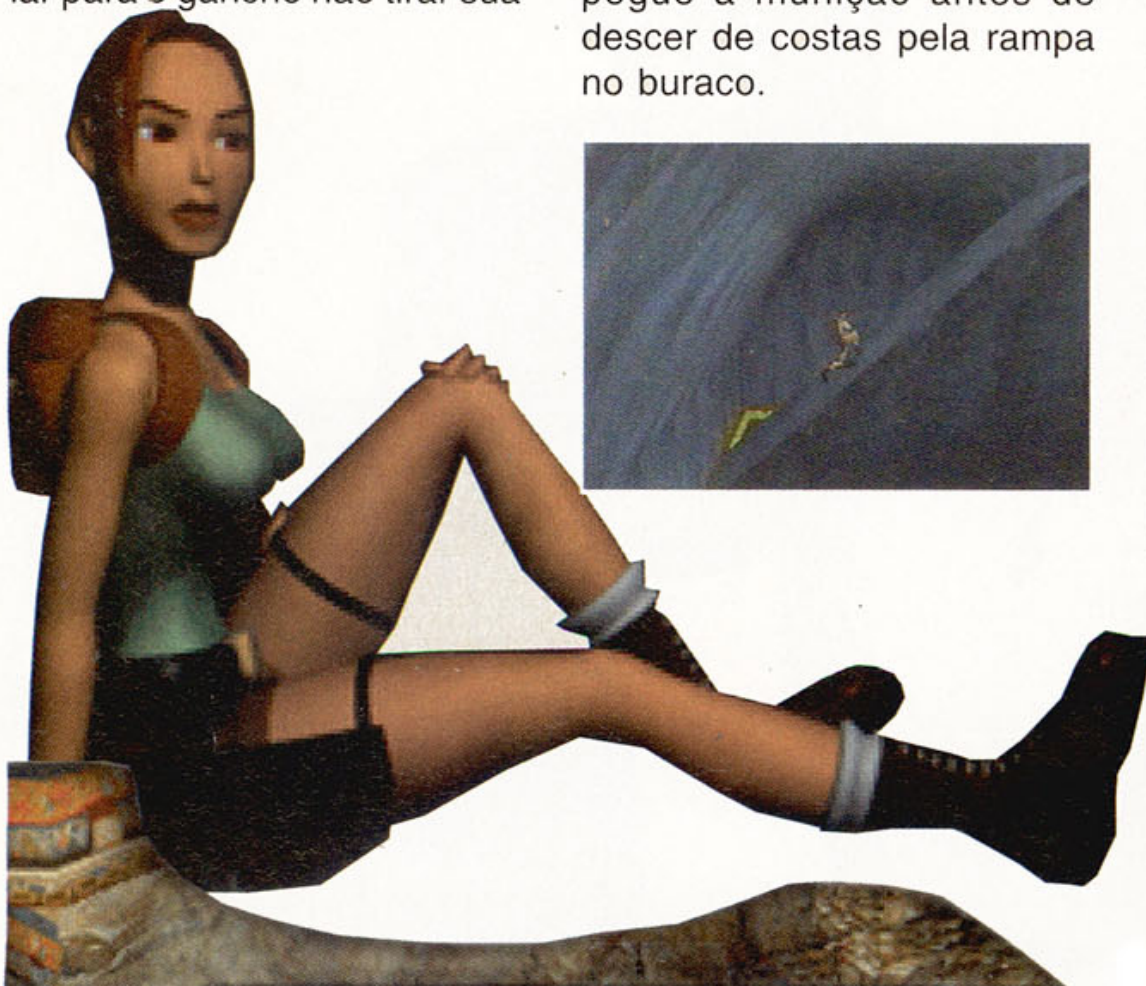
Agora há duas portas que você pode abrir, uma com uma escada para baixo e outra com escada para cima, entre pela que leva para baixo. Mate o cara com porrete que aparece e empurre o bloco para revelar um painel com um chip ausente. Pule na água e prossiga até ouvir a respiração de um mergulhador, volte e suba para matar o tal inimigo de um local seguro. Então mergulhe e tome bastante fôlego.



Entre pelo canal no canto inferior esquerdo do tanque e puxe a alavanca que você logo encontrará, vire-se imediatamente e entre pela portinha que se abriu à esquerda, prossiga até encontrar outra alavanca, puxe-a para abrir uma porta na fase, continue em frente e vire-se para a direita que a portinha vai se abrir, então vá pela esquerda e suba imediatamente para não se afogar.



Volte para o corredor onde você matou o cara de lança-chamas e entre pela porta que leva a uma escada para cima. Passe pela porta que você abriu com muito fôlego e mate os três caras que estão guardando um helicóptero, mas mesmo assim o helicóptero



consegue partir. Para seu consolo, pegue o Medkit e as munições para Shotgun e Uzi que eles deixam. Atravesse a sala grande e entre na menor.



Há dois switches nesta sala, ative o da direita para apagar a chama mais próxima, então corra, caia pelo alçapão, pegue a munição e suba para voltar rapidamente antes que a chama se acenda novamente. Agora ative o switch da direita, corra e ative o da esquerda, agora todas as chamas estarão apagadas. Corra, pule o alçapão, pegue o Chip, role e volte correndo antes que qualquer chama se acenda. Volte para a sala com a escada que leva para baixo e coloque o chip no painel que você encontrou empurrando o bloco, a porta ao lado se abrirá.



Desça a rampa e mate o cara de porrete no lado oposto da sala de uma distância segura, fique no corredor atirando nele. Então entre na sala correndo para frente e vire-se para encarar mais um cara com lança-chamas, atire sem piedade com uma arma rápida (Uzi de preferência), pulando para trás para evitar o fogo, pegue o Medkit do corpo do cara de porrete. Depois de acabar com o esquentadinho, vire-se e siga em frente pelo computador à direita do tanque laranja, que na

verdade é uma parede falsa, ative o switch e mergulhe na água para pegar o **SECRET 2** na passagem agora aberta no fundo. Volte para a superfície e pegue alguns arpões em frente aos tanques de oxigênio. Volte para a água e siga pela abertura na parte inferior, quando escutar a respiração dos mergulhadores, volte e atire para matar os dois. Mergulhe novamente na água e vá pela passagem inferior até chegar num enorme tanque, abaixo tem um submarino amarelo.



Suba pela única plataforma que você consegue alcançar e mate dois caras de porrete do outro lado, então vire-se e suba por um pequeno corredor acima. Ative o switch que vai abrir uma porta em uma sala pela qual você já passou. Mergulhe na água e suba novamente para matar um mergulhador que aparece. Volte até a sala em que a porta se abriu. Um cara de porrete e um atirador estarão à sua espera, mate-os e pegue o Medkit e a munição que eles deixam. Entre na sala em que a porta se abriu e ative o switch para fazer com que o grande bloco suspenso vá para frente, permitindo que você passe para o outro lado do tanque de água. Pule para lá com cuidado para não se aproximar da serra elétrica. Vá por cima dos dois blocos e você encontrará um pequeno corredor com um switch que vai abrir uma passagem na grande sala em que um helicóptero partiu. Vá para lá e mate mais um atirador no caminho, pegando a munição de Shotgun que ele deixa. Logo depois vêm mais dois Dobermans e um outro atirador que deixa mais munição.



Entre por este corredor e caia na próxima sala, um cara de porrete ataca pela esquerda e um cara de lança-chamas chega pela direita. Mate ambos com armamento pesado e pegue um chip do corpo do cara de porrete. As portas que levam para fora da sala se abrem quando você se aproxima. Vá para o local onde estava a serra elétrica e coloque o chip no painel do lado esquerdo para parar a serra. Pegue o Cartão de Acesso Vermelho que a serra estava impedindo e volte para a sala que você acabou de pegar o chip. Use o Cartão para entrar na porta central, caia e mate um cara resistente logo abaixo. Prossiga pelo pequeno corredor e, ao chegar na sala com o enorme tanque de água, pegue os Medkits dos caras de porrete que você matou anteriormente e alguns arpões próximos aos tanques de oxigênio. Continue pelo corre-

dor ouvindo as vozes até chegar em uma grande sala. Mate um cara de porrete e um atirador resistente que se aproxima. Desça pela escada e entre pela porta à esquerda (que deve estar aberta se você não saiu apertando algum switch que não esteja explicado), pegue o **SECRET 3** e só então aproxime-se do corpo no centro da sala para passar de fase.



O cara espancado começa a revelar alguns segredos dos inimigos enquanto Lara troca de roupa, mas não dá para descobrir muita coisa, um cara dispara matando o coitado e Lara consegue fugir pulando sobre o submarino, que parte em uma cena de CG. O tonto do piloto consegue bater o submarino enquanto tentava capturar Lara com uma garra mecânica. Agora você está em apuros e no fundo do mar.

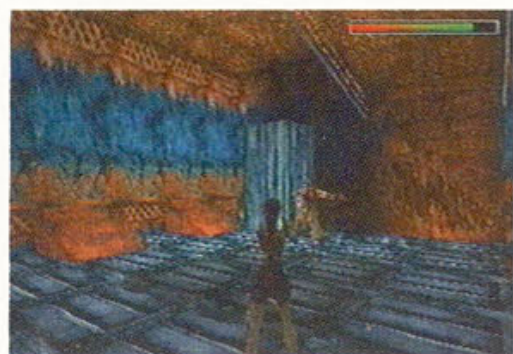
40 Fathoms



Você não só deve encontrar ar rapidamente como também fugir de um tubarão branco faminto que escolheu você como refeição. Vire-se e vá nadando rapidamente seguindo os barris que estão afundados. Suba um pouco e entre pelo casco furado do navio afundado de cabeça para baixo. Suba para recuperar o fôlego e então nade pela passagem abaixo à direita, suba fazendo uma leve curva à direita para seguir por uma passagem na parede logo em frente, agora vá pela passagem no fim da parede à esquerda. Na próxima sala, há uma alavanca na parede no fim da sala à esquerda, puxe-a para abrir um alçapão na mesma sala, entre por ele e prossiga até chegar numa grande sala com caixas, suba para respirar.



Desça novamente e você encontrará esta passagem entre as caixas à direita. Suba e siga para a direita para encontrar um switch que vai baixar o nível da água, pelo menos por enquanto você está livre do tubarão. Volte para a sala das caixas, e suba para alcançar a passagem no topo à direita.



Pule para a próxima sala equipado com Uzi ou M-16 para matar o atirador rapidamente, não pise no alçapão no centro da sala (dá para perceber pelo chão mais escuro), pegue a munição de Shotgun no corpo dele e o **SECRET 1** que está bem visível no chão. Então desça pelo alçapão e mate dois inimigos, um deles deixa um Medkit e o outro deixa alguns arpões.



Suba nas caixas, pule e agarre na passagem no canto superior da sala. Vire-se para a esquerda e você verá um switch, ative-o para abrir uma porta temporária, corra e vá pulando os canos no chão, vire para a esquerda e entre pela porta que se abriu (ela fica permanentemente aberta quando você entra). Mergulhe pela pequena abertura no chão e pegue o **SECRET 2** enquanto você se desvia das criaturas marítimas que tentam impedi-lo. Volte.



Agora prepare-se para correr muito. Ative o switch para apagar as primeiras chamas temporariamente (lembre-se que se você apertar L1 dá para cortar a cena que mostra algo ativado ou desativado por switches ou alavancas), então vire-se, saia da sala, siga pela esquerda, faça uma leve curva para a esquerda e pule um cano, entre pelo corredor à direita (onde as chamas se apagaram) e ative o switch rapidamente (tomando cuidado para não tocar na outra chama que ainda está acesa. Uma outra porta vai se abrir, então saia do corredor antes que a chama se acenda e siga para a direita, vá até o final e vire à esquerda, pule um cano e suba para a porta que você abriu à esquerda. Ative o switch nesta sala para apagar a última chama (as outras já devem ter acendido) então vá correndo para a sala que você apagou as primeiras chamas (sempre pulando os canos e saltando para entrar na sala, agarrando-se você perderá muito tempo), ative o switch e todas as chamas estarão apagadas. Agora você tem pouco tempo até ir para o corredor das chamas antes que todas se acendam.



Ative este switch para abrir a porta e mate a enguia que está na água. Já está recuperado da corrida para passar pelas chamas? Então prepare-se para mais ação, só que desta vez é embaixo d'água e qualquer coisa menor do que uma atuação perfeita pode levar à mor-



Entre por um corredor estreito e escuro e suba por uma escada, ative o switch para abrir uma outra porta próxima às chamas. Desça, siga para a direita, vire à direita, pule um cano (o corredor com as chamas estará à sua esquerda), vire à direita novamente e continue até encontrar a sala que você acabou de abrir.





te. Mate a enguia que aparece logo que você entra na água. Desça e suba pelo alçapão, suba por mais duas salas e puxe uma alavanca que vai abrir uma portinhola. Vire-se e desça por duas salas e entre pela passagem que se abriu. Puxe a alavanca para abrir uma passagem lá no alto, então vire-se e pegue o **SECRET 3** à esquerda, vire-se e siga à esquerda. Suba duas salas e desvie-se das enguias que eletrocutam e paralisam Lara por um curto espaço de tempo, saia pela passagem que se abriu com a última alavanca.



Caia para a próxima área e encontre um buraco à esquerda, caia por ele também e siga em frente. À sua esquerda há uma caixa, puxe-a duas vezes, suba nela e assim você poderá alcançar a plataforma acima. Puxe a alavanca para fazer com que um monte de pedras despenquem na área anterior. Agora você tem três op-

ções: duas salas à esquerda e uma do lado oposto à alavanca. Suba pela segunda sala à esquerda (suba pendurando-se pela ponta oposta à parede). E siga beirando a parede esquerda para subir numa sala acima, ative o switch lá para abrir uma porta, então desça tudo e entre pela primeira sala da esquerda.



Dê um pulo para trás para alcançar esta plataforma, então dê mais um pulo para a plataforma da esquerda. Suba para a sala superior e ative o switch para encher uma sala mais à frente de água. Volte tudo e desta vez entre na porta que faltou. Pule na sala que você alagou e equipe-se com arpões, mate o mergulhador que aparece e prossiga pela abertura. Suba rapidamente e prepare-se para matar um cara de porrete e um atirador. Pegue o Medkit e munição de Shotgun que eles deixam e alguns arpões no canto da sala. Puxe a alavanca e entre na porta que se abre para ir à próxima fase.

Wreck of The Maria Doria



Caia pela água e mate o mergulhador que vai aparecer antes de tentar pegar os arpões. Siga pela passagem. Pegue o Medkit à direita quando sair pela passagem, caia no chão falso, que vai cair e mandar você mais para baixo ainda, deixando você com pouca energia. Use um Medkit para recuperar a energia perdida e cuide dos dois inimigos que aparecerão. Não entre pela água do outro lado da sala, vá para o lado oposto e pegue o Medkit e a munição de Uzi que os inimigos deixam.

Vá para a esquerda da próxima (no canto escuro), pule sobre as duas cadeiras caídas e suba pela passagem no teto. Mate o atirador que aparece e prossiga. Antes de cair por uma passagem em frente, vire-se e mate o outro atirador que chega por trás. Entre pelo buraco, pegue o **SECRET 1** e volte tudo.



Empurre um dos blocos próximos aos corpos dos caras que você matou anteriormente para o corredor ao lado, revelando mais dois blocos. Empurre-os também para o corredor, revelando duas passagens secretas. Vá pela passagem da direita e mate dois caras de porrete e um atirador, um deles deixa um Medkit e outros alguns Flares. Vá pela esquerda e você sairá em uma grande sala, mate o atirador que está no andar superior no lado oposto e então siga pela direita.



Caminhe cuidadosamente em volta do vidro para chegar ao outro lado do buraco no chão. Fique de frente para o buraco, dê um toque para trás para tomar alguma distância e então corra para dentro do buraco (não se pendure). Você vai entrar num corredor dentro do buraco e não vai cair no vidro. Pegue a chave logo à frente e volte agarrando-se para não cair no buraco. Volte e desta vez entre na passagem da esquerda.

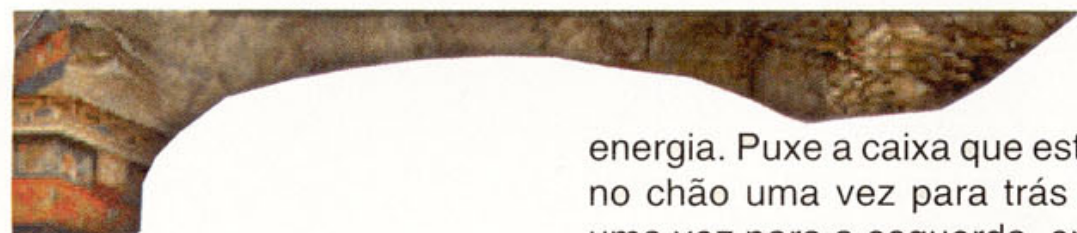
cara com porrete que virá atacar. Entre pela porta que você acabou de abrir e ative o switch para abrir uma porta no andar superior da sala maior. Antes de ir para lá, desative o outro switch para fechar a porta dupla novamente, você vai saber porque mais tarde.



Vá para a sala grande e, no canto direito do lado oposto ao que você entrou, suba nesta pequena rampa para subir ao andar superior. Siga pela esquerda, pendure-se e vá assim para a esquerda para alcançar a porta que você abriu, mas não entre ainda, pegue a munição no corpo do atirador que você já matou, pendure-se e continue para a esquerda. Vire à esquerda e siga em frente, então salte correndo e agarre-se tomando cuidado para não



Use a chave nesta fechadura para abrir uma porta do lado esquerdo que contém um switch, ative-o para abrir a porta dupla logo atrás, então mate o



cair no vidro, suba e pegue o Circuit Breaker 1. Só então volte e entre pela porta que você abriu. Você estará em um corredor com algumas portas, mas você só pode abrir duas ainda. A da esquerda não tem nada, mas abra ela de qualquer forma, abra a da direita e entre na próxima sala.



Puxe esta caixa duas vezes, pule para o outro lado dela e empurre-a uma vez, vá para a direita e puxe-a uma vez, agora pule por cima da caixa e empurre-a uma última vez. Subindo por esta caixa você pode ativar um switch para abrir uma passagem logo acima, então puxe uma vez a caixa à direita para alcançar a passagem que você acabou de abrir. Continue pelo corredor até uma sala, siga em frente e suba uma rampa para matar um cara com porrete. Você vai sair numa sala com uma caixa, puxe-a para a esquerda para revelar uma chave, pegue-a e então empurre a caixa para a esquerda. Suba na caixa e puxe a alavanca para abrir a porta à esquerda, suba por ela e siga à direita. Use a chave que você pegou para abrir a porta em frente à sala vazia.



Entre pela sala pendurando-se para não perder



energia. Puxe a caixa que está no chão uma vez para trás e uma vez para a esquerda, então pule sobre ela e empurre-a mais uma vez. Agora suba e puxe a caixa à esquerda duas vezes, pule sobre ela e empurre a outra caixa uma vez para revelar uma passagem secreta à direita.



Aqui o chão cai e alguns barris rolam para a esquerda, para não morrer, corra e dê um salto para a direita para evitar os barris. Vá para a direita e você verá uma abertura no topo, suba por ela e você descobre que é uma armadilha, barris vão rolar para o seu lado, dê um pulo para trás e segure $\leftarrow + \square$ para dar um salto à esquerda logo que tocar o chão e desviar dos barris. Suba novamente por esta passagem e pegue o **SECRET 2**. Agora volta e vá pelo lado oposto ao chão que caiu. Mate um guarda e desça pela abertura no centro da sala, embaixo da água há uma alavanca que abre uma porta temporária logo acima. Suba rapidamente e entre pela porta, ative o switch em frente para deixar a porta aberta permanentemente aberta.



Desça pela rampa e fique pulando de um lado para o outro até que o chão se feche, então pise seguramente e suba pela sala acima. Ative o switch para abrir uma passagem em outra sala. Volte para a sala

com a abertura no centro e suba pela direita para achar o local em que se abriu a passagem. Mate um atirador logo à sua frente e mais dois no andar inferior. Vá para a esquerda e ative o switch para abrir um alçapão, então dê a volta pela sala e pule pelo alçapão que se abriu. Pegue o Circuit Breaker 2 que está à sua direita e um alçapão do lado oposto em que você está vai se abrir temporariamente com isso, mas não tenha pressa. Pegue o Medkit do corpo de um dos atiradores que você matou do andar superior e ative o switch que está neste andar para drenar a água da sala com uma abertura no centro. Pise novamente no local em que você pegou o Circuit Breaker para abrir novamente o alçapão e suba por ele para voltar à sala em que você drenou a água.



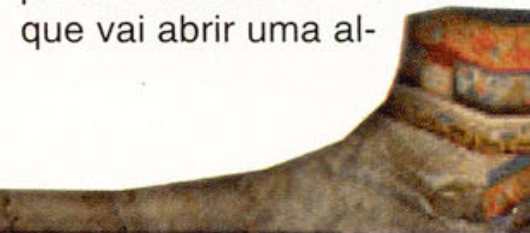
Caia pela abertura no centro pendurando-se e mesmo assim você vai perder um pouco de energia. Abra a porta à esquerda e suba a rampa direto, então vá reto e caia para a próxima área. Ative o switch à esquerda para abrir dois alçapões mais para trás e pegue o Circuit Breaker 3 já que você deixou a porta dupla fechada anteriormente, agora você já sabe porque teve que fazer isso. Volte e vá pelo corredor à direita, agora tanto faz seguir em frente ou à direita. Pela primeira você vai sair na grande sala e pela outra vai sair na sala em que você deixou a porta dupla fechada, por ambas você já passou e de qualquer forma você terá que enfrentar um atirador que deixa munição e um cara de porrete que deixa um Medkit.

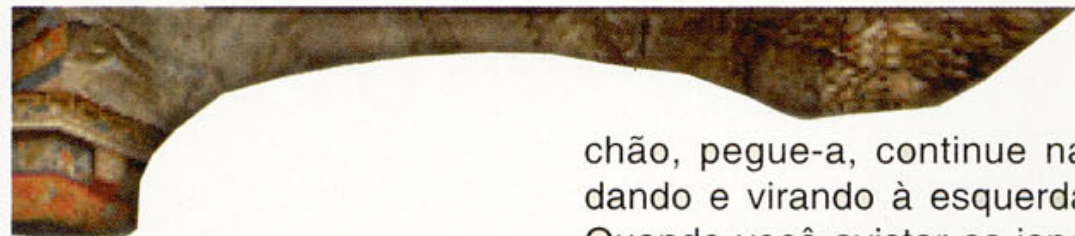


Agora vá pelo canal de água e pegue um Medkit logo que mergulhar. Puxe uma alavanca que você encontra no caminho para abrir uma porta mais à frente. Mate um cara de porrete e dois atiradores que deixam Medkit e munição para Shotgun e Uzi. Coloque os três Circuit Breakers nos interruptores à direita para apagar três chamas, então puxe a caixa até que você possa subir por ela e alcançar a sala logo acima. Mate mais um cara de porrete e ative o switch para encher um tanque de água mais à frente. Vá pulando por cima dos dutos de aço e caia na água. Mate a enguia que aparece logo que você entra na água, à sua direita há alguns arpões, pegue-os e vá pela esquerda. Agora há duas passagens, pela esquerda há uma porta trancada, vá pela direita e mate um cara de porrete, pegue o seu Medkit e entre por um corredor semi-iluminado à esquerda. Pegue a munição, volte e vire à esquerda.



Gire a fechadura para abrir a porta, ative o switch para abrir uma porta temporária, vire-se e corra para o lado oposto para entrar rapidamente na sala que se abriu. Pegue os Flares no chão e empurre a caixa para revelar um switch que vai abrir uma al-





çapão do lado oposto. Saia da sala e siga em frente, vire à esquerda quando chegar em frente à sala pela qual você acabou de passar, faça uma pequena curva à direita e siga pelo corredor até encontrar o alçapão que se abriu.



Entre pelo alçapão e tome muito cuidado com os tubarões e enguias. Vá em frente e vire à direita (as janelas do navio devem estar à sua direita agora), nade mais um pouco e você deverá ver uma chave no



No início da fase, nade para a frente e vire à esquerda rapidamente após a armação de metal. Você verá uma alavanca, puxe-a para abrir um alçapão logo à frente para poder prosseguir. Entre pelo alçapão e mate um cara de porrete à sua esquerda, pegando o Medipak dele em seguida. Prossiga e entre na próxima sala à esquerda, vire à esquerda e siga até o final. Algumas vezes um atirador de Shotgun que está no alto da tela pode atirar em você, apenas corra, não é possível matá-lo ainda. Suba na plataforma de metal à sua direita no fim da sala e siga em frente, Lara verá um switch logo acima, mas ainda

chão, pegue-a, continue nadando e virando à esquerda. Quando você avistar as janelas do navio novamente, vire para a direita duas vezes e suba, você deverá avistar uma abertura, entre por ela pegue o **SECRET 3**, recupere o fôlego e volte tudo. Use a chave para abrir a porta trancada à direita do cara de porrete que você matou. Ative o switch dentro da sala para abrir um alçapão.



Saia da sala e siga para a direita. Caia pelo alçapão que

Living Quarters

não é possível alcançá-lo. Entre pelo corredor logo em frente e siga por ele até cair, à direita há um cara de porrete e logo em seguida vem um atirador com Shotgun, mate ambos e pegue a munição do segundo. Ao entrar no corredor seguinte, alguns barris rolarão em sua direção, dê um pulo para trás rapidamente e você evitará a morte. Agora entre na próxima sala, suba pela rampa e você verá algumas chamas à direita. Há um vão na parede sobre as chamas, agarre-se nele pulando da parte mais alta da rampa e vá para a direita pendurado. Siga até chegar numa alavanca, puxe-a para apagar as chamas, então suba pela passagem no alto à esquerda. Na próxima sala suba pela escada e siga pelo corredor até a próxima sala, onde você deve puxar mais uma alavanca que vai trocar a posição dos pistões em uma outra sala enorme pela qual você já passou.

você acaba de abrir e empurre a caixa, suba nela e ative o switch para abrir uma passagem na sala em que você estava. Volte para a sala e entre pela passagem no canto superior direito. Na próxima área, mate dois atiradores que estão no andar inferior e desça pendurando-se pela abertura no chão à esquerda. Pegue uma granada de um dos atiradores e a munição de M-16 do outro. Na passagem escura há mais munição de M-16. Equipe-se com o lança-arpões e mergulhe na água.



Caia pelo buraco no centro da sala e volte para a sala enorme onde os pistões tiveram as posições trocadas. Suba novamente na plataforma de aço à direita e agora você poderá seguir pulando por cima dos pistões.



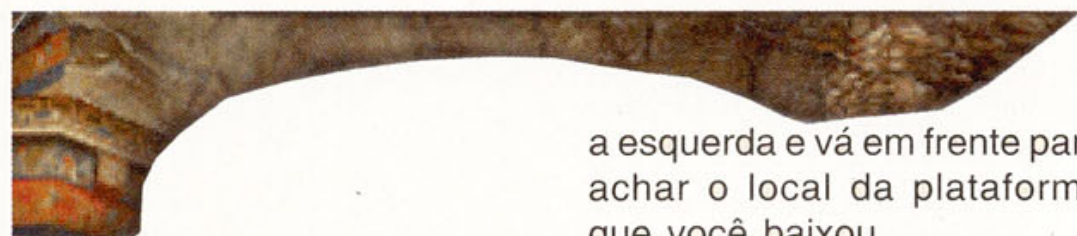
Ao chegar sobre o quarto pistão, vire para a direita e você verá uma pequena plataforma, faça um salto correndo para alcançá-la. Pegue o **SECRET 1**, caia novamente e então faça todo o caminho para prosseguir por cima dos pistões. Chegando no corredor, mate o atirador com Shotgun (ele deixa munição). Prossiga até achar munição de Shotgun no chão, pegue-a e então entre pela passagem à esquerda. Empur-

Mate dois mergulhadores que virão atacá-lo. Vá para onde estão dois barris (fique esperto na sua barra de fôlego e volte para a superfície sempre que precisar). Entre por uma passagem por trás dos barris e siga por uma abertura à direita, você verá uma moréia amarela, vire à esquerda antes de encostar nela e siga em frente até o final da fase. Confira o restante das fases com todos os seus segredos na próxima Gamers.



re a caixa uma vez e então caia pelo buraco à esquerda, ative a alavanca para fazer com que os pistões retornem à posição original e então suba por onde você caiu. Agora volte para a sala dos pistões e prossiga até chegar no último, o mais alto. Você verá uma plataforma à sua direita, dê um salto correndo para alcançá-la, pendurando-se para subir, e então puxe a alavanca que você já viu anteriormente, ela faz a sala das chamas ser inundada. Desça pulando para a plataforma de aço abaixo à direita e então siga para a sala das chamas, que agora está cheia de água.





Puxe a alavanca que está um pouco acima à esquerda logo que você entra na sala e entre pela porta que se abre no lado oposto da sala. Prossiga até achar uma abertura no chão, entre por ela e vá equipado com o lança-arpões para matar o mergulhador que aparece, então entre pelo vão que está à esquerda do vão pelo qual você entrou, tome ar (não é necessário subir, apenas tome ar e desça novamente). Agora entre por uma passagem entre as rochas na parte inferior da tela, siga beirando o lado esquerdo da parede para evitar uma Moréia mortal, então puxe a alavanca para abrir um outro alçapão na sala anterior. Volte beirando a parede para evitar a Moréia novamente e entre pelo alçapão que você abriu. Equipe-se com alguma arma para matar um inimigo que está em uma plataforma superior. Suba na plataforma logo à sua frente e puxe a alavanca do lado direito, vire-se e entre na porta que se abriu do lado oposto. Agora preste atenção: há duas alavancas à sua direita, puxe a alavanca da direita e uma plataforma vai se levantar. Imediatamente quando você ativar a primeira, segure ←+h para ficar em frente à outra alavanca e já fique apertando X para puxar esta outra também, agora outra plataforma vai se levantar. Isso deve ser feito muito rápido.



Vire-se imediatamente e faça um salto correndo para pendurar-se nas plataformas que formaram um vão quando você as suspendeu. Siga para a direita rapidamente antes que elas voltem à posição original (se isso acontecer você cairá nos vidros mortais). Suba e puxe a alavanca para baixar uma plataforma na sala anterior, então volte para lá. Entrando na sala, vire um pouco para

a esquerda e vá em frente para achar o local da plataforma que você baixou.



Agora faça o seguinte: há duas pequenas colunas de aço, a menor da esquerda e a maior da direita, ambas possuem rampas que fazem você escorregar. Fique encostado na coluna da direita, de costas, então pule para frente e continue segurando o botão de pulo. Lara vai pular para trás ao tocar na rampa da primeira coluna, alcançando a segunda e fazendo um pulo para frente ao tocar esta, então segure o botão X para pendurar-se na plataforma logo acima e subir. Vire-se e pule para a plataforma no outro lado, então prossiga até encontrar uma caixa, puxe-a uma vez. Pule de volta para a plataforma com cuidado para não cair e então pule para o local onde estava a caixa. Vire-se de costas e pendure-se na plataforma, siga pendurado pelo vão à esquerda. Ao chegar no final, suba, vire-se e pule no corredor logo em frente. Vá até o final, caia pela direita e então continue pela plataforma à direita. Pule à esquerda para o próximo corredor.



Do primeiro corredor à sua direita sairá um cara de porrete, mate-o e siga por onde ele veio. Há um buraco no chão, onde é possível ver o Secret 3, mas não faça a besteira de cair, os vidros podem fazer picadinho de Lara. Ao invés disso, pule e agarre-se na plata-

forma escura logo acima, então caia pelo chão falso e pronto! Pegue o **SECRET 2** e ande devagar pelo vidro, então suba pendurando-se pela plataforma (você vai perder um pouco de energia por causa do vidro). Prossiga pelo corredor pelo qual você ainda não foi. Você vai sair em uma área com uma poça d'água e uma enguia nela, mate-a e fique sobre o chão falso, que quebra revelando uma passagem. Não entre por ela ainda, saia da água e espere a outra enguia aparecer, mate-a e só então entre pela passagem na água. Nade e você encontrará sem problemas o **SECRET 3**, então volte e prossiga para a próxima sala depois daquela com a poça d'água.



Agora você está em uma sala bem inclinada com algumas colunas. Pule diagonalmente em direção a uma pequena plataforma falsa, que cai quando você pisa nela, mas não há perigo. Agora pule para o outro lado pela parte mais baixa da rampa. Pule na coluna em forma de rampa que está atrás à sua direita e pule novamente antes de escorregar para se pendurar no vão logo à frente, seguindo para a direita. Agora dá para subir e entrar pela passagem no canto direito superior desta sala. Mate o atirador com Shotgun que aparece pelo canto superior direito logo que você entra na próxima sala. Suba pela rampa de onde o cara veio. Há mais um atirador à sua esquerda na próxima sala, mate-o também. Mais à frente há uma caixa à esquerda, puxe-a uma vez e volte. Pule por cima do corrimão para o local onde você matou o último atirador. Continue em frente e da sua es-

querda virão mais um atirador e um cara de porrete, mate ambos. Caia no local de onde os inimigos vieram, puxe a caixa que está no lado esquerdo para descobrir uma chave, pegue-a e suba novamente. Mais um atirador chega para atazanar você. Voltando, entre pelo corredor à esquerda, pouco antes da caixa. Logo você verá uma fechadura na parede esquerda, se seguir em frente, você encontrará um cara de porrete, mas o caminho é fechado e ele não deixa nenhum item.



Use a chave que você pegou há pouco na fechadura e entre pelo lado direito. Mate um cara de porrete que logo aparece, agora pule nas cadeiras do teatro à sua esquerda e vire-se. Você verá um atirador numa passagem logo acima, mate-o. Suba lá e mate mais um cara de porrete, pegue a munição no corpo do atirador e ative o switch na parede à direita para abrir uma passagem no palco. Suba no palco e faça uma boa atuação (mas não espere por aplausos), mate um cara de porrete e acenda um Flare pois atrás do palco é bem escuro. Suba na caixa e pule de costas para alcançar a passagem acima à esquerda. Pule o buraco com vidros e ative o switch do outro lado para inundar o buraco em uma sala pela qual você já passou (onde você pegou uma chave embaixo da caixa). Volte e mate um atirador no caminho, que deixa munição. Agora com o buraco inundado, você pode atravessar para o outro lado e passar de fase.

GAME, QUADRINHOS E TERROR

**QUALQUER
REVISTA
R\$ 2,90**



GQT1001



GQT1002



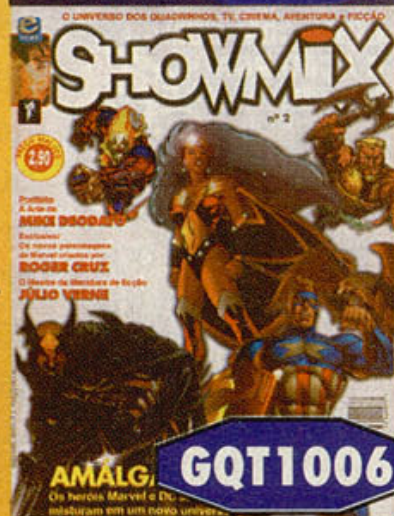
GQT1003



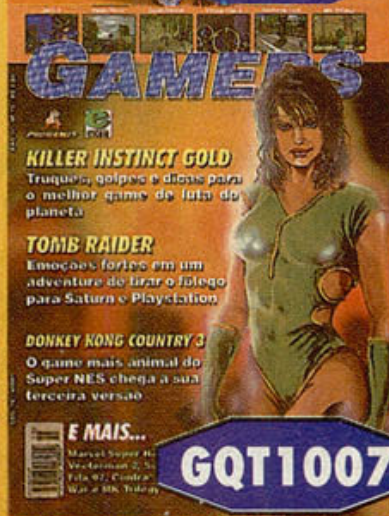
GQT1004



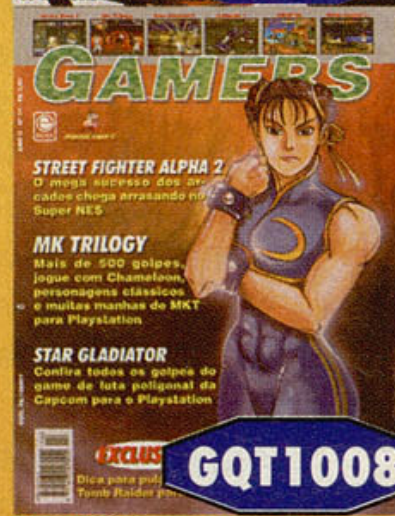
GQT1005



GQT1006



GQT1007



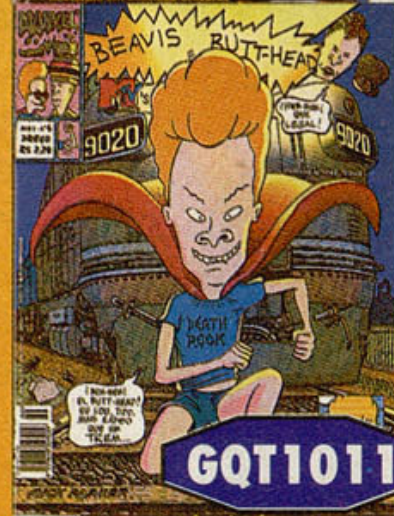
GQT1008



GQT1009



GQT1010



GQT1011



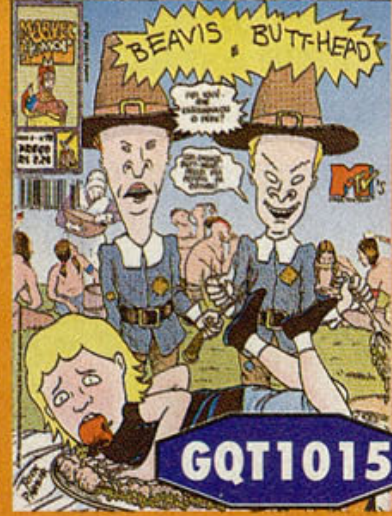
GQT1012



GQT1013



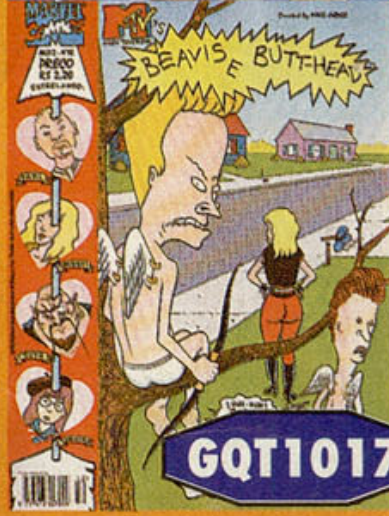
GQT1014



GQT1015



GQT1016



GQT1017



GQT1018



GQT1019

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Cód. GQT1001 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1011 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1002 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1012 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1003 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1013 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1004 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1014 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1005 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1015 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1006 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1016 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1007 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1017 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1008 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1018 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1009 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1019 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1010 ()	Qtde. ()		

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CEP: _____

CIDADE: _____ EST.: _____

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para:
 Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.



Sua melhor opção!

The Deck



Siga para o lado direito e já fique esperto para tomar distância do cara de lança-chamas; há também um cara de porrete, mate os dois e pegue o Medkit no corpo do segundo inimigo. Antes de voltar para o início da fase, pegue uma granada ainda nesta área. Voltando, siga pela esquerda e suba pela última "janela". Agora você deve dar um mergulho de uma boa altura (dá até para fazer um mergulho olímpico! Salte para frente com o botão R1 apertado e fique apertando V enquanto estiver no ar). Já na água, suba rapidamente à esquerda e mate duas enguias. Continue por cima das pedras e você logo encontrará uma chave. Então mergulhe de volta para a água. Há uma passagem na parte de baixo à esquerda, siga nadando por ela até chegar a uma nova área. Logo de cara virá um inimigo de porrete, mate-o e siga por onde ele veio. Há um cara com um lança-chamas numa plataforma superior à sua direita. Mate-o de uma boa distância e siga até as caixas à sua esquerda. Empurre a primeira que você ver, suba nela e empurre também a que está em cima; volte e desça, então puxe a primeira caixa que

você empurrou; pule por cima dela, empurre-a mais uma vez, vire-se e puxe a caixa restante uma vez. Com isso você descobre uma passagem. Pegue o Flare no chão e use a chave na fechadura para abrir a porta. Você entra numa sala com uma rampa e um poço d'água lá embaixo. Mergulhe e, quando você ver uma caixa do lado esquerdo da tela, vire-se tudo para a direita para descobrir uma alavanca na parede atrás de você, puxe-a para liberar a passagem em uma outra sala. Agora volte para aquela plataforma onde você matou o cara do lança-chamas, mate um atirador que aparece e deixa munição. Caia pelo alçapão falso e siga pelo pequeno corredor abaixo.



Suba pela escada onde você liberou o caminho e ative o switch à direita para escoar a água do local onde você viu a caixa. Então volte para lá. Puxe a caixa duas vezes para revelar uma passagem. Siga pelo corredor descoberto. Você deve chegar em uma área com muita água e uma balsa no meio. Mergulhe e vire rapidamente para a esquerda, suba e mate um cara de porrete, pegue a munição que está no chão (não no corpo). Mate dois

mergulhadores que estão na água e só então mergulhe de volta. Vire para a esquerda e siga reto até uma parte com algas no fundo da água. Lá você encontrará o **SECRET 1**. Suba um pouco e siga pela esquerda, há uma pequena abertura no chão, passe por ela e evite a enguia. Saia da água e mate a enguia, prossiga pelo túnel do lado esquerdo. Mate um atirador no caminho e pegue a munição que ele deixa. Continue seguindo em frente ignorando a passagem à esquerda. Pegue o Medkit e recarregue sua energia completamente antes de cair pelo buraco.



Pendure-se no buraco e então solte, você vai cair sobre uma caixa na balsa e vai perder quase toda a energia, ficando só com um pouquinho se você estiver com ela completamente cheia. Use o Medkit que você pegou há pouco para se curar completamente, pegue a chave que está sobre a caixa e os arpões sobre a balsa. Mate dois tubarões que estão na água e então mergulhe, mate mais um com arpões perto do local onde você pegou o **SECRET 1**. Volte para o corredor e agora pegue o caminho para a esquerda que você ignorou anteriormente. Vá subindo até chegar no navio novamente. Entre pelo fino corredor à direita e mate um atirador e um cara de porrete.



Pule para o andar inferior (mais exatamente na piscina), mate mais um cara de lança-chamas, dois caras de porrete e a enguia que está na piscina. Pule na piscina novamente e aproxime-se da parede

mais clara, ela vai se abrir e um mergulhador virá atirando. Saia da piscina e mate o atirador, então mergulhe novamente e pegue o **SECRET 2** entrando pela parede que se abriu. Ainda neste andar, pegue mais munição e granadas que estão no chão. Desça mais um andar, seguindo pela esquerda você verá um pilar grande, salte correndo para alcançá-lo. Faça mais um salto correndo e agarre-se na próxima plataforma, agora pule para a enorme plataforma de aço. Siga em frente e vá para o extremo direito da plataforma. Vire-se para a direita e olhe para baixo, você verá um vão na parede, dê um salto correndo para a frente e Lara alcançará o vão. Suba por esta caverna direto, ao chegar na grande rampa, use as plataformas planas para

subir. Mate dois caras de porrete no caminho (um deles deixa um Medkit) e continue subindo. Você chega no teto do navio, pule para lá e siga pelo lado esquerdo, caindo pelo alçapão. Mate um cara de porrete e pegue a munição no chão, prossiga até que uma porta se abra quando você se aproximar. Há uma caixa à sua direita, puxe-a uma vez para trás e uma vez para a direita e você descobre um switch para abrir uma porta no mesmo andar em que você está. Saia da sala e entre pela porta que se abriu, há granadas no canto escuro da sala e uma fechadura, use a chave que você possui para abrir a porta. Agora atenção neste próximo corredor: vire à direita e você verá duas seqüências de pisos falsos, vá correndo pelos pisos falsos da direita até chegar na plataforma sólida, onde você

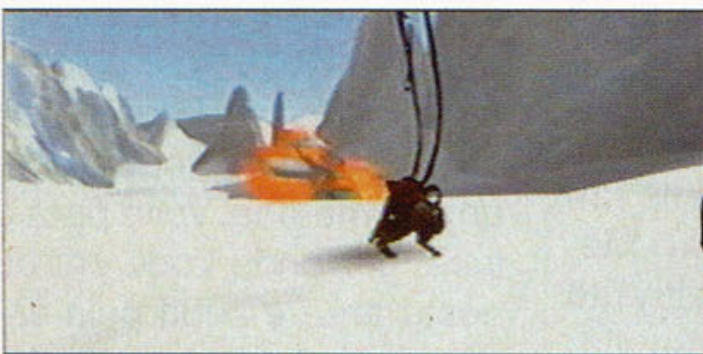
ativa um switch para abrir mais uma porta ainda neste andar; agora vire-se para a esquerda e volte pelos pisos falsos que restaram. Antes de sair da sala, um cara de porrete ainda vem querendo levar uma... Desça a bala!



Entre pela porta que você abriu e suba, suba, suba!. No ponto mais alto da caverna você verá um buraco no chão, caia por ele e você encontrará uma chave, pegue-a e desça novamente para os andares inferiores. Pule de novo para o pilar pelo qual você já passou antes mas, desta vez, ao invés de seguir em frente par

a enorme plataforma de aço, vire à direita e faça um pulo correndo para agarrar-se no vão da parede; vá pendurado para a direita e então suba, passando devagar pelos cacos de vidro, pegue o **SECRET 3** e volte. Desça para o andar inferior fazendo um salto simples para frente, assim você perde pouca energia. Agora você está na área inicial da fase, siga pela esquerda para pular novamente na água e prossiga até chegar na área onde você matou o segundo cara de lança-chamas e empurrou algumas caixas. À sua esquerda estarão mais dois oponentes com lança-chamas, mate-os e abra o portão logo em frente com a chave que você possui. Pegue o primeiro artefato do jogo, o Seraph, e passe de fase.

Tibetan Foothills



Numa cena muito forçada (pra variar), Lara pega o avião dos inimigos e parte para o Tibet.



No início da fase, um falcão virá atacá-lo, mate-o sem dó. Andando mais para frente, você verá uma rampa e umas bolas de neve, antes de prosseguir, pule na parede da direita na diagonal e você conseguirá subir, escorregando em seguida, pendure-se e você estará a salvo das bolas que descem

rolando. Agora você já pode se soltar e subir, vire rapidamente para a bifurcação à esquerda para evitar outras bolas de neve que descem. Só depois disso suba com segurança. Pouco adiante, você verá uma parede de vidro estilhaçado, pule através dela para prosseguir e mate mais um falcão. Antes de pular para a água, mate mais um falcão (que chato!). A altura é boa e dá para fazer mais um mergulho olímpico, cheio de frescura. Vá para a esquerda e suba escalando pela parede com fendas. Lá no alto, pule na rampa para escorregar para uma plataforma inferior que dá acesso a uma caverna. Entre na caverna e tome cuidado com um pequeno poço d'água, pule e pendure-se do outro lado, então espere as estalactites caírem para poder prosseguir, pulando-as. Siga pelo caminho das pedras à direita, suba pela passagem superior logo à frente e então caia pela passagem da esquerda ao invés de subir pela direita. Você vai escorregar por uma rampa de gelo. Pule na água tomando cuidado com as estalactites que caem, passe pelo meio. Continue seguindo pelo caminho de pedras da direita, pule o primeiro buraco com um salto correndo, então vire-se para a esquerda e dê mais um salto correndo para alcançar o outro lado, onde você pegará um Medkit no chão. Pule para a pequena plataforma à esquerda e suba pela direita.



Aqui há dois inimigos, ao invés de enfrentar os dois à bala, suba no snowmobile e atrole-os, é morte instantânea. Desça do veículo e pegue um Medkit e munição nos corpos, pegue também o **SECRET 1** no lado oposto da caverna. Volte para o snowmobile e entre na caverna, atropelando o atirador



que aparecer, desça e pegue a munição que ele deixa. Ao chegar num lugar aberto, pule pela rampa que leva para uma plataforma à direita, então siga pulando pelas rampas à esquerda, desvie-se levemente para a esquerda para evitar a pedra que bloqueia o seu caminho na entrada da caverna. Pule um buraco indo pelo lado esquerdo e prossiga pelo túnel. Quando o caminho se divi-

dir em dois, vá pelo lado direito e desça do veículo quando você chegar numa parede com fendas. À direita há munição no chão. Suba pela parede e puxe a alavanca lá no alto para abrir um portão na fase. Volte para o veículo, atrolepe um carinha no caminho, desça

e pegue a granada no corpo dele, então volte para a bifurcação e siga pelo caminho da esquerda. Pule um buraco e atrolepe mais um cara, desça e pegue o Medkit. Agora siga em frente atropelando todos que vierem, eles não deixam itens. Quando chegar em uma grande rampa, desça do veículo e vire para a esquerda, dê um salto correndo para chegar na plataforma onde

está o **SECRET 2**, pegue-o e volte para o snowmobile, pulando o abismo no maior gás. Mais em frente, passe bem rápido pelas bolas de neve que caem quando você passa pela plataforma inclinada. Depois que as bolas despencarem, desça do veículo e pule na direção da plataforma inclinada; você vai escorregar, então pendure-se e desça até avistar uma caverna, solte e pendure-se para entrar nesta caverna.



Pegue a chave no chão e caia pelo buraco no chão à direita. Quando você ver uns vidros estilhaçados, atire para quebra-los e descobrir um atirador bem resistente, mate-o. Ao chegar perto de uma alavanca, mais à frente, não vá rápido, ande devagar para evitar as estalactites que caem. Puxe a alavanca para abrir a porta à sua direita. Seguindo por ela, você sai em uma grande área aberta, vá direto para frente e caia no buraco que você encontrar. Pegue as granadas, vire-se e saia do buraco, três leopardos virão atacá-lo, mate todos com uma arma boa. Volte para o local por onde você entrou nesta área e suba pela escada ao lado da caverna. Lá no alto, siga pela caverna à sua direita para voltar ao seu snowmobile. Agora, ao invés de descer pelo abismo abaixo da ram-

pa, siga direto. Chegando na área do lago congelado, há uma fechadura à esquerda, use a chave que você possui para fazer a tábua formar uma ponte acima. Suba pela rampa, desça do snowmobile e siga pela nova ponte. A área adiante possui risco de avalanche; no primeiro desmoronamento, dê um pulo para trás e no segundo, apenas espere. Prosseguindo, você ouvirá um grande desmoronamento, não se preocupe, pule na rampa para escorregar e então pendure-se; vá pendurado para a esquerda, suba quando chegar na plataforma reta e prossiga para a direita. Você estará de volta para a área do lago congelado, onde ocorreu o desmoronamento. Um pouco à esquerda, há uma chave no chão, não a pegue ainda; fique de costas para ela, dê um toque para trás para ficar sobre a mesma e então saia correndo para a direita

(de volta para o local por onde você entrou) pois um carinha de snowmobile virá atrás de você.



Mate-o seguramente deste local e só então volte para pegar a chave. O cara deixa um veículo preto que atira, mas você vai precisar mesmo é do seu snowmobile, então pegue o bom e velho veículo vermelho. Desta vez vá por baixo da ponte que você levantou anteriormente e, quando o caminho se dividir em dois, vá pela esquerda, seguindo pela caverna. Agora prepare-se para a grande jornada de volta até a área onde você pegou o snowmobile pela primeira vez. Quando você estiver chegando perto, mate mais dois leopardos.



Use a chave para abrir esta casa, entre e pegue as granadas, munição e Medkits no chão, então puxe a alavanca. Saia da casa e siga para a esquerda, matando todos os inimigos que vierem (eles deixam munições e Medkit). Entre pela porta que você acabou de abrir. Você logo chega a uma nova área, vá rápido para o ponto mais alto para evitar ser atropelado e atire no cara de snowmobile de lá. Pegue o novo veículo equipado com metralhadora e siga pela caverna. Você vai avistar um buraco logo em frente, volte um pouco com o veículo e suba pela rampa à esquerda; não parece, mas dá para passar por lá. Então desça do veículo e desça para o buraco

pela parede com fendas. Lá embaixo você encontra o **SECRET 3**, mas algumas pedras rolam em sua direção, pule para o lado para evitá-las e só então pegue o segredo. Suba e volte para o veículo para prosseguir. Na próxima área, mate mais dois caras em snowmobiles. Desça do veículo e empurre o bloco duas vezes para abrir caminho. Volte para o snowmobile e siga pelo caminho que você abriu e mate um atirador chato. Da beira do abismo é possível matar o atirador lá embaixo à sua direita. Vá para a esquerda e pule para uma plataforma um pouco mais alta, então pegue distância e mergulhe na direção da água (dá para girar três vezes no ar, fazendo o esquema do mergulho olímpico). Submergindo, suba pelo lado esquerdo e siga em frente para passar de fase.



Barkhang Monastery



Ao chegar na entrada do monastério você verá alguns mercenários e uns monges. Nesta fase você deverá ter um cuidado especial: jamais atire nos monges, saque a arma e espere que Lara mire em algum mercenário; apenas quando você ti-

ver certeza que não está mirando em um monge abra fogo. Se você matar ou acertar um tiro em um monge, mesmo que ninguém veja, todos os outros monges irão atacar Lara. Pegue a munição e o Medkit no corpo dos mercenários e suba pela escada no lado oposto da entrada do monastério. Cuidado com as aves que virão atacá-lo. Quando você chegar no topo da escada, vire-se e você verá uma plataforma à sua direita, pule nela e então pule para a platafor-

ma à esquerda. Siga em frente e pule nas pedras à direita mais em frente. Pule na rampa e você vai escorregar; pendure-se e você verá um vão na parede mais abaixo; solte-se e agarre novamente para pegar o vão; então siga pendurado para a esquerda. Entre atirando pela janela à esquerda e você estará dentro do monastério. Vire uma vez à direita e siga até o final, um mercenário virá quebrando uma janela à sua direita, mate-o e pegue a munição que ele deixa e

as granadas do lado de fora. Voltando, vire à esquerda, direita e esquerda para chegar na sala da escada. Neste momento, outro inimigo estará entrando no monastério pelo mesmo local que o anterior veio. Vá matá-lo e pegue a munição e o Medkit no corpo dele, então volte para a sala da escada e suba-a. Prossiga pela direita e entre na primeira à esquerda para pegar uma chave; volte e siga pela esquerda.



Aqui, não vá "seco" para subir pelo corredor; fique em frente e você verá a pedra rolando, saia da reta e só então prossiga. No próximo corredor você verá um Flare no chão, não o pegue, outra pedra vai descer rolando; desvie-se

para trás, então pegue o Flare e siga pela esquerda. Caia na água e fique esperto com a forte correnteza que puxa você para baixo; nade beijando o lado direito para alcançar a passagem logo acima. Caia no poço escuro, a queda é bem grande, mas você cai na água e Lara não morre. O corredor agora é escuro, acenda um Flare que você vai precisar. Há portas que se abrem e fecham e que são mortíferas, chegue

bem perto e espere até que elas estejam se abrindo, então passe correndo. Suba a escada no final do corredor escuro e você vai sair numa sala com um monge e uma caixa; um inimigo vai surgir pela porta da direita, mate-o, pegue o Medkit, acenda um Flare e entre na sala pela qual o inimigo veio. Pule os canos para pegar a primeira coluna que está na plataforma mais alta. Quando você pegá-la, as chamas se acenderão, faça pulos simples pelos locais onde não há chamas para evitá-las. Vá para a sala anterior e puxe a caixa duas vezes para revelar um corredor com outra caixa, puxe esta mais algumas vezes para prosseguir. Suba a escada e você vai sair no local onde a segunda pedra rolou. Volte até a sala da escada e siga para o corredor à esquerda, use a chave para abrir a porta dupla. Entre e siga direto para o primeiro corredor à direita. Pule uma lâmina e entre na sala à esquerda logo depois para obter mais uma chave, então volte. Caminhe na direção da estátua e entre no corredor à direita dela; vire na primeira à direita.



Puxe a primeira caixa para a direita, pule para o lado esquerdo dela e empurre-a mais uma vez; então puxe a caixa ao lado uma vez, pule por cima dela e pegue a munição que você descobriu no chão. Puxe a primeira caixa que você moveu, com isso você vai alinhar as caixas;

suba nas caixas e puxe a que está em cima uma vez, então dê a volta para pegar os arpões que estão onde a caixa estava. Siga por um pequeno corredor ao lado desta sala. Você verá um alçapão no chão, no meio do corredor, não pise nele direito; fique de costas, dê um toque para trás e agarre-se imediatamente para não cair; agora não desça, suba novamente e só então pule para o outro lado. Vire para a primeira à direita e primeira à esquerda, quebre a janela e você estará em uma área aberta com alguns monges. Puxe a alavanca para abrir a grande porta dupla, não entre ainda, vire-se e suba pela escada do lado oposto à direita. Subindo a seqüência de escadas, você encontrará a segunda coluna. Desça e agora sim entre pela porta dupla. Você verá alguns mercenários e monges mortos, pegue dois Medkits e munição para Shotgun no corpo dos inimigos. Note que esta passagem vai dar em um lugar pelo qual você já passou, então volte para a sala das caixas. Empurre a caixa da direita para ter acesso novamente ao corredor e siga para a direita. Quando chegar numa pequena sala no fim do corredor, dois mercenários atacarão por trás, deixe que os monges cuidem deles. Depois da pancadaria, pegue munição e granadas nos corpos dos vilões. Volte para a pequena sala, siga para o corredor à esquerda e prepare-se para um pouco de ação.



Fique de um dos lados do corredor. Repare que há uma chama logo em frente e depois dela há duas maçãs balançando em sentidos opostos (taí o motivo pelo qual você deve escolher seguir por um dos lados do corredor), abaixo das maçãs há um fosso. Fique de uma certa distância da chama, pois quando você chega perto ela apaga temporariamente; calcule o momento exato em que a maçã está indo para trás, então corra para frente; a chama vai se apagar e você vai cair no fosso quando a maçã estiver atrás. Agora você terá que passar por uma seqüência de armadilhas parecidas, mas ainda pior. Não saia do fosso direto, apenas pendure-se, você verá uma roda mortífera logo à sua frente; desta vez você deverá calcular o momento exato em que a roda estiver indo para o lado oposto, a maçã estiver indo para trás e o tempo que Lara demora para subir na plataforma. Já no outro fosso, suba pela direita desta vez. Perceba que a roda demora mais para voltar agora, isso porque há um corredor grande que ela percorre. Siga por este corredor que a roda percorre protegendo-se nos vãos da parede. No final do corredor você ainda terá que passar por duas portas que abrem e fecham; tudo isso para obter o **SE-**

CRET 1. Agora volte pelo corredor da roda mortal e vá para a esquerda, pegue a chave no chão e suba pelo corredor. Você vai cair em uma grande piscina, nade em direção à escada e vire à direita no final para achar uma pequena passagem, que leva ao **SECRET 2.** Saia da piscina e siga pelo corredor voltando novamente para a grande sala. Aparecerão mais dois inimigos, mate-os e pegue um Medkit e uma caixa de Flare, então vá direto para um alçapão e use a chave trapdoor key, você vai sair do outro lado de uma outra porta dupla. Siga para a direita, suba um barranco, vá até uma pequena entrada e suba uma escada. Vá para direita, mate o falcão e um cara que vai atravessar a ponte. Depois de matá-lo pegue a munição e siga em frente até encontrar um monge; em seguida vão aparecer dois falcões, derrube-os e suba uma pequena ladeira. Pegue impulso, agarre-se numa plataforma e logo depois prepare-se para pular da plataforma para uma pequena divisa que se encontra no teto da foto seguinte.



Já em cima do teto haverá uma pequena entrada, caia com cuidado e pegue uma outra coluna. Ao lado da porta tem uma alavanca; quando puxa-la, fique esperto com o cara que vem atirando feito um louco; mate-o e pegue uma caixa de munição para Shotgun. Volte até o alçapão, no caminho de vol-

ta aparecerão mais dois inimigos, mate-os. Não entre no alçapão, vá para o lado esquerdo da sala e baixe uma alavanca para abrir a imensa porta e retornar para a sala de onde veio. Mais inimigos vão aparecer, deixe por conta dos monges e apenas recolha os itens.



Retorne para o começo (lá na sala onde você matou o primeiro inimigo dentro do monastério), use a chave Strongroom Key e pegue uma outra chave. Agora vá para a sala onde tem duas rodas mortíferas. Passe para o outro lado com muito cuidado. Use a chave que você acabou de pegar, abra a porta e suba a escada. Quando estiver do lado de fora, vire à direita e vá atrás de uma parede onde você vai sair em um corredor; no fim do mesmo, você vai encontrar uma alavanca que vai apagar o fogo de um outro corredor. Vá o mais rápido que puder e pule o espaço das chamas; caso o fogo se acenda novamente pule pelos cantinhos e você não será atingido. Vire à esquerda e siga diretamente para uma escada do lado direito; pegue a munição e mate um cara, mas tome muito cuidado para não atirar nos dois monges. Pegue um Medkit, siga para uma grande pilastra entre dois alçapões, baixe a alavanca, caia em um deles, quebre a janela e pegue duas Genstones.



Saia e vá para o lado esquerdo onde há uma alavanca, baixe-a e suba a escada; quando estiver voltando para o corredor, vire à esquerda e vá à esquerda novamente, você usará uma das Genstones. Uma figura parecida com um pentagrama vai se mover e abrir um caminho onde você vai puxar uma caixa e pegar mais uma coluna. Agora volte novamente para a grande sala onde se encontra a estátua gigante; do lado direito da sala há duas portas, entre na segunda porta onde existe uma escada que dá acesso à parte de cima da estátua. Já sobre a estátua, tome cuidado ao pegar impulso para pular da mão para cabeça, dirija-se para a outra mão; quando chegar a ela, aproxime-se da ponta, pule e se agarre na borda; dê uma pequena entrada.



No fundo dessa pequena entrada você vai colocar a outra Genstone e abrir uma passagem sob a estátua. Volte pela mão da estátua com muito

cuidado para não cair; escorregue pela barriga e vá para a parte de trás, então pule a rampa e você vai puxar uma caixa para pegar mais uma coluna. Agora volte novamente para a grande sala onde se encontra a estátua gigante; do lado direito da sala há duas portas, entre na segunda porta onde existe uma escada que dá acesso a parte de cima da estátua. Já em cima da estátua,

tome cuidado ao pegar impulso para pular da mão para cabeça, dirija-se para a outra mão, quando chegar a ela, aproxime-se da ponta, pule e se agarre na borda de uma pequena entrada. Use a outra Genstone para abrir uma entrada sob a estátua. Pule de volta para a mão, com todo cuidado para não cair, escorregue pela barriga, dirija-se para parte de trás da estátua; pule a rampa e você vai cair num lugar plano. Agora suba numa pequena abertura e pegue o **SECRET 3** e

quatro munições. Depois siga para a parte de baixo da estátua, caia numa passagem e siga um corredor que vai dar do outro lado da piscina. Do lado da pilastra há uma alavanca, baixe-a e você abrirá uma passagem com uma nascente.



Empurre a caixa e tampe a nascente. Agora volte e entre numa abertura à esquerda (vá de costas e se agarre, depois solte-se); vá em direção à caixa, empurre-a e pegue a última coluna. Agora retorne para o lado esquerdo da estátua e coloque as colunas nos respectivos lugares. Entre na grande porta, mais a frente há um encaixe onde você deve encaixar o símbolo "Seraph", a porta da saída se abrirá.

Catacombs of The Talion

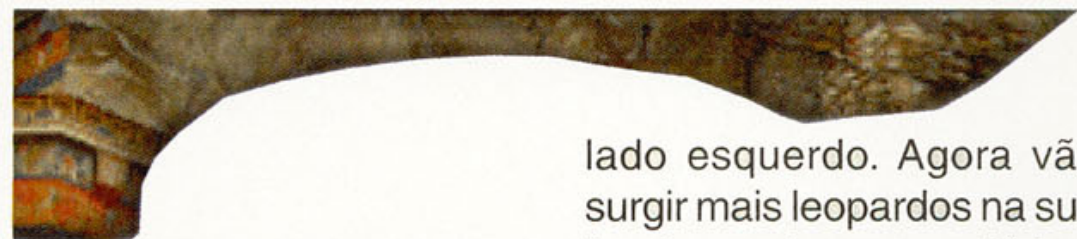


Logo de início haverá umas estalactites, portanto não siga o caminho da escada. Vá por baixo e vire à esquerda, você encontrará uma fenda que se estica até uma abertura do outro lado da rampa. Lá você vai encontrar o **SECRET 1** e uma caixa de munição. Volte por onde veio e desça por uma escada que está do lado direito, vai aparecer uma nova figura; desça o máximo que puder, levando em conta que o yeti não lhe acerte, equipe a Uzi, pule da escada e atire. Depois de mata-lo, vá até uma alavanca, baixe-a e...



...uma porta se abrirá. Agora suba e vá em direção a uma rampa que está próxima da fenda onde você pegou o Secret, use um Flare e veja como é a rampa; escorre- g u e

pelo meio e pule da ponta da rampa (tem de ser da pontinha, ou Lara não chegará ao outro lado), em seguida agarre-se na outra extremidade. Puxe a arma e mate o leopardo, siga em frente e entre na porta à direita da escada, desça com cuidado. Chegando lá embaixo, saque a arma e mate dois caras que vão sair de onde você veio, mate-os e recolha os seus itens, suba numa plataforma e da mesma para uma inclinação, onde você vai ter de subir até as bolas de neve despencarem; corra em direção à plataforma e saia da reta dessa pequena avalanche. Agora dirija-se até umas pedras do outro lado da piscina, prepara-se para matar dois leopardos. Depois de matá-los, vá para uma entrada quase imperceptível do lado esquerdo, você vai entrar num corredor e no fim do mesmo vai encontrar um Medkit numa sala. Volte e vá na direção de onde



os leopardos vieram, só que você vai virar à direita e subir numa inclinação, de onde você terá que pular para uma outra plataforma. Agora, seguindo a pequena trilha, você vai chegar numa parte onde o chão cai; saia correndo e pule do segundo quadro do chão, agarre-se na escada; suba até um pouco antes do teto e dê um pulo para cair em segurança. Você vai sair no local onde estavam as bolas de neve, pule a inclinação e baixe a alavanca para abrir um engradado onde você pegará uma máscara. Desça com cuidado para não cair na piscina, pois agora ela está vazia e você vai ter de ir até o fundo; pendure-se e caia. Seu Life apenas vai aparecer indicando que você poderia perder energia. Siga o pequeno corredor escuro, com muito cuidado para não cair no fosso com estacas; fique na pontinha, pule e suba para uma grade imensa. Use a máscara e fique esperto com a avalanche. Suba um pouco e volte para o corredor; pule o buraco com estacas e espere a avalanche cair; suba novamente e vire à esquerda para escapar do próximo deslizamento.

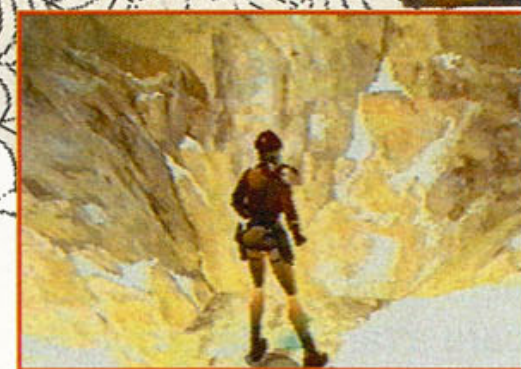


Vão aparecer leopardos à sua frente e à sua direita; assim que matá-los suba numa cavidade na parede do lado esquerdo e desça mais à frente pelo

lado esquerdo. Agora vão surgir mais leopardos na sua frente; assim que matá-los, fique em cima da água congelada e mate mais dois que aparecerão do lado direito. Entre na caverna à sua frente e mate mais dois leopardos. Suba num barranco à esquerda, ascenda um Flare e caia na água onde você pegará mais uma máscara. Agora volte e você vai encontrar dois inimigos, derrube-os, pegue os itens e siga até a parte do grande portão (aquele onde você usou a primeira máscara). Siga para a direita e vire à esquerda até chegar num lugar escuro; acenda um Flare e vá até uma escada que está numa parede ao fundo; escale-a e desça numa abertura do lado direito para pegar duas munições do lança-granadas. Pendure-se e caia, há uma porta e do lado esquerdo um encaixe, onde você vai colocar a máscara. Quando abrir a porta, a sala vai estar completamente escura, mais um Flare, desça e siga para uma escada do outro lado da sala; suba e pule as plataformas até chegar em uma que tem uma alavanca para acender as chamas e iluminar a sala, além de soltar alguns Yetis que vêm secos para matar Lara; mate-os e depois puxe um bloco solto perto da escada para coloca-lo dentro de uma das entradas, de forma que apenas fique embaixo de uma grade. Vá no fundo da sala atrás das grades e abaixe uma alavanca. *Obs.: o bloco solto serve para manter as grades abertas para quando você baixar a alavanca, que no caso abriria uma porta e fecharia as grades, prendendo você.*



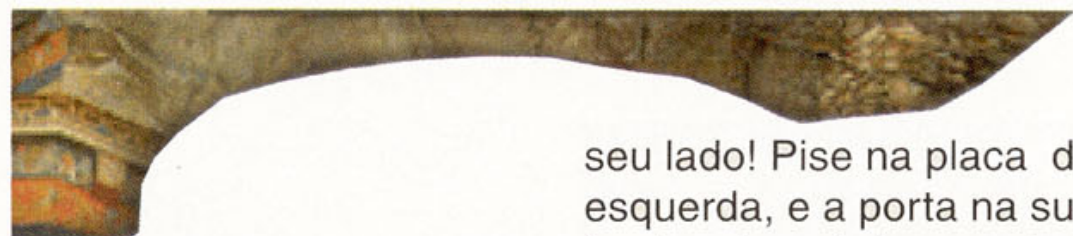
Antes de sair da sala, revise as jaulas onde os Yetis estavam presos, para pegar Larges Medkits e munição da mini metralhadora e do lança-granadas. Dê um Save e tenha cuidado quando chegar à porta de saída; mais bandidos à sua espera, mate-os e recolha os itens. Depois siga para a porta que se abriu perto da grande escadaria, suba pela fenda e caminhe até o fim da primeira ponte. Fique esperto com a mini avalanche que vai rolar ponte abaixo; volte correndo e entre à direita numa plataforma. Agora que as bolas de neve passaram, prossiga no seu caminho; chegando num ponto onde você vai ter de tomar impulso, correr e pular, para se pendurar numa escada, suba e, mais à frente, haverá um buraco onde você pode dar um mergulho. Não fique muito na água, vão aparecer uns peixes nada amigáveis, chumbo neles e entre na água. Nade reto e fique com a cabeça de Lara fora d'água, explore as pedras à sua frente e você verá uma pedra e uma escada, suba na pedra e pule na escada. prático imenso em chamas, preso à duas hastes, vá pela haste da direita até a ponta, pule numa plataforma inclinada. Agora você deve voltar para o lugar onde a porta se abriu.



Subindo-a, no topo da escada, dê um pulo, você vai cair num lugar completamente escuro, use um flare e o **SECRET 2** aparecerá. Volte pela escada, mergulhe novamente na água, siga para o lugar vago à sua direita e depois vire à esquerda e nade até uma porta grande. Rente à essa porta ou, no caso, atrás de você, tem uma pedra e, mais à frente, uma escada; suba na pedra e corra em direção à escada, pule e agarre-se a ela. Suba até o auge, pule da escada e você vai cair numa viga lateral; em um dos lados existe uma alavanca, baixe-a e a porta se abrirá. Saque a arma e mate um leopardo, depois vá para uma pedra no centro da pequena sala e baixe mais uma alavanca, a porta no escadão vai se abrir. Saindo da sala pelo lado onde tem um



Logo em frente há uma entrada. Vá até a borda, tome distância, corra, pule e agarre-se. Caso você caia no buraco, tente matar os leopardos o mais rápido possível; aproveite e pegue os itens no fundo da sala escura. Próximo à parede de onde você caiu há uma



alavanca; baixe-a e as portas laterais se abrirão, mais um leopardo aparecerá. Suba a escada e tente novamente; no local indicado pela foto, fique de costas para a rampa da esquerda, dê um salto para trás e em seguida, assim que você tocar em um lugar plano, corra e vire à esquerda. As bolas de neve irão abrir uma passagem na parede; na sala seguinte, haverá duas placas de madeira no chão, uma na entrada e uma do lado esquerdo mais à frente. Agora a coisa vai complicar pro

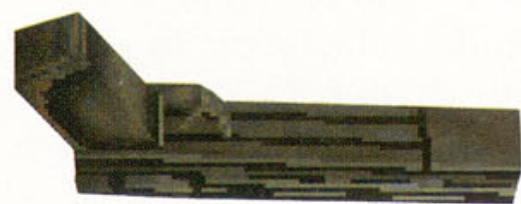
seu lado! Pise na placa da esquerda, e a porta na sua frente vai se abrir, agora tem uma sala cheia de espinhos. Tem mais uma porta do lado direito; aproxime-se, mas não cruze a porta. Agora fique de costas para a porta aberta, dê um passo para frente e vire para a parede do seu lado direito. Essa parede pode ser escalada, no topo da parede, virando para o lado direito, você terá o **SECRET 3** e alguns itens (tudo junto); depois que você o pegar, volte para a parte de cima da parede que você escalou. Tem uma pequena divisa do muro que você está

com o muro da sala anterior (onde pararam as bolas de neve que abriram passagem para essa sala).



Lembra-se da primeira placa de madeira? Bem, agora volte pelo muro até bem antes da placa, desça e mire para a segunda porta que você abriu. Através da porta aberta, lá no fundo, há uma outra

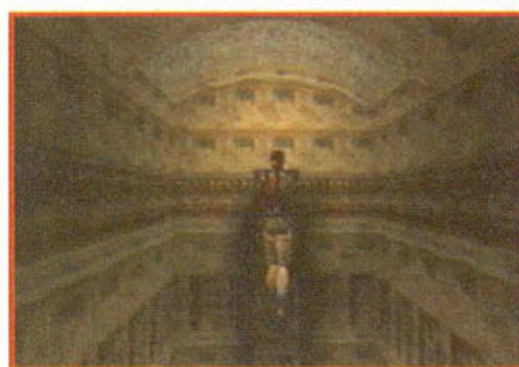
porta, só que fechada. Passe em cima da placa de madeira correndo em direção à porta (quando correr pule as bolas de neve que vão ficar na sua reta); pule na entrada da primeira porta e corra em seguida para a porta mais ao fundo. Caso você erre, terá de fazer tudo de novo. Caso você acerte de primeira, pule e agarre-se numa escada que vai estar do outro lado da sala (o pulo é necessário, porque a sala não tem fundo). Descendo, você achará a saída.



Ice Palace

Logo de começo, você deve dar um tiro no sino para poder abrir a porta do lado esquerdo. Vá direto para duas placas que estão rentes a um portão, pãsse por cima de uma delas e Lara será arremessada para cima, agarre-se na extremidade. É um pouco ruim de se acostumar com esses saltos imensos que você terá de executar com o auxílio das molas presas às placas de madeira no chão, bem... você se acostuma. Se você conseguiu, vire-se e, do outro lado, tem uma munição para a metralhadora, ao lado há uma alavanca que vai baixar as grades dos yetis. Desça pelo lado esquerdo e prepare-se para fuzilar os yetis que vêm secos para espancar você; mate-os e vá em direção a uma entrada nas grades. Fique de costas para a entrada nas

grades (por onde você veio), o segundo bloco da esquerda para a direita pode ser removido; puxando-o, ele revelará uma entrada. Agora você deve usar um Flare e estabilizar um caminho em linha reta, como mostra a foto abaixo.



Putz! Lembra até o último filme do Indiana Jones! Voltando... pegue o **SECRET 1** e volte em linha reta. Pegue o Large Medkit e vá em direção ao fundo do corredor, onde à direita tem uma sala, tome cuidado com o Yeti que vai sair da sala em que você está indo. Depois de matá-lo, baixe uma alavanca que se encontra no lado esquer-

do da pequena sala. Volte até a entrada na grade e saia; vá na direção da segunda jaula (lá no fundo, por onde os primeiros Yetis subiram). No canto da parede você avistará um Large Medkit, desça pelos degraus perto de onde você está.

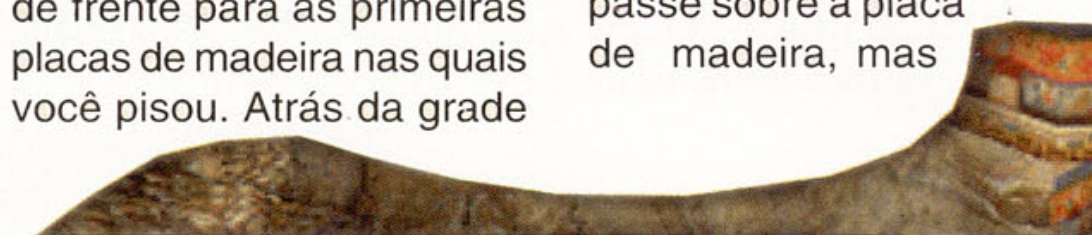
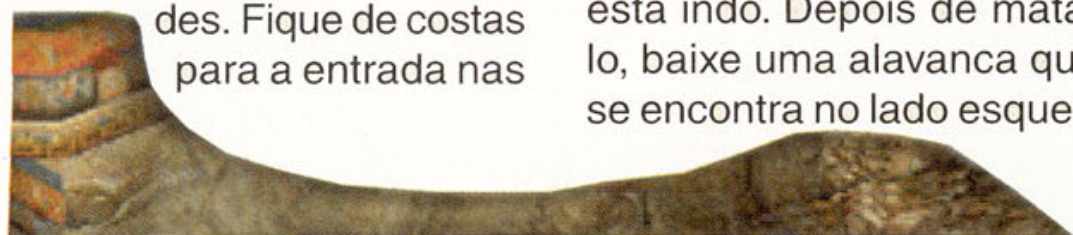


Próximo a esses degraus, tem mais duas placas de madeira com molas. Vá numa que está próxima a uma parede inclinada, saque a arma e passe em cima dela; quando você estiver no auge do pulo, atire no sino para abrir a grade que está de frente para as primeiras placas de madeira nas quais você pisou. Atrás da grade

tem mais uma placa com mola logo na entrada, passe em cima dela de forma que você seja arremessado para o lado esquerdo, onde tem uma plataforma de grades. Lá em cima você deve atirar num outro sino, que se encontra à esquerda do outro lado. Depois escorregue pela inclinação onde está subindo a grade de mais um portão que você abriu. Há mais uma placa de madeira com mola; dê um save antes de passar em cima dela.



Deixe Lara de frente para a parede com uma inclinação, passe sobre a placa de madeira, mas



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME**



PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

**CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.**

**CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.**

LOJISTA

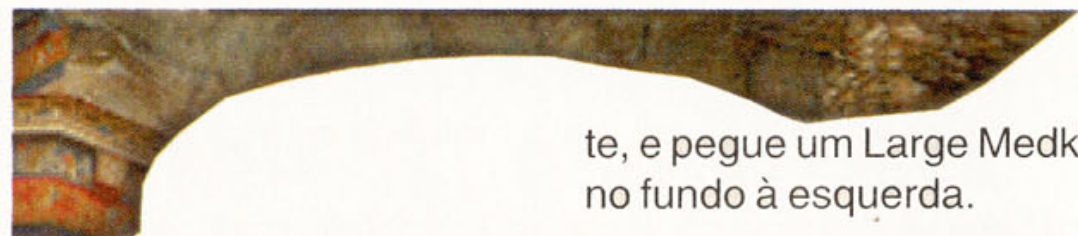
TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

**DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).**

**PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.**

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000



não force muito para frente, ou Lara vai bater a cabeça. É meio difícil, mas é o único jeito de continuar.

Já na parte de cima, tem inclinações dos dois lados. Pule em um deles e se pendure; ainda pendurado vá até o fim da plataforma inclinada. Chegando ao fim, suba, saque a arma, dê um pulo e atire no sino para abrir a porta do outro lado; volte e quando pular da inclinação, ponha para o lado onde o lugar é plano. Suba a escada até chegar numa plataforma à esquerda e da plataforma vá para a abertura. Observe o chão e pule para a esquerda; puxe a arma e mate um Yeti que virá de uma entrada à sua frente. Depois de matá-lo, pegue uma caixa de munição sobre um bloco. Logo depois, vá para a abertura (por onde o Yeti veio), você vai chegar num corredor escuro. Vá até o fim do corredor e mate um leopardo, mais à frente virão mais leopardos. Depois de matá-los, no fundo da caverna há uma máscara; quando você pegá-la, uma porta se abre. Volte e suba pelo lado esquerdo; de um lado tem um lugar completamente escuro e do outro lado a porta que se abriu. Use um Flare e vá investigar o lado escuro, você encontrará uma abertura na parede; entre e pule a rampa, você vai encontrar do lado esquerdo o **SECRET 2**. Volte e siga para o lado onde se abriu a porta, siga um pequeno corredor. Caindo no buraco mais à frente, engatilhe a arma, mais um Yeti virá para cima de você. Agora use um Flare para clarear o ambiente,

te, e pegue um Large Medkit no fundo à esquerda.



Agora jogue um flare, de forma que ilumine o ponto indicado da foto. Examine bem o lugar onde você vai cair. Assim que você cair, comece a atirar no Yeti que está embaixo. Use o Flare ou recolha o que você jogou, depois vá para a outra extremidade e recolha duas caixas de Flares. Então siga para o lado direito até encontrar uma abertura; suba e coloque a máscara; vá ao fundo e pegue um Medkit; volte e entre numa porta à esquerda. Atravesse a ponte e vire à esquerda, você vai ficar numa plataforma, da mesma, pule para a outra e siga para uma alavanca. Baixando-a, o imenso prato incandescente vai virar e derramar um líquido quente o suficiente para derreter a camada de gelo que cobre uma entrada submersa.

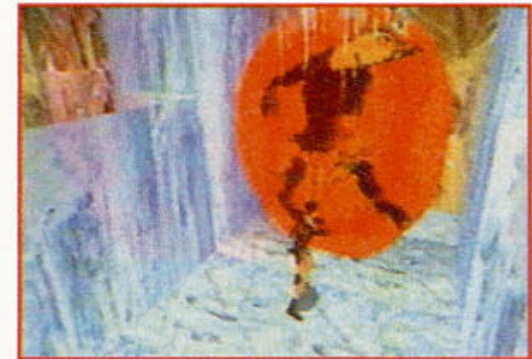


Pendure-se e caia, caso você queira explorar um pouco o ambiente, cuidado com os leopardos. Dentro da fenda submersa, pegue a gongamer. Equipe o lança-granadas, tome cuidado com os peixes, saia da água pelo lado direito para que não caiam estalactites em você, atire nos Yetis e não vai so-

brar nada. Vá para a abertura da esquerda, mate mais um Yeti e entre pelo lado esquerdo (vá grudado na parede) para não caiem estalactites sobre sua cabeça. Use um flare e fique esperto, aproximando-se da parte esbranquiçada pela neve, vai sair mais um Yeti "mate-o". Pegue as munições do lança-granadas, volte e pegue o caminho da direita. Você vai avistar um Medkit, pegue-o e cuidado ao subir os degraus, mate o outro Yeti que vai descer. Na parte de cima, quando entrar à direita, tome muito cuidado com as bolas de neve.



Agora você deve calcular bem a entrada antes de sair correndo. Se você já está pronto, corra até uma abertura do lado esquerdo na parte de baixo. Chegando ao buraco, fique de costas, escorregue e pendure-se. Vá até a extremidade da direita, suba e, antes de Lara escorregar, pule; não tem perigo, pois você vai cair num lugar plano. Agora tem um outro buraco, mas nesse você pode escalar a parede. Corra, pule, se pendure e vá para uma abertura na parte de cima da parede. *Obs.: não há nada no fundo do buraco.* É necessário que você esteja com o Life cheio. Dê um save, escorregue de costas, agarre-se e depois solte-se; bata no gongo (usando o gong hamer) e desça.



Chegando na extremidade, desça de costas, pendure-se e caia. Vá no segundo pilar do lado esquerdo, desça pela escada e use um Flare. Desça no lado esquerdo, baixe a alavanca e suba. Do lado direito não tem nada de importante, só uma armadilha mortífera. Agora vá até o final da tela, pelo lado direito e entre num pequeno recinto, onde você encontrará o **SECRET 3** e algumas munições. Agora volte até os pilares e olhe para a porta onde estava o Secret. Vá para a esquerda, suba numa pequena inclinação e pule nas inclinações ao lado. Lá você pegará uma chave bem diferente das outras. Antes de sair da sala onde você pegou a chave, dê um Save. Agora equipe o lança-granadas, pois é hora de enfrentar o guardião.



Fique atento com as pancadas dele, dê seis tiros de granadas e corra para a caverna de onde ele saiu; mas antes disso, tente mantê-lo o mais longe possível da caverna, para você pegar os dois itens. Dê mais um tiro de granada e ele vai capotar, fazendo você ir para o próximo estágio!

Temple of Xian



Agora Lara se encontra num curto corredor iluminado por tochas. Mais à frente, há uma estaca com um dragão de prata enroscado. Siga em frente até chegar numa pequena figura de um dragão. Caia na armadilha e você vai começar a escorregar numa imensa descida. Uma pedra vai cair atrás de você e mais à frente tem uma lâmina lateral. O ângulo de visão vai ficar mudando, fique esperto para pular a lâmina. Depois, mais descida. Quando chegar numa descida com água, você tem de estar de costas antes do fim da cachoeira; caso não esteja de costas, dê um pulo, aperte V e faça Lara rolar no ar. Depois mantenha o botão X pressionado para fazer Lara se agarrar na borda da cachoeira, vá para a esquerda e pegue o **SECRET 1**.



Agora faça um mergulho olímpico! Você vai cair numa outra queda-d'água

que lhe arrastará até uma pequena lagoa. Suba na plataforma onde tem uma escada de madeira e mate os peixes. Agora vá por baixo da água e passe por uma abertura nas rochas, você vai sair de frente à uma entrada parecida com um templo. Ao se aproximar da porta vão surgir tigres das laterais da escada, mate-os e siga para a esquerda da porta; você vai encontrar uma placa de madeira com molas, passe sobre ela de forma que você seja arremessado, ponha para cima, e você vai cair sobre a parte de cima da entrada da porta. Já na parte de cima, vá para a direita e baixe a alavanca. Pendure-se em qualquer lateral e caia; mate a águia e vá em direção a umas pedras do lado direito; pegue uma caixa de munição, mergulhe e volte para a plataforma com a escada de madeira. Suba a escada, mate uma aranha e siga em frente.




Você chegou numa parte com uma queda diretamente para um líquido vermelho e borbulhante. Desça pela escada até seu limite, quando Lara se pendurar, solte-se e se agarre na escada abaixo. Não tente pegar o Secret descendo até o limi-

te dessa escada! Apenas suba, vá um pouco para a esquerda, pendure-se e siga pela rachadura lateral até a outra extremidade. Desça pela escada até não dar mais, fique pendurado, solte-se e agarre na escada logo abaixo. Tem uma rachadura lateral à sua direita que leva até o **SECRET 2**. Depois que você o pegou, volte e siga pelo caminho da esquerda até um pilar no meio do líquido vermelho. Suba as escadas e vá até uma abertura para uma sala. Cuidado para não cair no lugar errado! Assim que descer, vá para a parede à sua esquerda e escale-a. Suba até o seu limite. Segure o botão de rolar e, sem soltá-lo, pule e assim que Lara cair no telhado, faça-a se agarrar. Vá para o lado esquerdo até aparecer uma entrada que vai estar atrás de você. Puie novamente e Lara vai cair num lugar plano, cuidado para não errar ou você já era... quer dizer, ou Lara já era! Vá até a ponta da plataforma que cai, para você cair em segurança. Dê um Save. Agora você tem que acertar de primeira, tome distância, corra e pule para a entrada; de preferência pule meio na diagonal à direita, para quando você cair na rampa da entrada, cair grudado à parede. Assim que você tocar a rampa, dê um salto e pressione para a direita para você cair entre os espinhos. Pegue a munição, suba pelas pedras, acione a alavanca e siga para a en-

trada ao lado. Os portões se abrirão, volte pela entrada submersa nas rochas. Quando estiver



Vá subindo até chegar numa inclinação e dê um Save. Agora tome distância, corra e pule para a inclinação à sua frente. Vá escorregando até chegar um pouco antes da beira, pule para a próxima e repita a operação até chegar em uma que é muito junta à outra; dê um pulo e, em seguida, pule novamente e agarre-se à borda. Deu trabalho? Você ainda não viu nada! Suba e fique um pouco à direita, tome distância, corra, pule e agarre-se à borda. Agora é problema. Fique de costas, pendure-se; assim que você se soltar e tocar em um lugar plano, role e dê um pulo. Pegue o Medkit, dê mais um pulo para chegar à alavanca; acione-a, role e volte o mais rápido que puder para uma nova abertura embaixo de onde você veio. É difícil, mas não é impossível! Siga o corredor que dá acesso a uma pequena inclinação, corra para uma abertura na parede para não ser atingido pela pedra. Tem mais uma pequena subida, cuidado com outra pedra; na parte de cima tam-



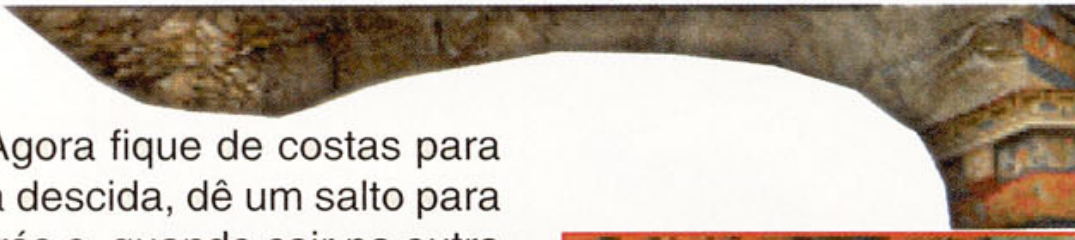
bém tem mais uma. Suba pela escada e você sairá num lugar muito escuro, use um Flare.



Do outro lado da sala tem uma alavanca, baixe-a e puxe a arma para matar um tigre que vai vir pela suas costas. Essa alavanca vai acionar uma lanterna esquisita, dê um save e vamos em frente... Use um Flare para auxiliar um pouco. Pule na escada e desça até um pouco antes da lâmina; assim que ela encostar a parede na qual você está, solte-se e, um pouco depois da lâmina, agarre-se à escada novamente. Repita o mesmo lance com a lâmina seguinte. Agora cuidado com as rodas, passe em direção a uma abertura no fundo à esquerda; você se encontra sobre a sala das estátuas. Mate as duas águias. À sua esquerda tem um switch e à direita uma porta. Acione o switch e saia pulando pelas vigas, pois a porta não fica aberta por muito tempo. Dê um save porque o pior ainda está por vir. Bem, temos à frente uma pequena ponte com um monte de bolas cheias de espinhos e por baixo um amontoado de lava. Veja até que distância você pode chegar nas bolas de espinhos, passe por elas e mais à frente (quando estiver em segurança) dê mais um save. Agora aperte o switch da di



Saia correndo em linha reta, não se assuste com a pedra. Quando chegar no final da ponte, dê um salto e agarre-se na plataforma. O perigo começou agora! Pegue a máscara e dirija-se para uma plataforma à esquerda, tome distância, corra e pule. Pode ocorrer de você bater numa pequena parte da estátua do dragão. Agora vá subindo, dentro do pequeno corredor escuro, use um Flare e mate as aranhas para só então poder baixar a alavanca. Vá pelo lado esquerdo, pegue uma caixa de Flares e pule na diagonal em direção à cabeça do dragão. Você pode prender um pouco no chifre da estátua; ande em direção à cabeça do bicho (entre os chifres) e você vai parar na plataforma onde pegou a máscara. Vire para a diagonal à esquerda, você vai ver um pilar. Tome distância, corra e pule; da plataforma, pule para uma outra plataforma (que é bem mais baixa) que se encontra mais à frente; tome distância, corra e pule. Dê um save. Fique no meio do piso e pule normalmente na placa com mola pressionando para cima. Assim que você tocar o chão segure o X e dê dois toques para trás fazendo com que Lara se pendure. Depois pule para as plataformas na diagonal à esquerda. Na primeira que você pula vai rolar uma pedra; segure X e dê um toque para trás. Continue até chegar numa plataforma junto à parede. Dê mais um save.



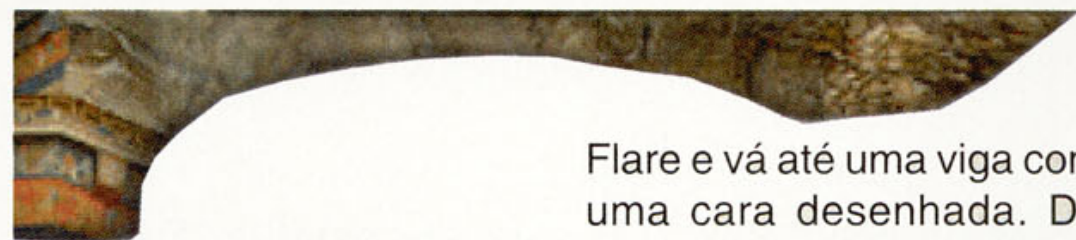
Agora fique de costas para a descida, dê um salto para trás e, quando cair na outra placa que se encontra no fim da descida, mantenha o direcional para cima.



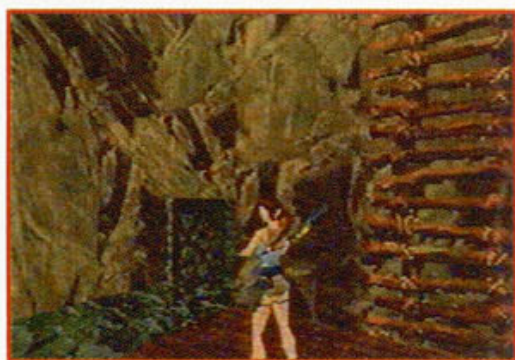
Você vai cair numa plataforma; vire à esquerda e o **SECRET 3** estará à vista. Tome distância, corra e pule, não deixe de agarrar a borda ou você vai dessa para a pior! Agora vire à sua direita e pule de novo para a plataforma inicial. Pule as plataformas todas de novo e siga para as plataformas na diagonal acima. Mate a águia e siga para uma entrada no canto superior esquerdo. Ao chegar na pequena sala, vá para uma pedra no fundo à direita e empurre-a. Uma outra sala, só que mais escura; baixe a alavanca e caia na portinhola. Não fique preocupado com a pedra, ela só vai sair rolando quando você estiver um pouco distante. Corra, dê um pulo e vire à esquerda. Você voltou para a parte de cima da sala das estátuas; mate os tigres, pendure-se e caia. Ao lado da porta de entrada tem um encaixe, onde você vai colocar a máscara. A porta ao lado vai se abrir. Muito cuidado com uma roda no corredor, vá entrando nos espaços com cuidado para não ser atingido pela roda. Depois de passar pela roda, há uma descida no final do corredor. Bem, você vai ter de ser rápido!



Ao descer, vá direto numa alavanca do lado direito da queda d'água, vire-se e abaixe mais uma que se encontra depois de um esqueleto; volte e baixe uma terceira alavanca que está junto a um outro esqueleto com um Medkit. Depois de acionar as três alavancas, pegue o Medkit e vá na direção da nova abertura do lado esquerdo da queda d'água. Se quiser, olhe para cima e você vai notar o motivo da pressa! Mais água. Suba na plataforma, tome distância, corra, pule e agarre-se na outra plataforma. Subindo, você vai ver uma pequena represa, mergulhe e vá em direção a uma alavanca no lado direito e ao fundo da sala. Mate o peixe e suba para uma abertura na parte de cima à esquerda. Pegue a munição que está junto com um Large Medkit, volte para a água e siga para uma abertura à esquerda. Siga até o fundo do corredor submerso, mas não baixe a primeira alavanca que ver. Entre na abertura da direita e baixe a alavanca que está rente à porta; aperte V para fazer com que Lara vire mais rápido. Entrando na nova localidade tem mais uma alavanca, baixe-a e aperte V novamente. Caso você esteja com a barra de oxigênio ainda cheia, pode arriscar pegar o Medkit no fundo do corredor, ou volte depois de tomar



um ar. Voltando para o perigo... Puxe a alavanca perto da porta de madeira (aquela que não foi recomendada), puxe-a e a correnteza vai lhe puxar. Tome um ar e vá para uma porta junto à alavanca que inundou tudo. Você vai entrar num corredor no qual vai encontrar uma outra alavanca, baixe-a e volte. Puxe a alavanca que inunda tudo e suba para uma nova entrada acima e na mesma direção da alavanca que você acabou de puxar. Na entrada, você vai encontrar uma outra sala com água. Numa caveira abaixo, você pega duas caixas de munição. Agora vá para a entrada da direita. Tem um paredão de espinhos; corra para a esquerda até uma alavanca, puxe-a e siga para uma abertura no canto esquerdo da sala, antes de ser esmagado pela parede. Você vai cair num corredor inundado que tem uma correnteza muito forte. No fim do corredor tem uma chave e um Medkit, pegue-os e siga para a saída à direita. Você vai sair na frente de onde tudo começou. Vá para a plataforma com a escada de madeira (que está perto da queda d'água).



Use a chave que você acabou de pegar e a grade ao lado vai se abrir. Salve seu progresso e mergulhe com a arpoon gun equipada. Use um

Flare e vá até uma viga com uma cara desenhada. Do lado esquerdo uma porta vai se abrir, mate um peixe que vai aparecer. Na viga do meio tem uma alavanca; baixe-a, a porta por onde você entrou vai se fechar e uma do lado esquerdo vai se abrir. Siga em linha reta e suba. Mate mais um peixe e vá para uma entrada com uma cara desenhada, dê um save antes de se aprofundar na escuridão! Use um Flare e fique esperto com umas aranhas.



Mais à frente tem umas aranhas gigantes, você entrou no território delas. Use um armamento pesado (o lança-granadas ou a M16) para acabar com elas. Reviste bem o lugar! Depois de matar as pequenas aranhas" vá para umas vigas no fundo à direita; suba, tome distância e pule para a mais alta. Agora chegue na ponta da viga onde você se encontra e pule para a plataforma e da mesma, pule para as outras. Cuidado com uma aranha que pula em você. Não fique de boca aberta com o tamanho do ninho! Concentre-se na viga embaixo do ninho onde você vai ter de pular. Tome distância, corra e pule. Repita a mesma coisa com a próxima e não esqueça de se agarrar. Agora pule para a saída no alto da tela, que vai levá-lo até a pedra loca-

lizada no meio da água. Pegue distância, corra, pule e pendure-se; no topo você vai encontrar uma chave, pegue e mergulhe de volta. Vá até onde você matou os primeiros tigres. Se você não notou, tem uma porta do lado direito, assim que você sai da água.

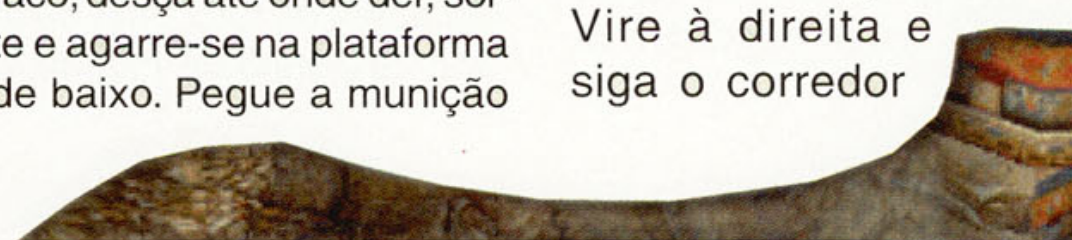
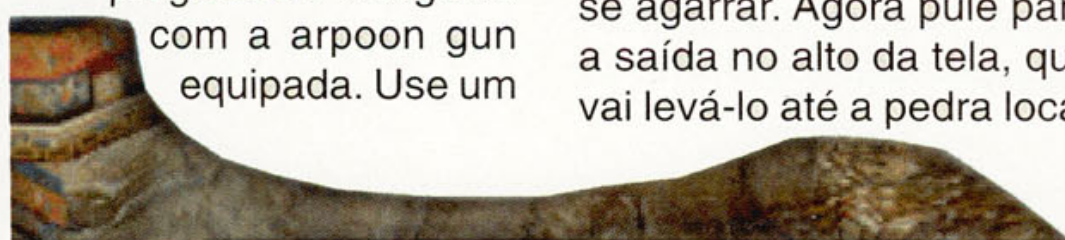


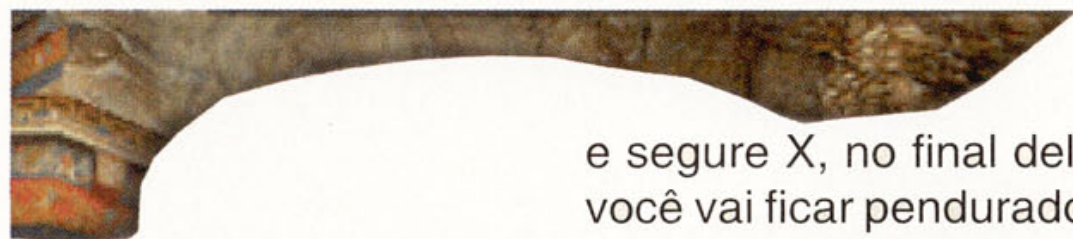
Use a chave e, quando entrar, suba pelas partes da lajeira que Lara pode subir. Na segunda plataforma que você for pular, fique esperto com a pedra; segure X e dê um toque para trás, fazendo com que Lara fique pendurada e a pedra passe por cima sem atingir você. Assim que você subir a terceira e última plataforma, vire à esquerda para que a pedra que vem não lhe atinja. Vá ao fundo da sala de onde a pedra veio; pegue a munição e siga para uma entrada à direita. A entrada vai dar acesso a uma ponte; mate a águia e dois tigres e suba numa viga com a superfície inclinada, em seguida pule. Pule para a outra e suba a da esquerda. Chegando na pequena sala com uma roda, vá para o fundo da tela; fique de costas e assim que a roda estiver se distanciando, dê um pulo para trás e um outro em seguida. Tem uma entrada de um lado e um buraco do outro. Caso queira pegar uma munição de metralhadora, vá pelo buraco; desça até onde der, solte e agarre-se na plataforma de baixo. Pegue a munição

e caia num buraco mais à frente. Faça tudo de novo, até chegar à parte depois da roda. Continuando... Siga para a entrada e você verá uma roda parada, não se assuste! Pegue o Large Medkit e a munição. Atravesse a ponte o mais rápido que puder. Mate a águia, acione o pequeno switch e fique



Ao total são quatro plataformas que vão lhe dar impulso até chegar numa plataforma mais alta, na qual você vai ter de se agarrar. Agora mate a águia, pule e pendure-se na entrada à sua direita. Você vai chegar numa sala onde a seu redor está cheio do líquido vermelho e borbulhante. Siga para uma plataforma à frente onde se encontra uma fechadura, pule para a sala escura e atravesse-a o mais rápido possível em direção a uma plataforma com uma escada. Suba a escada até encontrar uma outra, mas não suba. Saia da escada e use um Flare. Você está na parte de cima da sala escura. Vá até uma entrada contra a parede, corra para uma outra escada e suba. Você está num outro lugar escuro! Vire à direita e siga o corredor



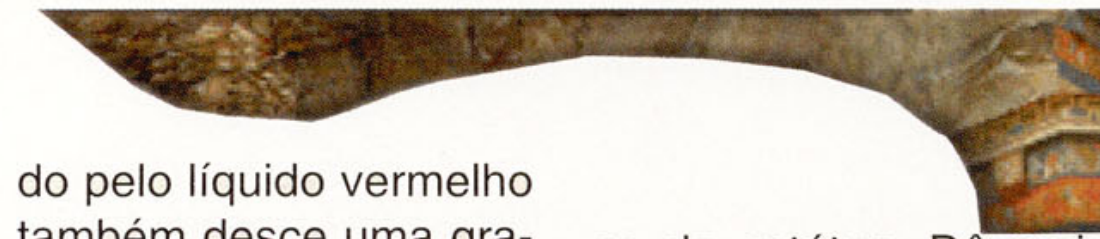


até encontrar uma alavanca. Baixando-a, volte, entre na primeira porta à direita e você vai se deparar com uma estátua imensa de um dragão. Agora corra, pule e agarre-se na plataforma que se encontra do lado esquerdo da porta onde você está; pule normalmente para a do lado direito, dê mais um pulo e agarre-se novamente no pilar, onde você vai pegar uma chave. Dê mais um save! Volte de costas pelo pescoço da estátua

e segure X, no final dele você vai ficar pendurado; suba e dê um salto para cair em segurança. Agora você deve fazer um cálculo exato entre a porta e um pedaço da parede; tome distância, corra e pule. Depois, vá para a plataforma à frente e use a chave que você pegou.



Você acaba de abrir um alçapão. No pilar rodea-



do pelo líquido vermelho também desce uma grade na qual você vai ter de pular; da mesma, pule para a plataforma com a escada. Subindo-a, você vai descer numa plataforma, dela pule para uma escada. No topo, mais à frente tem duas entradas, entre na da esquerda. É uma outra sala com outro dragão. Corra, pule e agarre-se na plataforma ao lado e pule normalmente para a seguinte. Agora há uma rampa à direita; corra, pule e quando tocar nela, dê mais um pulo para cair no pesco-

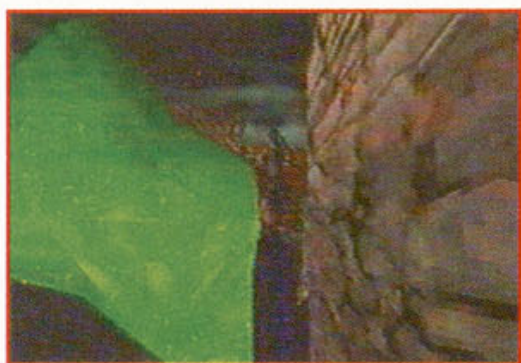
ço da estátua. Dê mais um Save e suba a escada no pilar. Mais acima você vai encontrar uma lâmina, calcule bem e pule da escada para uma rampa atrás de você; quando estiver escorregando, pule para a escada. Tem mais uma lâmina acima e mais uma escada atrás de você, suba o máximo que puder (não tão junto à lâmina). Você agora tem de pular, virar e se agarrar na escada logo atrás! Suba e você acaba de concluir a fase! BABINHA!

Floating Island



Depois da cerimônia que Marco Bartoli realiza e se mata com a adaga, Lara se assusta. O corpo é carregado pelos capangas, e é levado para algum lugar. Visualmente, de começo, não se tem nada a fazer. Vamos procurar! Vá até a ponta da pequena ilha verde onde você está, vire para a direita e equipe a metralhadora. Uma forma esquisita vai vir voando de uma pequena ilha. Derrube-a, e desça pelo lado esquerdo onde você vai pegar um Medkit. Des-

ça para uma pequena inclinação e da inclinação para terra firme onde tem uma estátua. Vá para a parede do outro lado que também tem uma pequena inclinação e engatilhe a arma. A estátua que você viu acaba de ganhar vida, mate-a antes dela começar a atacar! Volte para a inclinação por onde você desceu, vire um pouco para a esquerda. Você notou que tem uma inclinação e mais adiante um lugar plano.



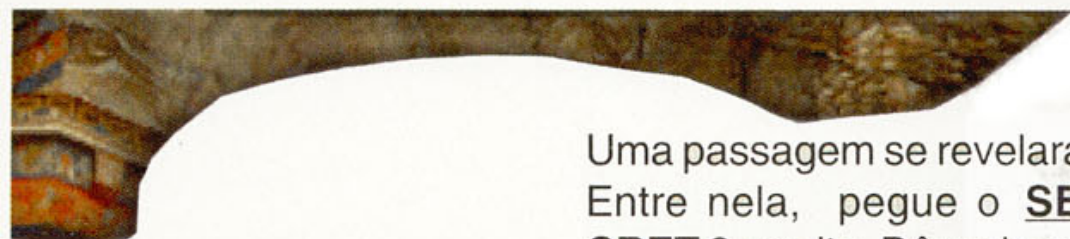
Do ponto da foto, pule na diagonal e você vai cair no lu-

gar plano. Agora numa pequena ilha tem um objeto amarelo. Corra, pule e agarre-se na beirada. Pegue o objeto e pule de volta para o lugar plano. De lá, pule na diagonal para a direita em direção à inclinação para você cair no lugar da estátua que você destruiu. Suba novamente para o lugar onde você destruiu o primeiro inimigo, vá para a ponta e pule na direção da plataforma inclinada para a esquerda. Assim que escorregar, pule para uma outra à frente e da mesma, pule e agarre-se na entrada. Suba e, mais a frente, você vai encontrar uma alavanca; baixe-a e entre no corredor de grades até uma rampa. Dê um save, puxe a arma e escorregue pela inclinação. Chegando um pou-

co antes da ponta, pule e mate mais uma estátua que ganha vida. Por trás da estátua do lado direito, pule para um lugar plano nas rochas. Agora vire de costas para inclinação, pule e, quase em seguida, pule novamente e agarre-se na borda do telhado.



Pegue o **SECRET 1** e desça do telhado. Vá um pouco para longe das estátuas, destrua mais uma delas que vai adquirir vida. De preferência, dirija-se para uma pequena ilha; veja para



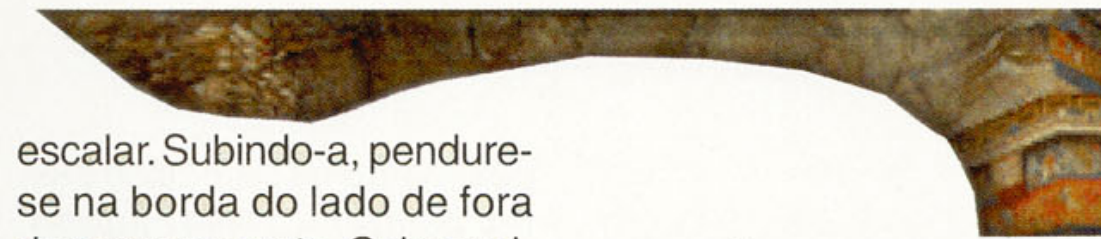
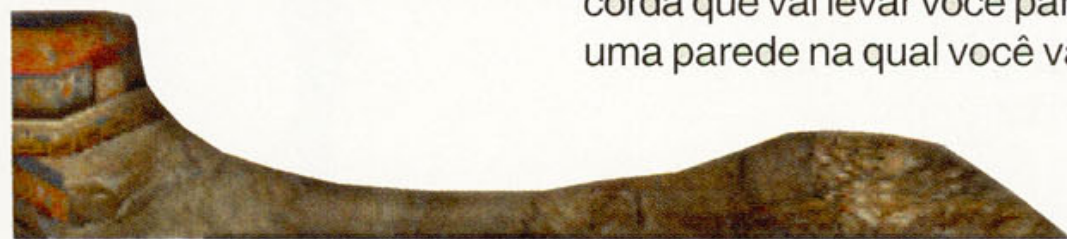
onde a estátua está de frente e você encontrará o pedaço de terra flutuante. Depois volte e suba no alçapão por baixo do telhado e pegue os itens e principalmente o objeto amarelo (que é uma moeda gigante); a terceira estátua vai ganhar vida também, destrua-a! Fique no lugar da última estátua e vire à direita. Pendure-se, solte-se e agarre na parte de baixo. Nesse lugar, atrás de uma pedra, tem uma alavanca que vai abrir uma grade mais à frente. Corra e pule para a outra ilha, não esquecendo de se agarrar. Siga para a parte com uma inclinação, pule-a e, mais à frente, corra, pule e agarre-se. Suba e repita a mesma coisa nas partes a seguir. Agora, ao invés de pular para a ilha com a porta, volte pela parte de cima da trilha verde; há duas estátuas que vão acordar, destrua-as e, aí sim, vá para a porta. Pegue as munições e use as moedas que você pegou. Primeiro vá para o lado esquerdo da ponte, espere o guardião subir e mande bala. Depois vá para o lado direito e pegue as duas caixas de Flares. Dirija-se para baixo da árvore junto às pedras e use um Flare.



Uma passagem se revelará. Entre nela, pegue o **SECRET 2** e volte. Dê mais um Save e siga para uma rampa com uma pedra. Fique de costas para a pedra e dê um salto para trás, você vai escorregar e a pedra virá atrás de você. Quando Lara parar de escorregar, dê um toque para trás, depois pule para trás e em seguida pule para frente. Depois de pular as pedras, volte para o ponto de onde veio a segunda pedra, abaixo terá mais uma pedra. Caia de frente para essa pedra e segure X. Lá embaixo, investigue a região; um guardião vai descer. Após destruí-lo, embaixo do ponto do guardião tem um Medkit. Vá para uma entrada do lado esquerdo e suba na viga. Saindo no telhado, pule para uma abertura nas rochas e volte para a segunda rampa de onde a segunda pedra rolou. Observe uma plataforma do lado direito com uma corda esticada. Corra, pule e agarre-se na plataforma. Desça pela corda e, quando estiver sobre a ponte, solte-se. Na ponte, equipe o lança-granadas e vá para a porta.



Uma das três estátuas vai despertar. Destrua-a e baixe a alavanca; as duas estátuas que restaram vão acordar. Depois de destruí-las, vá para uma abertura perto da entrada e pendure-se na corda que vai levar você para uma parede na qual você vai

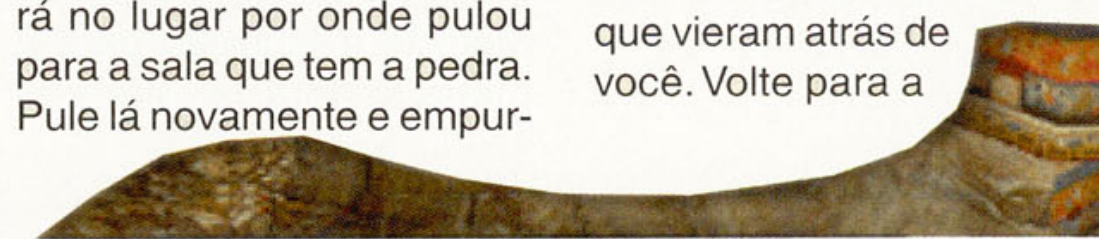


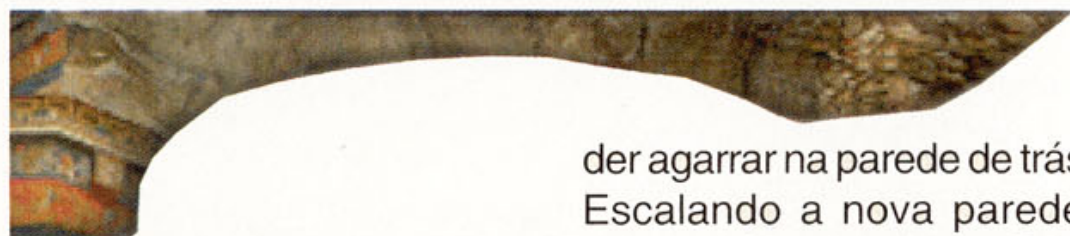
escalar. Subindo-a, pendure-se na borda do lado de fora da pequena gruta. Caia e volte até a plataforma com a corda por onde você desceu na ponte; só que agora você não vai se soltar do gancho. Você vai para num corredor esverdeado. Dê um Save e vá para a borda atrás de você. Pule na diagonal à direita; tem um bloco solto no meio da sala rodeada de fogo. Empurre a pedra para um ponto no qual você possa subir para a plataforma acima. Cuidado com os guardiões que virão das chamas. Na plataforma que você subiu tem uma alavanca, acione-a e volte para a parte de baixo. Vá para uma fenda no meio da sala. Você terá que descer pela parte de onde estão saindo tiros da parede. Pule para a plataforma que leva direto para uma abertura na parede, na qual tem uma alavanca. Depois que baixar a alavanca, vá para a plataforma de cima (onde você subiu com o auxílio do bloco). Depois suba num pequeno muro onde você vai pegar duas caixas de munições. Do mesmo ponto, vire-se para a parede de fogo e você verá a abertura rodeada pelas chamas. Mire bem na abertura! Corra e dê um mergulho. Legal e forçado! Bem, agora pegue uma munição e baixe a alavanca na sala abaixo do fogo. Volte por uma pequena abertura do lado esquerdo que vai levá-lo a uma sala submersa. Vá para a parte de cima da abertura onde você vai acionar mais uma alavanca que fará parar as lâminas do corredor. Depois de atravessar o corredor, você sairá no lugar por onde pulou para a sala que tem a pedra. Pule lá novamente e empur-

re a pedra para perto da entrada de onde você saiu. Se você não está acostumado a pular na diagonal, é aconselhável dar um Save! Suba na pedra e dê um pulo na diagonal, pressionando para a esquerda e não esquecendo de segurar o X. Nesse corredor de cima, vá para o fundo até a borda. Use um Flare, corra, pule, pendure-se



Uma grade cerca o lugar em que você está, assim que abri-la, virão um monte de caras que não param de atirar facas. *Obs.: não saia ainda da parte de dentro da grade.* Depois de aniquilar os caras, saia da área da grade e três estátuas virão atacar você. Suba na pedra da alavanca e você não terá problemas em acabar com elas! Ainda não acabou! Aproxime-se de uma outra estátua à esquerda e detone-a do mesmo jeito das outras. Recolha os itens dos caras que você matou, baixe as duas alavancas que estão entre dois paredões de cada lado da sala e siga para a saída. Cuidado com um cara que está escondido lá. Mate-o e dê uma geral nele. Na escadaria, use um Flare e pegue munição para o lança-granadas. No fim da escada tem uma alavanca, assim que acioná-la, volte correndo para onde você matou as estátuas anteriores. Mate as duas que vieram atrás de você. Volte para a





escada e você sairá na sala do fosso (por onde você foi parar lá embaixo). A porta do lado direito está aberta. Um Save é aconselhável!



Escale a parede (não até o topo), pule com o V pressionado, fazendo com que Lara pule e vire-se para po-

der agarrar na parede de trás. Escalando a nova parede, suba e vá para a direita. Pare na parte vermelha da parede e repita o mesmo que você fez na parede abaixo. Mais uma parede... faça a mesma coisa das outras paredes (Mantenha pressionado o V, pule e agarre-se na parede). Chegando ao topo, suba e, assim que Lara escorregar, pule, vire-se no ar e agarre-se na borda da inclinação. Ainda pendurado, chegue perto da borda onde você terá que ir. Suba e, assim que Lara escorregar, salte e depois ponha para o lado do chão.



Mate o cara e pegue a munição. Mais à frente, puxe a pedra e fique onde ela estava. Dê mais um Save. Pule no chão perto da parede de fogo. Vá até chegar numa plataforma. De lá, observe um pequeno vão nas rochas do outro lado. Pule lá. Do vão, pule para uma abertura abaixo da plataforma. Use um Flare e entre na caverna. Do lado direito no fim da caver-

na, você encontrará o **SECRET 3**, o último do game. Volte para o começo da caverna. Da entrada da caverna, corra, pule e agarre-se na pedra com a superfície íngreme que está na frente da entrada (só que do outro lado). Suba e, antes de Lara escorregar, dê um pulo. De volta à plataforma, pule para a entrada e, finalmente você enfrentará o dragão! Isto é, se você seguiu a estratégia do começo ao fim, pegando todos os secrets!



The Dragon's Lair

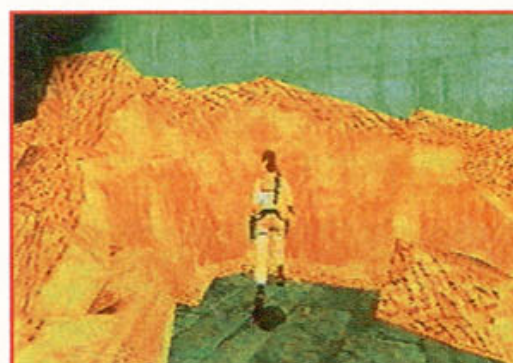
na pequena saia onde você se encontra, se tiver muita munição equipe o lança-granadas ou a metralhadora. Assim que você sair, a estátua que está na sua frente ganhará vida e portanto... chumbo nela! Depois de detonar com ela, vá para o local onde ela estava e acione a alavanca. A estátua que está na frente da salinha de onde você veio, se levantará e vai partir para cima de você. Acabando com ela, do lado esquerdo (por fora) de onde ela estava, tem uma outra alavanca, baixe-a e prepare-se para acabar com dois guardiões que despertam. Depois de acabar com eles, entre numa nova passagem que o levará até uma sala escura. Essa sala está repleta de capangas de Marco Bartoli. Acabando com

eles, recolha os itens que eles deixam. Um deles vai deixar cair uma daquelas moedas douradas, que vai servir para abrir o portão. Dê um Save e equipe a metralhadora que é rápida e letal. Quando descer a inclinação, não tem mais volta. Marco Bartoli vira um dragão! Lembre-se que ele enfiou a adaga no peito, lá no começo da fase Temple of Xian. Duas recomendações: Seja habilidoso e estratégico.



Toda vez que você estiver em chamas, mergulhe nos buracos, aproveite e pegue Medkits e munição para a metralhadora. Assim que

você derrubá-lo, corra para a barriga e arranque a adaga do monstro (botão que faz Lara pegar os objetos, ou seja, X).



Não largue o controle!!! Não acabou ainda! Tudo vai começar a desmoronar, então, não fique parado e corra em direção à saída que vai se abrir. Depois rola um cena a la Indiana Jones.



Vai tudo pelos ares! Inclusive Lara.



Depois de tudo, Lara vai para casa, e lá também não tem sossego.



Lara's Home



Lara fica olhando a adaga e, de repente, o alarme de sua casa toca indicando que há intrusos na sua residência. Vá o mais rápido que puder para a porta do outro lado da cama. Não fique de boca aberta com a roupa da mina!

Rápido. Abra a porta e pegue em primeiro lugar a shotgun e as munições. Mate os caras que estão no quarto e não esqueça do doberman! Pegue tudo e saia com cuidado, há bandidos por toda parte.



Saindo da casa, mate todos que você puder e tome muito cuidado para não perder muito Life. Se você quiser acabar o game, procure e mate um cara que anda com duas armas.



Caso você ache simples demais, dê uma volta ao redor da casa e aniquile todo mundo! Reviste o jardim da casa da Lara, você pode achar itens. E também não esqueça de revistar os caras que você matou. Quando acabar tudo, Lara vai tomar um merecido banho. Mas não se empolgue, a gata não gosta de bisbilhoteiros. É, fica pra próxima (quem sabe em Tomb Raider 3?).

GAME SHARK

1 **Oxigênio infinito** - Todas as fases

8008C4FE0708

2 **Todos os itens especiais** - Todas as fases

80088B340009

3 **Os 3 Segredos** - Todas as armas

800DE682000F

4 **Large Medi Packs infinitos**

80088AB803E7

5 **Small Medi Packs infinitos**

80088ABA03E7

Códigos para as armas

6 **Harpoon Ammo infinita**

8008C5B80006

7 **Shotgun Ammo infinita**

8008C5B40012

8 **Flares infinitos**

80088AAA03E7

9 **M-16 Ammo infinita**

8008C5C00050

10 **Todas as armas [Nota 1]**

80088AA0000B

11 **Automatic Pistols Ammo infinita**

8008C5AC0028

12 **Grenade Launcher Ammo infinita**

8008C5BC0008

13 **Uzis Ammo infinita**

8008C5B000A0

Great Wall

14 **Energia infinita**

8019CF5203E8

15 **Moon Jump**

D008AAD40010

8019CF50FFE0

16 **Long Jump**

8019CF4E006B

Venice

17 **Energia infinita**

801C19E603E8

18 **Moon Jump**

D008AAD40010

801C19E4FFE0

19 **Long Jump**

801C19E2006B

Bartoli's Hideout

20 **Energia infinita**

801D0CBE03E8

21 **Moon Jump**

D008AAD40010

801D0CBCFFE0

22 **Long Jump**

801D0CBA006B

Opera House

23 **Energia infinita**

801CF2F603E8

24 **Moon Jump - Opera House**

D008AAD40010

801CF2F4FFE0

25 **Long Jump - Opera House**

801CF2F2006B

Offshore Rig

26 **Energia infinita**

801BEC8603E8

27 **Moon Jump**

D008AAD40010

801BEC84FFE0

28 **Long Jump**

801BEC82006B

Fathoms

29 **Energia infinita**

801BB48203E8
30 **Moon Jump**
D008AAD40010
801BB480FFE0
31 **Long Jump**
801BB47E006B

Diving Area

32 **Energia infinita**
801BDDA203E8
33 **Moon Jump**
D008AAD40010
801BDDA0FFE0
34 **Long Jump**
801BDD9E006B

Wreck of the Maria Doria

35 **Energia infinita**
801CFE8603E8
36 **Moon Jump**
D008AAD40010
801CFE84FFE0
37 **Long Jump**
801CFE82006B
38 **Ter os 3 Circuit Breakers [Nota 2]**
80088B480003

Living Quarters

39 **Energia infinita**
801B691603E8
40 **Moon Jump**
D008AAD40010
801B6914FFE0
41 **Long Jump**
801B6912006B

The Deck

42 **Energia infinita**
801DCD1A03E8
43 **Moon Jump**
D008AAD40010
801DCD18FFE0
44 **Long Jump**
801DCD16006B

Catacombs of the Talion

45 **Energia infinita**
801C585203E8

46 **Moon Jump**
D008AAD40010
801C5850FFE0
47 **Long Jump**
801C584E006B

Ice Palace

48 **Energia infinita**
801C845603E8
49 **Moon Jump**
D008AAD40010
801C8454FFE0
50 **Long Jump**
801C8452006B
51 **Matar o chefe da Ice Palace com 1 tiro**
D008AAD40040
801C9F0E0000

Temple of Xian

52 **Energia infinita**
801DB42603E8
53 **Moon Jump**
D008AAD40010
801DB424FFE0
54 **Long Jump**
801DB422006B

Floating Islands

55 **Energia infinita**
801D1E4203E8
56 **Moon Jump**
D008AAD40010
801D1E40FFE0
57 **Long Jump**
801D1E3E006B

Dragon's Lair

58 **Energia infinita**
801A2A5E03E8
59 **Matar o chefe da Kill Dragon com 1 tiro**
D008AAD40040
801A31CA0000

Tibetan Foothills

60 **Energia infinita**
801DB6F203E8
61 **Moon Jump**
D008AAD40010
801DB6F0FFE0

Barkhang Monastery

62 **Energia infinita**
801E31C603E8
63 **Moon Jump**
D008AAD40010
801E31C4FFE0

Home Sweet Home

64 **Energia infinita**
801B2CCE03E8

Lara's Home

65 **Moon Jump**
D008AAD40010
8017C89CFFE0
66 **Flares**
80088AA00002
67 **Abrir porta secreta [Nota 3]**
8017D04A0001
8010BA081672

Códigos variados

68 **Spider Lara [Nota 4]**
8008C4F60001
69 **Sempre usar Flare [Nota 5]**
D008AAD60008
8008C4EE0008
70 **Modificador de fase [Nota 6]**
8008903800??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

01 - **The Great Wall**
02 - **Venice**
03 - **Bartoli's Hideout**
04 - **Opera House**
05 - **Offshore Rig**
06 - **Diving Area**
07 - **40 Fathoms**
08 - **Wreck of The Maria Doria**
09 - **Living Quarters**
0A - **The Deck**
0B - **Tibetan Foothills**
0C - **Barkang Monastery**
0D - **Catacombs of The Talion**
0E - **Ice Palace**
0F - **Temple of Xian**
10 - **Floating Islands**
11 - **The Dragon's Lair**
12 - **Home Sweet Home**



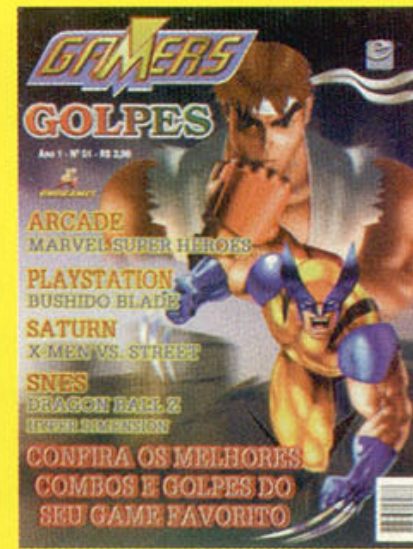
Cód. GE-25 - CADA - R\$ 3,50



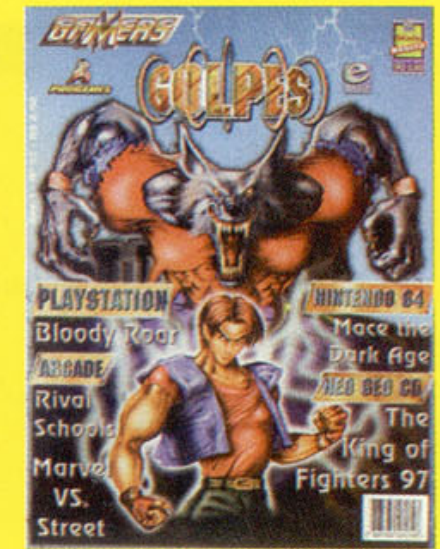
Cód. GE-26 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-02 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 3,50



Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GG-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-09 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. RG-25 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-26 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-27 - CADA - R\$ 3,90



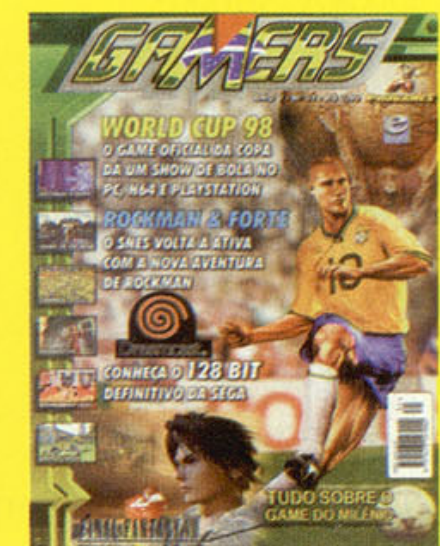
Cód. RG-28 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-29 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-30 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-31 - CADA - R\$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- | | |
|----------------|----------------|
| Cód. GE-25 () | Cód. PD-08 () |
| Cód. GE-26 () | Cód. PD-09 () |
| Cód. GE-27 () | Cód. PD-10 () |
| Cód. GG-01 () | Cód. RG-25 () |
| Cód. GG-02 () | Cód. RG-26 () |
| Cód. GG-03 () | Cód. RG-27 () |
| Cód. PD-04 () | Cód. RG-28 () |
| Cód. PD-05 () | Cód. RG-29 () |
| Cód. PD-06 () | Cód. RG-30 () |
| Cód. PD-07 () | Cód. RG-31 () |

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

71 Códigos para as armas [Nota 7]

D008AAD4 0021
8008C4EE 0004
D008AAD4 0022
8008C4EE 0005
D008AAD4 0024
8008C4EE 0006
D008AAD4 0028
8008C4EE 0003

Aperte ↑+▲ para SHOTGUN

Aperte ↓+▲ para M-16

Aperte ←+▲ para GRENADE LAUNCHER

Aperte →+▲ para UZI'S

72 Modificador de armas

8008C4EE 000?

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

01 - Pistols
02 - Automatic Pistols
03 - Uzi's
04 - Shotgun
05 - M-16
06 - Grenade Launcher
07 - Harpoon Gun

74 Energia infinita - Parte 1

D0087CA6 0001
8019CF52 03E8
D0087CA6 0002
801C19E6 03E8
D0087CA6 0003
801D0CBE 03E8
D0087CA6 0004
801CF2F6 03E8
D0087CA6 0005
801BEC86 03E8
D0087CA6 0006
801BDDA2 03E8
D0087CA6 0007
801BB482 03E8

75 Energia infinita - Parte 2

D0087CA6 0008
801CFE86 03E8
D0087CA6 0009
801B6916 03E8
D0087CA6 000A
801DCD1A 03E8
D0087CA6 000B
801DB6F2 03E8

D0087CA6 000C

801E31C6 03E8
D0087CA6 000D
801C5852 03E8
D0087CA6 000E
801C8456 03E8

76 Energia infinita - Parte 3

D0087CA6 000F
801DB426 03E8
D0087CA6 0010
801D1E42 03E8
D0087CA6 0011
801A2A5E 03E8
D0087CA6 0012
801B2CCE 03E8

Nota 1: Use o código "Todas as armas" bem no comecinho da fase Venice. Use-a sozinha, sem o uso de qualquer outro código. Salve e então Reset o Playstation e não acione-o novamente.

Nota 2: Use o código de "Circuit Breakers" junto com a "Ter todos os Itens Especiais".

Nota 3: Entre na porta secreta sob as escadas, desligue o GS, então pressione o interruptor na parede dentro desta porta. A porta secreta deve estar aberta.

Nota 4: Este código permite à Lara Croft escalar a maioria das paredes.

Nota 5: Aperte o botão de Flare ou L2 para receber Flares infinitos.

Nota 6: Assim que você ver a tela de título, desligue o GS. Vá para a tela onde você pode dar Load em uma fase. Agora ligue o GS antes de começar a carregar o jogo ("The Great Wall" aparecerá, ligue o GS, e comece com todos os códigos desta fase). Desligue o GS caso queira dar Load nos níveis normais.

Nota 7: Use com o código de Munição Infinita. Você pode usar apenas a Shotgun na fase Lara's House.

Nota 8: Não use todos os códigos de Energia Infinita ao mesmo tempo. Use somente para as fases que você irá jogar.

Nota 9: Os códigos 74, 75 e 76 darão a

vocês energia infinita em todas as fases. Você pode ligá-los todos ao mesmo tempo.

BETA

Enable Code (deve ser ativado)

80085DEC 03E8

Great Wall

1 Energia infinita

801A08E6 03E8

2 Long Jump

801A08E2 006B

Venice

3 Energia infinita

801C680A 03E8

4 Long Jump

801C6806 006B

Bartoli's Hideout

5 Energia infinita

801D5CD2 03E8

6 Long Jump

801D5CCE 006B

Opera House

7 Energia infinita

801D49AA 03E8

8 Long Jump

801D49A6 006B

Offshore Rig

9 Energia infinita

801C3AEA 03E8

10 Long Jump

801C3AE6 006B

Diving Area

11 Energia infinita

801C43F6 03E8

12 Long Jump

801C43F0 006B

40 Fathoms

13 Energia infinita
801C105A 03E8
14 Long Jump
801C1056 006B

Wreck of The Maria Doria

15 Energia infinita
801D74B6 03E8
16 Long Jump
801D74B2 006B

Living Quarters

17 Energia infinita
801B21D6 03E8
18 Long Jump
801B2D12 006B

The Deck

19 Energia infinita
801DE326 03E8
20 Long Jump
801DE322 006B

Tibetan Foothills

21 Energia infinita
801E4B16 03E8
22 Long Jump
801E4B12 006B

Barkhang Monastery

23 Energia infinita
801E6A6E 03E8
24 Long Jump
801E6A6A 006B

Catacombs of the Talion

25 Energia infinita
801CCA42 03E8
26 Long Jump
801CCA3E 006B

Ice Palace

27 Energia infinita
801D1AFE 03E8

28 Long Jump
801D1AFA 006B

Temple of the Xian

29 Energia infinita
801E486E 03E8
30 Long Jump
801E46A 006B

Floating Islands

31 Energia infinita
801CED36 03E8
32 Long Jump
801CED32 006B

Dragon's Lair

33 Energia infinita
801A2F8E 03E8
34 Long Jump
801A2F8A 006B

Home Sweet Home

35 Energia infinita
801A9526 03E8
36 Long Jump
801A9522 006B

Todas as fases

37 Oxigênio infinito
8008A9F6 0708
38 Automatic Pistols Ammo infinita
8008AAA4 0063
39 Shotgun Ammo infinita
8008AAAC 0063
40 Uzis Ammo infinita
8008AAA8 0063
41 Harpoon Gun Ammo infinita
8008AAB0 0063
42 M-16 Ammo infinita
8008AAB8 0063
43 Flares infinitos
80086908 0063
44 Large Medi Packs infinitos
8008690A 0063
45 Small Medi Packs infinitos
8008690C 0063
46 Grenade Launcher Ammo infinita
8008AAB4 0063

Códigos variados

47 Energia infinita - Parte

D0087AB0 0001
801A08E6 03E8
D0087AB0 0002
801C680A 03E8
D0087AB0 0003
801D5CD2 03E8
D0087AB0 0004
801D49AA 03E8
D0087AB0 0005
801C3AEA 03E8
D0087AB0 0006
801C43F6 03E8
D0087AB0 0007
801C105A 03E8

48 Energia infinita - Parte 2

D0087AB0 0008
801D74B6 03E8
D0087AB0 0009
801B21D6 03E8
D0087AB0 000A
801DE326 03E8
D0087AB0 000B
801E4B16 03E8
D0087AB0 000C
801E6A6E 03E8
D0087AB0 000D
801CCA42 03E8
D0087AB0 000E
801D1AFE 03E8

49 Energia infinita - Parte 3

D0087AB0 000F
801E486E 03E8
D0087AB0 0010
801CED36 03E8
D0087AB0 0011
801A2F8E 03E8
D0087AB0 0012
801A9526 03E8

Note: Não use todos os códigos para energia infinita ao mesmo tempo. Use apenas o código para a fase em que você estiver.

Note 1: Os códigos 47, 48, e 49 são para energia infinita em todas as fases. Você pode usar todos ao mesmo tempo.

DICAS

Todas as armas

Em qualquer momento do jogo, segure o botão de andar (R2) e dê um passo para ←, um passo para →, um passo para ←, um passo para ↓, e outro para ↑. Dê três voltas em torno de si mesmo, em qualquer direção, pule para trás e aperte o botão de rolar para virar no ar.

Explodindo Lara

Em qualquer momento do jogo, segure o botão de andar e dê um passo para ←, um passo para →, um passo para ←, um passo para ↑, e outro para ↓. Dê três voltas em torno de si mesmo, em qualquer direção, pule para frente e aperte o botão de rolar para virar no ar.

Pular de Fase (Passo a passo)

Primeiramente, deve-se segurar o botão de andar (R2 no "Custom") e dar um passo para o lado pressionando-se ←. Feito isso, e sem soltar o R2, dê um passo para a direita com → e logo depois um para a esquerda com ←. Dê um passo para trás com ↓ e um último para frente (com ↑). Agora solte R2 e segure ← ou → (e somente isso), dando, no mínimo (você pode dar quantas voltas quiser, contanto que não ande), três voltas ao redor de si mesma (não correndo ao redor do ponto onde você estava ou qualquer coisa do gênero), parando na mesma direção que você estava ao começar a girar. Agora salte para frente (tomando o cuidado de não dar nenhum passo) e, durante o salto, V para virar no ar. Se tudo foi feito corretamente, assim que Lara se preparar para virar, o game ficará parado por uns 3 ou 4 segundos e a tela de Status (com o quanto você andou, quantos Secrets pegou, etc.) aparecerá, informando que você passou desta fase.

(Beta)

Todas as armas e várias Small e Large Medkit

Faça este código: acenda um flare, segure R2 e faça →←→↑↓, depois dê três voltas em torno de si mesmo (pode ser em qualquer direção), pule para frente e aperte o botão de rolar; você pode repetir a dica quando quiser e, caso você faça, multiplicará seus Large e Small Medkit.

Obs.: essa dica não tem uma definição única, se você apertar o botão de rolar mais de 2 vezes, Lara pode explodir ou pular de estágio.

Micro estratégia (Fases The Deck e Tibetan Foothills)

Um grande problema que devemos explicar, sem falta, são as diferenças em duas fases que, neste ponto complica muito os jogadores deste game. Aqui vão as explicações das fases The Deck e Tibetan Foothills. Na fase The Deck, muitos não sabem o que fazer quando chegam na segunda caixa, a mesma que, quando puxada, aparece uma grande hélice que bloqueia uma passagem. Bem, esta segunda caixa só existe na versão "Beta". Já na versão final, no lugar da caixa, encontra-se a passagem aberta. Você quer continuar na versão Beta? Tudo bem! Chegando neste ponto (o da hélice), volte até a entrada do galpão onde você empurrou um monte e faça o seguinte: fique de frente para a entrada do galpão e certifique-se de que há duas caixas empilhadas na extremidade do lado direito. Suba nelas e deixe o ombro esquerdo de Lara virado para a parede do galpão, então olhe para o fim da parede e você verá uma fenda. Agora vem a parte mais chata. Corra na diagonal em direção à parede e pule. Caso você consiga acertar a fenda, Lara vai cair e vai aparecer dentro

da fenda. De lá, corra e pule para uma abertura nas rochas. Na Tibetan Foothills o galho é mínimo. A diferença entre a versão final e a Beta é na parte da ponte (lá onde, mais à frente, tem uma placa indicando avalanche), onde não se pode passar com o snowmobile e nem a pé. Nessa parte, você é obrigado a ir a pé (tanto na versão final quanto na versão "beta"). Você vai subir o enorme barranco, lá no finalzinho para acionar uma alavanca e abrir uma portão de madeira. Quando chegar na parte de um abismo, pule para a inclinação do lado esquerdo e vá pendurado até a outra extremidade. Agora suba na inclinação com o V pressionado e pule. Lara vai virar no ar, na mesma hora que ocorrer isso, pressione para a ← e você vai cair em segurança. Tudo vai tremer e uma avalanche vai cair. Daí em diante dá para acompanhar a estratégia aqui presente. Uma recomendação é tentar pegar a versão final, pois na versão beta, lá pela penúltima ou antepenúltima fase, o game vai travar geral e você não vai poder terminar.

ANUNCIE SEU PRODUTO NOS PRINCIPAIS PONTOS DAS CIDADES



Painel Rebouças

OUTROS ESTADOS

João Pessoa
Curitiba 1 (Batel)
Curitiba 2 (Rodoferroviária)
Curitiba 3 (Av. Das Torres)
Florianópolis
Camború

GRANDE SÃO PAULO

Osasco / Guarulhos / Santo André



Painel Mappin

CAPITAL

Rebouças Pedroso
Mappin Aeroporto
Santana Consolação
Jardins Bandeirantes
Castelo Branco
Panamericana
Radial 1 - Moóca
Radial 2 - Tatuapé

ESTADO DE SÃO PAULO

Sorocaba
Ribeirão Preto
Campos do Jordão
Baurú

Conheça a dinâmica da comunicação visual eletrônica

2.000.000 de pessoas / dia passam pelos painéis da rede

e-mail: pskynet@sti.com.br

(011)

870-0723

858-5700

3955-0401



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

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

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

BRASÍLIA

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

CEARÁ

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

MINAS GERAIS

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

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

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

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

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

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

RIO DE JANEIRO

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

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

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

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

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

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

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

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

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

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

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

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

RIO GRANDE DO SUL

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

SANTA CATARINA

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

SERGIPE

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

RETRO

AVENGERS

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

RETRO

AVENGERS

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



RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

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

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

