

Dicas para The Suffering (X-Box) e Enter The Matrix (PS2)

# GAMESHOCK

## GUIDE

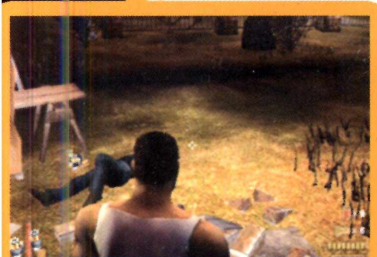
**SPLINTER CELL**  
**PANDORA TOMORROW**

SANTA

#5

R\$ 6,90

Dicas, truques e macetes  
Estratégias completas!  
Tudo passo a passo



The Suffering



Enter the Matrix

# 3

**SUPER DETONADOS**

Ano 1 No 5 R\$ 6,90



7 897780 120706

Detonados completos dos melhores jogos de ação do ano para Playstation 2 e X-Box.

# GOG

[Game-Over]



PS2



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
E VENDA**

[Diversão para todas as idades]

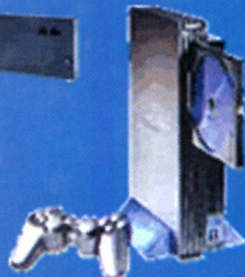
**Central de Vendas  
(11) 3998-0123**



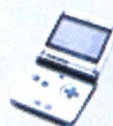
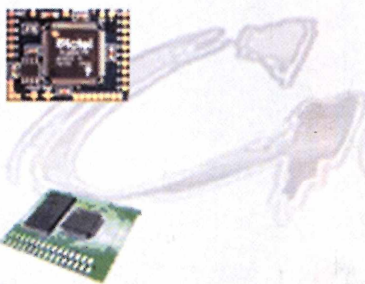
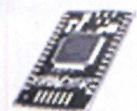
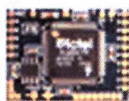
XBOX

**Produtos testados  
e aprovados**

**Despachamos para  
todo o Brasil**



**Destravamos seu aparelho  
com os melhores chips**



**Aqui você encontra tudo  
para seu video-game!**

**Aceitamos os cartões de crédito  
Visa e Visa Electron**



**Financiamos em  
até 12x**

**[www.gogames.com.br](http://www.gogames.com.br)**

**Game-Over - Av. Itaberaba 1852 loja 6 - Freguesia do ó  
Fone: (11) 3998-0123**

A Revista **Gameshock Guide**  
é uma publicação realizada  
pela

# SAMPA

Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.  
Rua das Camélias, 198  
Mirandópolis  
São Paulo - SP - Cep: 04048-060

#### **Diretor Executivo**

Carlos Alberto Cazzamatta

#### **Diretora Financeira**

Tânia Regina Cazzamatta

#### **Diretora Comercial**

Claudia Carsughi

#### **Circulação e Gráfica**

Adriana de Fátima Nunes

#### **Estoque**

José Humberto

#### **Área Administrativa**

Renata M. de Nobrega

#### **Impressão**

CLY

#### **Distribuição em Banca**

DINAP

#### **Assinaturas**

A Nova Sampa Diretriz Editora Ltda. não trabalha com assinaturas. Portanto, nenhuma pessoa está autorizada a revender nossos produtos. Qualquer dúvida ou ocorrência neste sentido, entrar em contato conosco para que tomemos as devidas providências.

#### **Atendimento ao Leitor**

Tel.: 5078 9555 / 8916 / 9192

#### **Produção**

Ivan Battesini

Kleber Dubal

Suzo Bianco

Alex Fernandes

Wildson Chinaglia

#### **Publicidade**

Para anunciar ligue:

(0xx11) 3683-1277

E-mail:

publicidade@lanconsult.com.br

## EDITORIAL

Seguindo a linha de ajudar os nossos leitores a superar os maiores desafios nos jogos em que a astúcia e a habilidade são requeridas, selecionamos estes 3 jogos desafiadores para dar continuidade a série Guide, das revistas GameShock..

Começamos esta edição por Splinter Cell Pandora Tomorrow, a mais nova aventura do agente Sam Fisher e que na opinião geral da nossa equipe foi sem dúvida o segundo melhor jogo do ano, perdendo apenas para Hitman, Splinter Cell está agora melhor que nunca. Mais treinado e com um arsenal tecnológico muito maior e melhor, a única regra aqui é ser discreto e andar sem fazer barulho, para completar as missões da maneira mais discreta possível. Mas não se preocupe, observe neste detonado como completar as missões sem ficar quebrando a cabeça! E por falar em cabeça, também detonamos The Suffering, jogo que traz em seu enredo um cara meio perturbado e que foi preso nos anos 50 acusado de ter matado sua família. Ao chegar na penitenciária, coisas estranhas começam a acontecer, mas nós descobrimos qual era o mistério e mostraremos a melhor maneira de chegar ao final desse game aterrorizante. Voltando um pouco no tempo, trazemos até vocês um detonado completo do game Enter the Matrix. Descubra a história paralela a do filme e saiba os acontecimentos que ajudaram Neo a se dar bem no final do segundo filme da trilogia e de quebra, ainda trazemos dicas para torná-lo um Hacker em Matrix. Agora se prepare para horas ininterruptas de diversão e aguarde, pois nós da GameShock, ainda temos muitas surpresas para nossos leitores, que estão sendo preparadas para as próximas edições..



## ÍNDICE

### **Splinter Cell Pandora**

**Tomorrow..... 04**

**The Suffering ..... 36**

**Enter The Matrix ..... 50**

The image is a cover for the video game 'Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow'. It features a central figure, Sam Fisher, wearing a black tactical suit and a mask with four glowing green lenses. He is holding a submachine gun. The background is dark with some green light effects. The text 'TOM CLANCY'S' is in a white box with a star icon. The title 'SPLINTER CELL' is in large, bold, white letters with a green outline. Below it, 'PANDORA TOMORROW' is in orange, textured letters. At the bottom right, it says 'Por Alex Fernandes'. In the bottom left corner, there is a white box with a pink border containing the number '4'.

TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Por Alex Fernandes

## Detonado Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Assim que jogo começar, você estará algemado e o seu objetivo é se libertar. Para isso, gire o analógico da esquerda para a esquerda lentamente e, quando começar a vibrar, mantenha o botão na mesma posição para destravar o primeiro pino. Repita o procedimento com os outros pinos, usando o mesmo botão, para abrir a algema.



## Missão 1 – Dili, Timor Parte 1

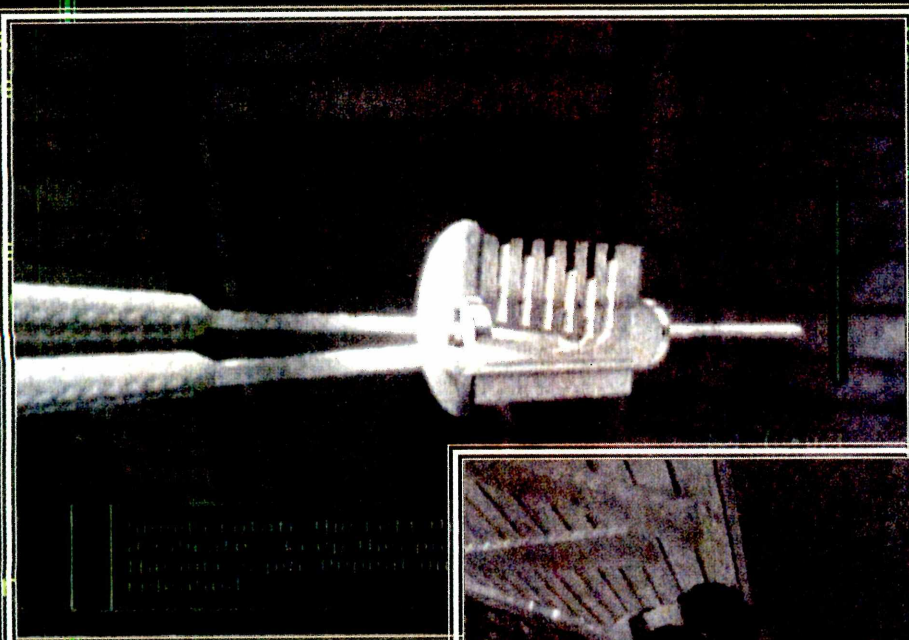
Vá em frente e escale a pequena plataforma, ande para o fim dela e vire à direita para encontrar uma escada. Suba as escadas para encontrar uma corda que o leva para a outra parte da plataforma, haverá outra corda, suba e ande até as grades. Lá, aperte Y para que o personagem coloque as suas pernas na corda. Assim que chegar na casa, vá para o lado direito e entre pela porta. Ao entrar, use o nightvision para encontrar uma porta ao lado da mesa e faça o mesmo procedimento da algema para abri-la. Lá,



haverá um ferro do lado esquerdo, escale-o e à esquerda haverá uma pequena passagem no chão. Desça e vá para o lado direito, perto da cerca haverá uma passagem por baixo da passarela para que ninguém perceba a sua presença. Suba a pequena escada da casa à frente e siga para o lado esquerdo onde haverá uma rampa e, antes de descê-la, pegue a munição em cima das caixas de madeira. Encoste as costas na parede usando o botão analógico da esquerda e passe pelo vão entre a cerca e a casa. Assim que chegar do outro lado, haverá um inimigo

sentado em um caixote. Vá a direção dele sem fazer barulho e aperte o A para rendê-lo. Aperte o botão de ação para dar uma coronhada nele e esconda o corpo no escuro, mas não o mate para não falhar na missão. Siga em frente e encontrará o

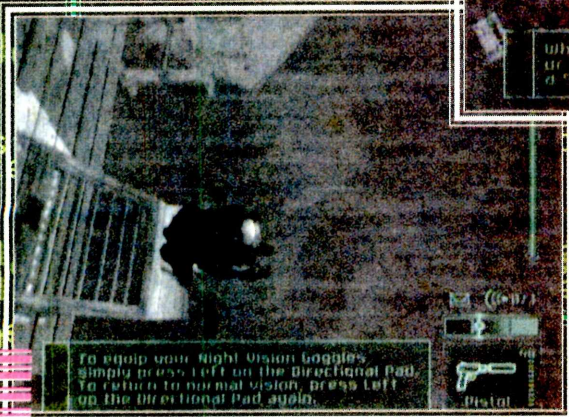
primeiro savepoint, use o sensor de calor para encontrar as minas que estão escondidas no chão. Vá por baixo da passarela para não ativá-las, vire para a direita e corra e aperte Y para pular as minas que estão cercado o caminho. Agora, vá em frente para encontrar um pequeno vão entre as paredes, aperte Y rapidamente para escalar a parede. Entre na porta à frente e vire para a porta ao lado para salvar o jogo e siga em frente até encontrar um ferro do lado esquerdo para sair da casa, tomando cuidado com o guarda que está rodeando a área. Para distraí-lo, basta apertar o botão preto para que ele fique procurando de onde veio o som, então aproveite para chegar por trás dele, rendê-lo e esconder o corpo atrás do caminhão. Depois, siga em frente e faça o mesmo com o guarda que está sentado no caixote e esconda o corpo no vão entre as paredes à frente. Volte e entre na casa para render o outro homem. Saia e suba pelo ferro para completar a primeira parte do capítulo.



To rotate the wheel, press Left on the Directional Pad. To stop, press Right on the Directional Pad.



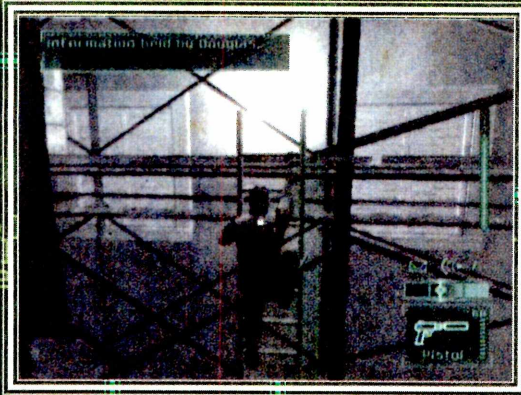
While you are peeking at an open door or a small corridor, press B to perform a 5000 turn.



To equip your Night Vision goggles, simply press Left on the Directional Pad. To return to normal vision, press Left on the Directional Pad again.



Press Left on the Directional Pad to equip your Night Vision goggles. Press Right on the Directional Pad to return to normal vision.

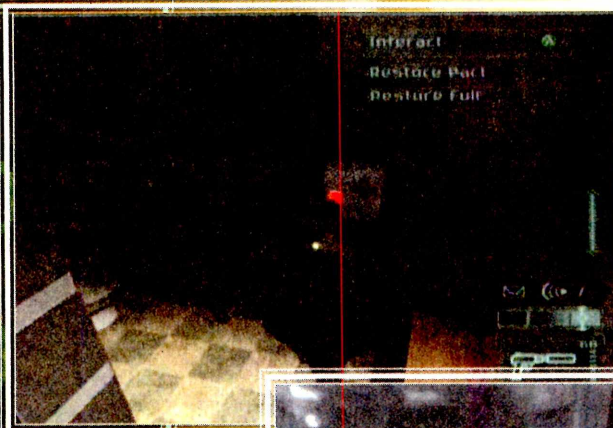


## Parte 2

Ligue o nightvision e suba a escada ao lado. Na plataforma do lado direito haverá outra escada. Assim que subir, abaixe e passe pela primeira janela onde haverá um guarda e, na próxima sala, haverá dois guardas com os reféns. Espere o guarda matar um dos reféns e seguir em direção ao outro, então, passe rapidamente pela porta sem ser detectado. Siga em frente para encontrar a sacada quebrada pegando fogo. Escale os canos na parede do lado esquerdo e se pendure no telhado. Ainda pendurado, ande até chegar na próxima sacada, onde haverá uma janela. Abra-a e entre sem fazer barulho para que o terrorista não o perceba, renda-o, pegue a munição e converse com o refém. Agora, entre na porta que está em frente a janela e deixe inconsciente o guarda que está parado na sacada, siga em frente e destrave a porta do banheiro para encontrar uma caixa de primeiros socorros. Saia e vire no corredor, lá haverá uma porta do lado esquerdo ao lado das escadas que dá acesso ao quarto. Nele haverá outra porta que dá acesso a sala onde estavam os dois homens com os reféns. Entre e tente bater no guarda para não falhar com a missão. Volte e desça as escadas que dão acesso a uma sala em que há três guardas. Sem fazer barulho, se esconda atrás do balcão e espere o primeiro chegar perto de você. Acerte-o e, quando os outros começarem a procurá-lo, repita o procedimento. Assim que terminar com os três guardas, vá em frente e vire para a direita para encontrar um corredor com uma porta. Entre na porta para salvar o seu progresso, vire para a esquerda e rapidamente chegue até a metralhadora que está disparando sem parar. Assim que desligá-

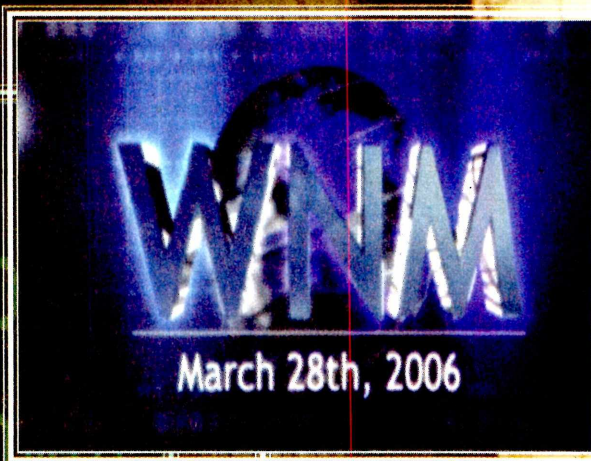


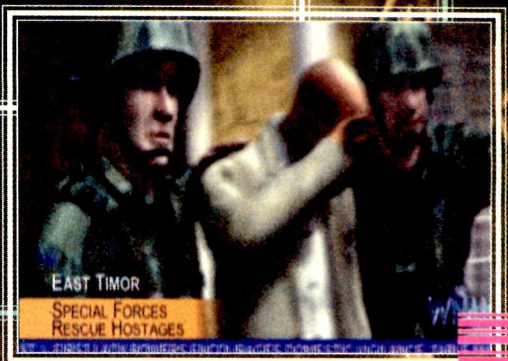
la, continue em frente e entre na porta. Suba as escadas para encontrar uma caixa de primeiros socorros no primeiro andar e um guarda parado na sacada. Após bater no guarda e esconder seu corpo, suba para conversar com uma mulher que está parada no quarto. Após a conversa, desça para o primeiro andar e entre na porta que dá na vila, com dois guardas circulando. Finalmente você poderá usar a sua arma se precisar. Bata no primeiro e suba na escada da torre para desativar o botão, o outro estará no corredor à frente. Repita o procedimento e ande em direção ao bote que está parado na beira do mar para completar o seu objetivo.



## Missão 2 Paris, France Parte 1

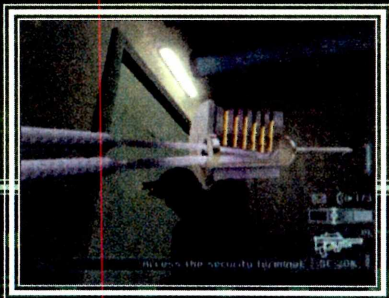
Desça as escadas do trem e, quando chegar aos trilhos, entre na primeira passagem para obter o seu objetivo. Haverá um guarda perto do trem, vá até ele e acerte um golpe para fazê-lo desmaiar e esconda o corpo no local que você pegou o objetivo. Volte e entre no trem fantasma, siga até o fim do vagão onde haverá um guarda do lado de fora. Cuidado ao acertá-lo, porque haverá outro vigiando no corredor ao lado. Assim que acabar com eles, esconda os corpos no trem e siga em frente para a sala que está pegando fogo. Não tente passar – ao invés disso, atire nas duas válvulas do cano que está no teto para que a água apague o fogo. Vá para o fim da sala onde haverá uma porta e, ao lado dela, há um interruptor. Aperte o botão para acionar o seu objetivo e apagar as luzes. Agora, entre na porta e mate o guarda que está parado atrás da última estante, use o computador e olhe pelo buraco da fechadura. Haverá dois guardas





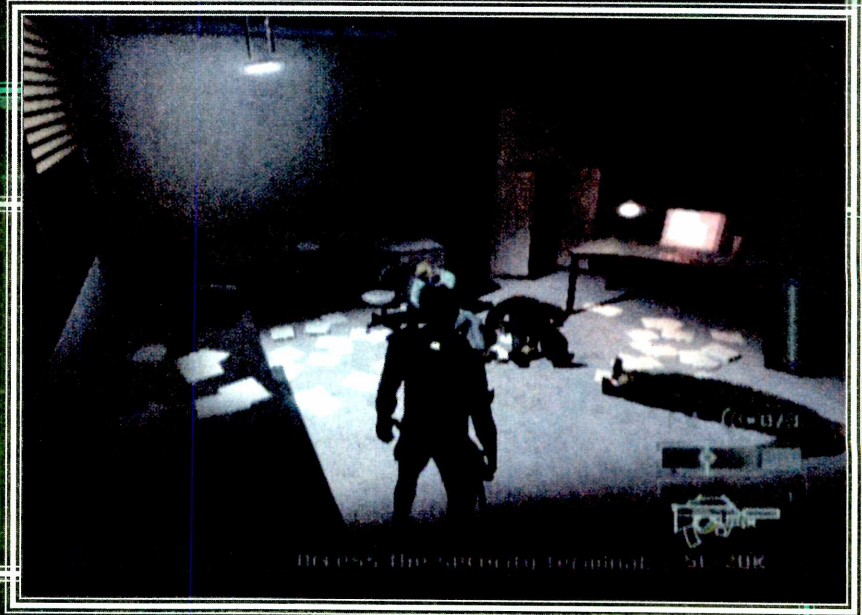
na próxima sala, então tome cuidado para não atingir o limite de alarmes. Apague a luz e entre na sala, se esconda atrás das mesas e vá a direção do guarda que está usando o computador. Acabe com ele e com o outro que está circulando pelo corredor e use todos os computadores que estão ligados. Não há mais nada para fazer aqui, então vá pela porta, destranque a porta seguinte e salve.

Vire para o lado direito para encontrar uma caixa de primeiros socorros. Recupere o seu sangue caso precise e apague a luz ao lado da porta, entre na próxima sala e pegue o

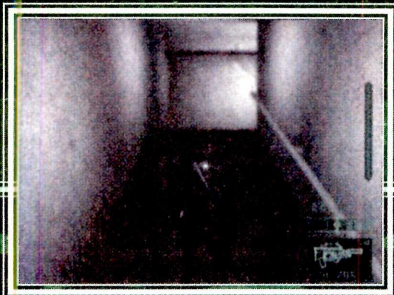


objetivo em cima da mesa do seu lado esquerdo. Cuidado, porque há três guardas na sala. Fique parado no canto da tela e espere o líder dar as ordens para os outros, então, sem fazer barulho, passe por eles e vire para a direita para encontrar uma porta. Apague a luz e entre, haverá dois guardas destruindo os computadores, mate-os e esconda os corpos. Assim que terminar de escondê-los, obtenha o item que está no chão junto com a munição e use o computador com a tela vermelha. Uma bomba foi armada, então saia da sala e vire para a esquerda, haverá uma porta à frente com uma caixa de primeiros

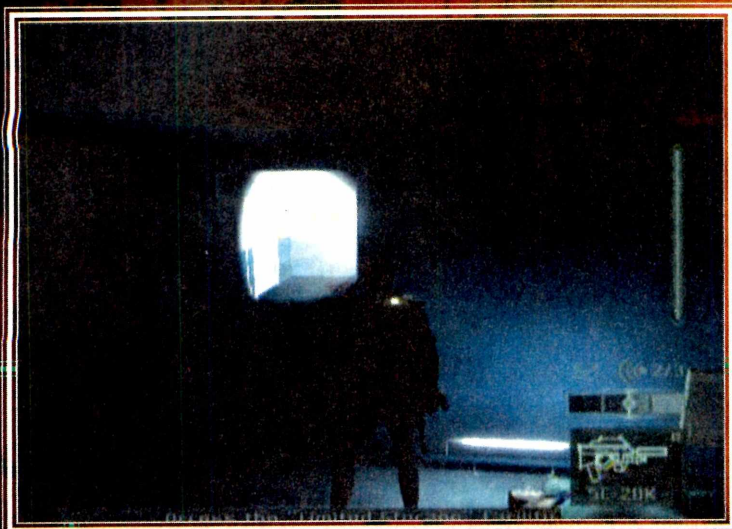
socorros e alguns itens. Pegue-os e saia da sala, mate os dois guardas no corredor e destranque a porta do lado esquerdo, pois é onde a bomba está situada. Entre e vá em direção da máquina onde está a bomba e, para desarmá-la, aperte o botão de ação. Saia da sala e continue em frente pelo corredor para encontrar uma porta que o leva para a segunda parte.



## Parte 2



Assim que salvar, suba as escadas e entre na porta. Espere os três guardas saírem de perto e quando só ficar um mate-o, esconda o corpo e entre na sala do lado esquerdo para encontrar munição e uma caixa de primeiros socorros. Após pegar os itens saia da sala e continue em frente, mas tome cuidado com o sensor de alarme na parede (para não ativá-lo, passe abaixado). Entre na segunda porta do lado esquerdo, onde haverá dois guardas, e acabe com eles, ganhando acesso à sala central de segurança, onde estão localizados todos os monitores do prédio. Saia e entre na sala ao lado para encontrar um computador e uma



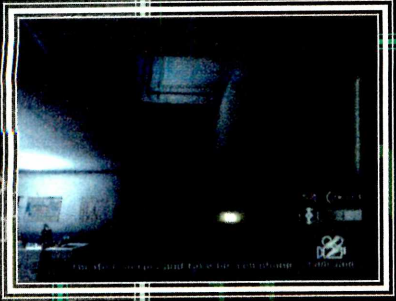
porta. Após usar o computador, abra a porta que dá acesso ao corredor e, na porta que está pedindo o código, digite 2457. A porta se abrirá e você poderá salvar o seu progresso. Ao entrar na sala mate o guarda, pegue os itens em cima da mesa e siga para a próxima porta. No corredor entre na porta e suba as escadas, haverá um botão na parede para desabilitar as minas. Suba as escadas e olhe pela fechadura para a próxima sala onde haverá dois guardas, um sentado e o outro circulando pela sala. Espere o que está circulando passar por você e use o seu Sticky Shocker para matá-lo, agora vá para a direita e acerte o outro guarda com um headshot (tiro na cabeça). Esconda os corpos e entre na porta ao lado, siga em frente no corredor para encontrar uma outra porta que irá pedir um código e digite 7562. Antes de entrar, aperte o botão na parede para desativar as minas e para ganhar uma caixa de primeiros socorros e siga em frente. Entre na sala ao lado e, perto da mesa de cirurgia, haverá um local onde você poderá desativar a metralhadora



e matar o guarda ao mesmo tempo. Siga para o local em que está o corpo do guarda e vire à esquerda para encontrar uma porta, destrave-a e entre em uma sala que tem uma espécie de passarela. Ande até o final usando o nightvision gogle para avistar os dois guardas que estão parados na plataforma e, assim que matá-los, esconda os corpos na parte que a luz é muito forte e siga para a porta à frente. Vá com calma até se aproximar do botão na parede para desarmar as minas e, assim que desativá-las, vá para a caixa de primeiros socorros se for necessário, volte e entre na porta ao lado das prateleiras. Salve o game, vá para o lado direito da tela perto da mesa com um computador, pule no armário e suba no buraco do teto para assistir uma cena. Pule na sala em que os guardas estão atirando e converse com o homem que está no chão para ganhar um celular. Após a conversa, volte para a mesma sala em



ter cell splinter cell splinter cell splinter cell splin



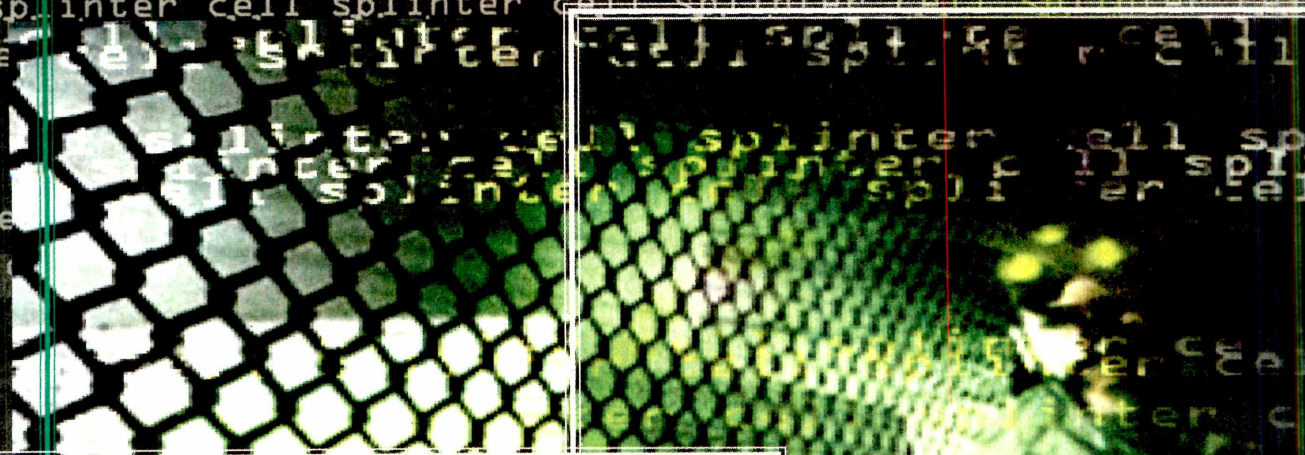
que você estava e espere o tempo terminar. Assim que a bomba explodir, suba novamente e siga em frente até encontrar um outro buraco no teto, pule e siga para a porta para completar a missão.

cell splinter cell  
cell splinter cell s  
inter cell splinter

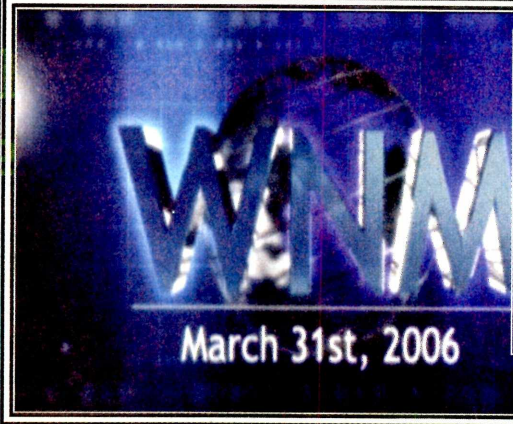
cell sp

ter cell splinter  
inter cell splinter

il splinter cell splinter cell splinter cell splinter cel

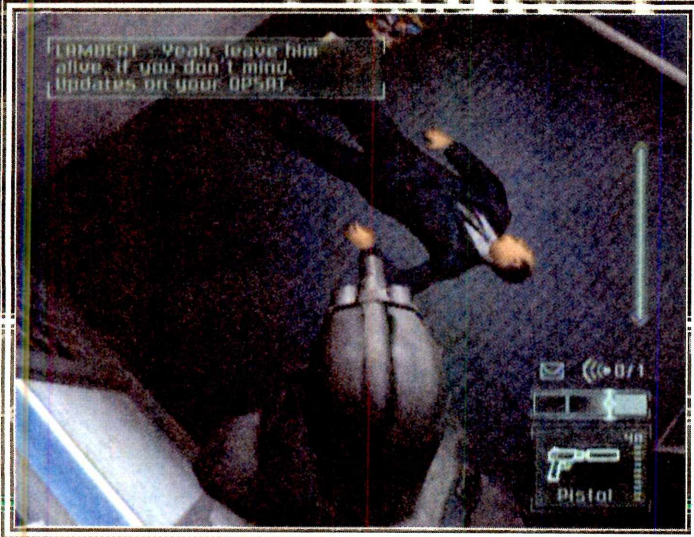
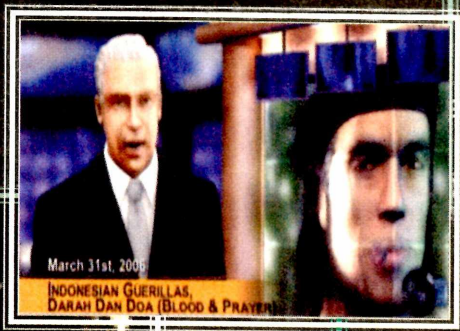


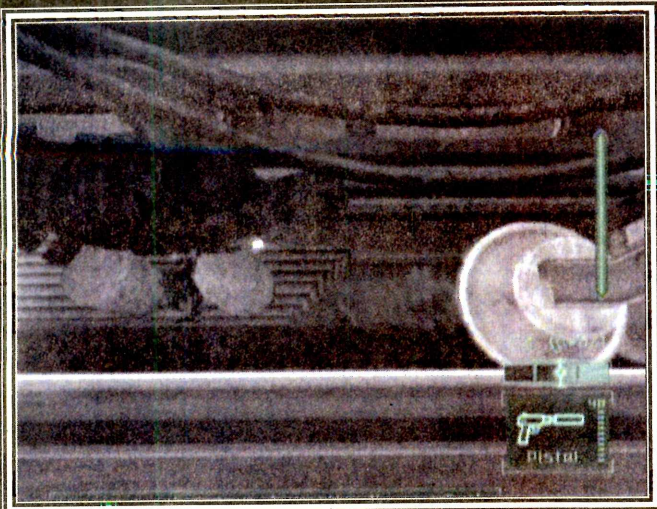
cell splinter cell splinter cell splinter cell splinter  
cell splinter cell splinter cell  
cell splinter cell splinter cell



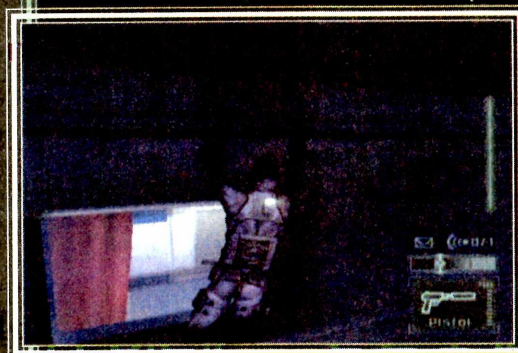
## Missão 3 – Paris, Nice

Entre na primeira passagem para cair dentro do trem. Siga em frente para encontrar uma porta e, do lado de fora, entre na próxima porta. Se esconda na parte escura e espere o homem que está no fundo da sala se aproximar, mate-o e pegue seus itens (não esqueça de esconder o corpo). Na mesma sala haverá um local que leva para a parte de baixo do trem, vá por ela e siga em frente para salvar o seu progresso. Continue em frente até aparecer a opção para subir novamente e, assim que subir na pequena sala, vá até o local com quatro luzes vermelhas e quatro luzes verdes para destrancar a porta. Assim que abri-la, espere o homem que está próximo sair de perto e apague as luzes do trem. Entre na porta de vidro para esperar que o homem venha arrumar. Quando ele virar de costas, acerte-o e esconda o corpo na sala com a porta de vidro, abra a porta do lado esquerdo e escale o vagão pelo lado de fora. Tome cuidado para que os passageiros não percebam a sua presença, então espere a hora exata para passar pelas janelas. Faça isso até





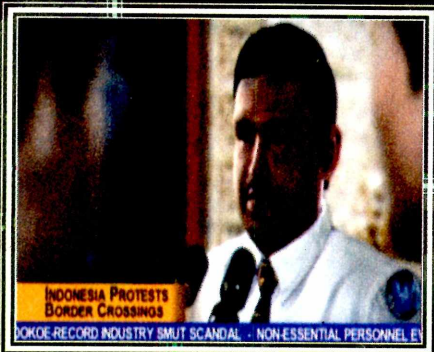
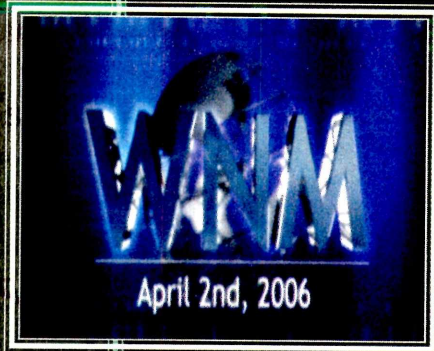
encontrar a porta do próximo vagão e, uma vez lá, entre na porta à frente para salvar. Haverá uma porta de vidro com um guarda parado no corredor, espere-o virar, acerte-o e esconda o corpo na porta ao lado. Siga em frente até chegar na porta número 18 para conversar com Soth e, após a conversa, ele sairá da sala deixando você sozinho, então, use o computador. Olhe pelo buraco da fechadura e quando os dois homens entrarem na próxima porta, siga-os. Uma contagem aparecerá na tela e, em no máximo 45 segundos, ande até



a porta do próximo vagão e entre. Soth estará na sala e, sem fazer barulho, se agache e entre embaixo do balcão. Use o laser-mic para escutar a conversa e, quando terminar, saia da sala e espere até o outro homem sair também para que você possa deixar o local. Ainda resta um homem parado na sala, use o botão para

assobiar e espere. Quando ele se aproximar, acerte-o e espere ao lado da porta pelo outro. Faça a mesma coisa e siga para o outro vagão. Do lado direito haverá uma caixa de primeiros socorros e uma escada, suba-a para encontrar dois helicópteros. Corra para o que está um pouco mais distante, com os seus amigos, e suba na corda. A missão está completa.

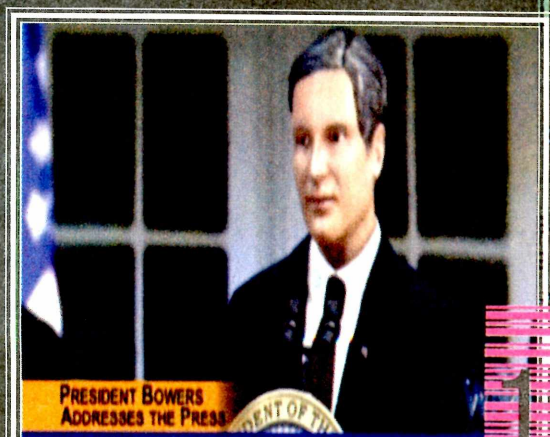
## Missão 4 – Jerusalém, Israel Parte 1



Converse com Coen e depois ligue o nightvision para encontrar uma escada, suba-as e vire na primeira à direita. Haverá dois guardas no local e, se algum deles perceber a sua presença, acerte-os e esconda os corpos (o homem que está dentro da casa também precisa estar desacordado para que você não falhe a missão). Após esconder todos os corpos, siga em frente e fique atrás de uma pequena fonte para que o guarda não o perceba. Assim que acertá-lo, esconda seu corpo e entre na passagem, pegue a garrafa no chão e atire perto dos dois homens que estão conversando. Espere um deles se aproximar e acerte-o, repita isto com o outro e esconda os corpos. Vire para a direita e se esconda atrás de algumas

caixas para que o guarda não perceba, acerte-o e esconda o corpo. Faça o mesmo com o homem parado na praça e entre na passagem do lado direito para salvar o seu progresso.

Desça as escadas, acerte os dois homens conversando e fale com o outro homem para encontrar um local secreto com alguns itens. Após pegá-los, siga o homem e você encontrará um guarda; ignore-o e continue seguindo o homem. Ao pararem, converse com ele novamente. Volte e acerte o guarda no corredor, agora atire a garrafa e, quando o outro guarda for investigar, acerte-o e esconda os corpos. Vire para a direita e siga até encontrar uma mulher, acerte-a e esconda o corpo. Nas escadas haverá dois guardas parados conversando, espere-os saírem e siga-os até encontrar um local com uma sacada. Vá até o canto e pule na pequena passagem, acerte e

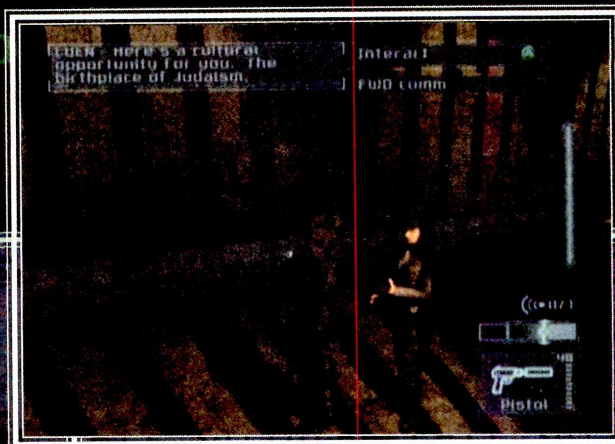




APRIL 5TH, 2006, 00:12 HOURS

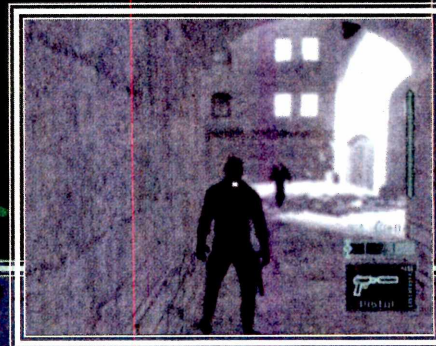
cair na plataforma e utilize o rappel para descer e completar a primeira parte da fase – aproveite para salvar o progresso atual antes de dar continuidade ao jogo.

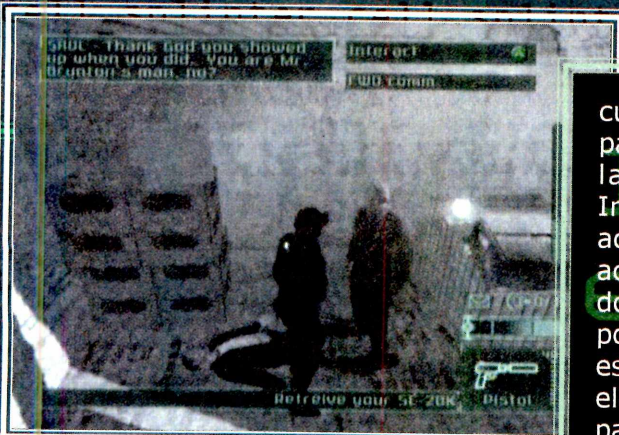
esconda o guarda que encontrar e fique escondido, esperando pelo outro, e repita o procedimento. Quando terminar com os dois vá perto do guarda que está parado do outro lado do portão sem fazer barulho para escalar o cano que está do lado direito da parede. Pule no fio para



## Parte 2

Converse com a mulher que está parada do lado de fora da cerca para que ela possa abrir o portão e você salve. Assim que sair de dentro da grade, converse novamente com a mulher e a siga, tomando cuidado com os guardas que estão rodeando o local (lembre-se de nocauteá-los e os esconder os corpos). Siga em frente e acerte o guarda que está ao lado das escadas e, no corredor à frente, haverá outro guarda. No último corredor, desça as escadas e se esconda atrás das caixas para que o guarda venha investigar, acerte-o, esconda o corpo e continue em frente para salvar o jogo novamente. Acerte o guarda parado na escada e siga em frente para o canto da tela onde a moça está parada. Lá, tome

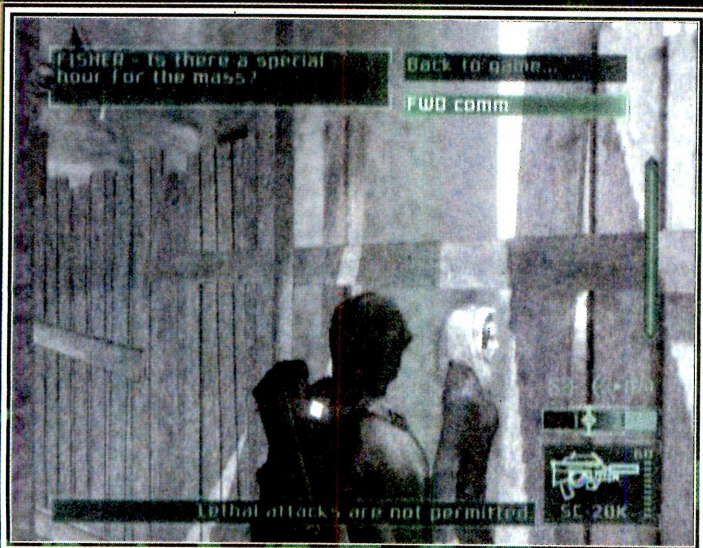


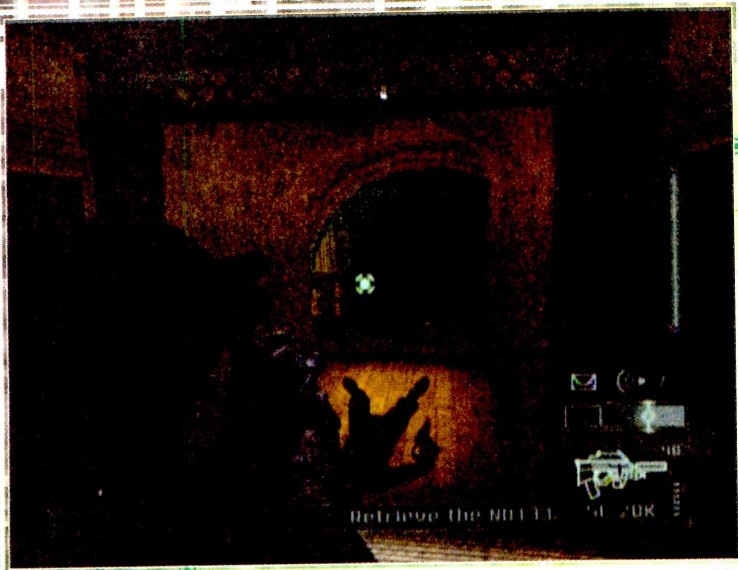


cuidado com os dois guardas, esperando um deles passar pela pilastra para pegá-lo e indo pelo outro lado para se esconder atrás da pilastra. Imediatamente o guarda virá em sua direção, acerte-o e esconda o corpo, entre no corredor e acerte o guarda que está parado no canto direito do corredor. Assim que acabar com ele, entre no portão e siga em frente até a sala onde a moça está parada, entre no elevador e converse com a ela para continuar com a missão. Salve enquanto passeia de elevador.

## Parte 3

Enquanto estiver descendo de elevador aproveite para preparar a sua arma, porque haverá dois homens na porta do elevador que virão do lado esquerdo. Não perca tempo escondendo os corpos, vá pelo lado esquerdo e desça as escadas. Haverá outro guarda parado em baixo da escada, desça-a e mate-o, assim como os outros dois que estão parados no corredor. Acabe também com o que está parado no corredor seguinte e os outros três que vão sair da porta pelo lado esquerdo. Entre na porta do lado esquerdo para obter munição, algumas granadas e recuperar o seu sangue. Saia e vá em frente, vire na primeira passagem para chegar no quarto dois, mas tome cuidado com os guardas. Pegue o objetivo em cima da mesa e volte

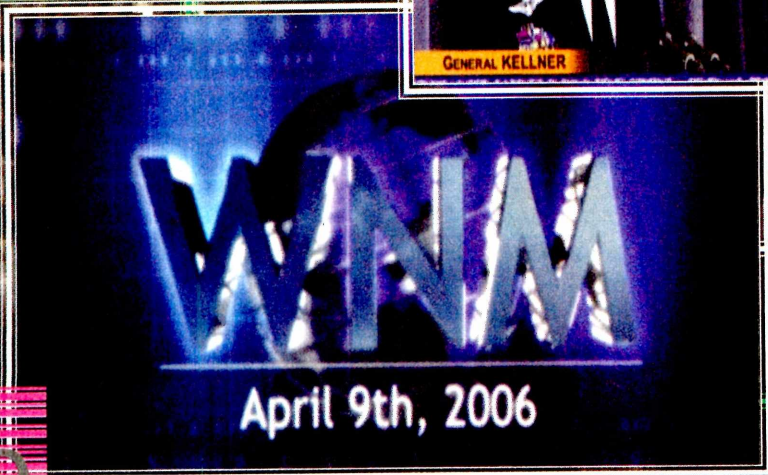


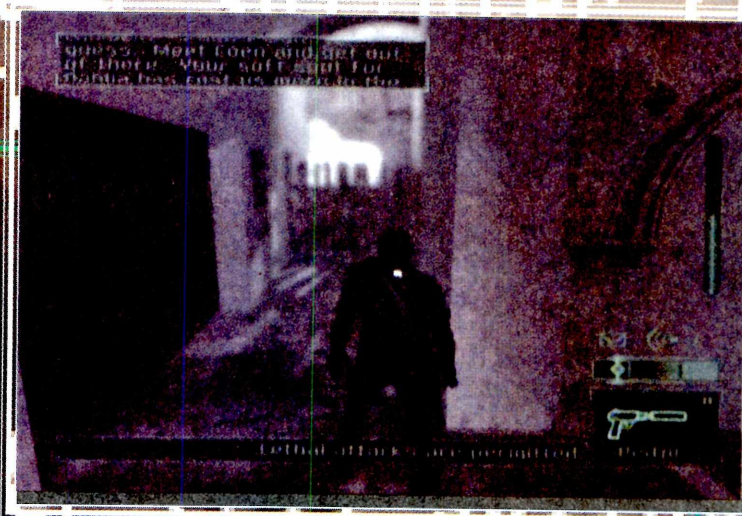


para encontrar o elevador no corredor em que estão todos os guardas. Entre nele e, quando chegar na parte superior, cuidado com os snipers que estão em cima dos prédios. Siga pelos cantos até encontrar uma passagem com um portão de madeira para completar a fase.

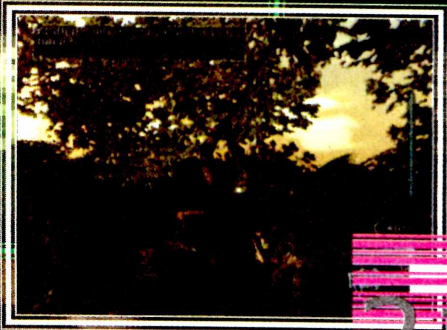
## Missão 5 – Kundang Camp, Indonésia Parte 1

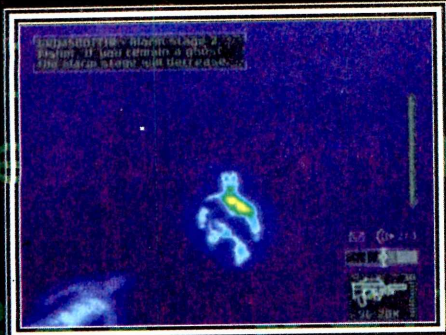
Assim que começar, siga em frente e converse com o homem que está parado perto do abismo. Depois, utilize a corda para descer no acampamento e vá em frente para salvar. Na primeira cabana haverá um homem, mate-o e espere o outro que virá correndo pelo meio. Vá para o caminhão e entre na casa para obter os itens em cima da mesa, saia e vá em frente.





Haverá dois guardas no meio do gramado, mate-os e use o nightvision gogle para encontrar as minas que estão escondidas nessa região. Não tente pular porque não adianta, siga para o canto da tela e passe por trás das minas. Chegue perto delas para ter a opção de desabilitá-las, continue em frente e você encontrará outro guarda parado no meio do gramado. Após desativar todas as minas, siga em frente até encontrar um caminhão e salve. Dentro da cabana haverá dois guardas, espere-os conversarem e arremesse uma granada para matá-los de uma vez só. No canto esquerdo haverá uma mesa, pegue o Sticky Shocker nela e suba as escadas para encontrar um quadro de força. Ative-o e desça para plantar a bomba no avião. Esconda-se atrás das caixas e, quando o guarda se aproximar, use o flash para cegá-lo e prosseguir pela porta que ele abriu. Siga para o portão, mate os dois guardas e siga para a cabine, acione o botão para apagar as luzes e abra a barreira. Aproveite para recuperar o seu sangue antes de continuar para a vila e, assim que chegar na barreira, aparecerá a opção para salvar o jogo. Passe por ela e haverá um guarda, mate-o primeiro e depois o cachorro. Agora, siga em frente até encontrar uma





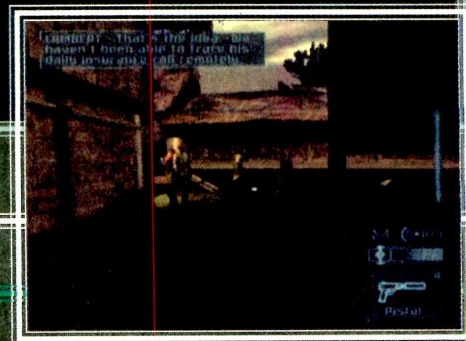
cabana, do outro lado haverá dois guardas conversando, mate-os e obtenha munição para a sua arma. Suba as escadas da torre e mate o homem que está vigiando com um headshot. Utilize a corda para chegar no outro lado e completar a primeira parte da fase.

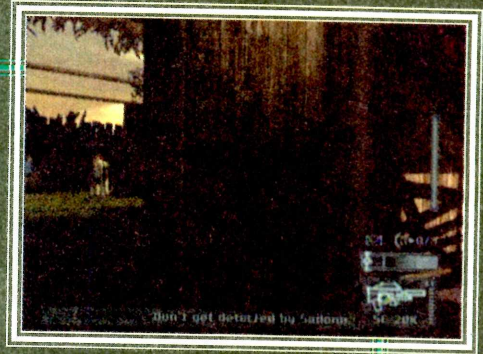
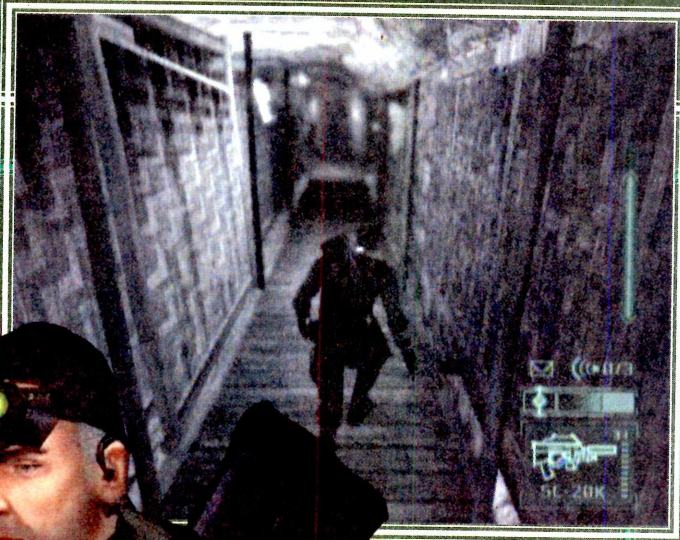


## Parte 2



Assim que entrar na vila haverá um grupo de guardas parado. Não faça nada, apenas espere, porque depois da conversa eles vão abandonar o local. Apenas um deles ficará rodeando a área, mate-o com um headshot e esconda o corpo. Quando matar o primeiro guarda, imediatamente o segundo aparecerá no meio do campo. Mate este também e entre na cabana do lado direito para obter munição. Desça e suba as escadas que estão do outro lado, siga até o final e se esconda nas sombras para não ser visto pelo guarda que está vigiando a área. Vá pela sombra e entre na porta da casa para seguir os dois homens, mas não faça nada, porque apenas um guarda irá





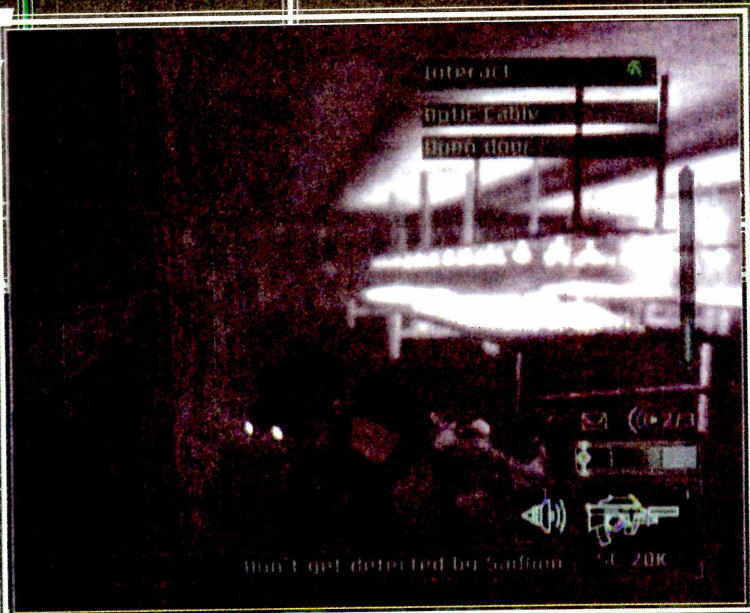
ficar. Mate-o e entre pela porta, os outros dois ainda estarão andando pelo corredor, então olhe pela fechadura antes de abrir a porta. Saindo, entre na primeira porta à esquerda para pegar munição. Haverá um guarda sentado em uma cama, mate-o e pegue os objetivos em cima da mesa e, caso precise de sangue, suba as escadas e encontrará uma caixa de primeiros socorros. Siga em frente pela sombra até encostar-se à barreira, do lado oposto haverá uma porta com um guarda, olhe pela fechadura e entre na porta para salvar. Assim que entrar na porta ao lado você encontrará muitos guardas e, rente à porta, haverá duas caixas de madeira, sendo que na primeira está a câmera. Quando todos os guardas saírem



do local ainda restará um na área, mate-o e depois o cachorro para seguir em frente até uma espécie de garagem. Olhe pela fechadura para encontrar alguns homens parados na parte de fora do quarto, entre e, do lado oposto, haverá uma caixa de primeiros socorros. Volte para o mesmo local de antes e, perto da casa, haverá um cano para que você consiga acessar a parte superior. Vá em frente e pegue a câmera em uma caixa de madeira, vire e volte para o lado direito para encontrar os quatro homens parados. Equipe a sua metralhadora com a câmera e mire no homem que está de toca para gravar. Uma barra de load aparecerá e, quando o load terminar, volte para o local em que estava a câmera e pule. Pronto, agora mate os dois homens que ainda estão no local, (não se incomode em esconder os corpos) e entre na garagem para encontrar uma escada no canto direito da tela. Desça a escada para completar a segunda parte da fase e aproveite para salvar.

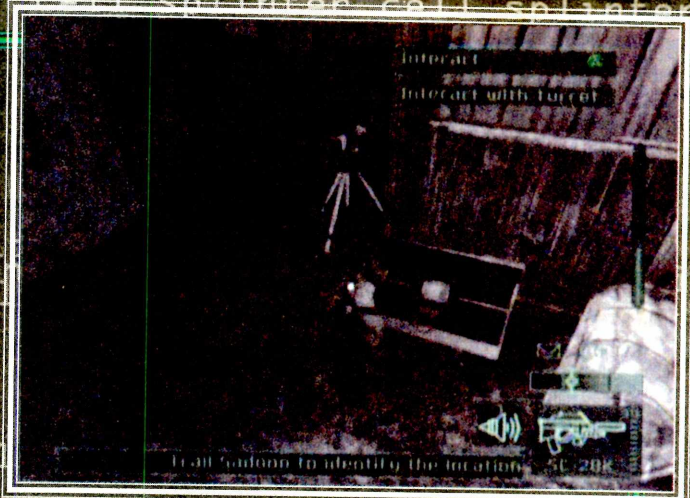


### Parte 3



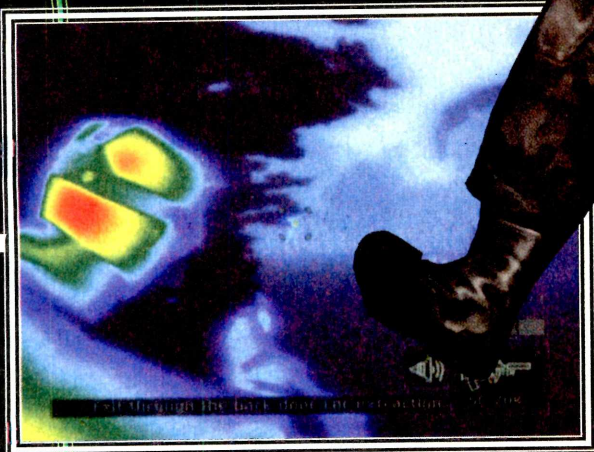
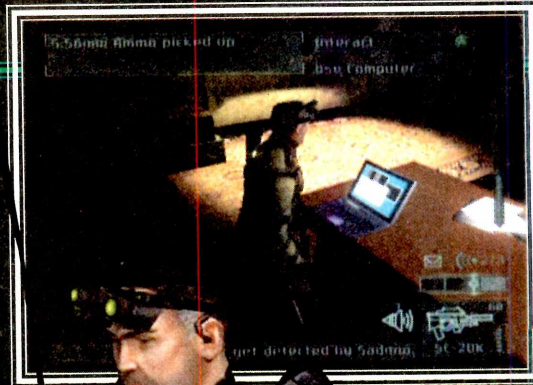
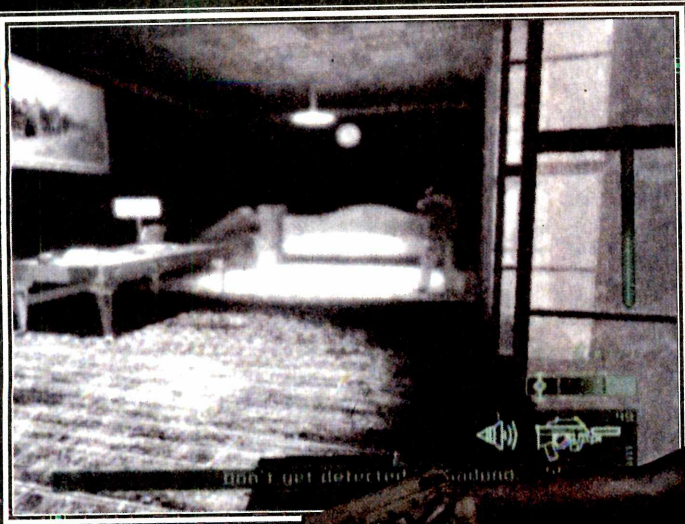
Mate o guarda e espere até o outro aparecer e correr na sua direção. Vá em frente no corredor e entre na porta que está em frente à escada, haverá uma outra escada que leva a

um local com dois guardas e três homens trabalhando. Acerte os guardas e entre na porta. Ao lado da porta, clique no botão da parede e espere na entrada da próxima porta até um dos guardas sair pela porta dos fundos – não se preocupe, ele não conseguirá enxergar, pois a sala está muito escura. Quando ele sair, entre na porta e se esconda atrás da



porta para destrancá-la, entre e salve. Suba a escada, pegue a munição em cima da caixa e aproveite para utilizar a caixa de primeiros socorros que está na parede ao lado, saia da sala e vire para a esquerda. Assim que subir a ladeira, tome cuidado com os dois guardas que estão parados ao lado da metralhadora, assobie para que eles venham investigar e acerte-os. Agora desative a metralhadora para investigar a porta antes de abri-la. Haverá dois guardas no corredor e dois treinando a pontaria. Espere os dois que estiverem no corredor deixarem a sala e entre rapidamente, vá a direção do que está treinando e acerte-o. Imediatamente o outro irá se aproximar, então, derrube-o também e esconda os corpos. Vá em frente e você encontrará um homem treinando boxe, atire nele e esconda o corpo no canto escuro da tela. No canto direito da tela haverá um corredor, siga por ele e





salve. Na próxima sala, encoste na parede e assobie, um dos guardas entrará na sala para investigar, então o acerte e esconda o corpo. O outro você poderá acertar com um headshot, vá pelo canto esquerdo da tela até encontrar a sala com munição e uma caixa de primeiros socorros. Abra a porta e assobie para que o guarda venha investigar, acerte-o e esconda o corpo no canto escuro da tela. Espere o farolete mudar de lado e ande para o canto esquerdo da tela para se esconder atrás das latas, haverá outro guarda perto da porta, mas você poderá matá-lo com um headshot. Suba a escada





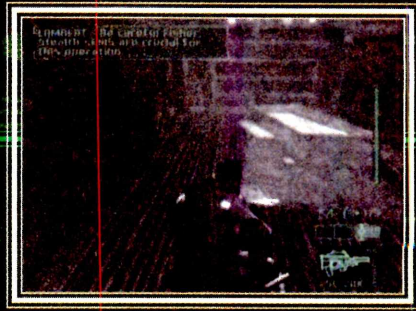
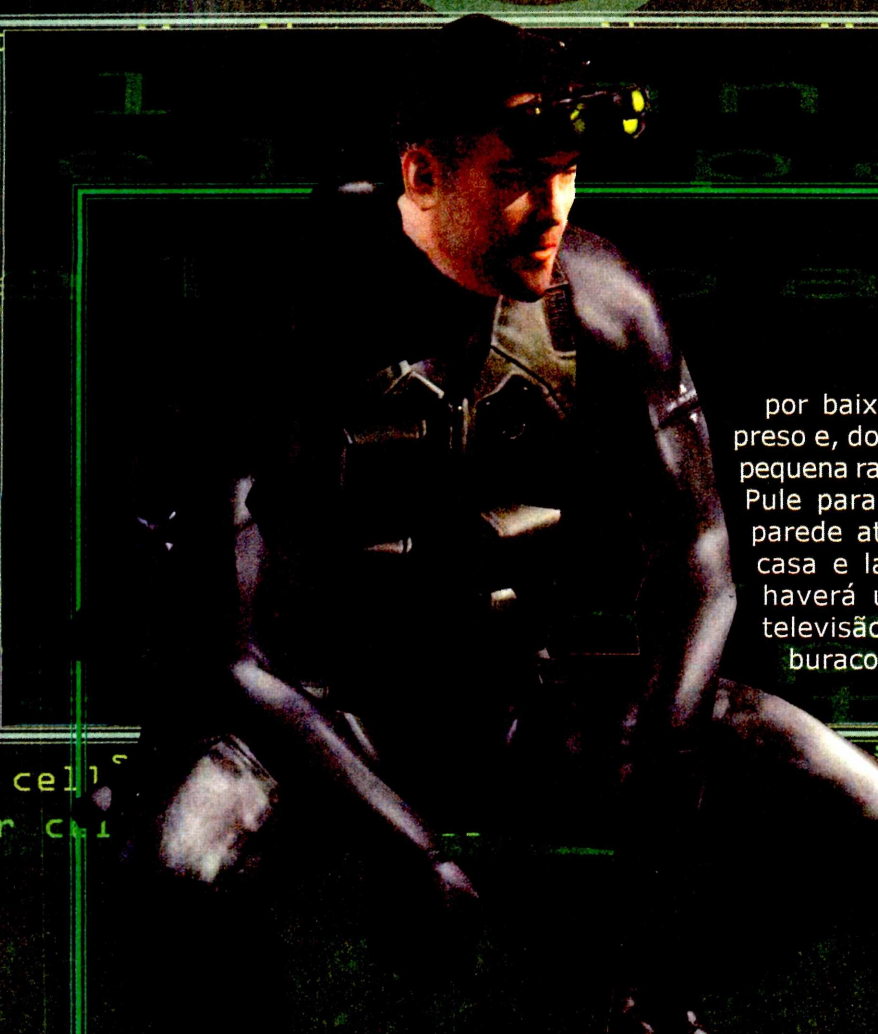
e digite o código 1492 para abrir a porta, entre e salve. Sadono está na sala do lado esquerdo telefonando, espere-o salvar o código no computador e deixar a sala. Assim que ele terminar e sair da sala espere um pouco mais, porque ele ainda voltará para investigar. Agora sim, quando ele sair pela segunda vez, vá até o computador e obtenha o código e munição. Saia da sala e volte para o corredor, siga por ele e desative a alavanca do quadro de energia na parede do lado esquerdo. Vá até o final, onde haverá uma escada, desça-a e abra a porta. Assim que abri-la, uma luz muito forte se acenderá, então use o nightvision gogle para avistar os inimigos. No total são quatro espalhados pela área, dois do lado direito e dois do lado esquerdo. Não entre, volte e suba na escada para matar o primeiro inimigo, se esconda atrás da parede e acerte o segundo. Após matar os dois inimigos do lado esquerdo, desça e invada a área, (ainda faltam os dois que estão do lado direito) se esconda atrás dos arbustos e mate primeiro o que está próximo. Quando terminar com todos os inimigos, vá em frente até chegar no helicóptero e a fase estará completa.

## Missão 6 – Komodo,

### Indonésia

Ative o seu nightvision e mate o guarda que está rodeando o gramado, siga em frente e desarme a metralhadora que está parada na torre. Tome cuidado com o sniper e entre na casa ao lado, vire para a esquerda e pegue a latinha no chão. Esconda-se atrás dos barris, ataque a lata e, quando um deles se aproximar, acerte-o. Espere pelo outro e faça a mesma coisa, mas tome cuidado com o sniper que está na torre. Esconda os corpos na parte escura do mapa e corra para a porta que está bem na frente dos barris, lá, vire para a esquerda e espere os guardas investigarem o local onde você está escondido. Não se preocupe com o nível de alarme, porque logo ele volta ao normal. Assim que eles invadirem o local, mate-os e siga em frente até passar

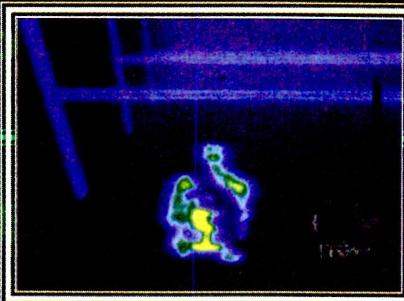




por baixo da cabana com um cachorro preso e, do seu lado esquerdo, haverá uma pequena rampa com duas paredes próximas. Pule para se locomover de parede para parede até chegar na parte superior da casa e lá aproveite para salvar. Agora haverá um guarda sentado assistindo televisão em uma sala e um pequeno buraco do seu lado, pule nele e passe



pela abertura na parede para encontrar um outro guarda treinando a mira em garrafas. Esconda-se atrás das caixas com as garrafas e siga em frente para a próxima cabana. No canto esquerdo haverá um quadro de luz, desative-o e saia. Assim que sair, escale o cano que está ao lado da abertura da cabana e a cerca para chegar no telhado de uma cabana do outro lado. Ao chegar no telhado, escolha a opção para descer e selecione o nightvision gogle para ultrapassar os lasers e



vá para o fim da cabana, onde haverá uma passagem no chão. Desça a escada, aproveite para salvar, desligue o interruptor na parede do lado direito e chame o elevador. Selecione o primeiro andar e entre na porta do lado esquerdo para encontrar uma caixa de primeiros socorros e, assim que sair da sala, você encontrará dois guardas parados na próxima área. Assobie, espere-os aparecer para

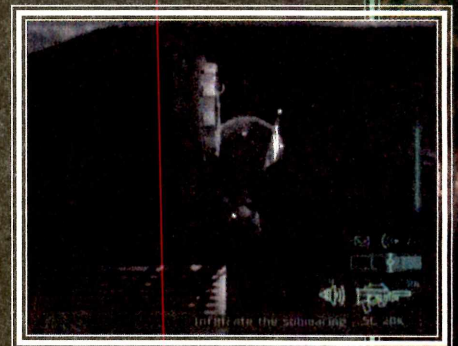
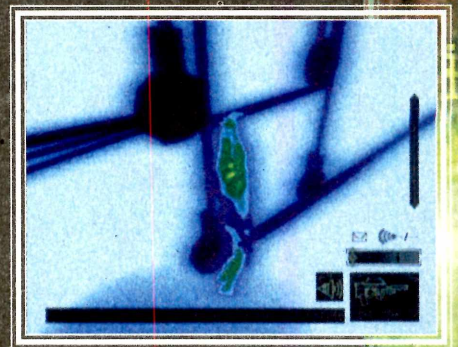
investigar, mate-os e entre na sala à frente para encontrar uma vítima na sala de controle. Agarre-o para fazer um interrogatório e depois o leve até o computador com o texto em verde para forçar o refém a usá-lo. Quando a plataforma começar a se elevar e uma mensagem de rádio chegar, use o refém para confirmar e saia da sala, vire para a direita e siga em frente até a porta de metal para salvar.

## Ótima estratégia



Agora suba a escada e apague a luz da sala. Do lado de fora haverá um guarda, espere-o entrar e o acerte. Siga para o lado direito da plataforma e, quando chegar próximo do elevador, use o rifle com a mira para encontrar dois guardas: um está parado na plataforma do lado esquerdo e o outro está com uma lanterna na plataforma do lado direito. Após matá-los, acione o elevador. Espere até que ele fique longe, se pendure na beira da plataforma e pule para o cabo

de aço que está abaixo. Siga em frente até encontrar um outro cabo de aço perto do submarino e, quando chegar na plataforma, vá em frente e mate o guarda que está do seu lado esquerdo. Suba no submarino, desça pela escada e, na sala de controle, haverá uma porta ao lado da escada. Entre e vá em frente, desça pela próxima escada para encontrar um corredor com um guarda, assobie e ele irá investigar o local. Espere-o parar e o acerte, esconda o corpo no canto escuro da tela e desça as escadas para a próxima área. Haverá uma porta automática, mas ainda não entre para que ninguém desconfie da sua presença no local. Ao lado da porta tem uma pequena parte onde você poderá se esconder, então assobie e quando o guarda se aproximar acerte-o e esconda o corpo. Saia e siga em frente para o outro lado onde haverá uma passagem com outra escada, desça-a e se esconda até o guarda se aproximar da escada para matá-lo e esconder o corpo. Entre na sala e siga para a área seguinte com uma porta automática, espere pelo homem que aparecerá na sala mexer no painel de comandos e, sem fazer barulho, agarre-o. Siga para o corredor da próxima sala e faça o guarda colocar os seus olhos na máquina para identificar a retina e a porta abrirá automaticamente. Agora acerte o guarda e esconda o corpo no canto escuro da tela, entre na sala e se esconda até os dois homens terminarem a conversa e um deles deixar a sala. Quando o guarda que está no local se direcionar para o computador, siga pelo canto direito e vá em frente para chegar na cabine de controle. Use o computador e salve, saia da sala de controles e volte para corredor. Vá para a porta ao lado, que estava trancada, e do seu lado esquerdo haverá uma escada. Suba e encontre uma outra escada na próxima sala, suba e para sair no lado de fora do submarino e uma plataforma aparecerá. Siga para a sala onde há uma caixa de primeiros socorros e alguns itens em cima da caixa, desça as escadas e use o nightvision para encontrar dois guardas parados no corredor. Acerte os galões para explodi-los, mate os guardas e siga em frente até encontrar uma pequena escada do lado direito que dá acesso a um bote. Desça e pule no bote para terminar a sexta missão.

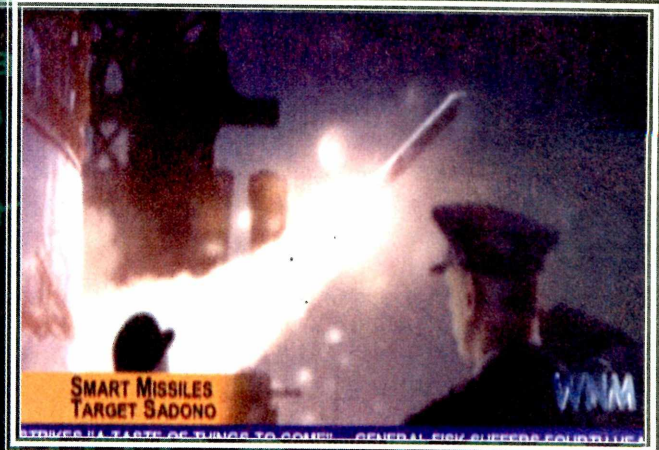


## Missão 7 – Jakarta, Indonésia

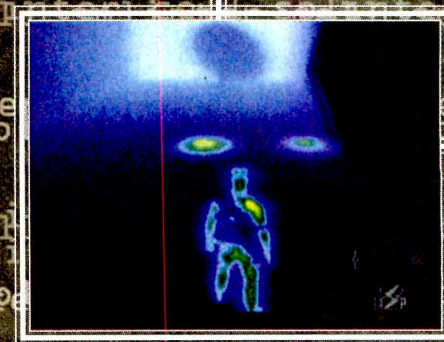
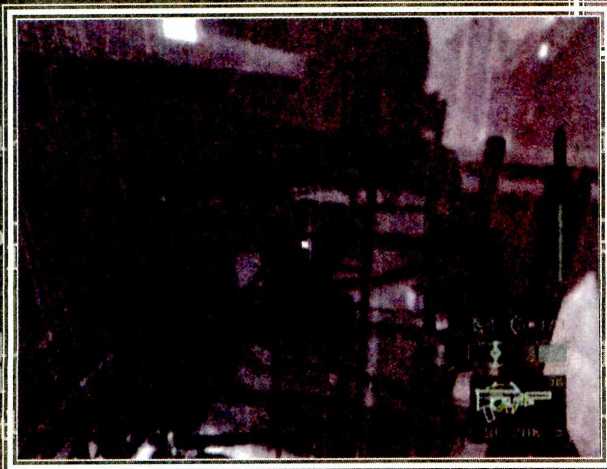
Converse com Coen, volte e desça a escada que dá acesso ao telhado, pois lá haverá um local onde você poderá utilizar o rappel para descer até a próxima área. Na laje, pule na abertura entre o corrimão e vire para a direita, onde haverá uma latinha em cima de um cesto de lixo. Nesta área há quatro guardas (cuidado para não confundir a população com os inimigos), mate-os e esconda os corpos na

parte escura. Siga em frente e vire para a esquerda, suba a escada no palanque e se pendure no ferro que cruza o local. Entre na porta, desça a escada para salvar e você estará dentro de uma loja, onde haverá uma caixa de primeiros socorros. Mate os dois guardas e abra a porta que está trancada para esconder os corpos, volte para a sala anterior e saia pela porta. Esconda-se atrás da Van, espere um dos dois guardas deixar a área e, quando o outro se aproximar, assobie para que ele venha investigar. Acerte-o e esconda o corpo no canto escuro da tela, fazendo o mesmo com o guarda que sobrou e siga em frente até o fim da rua. Suba no portão do lado direito e entre na próxima área, use o nightvision gogle para enxergar melhor os inimigos e vá pelo lado direito. Posicione-se atrás de uma árvore e atire nos inimigos para dar continuidade ao objetivo (não se preocupe, pois eles não vão te encontrar). Quando terminar com todos os inimigos, siga para o centro da área onde há um carro parado e, no canto esquerdo, haverá um bueiro com uma escada. Desça e vire para a direita para entrar na sala vermelha, olhe pela porta e você encontrará um guarda vigiando a área. Assobie para que ele venha investigar e mate-o, fazendo com que outro guarda venha em sua direção. Após matá-los e esconder os corpos, siga para a outra sala com uma luz vermelha e destrua a câmera que está em cima da porta, entre na sala e vire para a direita para encontrar uma escada. Suba-a e salve. Esconda-se atrás da antena parabólica e ative o nightvision golge para encontrar as minas escondidas na área. Suba na grade e vá para o lado esquerdo até encontrar a próxima antena, mas, se preferir, mate o guarda que está na torre antes de começar o seu trajeto. Siga para o local em que estão os geradores e suba na grade, desligue o nightvision

e destrave a porta. Assim que abrir, mate o guarda que está no painel de controle com um headshot e espere os outros dois entrarem na sala, repetindo o procedimento com eles e escondendo os corpos. Pegue os itens, saia da sala e vá para o lado esquerdo, sentido ao carro. No pequeno corredor, escale as paredes para chegar na parte de cima do prédio, haverá um local de vidro com uma antena parabólica quebrada. Atire no vidro e use o rappel na antena para entrar no prédio. Um guarda estará vigiando o local, mate-o e corra para o elevador para salvar. Saia do elevador e siga para o seu lado



esquerdo, onde haverá três guardas no local, mate o que está no corredor e entre na porta à frente, vire para a esquerda e entre na porta branca e laranja. Mate todos os guardas que estão no local e siga em direção ao palco para encontrar uma porta atrás das caixas acústicas, haverá duas portas à sua frente e uma do seu lado no local. Entre na primeira porta e mate o guarda que está no local, apague a luz, espere pelo outro e acabe com ele também. Esconda os corpos na parte escura da tela e siga para a próxima sala para conversar com Ingrid e salvar o game, saia da sala e entre na porta que estava do seu lado para matar o guarda e desarmar as metralhadoras dos corredores. No primeiro corredor do seu lado direito haverá uma porta com uma caixa de primeiros socorros, volte e pegue o filme do lado da televisão na mesa de centro e siga para o próximo corredor até encontrar uma porta de vidro. Ingrid está esperando por você, converse com a moça novamente e mate os dois guardas que estão parados no corredor do lado direito, esconda os corpos e volte para o corredor do lado esquerdo. Pelo caminho, obtenha a munição que está caída no chão e vá para a outra porta de vidro para salvar. Mate os três guardas que estão vigiando o local e atire na câmera para que você não seja detectado, siga pelo corredor e entre no balcão para encontrar uma caixa de primeiros socorros caso esteja precisando. Saia, escale o cano ao lado e se pendure na parte de madeira para





chegar no pequeno buraco da parede para salvar. Siga pelo túnel até chegar na plataforma com as caixas e pule atrás do cenário do estúdio de televisão, assobie para que um dos guardas venha conferir e mate-o. Restarão três guardas na área com Sadono, mate todos e cuidado com o guarda que está no centro da sala. A melhor tática é equipar a sua metralhadora com a smoke grenade e atire em direção do homem que está no centro, volte para o canto e atire uma smoke grenade em direção do local onde Sadono está escondido. Quando a fumaça tomar conta do lugar corra para agarrar Sadono, leve-o até o identificador de retina que está embaixo da plataforma que você tinha pulado e abra a porta. Ainda com Sadono como refém, suba a rampa, faça o mesmo no próximo identificador e assim que a porta se abrir, acerte Sadono com a sua arma e converse com Ingrid, que está parada no heliporto, para completar a fase.



## Missão 8 Los Angeles, Califórnia

Pule a grade para o estacionamento e se esconda na sombra até um caminhão chegar para descarga, espere-o parar e entre nele sem que o guarda perceba. Logo que entrar no baú do caminhão ative o nightvision gogle. Quando o caminhão parar haverá um guarda com um cachorro e uma cabine de segurança. Pule para fora do caminhão, se esconda na sombra e, quando o guarda com o cachorro se afastar, vá para a cabine de segurança e mate o mercenário. Entre na porta ao lado e salve. Na próxima área haverá uma mulher limpando os quadros, acerte-a e entre na porta do lado direito para encontrar um banheiro com uma caixa de primeiros socorros. Há dois caminhos para a próxima área: no primeiro, basta subir na pia do banheiro, olhar para cima para encontrar um buraco no teto e seguir pelo forro. No segundo, saia do banheiro e siga para a porta ao lado da máquina de refrigerante. Haverá uma porta pedindo para digitar um código, mas, como você não sabe, espere o guarda abrir a porta e mate-o para seguir tranquilamente. Na próxima área tem dois guardas conversando, mas ainda não entre na sala, apenas atire no holofote que está na parede e siga para a esteira rolante e use-a para chegar na

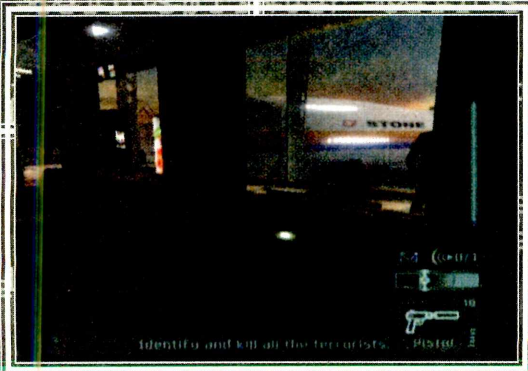
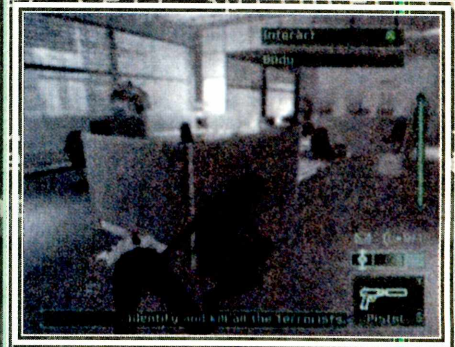


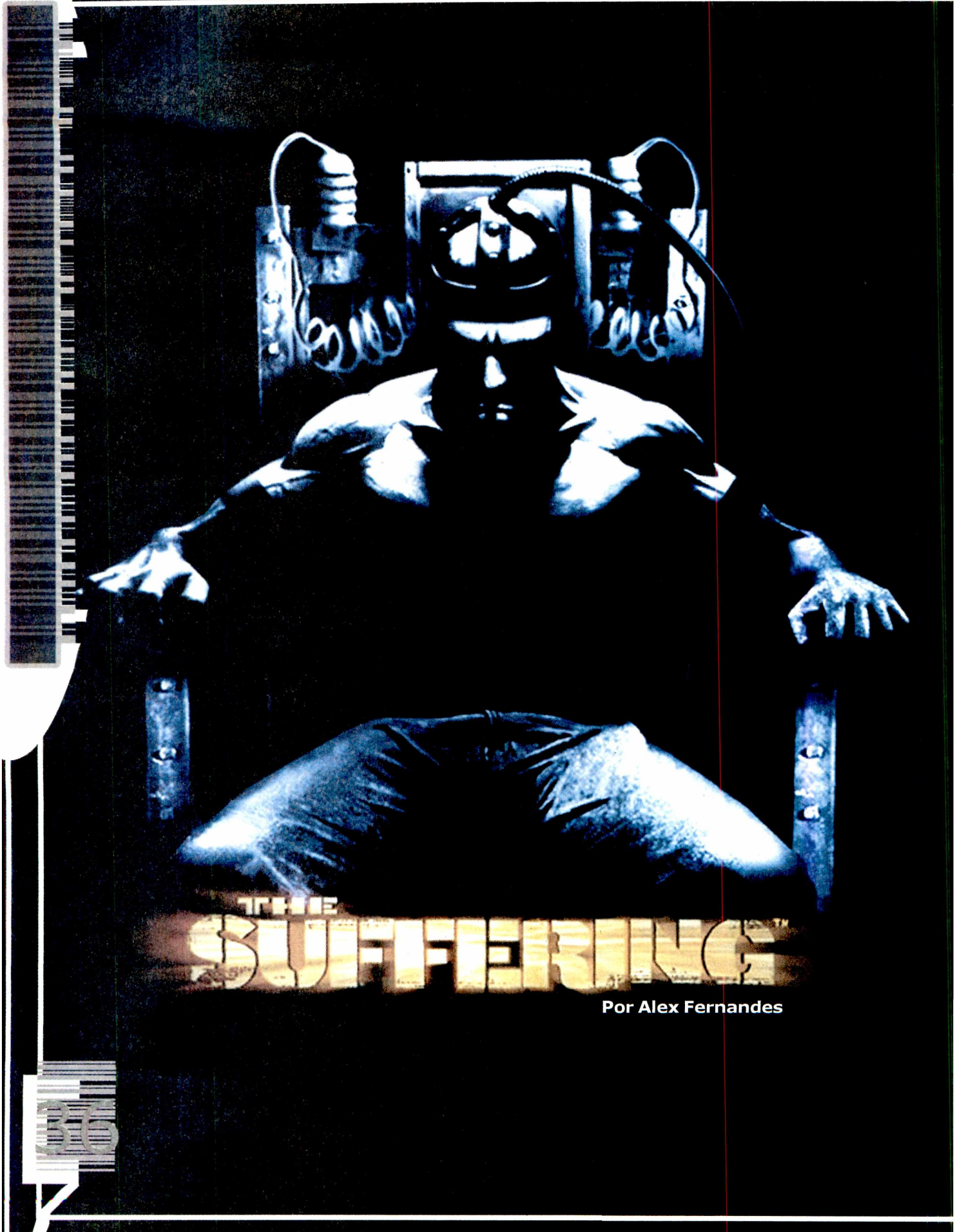
próxima área. Esconda-se atrás das caixas e use o nightvision gogle para identificar os mercenários, mate todos e suba as escadas, virando para a direita. No local com algumas máquinas haverá uma caixa de primeiros socorros

caso precise, volte e entre na porta ao lado para salvar. Desça a escada para encontrar duas esteiras rolantes e, no meio do caminho, haverá uma sala com um guarda. Para passar pela sala sem ser visto, espere até encontrar a bagagem maior e se esconda atrás dela para que ele não perceba. Quando chegar na junção das esteiras, siga pela esquerda e ande calmamente contra a esteira. Nessa esteira não há bagagem alta, então vá lentamente até se aproximar da sala e, quando o guarda se virar, passe. Desça da esteira e obtenha os itens perto da estante, abra a porta e suba a escada para salvar. Acerte o terrorista que está parado na sombra, mate-o e siga para o lado esquerdo até encontrar uma porta com sistema de senha. Digite 5325 para destrancar a porta e haverá um guarda no local e uma câmera no fim do corredor. Para passar, acerte o guarda e depois equipe a sua metralhadora com a bomba de fumaça. Use-a no corredor e rapidamente passe pela câmera e vire para a esquerda para salvar o jogo. Entre pela porta de vidro e rapidamente acerte o terrorista que esta parado perto da porta, siga para o final da sala e apague a luz. Entre na próxima porta



de vidro que dá no anfiteatro e acerte todos que estiverem no local, para não falhar a missão, aperte o botão na parede do lado esquerdo que fechará a cortina. Saia da sala e desça a escada rolante da direita para que a câmera não o detecte, se esconda na parte escura e quebre todas as lâmpadas da sala com os elevadores para que as câmeras não identifique-o. Volte para a plataforma e use o seu nightvision google junto com o seu binóculo para encontrar 3 terroristas no andar de baixo, agora vá para o elevador da direita e selecione o segundo andar para salvar o jogo. No meio do caminho o elevador vai quebrar, então, atire no teto e entre no buraco para escalar os cabos. Quando chegar na área com a luz vermelha, obtenha munição para a sua arma e um item. Passe pelo pequeno buraco no canto da tela e pule para a plataforma, atire na lâmpada acima e suba na escada à direita. Na pequena plataforma atire em Soth e em seus dois homens – assim que abrir fogo contra eles, uma contagem regressiva aparecerá na tela. Mate-os rapidamente e desça a escada, entre na plataforma do meio e vire na segunda à direita. Siga até encontrar uma escada. Ao subi-la haverá uma outra, repita o procedimento e escale o cano na parede para descer no andar em que os corpos dos terroristas estão. Vá a direção do ventilador e obtenha o vírus ND133 para completar a missão. Parabéns, com o vírus recuperado, assista ao fantástico final.





THE  
**SUFFERING**

Por Alex Fernandes

## Capítulo 1 – The Worst Place on Earth

Assim que o jogo começar, vire para a esquerda e, após a animação, entre na cela que acabou de se abrir. Obtenha a faca no corpo do homem morto, entre na sala do guarda para investigar pelas câmeras e, agora, abra o próximo portão. Vá pela porta ao lado e vire para a direita, entre na cela que está com o portão aberto e, quando a animação terminar, entre na sala ao lado para apertar o botão vermelho. Obtenha os itens da sala e entre no portão que você acabou de abrir, lá, vire para a direita, onde haverá um inimigo. Após acabar com ele, vire para o corredor em que estão os três guardas mortos

e entre na sala para obter os itens e uma lanterna. Volte e, quando encontrar um policial, siga-o para que ele abra a porta e o portão para você.

Acabe com os inimigos do local e entre na sala à frente para obter os itens e munição, volte e use a sua faca para quebrar as caixas que estão impedindo a passagem do corredor. Antes de continuar, obtenha a arma com o policial morto na porta da sala da cadeira elétrica e, no corredor, espere o telefone tocar e atenda-o. Vá até a porta e empurre a máquina de refrigerante para liberar a passagem, abra a primeira sala e obtenha os itens antes de prosseguir. Na próxima área haverá

dois inimigos, mate-os e na sala em que há uma estátua parada na frente do portão, puxe-a e coloque-a de maneira que trave o portão da frente.

Siga para a sala ao lado e acione o botão vermelho para abrir o portão. Siga em frente e, quando um monstro aparecer, siga-o para a sala com a câmara de gás. Assim que o gás começar a fluir, espere até o monstro quebrar o vidro e aproveite para fugir pela abertura. No corredor do lado direito, desça as escadas para encontrar uma porta azul e complete o capítulo.



## Capítulo 2 – Descending

Siga o monstro pelo corredor até uma cena começar, depois, mate os inimigos e, quando a barra amarela encher, aperte triângulo para se transformar em monstro e derrotar os outros facilmente. Entre na porta azul e ande pelos esgotos. Assim que um dos inimigos estourar o cano, gire a manivela para que o vapor pare e mate-o. Obtenha os itens da sala e abaixe a alavanca na parede para explodir a área ao

lado, suba no armário no fim do corredor e entre pela porta para assistir uma cena.

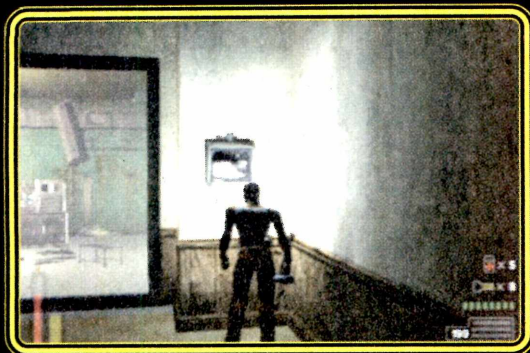
Após a cena, mate o inimigo e ande até chegar em uma área repleta de inimigos. Assim que a barra amarela encher, transforme-se em monstro e mate todo mundo. No seu lado esquerdo haverá um portão aberto com um corpo, gire a manivela para abrir o portão à frente e obtenha os itens. Quebre as tábuas que estão

impedindo a passagem por uma das portas e empurre a caixa para o lado de dentro da sala, suba em cima dela e pule para a próxima área. Suba as escadas para encontrar uma Tommy Gun no corpo e desça a próxima escada para obter munição e alguns itens na prateleira. Agora, volte e suba a pequena escada na parede para encontrar uma porta azul e completar a fase.



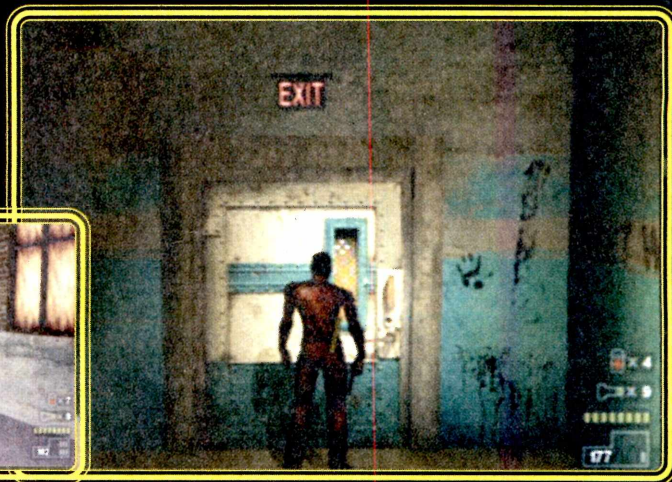
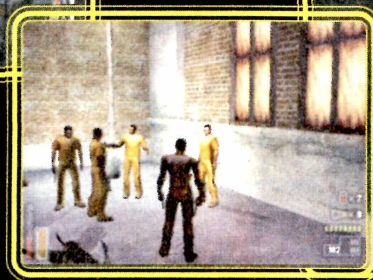
### Capítulo 3 – Slumber of the Dead

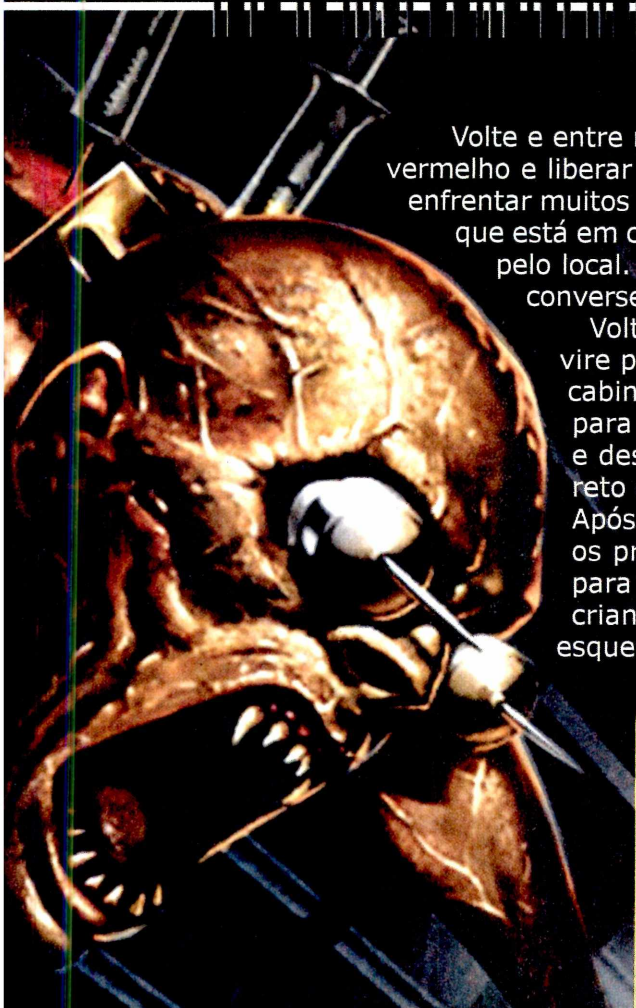
No corredor, entre na porta do lado direito. Uma barreira impedirá a sua volta, então, vá até o monitor na parede e assista as cenas. Volte e quando um homem aparecer e começar a conversar com você, ajude-o ou mate-o e corra para a porta com a luz vermelha em cima com a mensagem "Exit". Saia e vire para a direita para passar pelo buraco na cerca, mate os inimigos e passe pelo outro buraco na cerca do lado esquerdo. Desça e acabe com todos os inimigos do local, espere o homem subir as escadas e, caso você não o tenha matado, siga-o. Pule em cima da caixa e siga em frente até encontrar uma porta para completar o capítulo.



### Capítulo 4 – Abbot Prison Blues

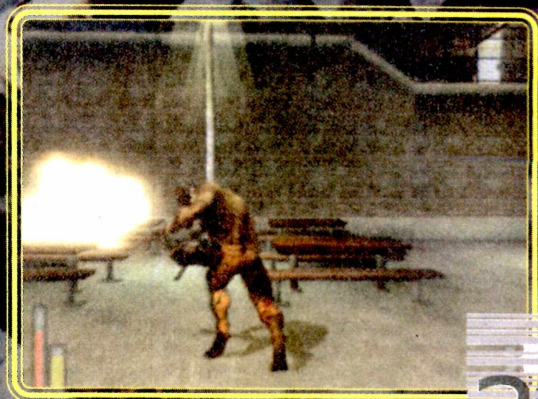
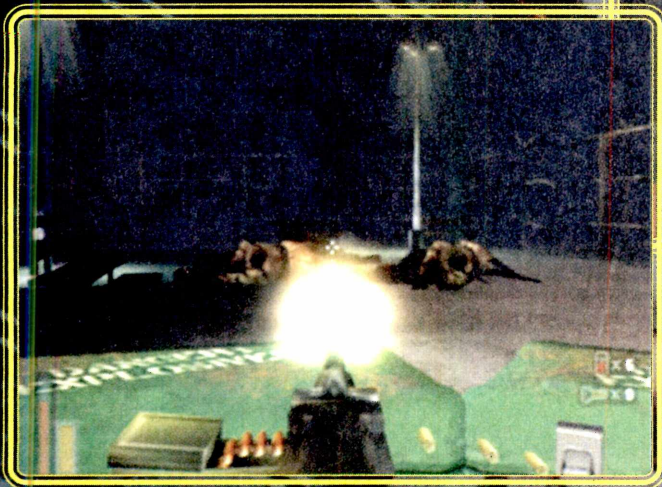
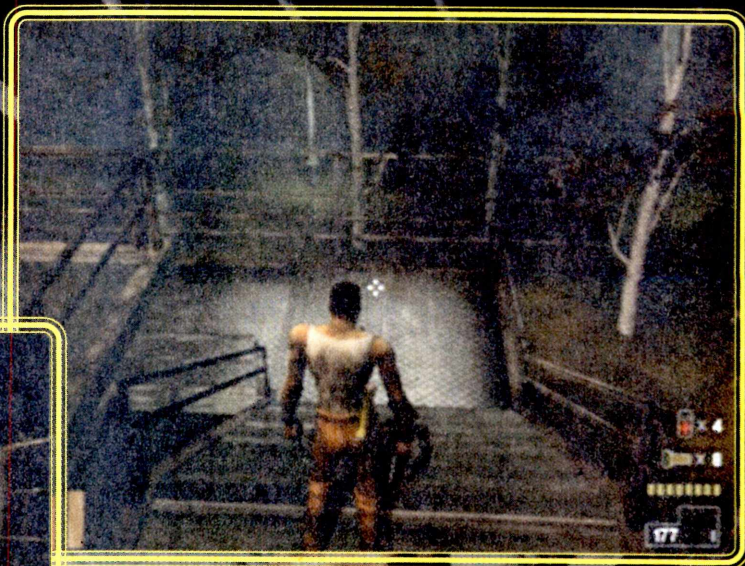
No corredor e do lado esquerdo haverá uma porta com algumas caixas impedindo a passagem, quebre-as e empurre o armário para conseguir entrar na próxima área. Vá pela porta que está aberta e obtenha os itens e o mapa antes de seguir para o próximo lugar, agora, vá para a outra porta e acione o botão vermelho. Abra a porta e corra pelo corredor até encontrar uma escada, desça e assista uma pequena cena. Após a cena, mate todos os inimigos e ande até a porta de aço do lado direito. Haverá uma escada com muitos itens e outra porta e, assim que abri-la, algumas alucinações acontecerão e ela sumirá.





Volte e entre na porta abaixo da escada de ferro para apertar o botão vermelho e liberar os portões, entre no primeiro e vire para a direita para enfrentar muitos monstros. Desligue todos os chuveiros e siga para a sala que está em chamas. Para apagar o fogo, gire a válvula da pia e passe pelo local. Saia e procure um grupo de homens parado no jardim, converse com eles e, assim que começarem a te atacar, mate-os.

Volte e suba a escada de metal para chegar na torre, lá, vire para a esquerda e obtenha os itens que estão dentro da cabine. Entre na porta azul e branca e contorne a livraria para encontrar uma porta atrás dos ácidos. Mate os inimigos e desça as escadas para entrar na porta do lado direito, vá reto e entre na porta onde há dois prisioneiros pendurados. Após a animação, mate os guardas e na sala em que executou os prisioneiros abra o portão, suba em cima da lata de lixo para continuar pela parte de cima. No próximo local há uma criança correndo, siga e entre na porta azul e branca do lado esquerdo com a mensagem "Exit" em cima.



### Capítulo 5 – No more Prisons

Desça as escadas até chegar no jardim e ande até a quadra de basquete, lá, haverá muitos inimigos. Caso precise, ao lado do corpo no chão tem uma metralhadora. Mate todos os inimigos e entre na porta para completar o capítulo.

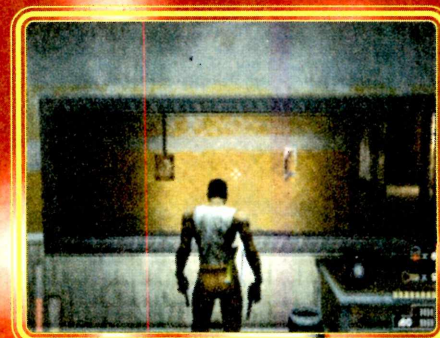
## Capítulo 6 – I Can Sleep When I’m Dead

Quando começar a fase, entre na sala ao lado e obtenha o West Cellblock Map em cima da mesa. Saia e vá para o portão que há alguns guardas em batalha. Entre na sala ao lado e verifique o sistema p e l o s

monitores, agora, abra o portão e entre na porta do lado direito. Lá, olhe os monitores e acione o botão vermelho, volte e mate os inimigos que estão no banheiro. Saia e entre no portão à frente para encontrar uma mulher, converse com ela pelo telefone e espere até que um dos monstros derrube o portão. Acabe com eles e siga em frente para o próximo corredor.

Assim que você entrar na porta que está aberta, ela se fechará sozinha e um homem aparecerá, causando algumas alucinações em seu personagem.

Então, obtenha os itens do refeitório e abra a porta do lado oposto. Haverá algumas coisas impedindo a passagem, quebre-as e, na sala, gire a manivela para liberar a água da sala anterior. Uma das portas ainda estará em chamas, então, puxe a máquina de refrigerante para o centro da sala e tampe o ralo para que a



água tome conta da sala e apague o fogo. Entre na sala ao lado e aperte o botão para abrir o portão do corredor, volte e quebre os obstáculos que estão impedindo a passagem. Vá para a sala

atrás da escada e acione os botões, entre no portão ao lado e siga para a lavanderia.

Mate os inimigos e obtenha os itens que estão atrás da grade, agora, vá para o portão e abaixe a alavanca da parede para destrancá-lo. Siga em frente e suba as escadas para olhar pelo monitor, desça e entre no portão para encontrar um buraco no chão. Pule no buraco e vá reto para encontrar um portão trancado ao lado da mensagem "Suck me Dry", ative o botão na parede e desça para a próxima área.

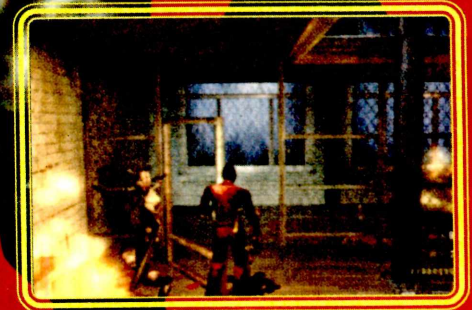
Passa pelo buraco na parede e vire para a direita, vá em frente e suba no pequeno muro. Continue até encontrar algumas rochas e escale-as para alcançar o buraco do teto, suba as escadas e escale as camas que estão do lado de fora da cela para completar a fase.

## Capítulo 7 – Everything Beautiful is Gone

Pule para a escada na parte em que o corrimão está quebrado e suba a escada de metal. Pule para a próxima laje e encontrará um guarda, entre pela porta e desça para a porta branca e laranja. Agora, o seu objetivo é proteger o guarda dos inimigos. Para protegê-lo, ligue os holofotes usando o R1 e aponte-os para as árvores, fazendo com que os inimigos parem de pular. Ande pela plataforma até encontrar uma caixa e uma escada de ferro – empurre a caixa e derrube-a no buraco da escada para explodir os tambores de oxigênio. Desça e continue protegendo o guarda dos marksmen. Quando estiver um pouco calmo, suba a escada e vire o holofote para o buraco dos Marksmens para destruí-los. No lado oposto do campo haverá um portão e uma casa. Dentro da casa, obtenha os itens e suba a escada que leva para a laje, pule para o telhado em chamas e desça para entrar na porta do workshop.

## Capítulo 8 – Darkest Night, Eternal Blight

Entre na sala ao lado, obtenha a shotgun (caso você ainda não a tenha), siga em frente e suba a escada do lado direito da tela. Haverá uma porta com algumas caixas cobrindo a passagem, então, destrua e pule para o entrar no cemitério, atravessando-o até chegar no fim da estrada. Pelo caminho, haverá um grupo de policiais que abrirão fogo contra você e alguns monstros. Obtenha os itens e algumas dinamites na casa e desça pela escada laranja até encontrar uma outra escada de metal. Assim que descer a escada, pegue os itens embaixo da mesma, mate os inimigos e siga em frente para encontrar uma outra escada de metal. Seguindo reto pela caverna, você encontrará um guarda e verá uma cena. Depois, suba na escada laranja que está do outro lado. Quando chegar ao fim da escada, obtenha os itens do lado esquerdo e passe pelo buraco na grade do lado direito para completar a fase.



## Capítulo 9 – Oblivion Regained

Assim que a fase começar, siga para a próxima caverna e, do seu lado direito, haverá um detonador com algumas caixas, destrua-as e use o detonador para derrubar uma pedra. Siga para a pedra e escale a parede para chegar na parte superior da caverna, escale as pedras até chegar no topo e siga pela passarela de ferro.

Mate os inimigos na próxima área e corra sem parar para fora da caverna, até chegar ao portão com uma escada laranja. Siga em frente e use a máquina para movimentar a pedra que tampará o buraco dos marksmen.

Desça e vá para a direção da pedra e, assim que passar por ela, do seu lado esquerdo haverá um local onde o seu personagem poderá escalar. Saia da caverna e pule em cima das pedras para encontrar um detonador e muitas caixas de dinamite,

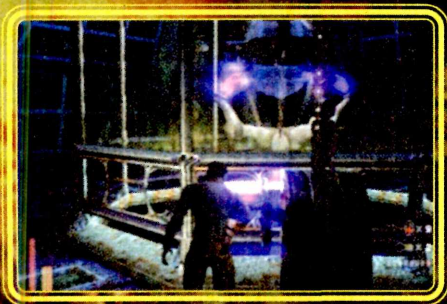
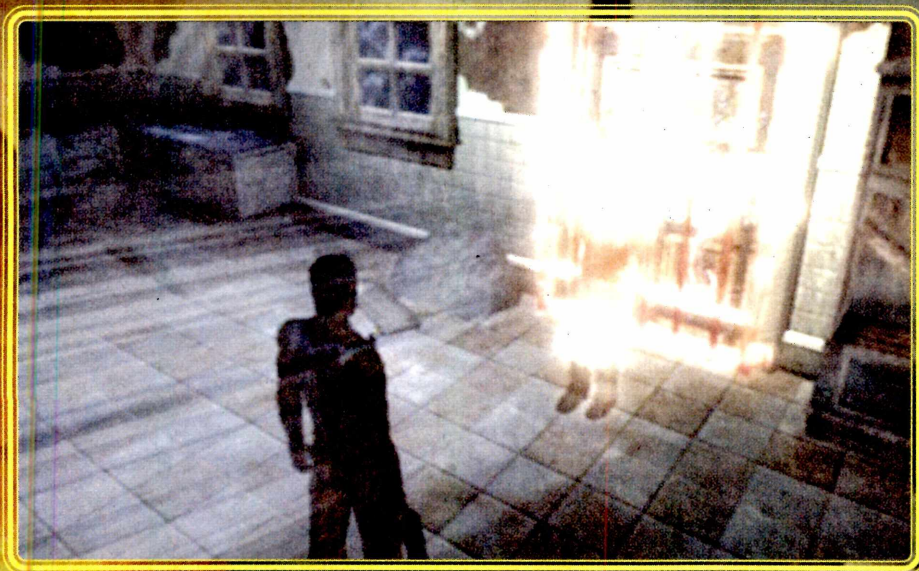
então, de longe, atire nas caixas e, depois da explosão, use o detonador para explodir a caverna. Vá em frente e quando chegar na passagem da grade use a máquina para movimentar a pedra para a esquerda, pule em cima dela e assista uma cena de duas meninas. Após a cena, use a máquina para movimentar uma outra pedra para o lado direito até derrubar a caixa d'água que apagará o fogo, desça e entre na caverna para completar a fase.



## Capítulo 10 – You've Mistaken me for Someone Else

Vire para a esquerda, onde haverá alguns itens ao lado do carro e volte. Na cerca, haverá uma pequena passagem coberta com as árvores. Passe e siga em frente até encontrar algumas grutas e um muro, escale-o e pule para obter o mapa do asilo. Vá para o lado direito para encontrar o asilo, mas haverá uma porta que está sendo bloqueada por algumas caixas. Destrua-as e puxe a caixa de aço para frente, entre na porta e complete a fase.





## Capítulo 11 – Hate the Sin, not the Sinner

Entre na porta à frente e assista uma animação. Após a cena, mate os inimigos e atire na filmadora em cima do armário. Agora, saia da sala e suba a escada para o segundo andar. Na primeira sala do lado esquerdo haverá muitos itens, caso você precise de energia. Entre no banheiro para assistir uma cena e volte para a livraria, onde há um homem sentado. Abra a porta ao lado do homem e assista outra cena. Siga pela única porta que está destrancada e vire para a esquerda no corredor escuro,

entre na primeira porta à esquerda e acione o botão da máquina para eliminar o monstro. Caia no buraco do chão e vire para a esquerda, onde haverá um machado. Do lado oposto do labirinto estará a câmera que deve ser destruída, em cima de uma prateleira.

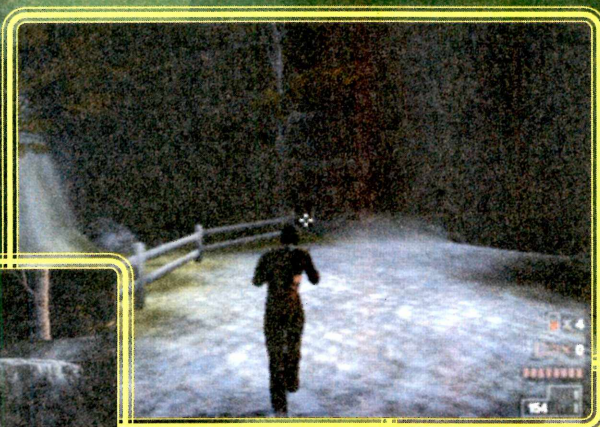
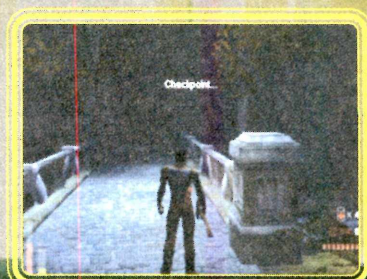
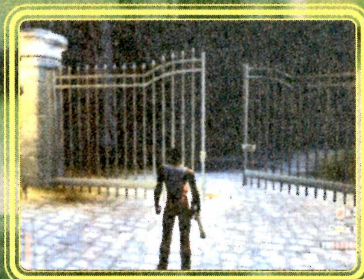
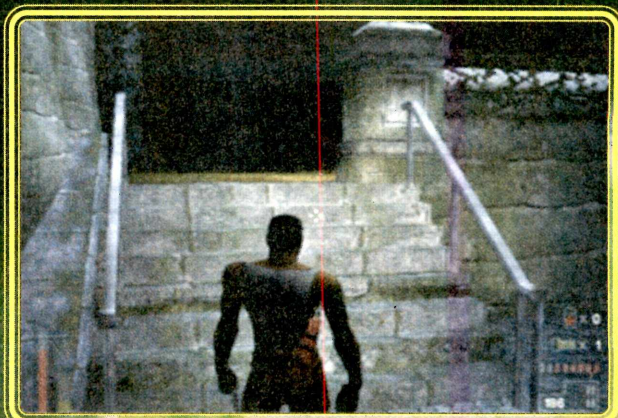
Volte para o local em que você encontrou o machado e puxe a caixa de metal para que as prateleiras caiam, fazendo com que a câmera que está bloqueando a porta seja desativada. Vire para a esquerda, quebre as madeiras que estão impedindo a passagem

da porta e suba a escada, seguindo pelo corredor até encontrar uma porta dupla onde acontecerá uma cena. Após a cena, corte a corda na parede para que o quadro tampe a filmadora e destranque a porta. Na próxima sala haverá uma porta com algumas madeiras impedindo a passagem, então, quebre-as e, no corredor, vire para a direita para encontrar uma porta aberta com outra filmadora. Assim que destruí-la, volte e siga para o segundo andar, entre na segunda porta verde do lado direito e empurre a caixa para o lado de fora da sala. No corredor, coloque a caixa abaixo do buraco no teto e suba.

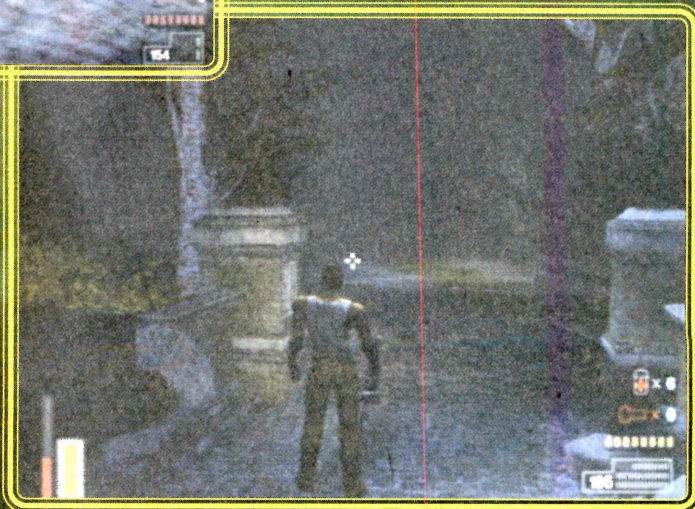
No telhado, vá para o lado esquerdo e entre na área com um lustre. Ao lado, haverá uma manivela que faz com que o lustre desça. Após a animação, mate os inimigos e entre pela porta à frente para destruir a câmera do lado esquerdo e puxar as caixas com a outra. Volte para o primeiro andar e entre na porta dupla à frente da escada para assistir uma cena. Destrua todas as câmeras e os inimigos do local. Após isso, aperte o botão amarelo no centro da sala e fique embaixo do lustre até ele soltar uma luz roxa, então, vá até o monstro e atire para libertá-lo. Quando o monstro fizer um buraco na parede, passe pelo mesmo e complete a fase.

## Capítulo 12 – A Lonely Place to Die

Suba a escada e ande até encontrar um portão que o levará para a estrada. Corra até encontrar uma ponte e mate os inimigos. Para acabar com eles não adianta atirar no corpo, agora eles estão regenerados e só morrem com headshot. Ainda na trilha, procure uma gruta do lado esquerdo e escale-a para encontrar alguns coquetéis molotovs. Ande até a ponte quebrada, pule para seguir a água da cachoeira pelo lado esquerdo e, assim que entrar na caverna, apanhe os itens. No fim da caverna haverá duas crianças, mas não tente



segui-las, porque você não poderá nadar e nem se defender dos inimigos dentro da água. Então volte e suba novamente para a ponte quebrada e, do lado esquerdo, haverá um carro com um macaco. Use o macaco para levantar o carro e derrube-o do penhasco, desça e utilize-o para escalar a outra parte da ponte.



## Capítulo 13 – Dancing at Dawn of the Apocalypse



Pela trilha, vire para a direita para encontrar Clem e muitos coquetéis molotovs. Após conversar com ele, siga-o até a beira da plataforma e assista uma luta entre os seus inimigos. Você pode ajudá-lo ou matá-lo, mas, se caso matá-lo, espere até ele terminar de contar tudo. Pela praia, mate os Festers e siga até um navio encalhado.

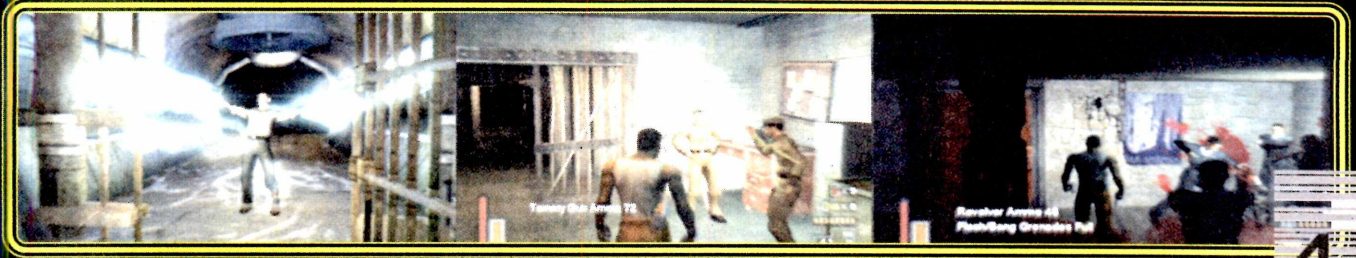
Note que os Festers são imunes à bala – para matá-los, utilize os seus molotovs ou dinamites.

Dentro do navio encalhado haverá um portão de ferro, espere até que um dos Festers o destrua e, enquanto isso, atire nos barris para explodi-los. Quando o Fester destruir o portão, mate-o e suba a rampa, atire nos barris para derrubá-los

e arremesse um molotov na mancha de óleo para acabar com todos os Festers. Volte para o lado de fora do navio e confira se Clem já está na jangada. Se ele estiver, suba a rampa e vá para a parte de cima do barco. Ande até a rampa e vire para a esquerda para encontrar uma passagem.

## Capítulo 14 – Surfacing

Assim que a cena terminar, prepare-se para correr. Vire para a esquerda, direita, direita e esquerda, onde haverá uma escada. Siga para a sala de munição e faça um pequeno quebra-cabeça com as válvulas, use apenas a primeira e a segunda para poder acessar a escada. Suba e, no laboratório, puxe a alavanca para abrir o portão e vá para a direita para encontrar uma área enorme. Procure por uma porta de madeira com alguns galões de oxigênio ao lado, atire nos galões e entre. Haverá uma porta vermelha com uma caixa impedindo a passagem, puxe-a e siga até a porta azul para completar o capítulo.



## Capítulo 15 – An Eye For An Eye Makes The Whole World Blind

Suba a escada e vire para a esquerda para encontrar um homem em uma cadeira elétrica. Após uma cena, a sala ficará repleta de eletricidade e não haverá meios de escapar dela. Nas paredes, há alguns quadros de força com um campo magnético amarelo ao redor. Espere o campo magnético sumir para estourar um por um e, quando terminar com todos, siga para o quadro principal e levante a alavanca para salvar o homem que está sendo executado. Volte para o corredor e ande para a sala da câmara de gás, lá, entre na porta atrás da câmara e vire para a direita. Siga pelo corredor até chegar nas celas e, lá, converse com as almas da sua família e obtenha o Dr Killjoy's diagnosis em cima da cama que está sendo iluminada por um refletor. Passe pelo buraco que o monstro abriu na parede, desça até uma barreira de fogo do lado da escada e entre na pequena passagem na parede do lado direito.



## Capítulo 16 – Who Wants to Deny Forever?

Passe pela cerca e desça até o buraco na parede feito pelos Festers, siga em frente pelo jardim e espere um dos inimigos quebrar a cerca onde há um guarda. Destrua todos os monstros e passe pelo buraco na parede.



## Capítulo 17 – Death Be Not Proud

Entre no portão aberto e empurre a caixa perto da parede do prédio, escale e use a metralhadora para matar os inimigos que estão no local. Siga em direção ao caminhão para ultrapassar a porta, então, corra pela estrada até uma cena se iniciar. Após a cena, no canto direito e rente aos arbustos, haverá uma pequena trilha que leva para um túnel. Vá pelo túnel até chegar na beira do rio, pule para a pequena parte de ilha e continue pelo outro túnel. Escale as grutas e entre na casa para obter alguns itens caso precise, vá para o outro lado. Indo pelo mato, do lado direito do túnel, haverá uma metralhadora para matar todos os monstros. Assim que terminar com todos, siga em frente e entre no túnel para completar a missão.



## Capítulo 18 – Single Bullet Theory

Na caverna, vire para a direita e obtenha os itens que estão embaixo da torre do rádio. Volte e siga pelo lado esquerdo até encontrar alguns Festers em um lago. Escale as pedras do lado direito, vá pelo túnel ao lado e, quando chegar no fim do caminho, escale o buraco no teto que está sobre a pequena ilha. Na próxima área, haverá

uma porta coberta com caixas do lado direito do corredor, destrua-as e pegue os itens. Continue pelo corredor até encontrar uma escada de metal, atire nas caixas atrás da escada e faça um buraco na parede.

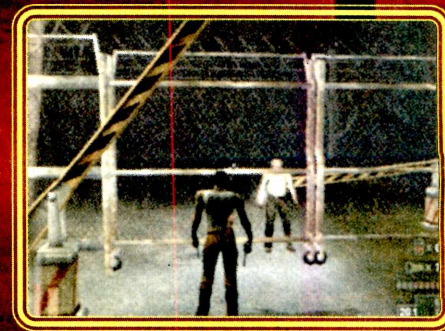
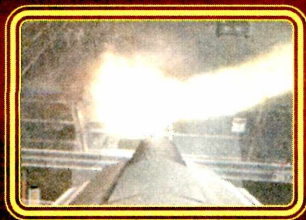
Corra para a metralhadora e acabe com todos os inimigos do local antes de seguir para o buraco na parede, depois, corra pela caverna até chegar ao outro lado. Lá, mate os inimigos e escale as grutas para encontrar duas cavernas. Vá pela caverna à

esquerda e corra até encontrar uma escada de metal. Após a animação, gire todas as válvulas vermelhas da sala para que os gases dos canos parem de fluir e tampe os ralos com as caixas. Agora, Hermes só poderá sair por dois ralos, então, quando ele aparecer em frente do forno, corra para a manivela do centro da sala e gire até jogá-lo dentro do forno. Corra e feche rapidamente a porta, siga pela passagem ao lado e escale a escada de metal para completar a fase.



## Capítulo 19 – And a Child Shall Lead Then

Entre pela porta ao lado e obtenha todos os itens da sala, volte e siga para a porta da frente para encontrar três garotas, chamadas de Infernas. Assim que elas começarem a atacar, mate-as e atire nas cinzas para que elas não se regenerem (Eduardo ajudará com essa missão). Na estrada, vire para a direita e encontre Eduardo novamente, mas agora ele é a melhor companhia, então, não o mate. Primeiro ele irá avisar que você tem que voltar para a casa e quebrar as barras de ferro que estão travando o gerador, depois, ele guiará você até um pequeno cemitério com algumas Infernas.



Siga-o novamente para frente da torre e mate as Infernas, corra para a estrada e mate todos os inimigos que estão no local. Abra a porta da torre e suba a escada de metal para obter alguns itens e vire o holofote da direita para o buraco do chão, para que os inimigos parem de sair e também para explodir a cerca. Desça, siga para a área em chamas para ativar

um botão e, assim que Eduardo resolver continuar, vá para a fogueira que as Infernas estão fazendo e mate-as. O guarda agora irá guiá-lo até uma caverna e voltará, então, vá reto e vire para a esquerda, onde haverá três homens parados. Tente salvá-los das Infernas.

Quando terminar com os inimigos, volte para a entrada da

caverna, pois Eduardo estará à sua espera. Siga-o para a casa e suba para girar a manivela do gerador. Volte para o local em que o guarda está e siga para o portão de ferro que está trancado para encontrar um homem. Ele usará a sua eletricidade para abrir o portão, permitindo que você passe.

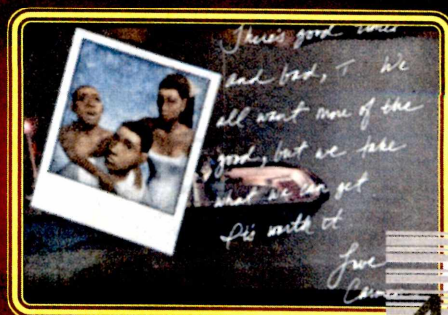


## Capítulo 20 – Last Breath Before Dying

Corra pela estrada e acabe com todos os inimigos até chegar ao túnel. Aproveite para obter os itens pela beira do abismo enquanto estiver andando. No túnel, mate as Infernas e escale o andaime para tampar o ralo com a caixa. Assim que tampá-lo, siga para a parte que estava em chamas para prosseguir. Perto do carro haverá mais Infernas e itens e, acabando com elas, se aproxime da ponte quebrada para ter uma rápida conversa com Hermes. Após o ônibus cair no precipício, utilize-o para atravessar a ponte quebrada e continue em frente pela estrada até encontrar uma casa com um ônibus na garagem para assistir uma cena de seu filho.



Imediatamente quando ele correr, vá atrás dele e desça a escada para encontrá-lo. Após a cena, lute contra o último mestre. Em sua primeira forma ele será um demônio, na segunda ele será o seu clone e, na terceira, é um monstro enorme. Para derrotá-lo pela primeira vez, use apenas a shotgun. Na segunda, você deve se transformar em monstro e apenas o derrubar. E na terceira é simples, abaixe o container e pule na luz roxa para obter poderes. Arremesse as suas bolas de magia na marca vermelha do peito dele e, com apenas alguns acertos, ele será derrotado facilmente. Parabéns, você conseguiu, agora curta as cenas finais do jogo.



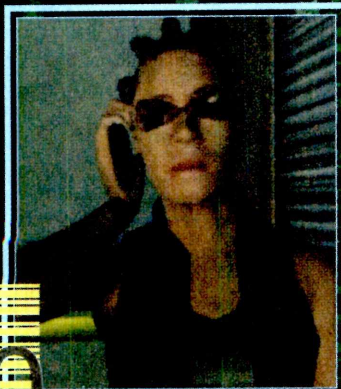
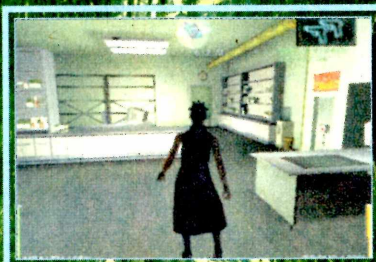
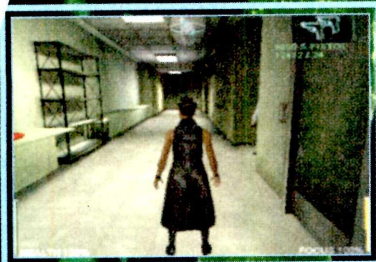
# ENTER THE MATRIX

Por Alex Fernandes

## Capítulo 1 – Post Office

### Closing Time

Após uma longa cena para entender o que é a Matrix, escolha o personagem desejado. No local em que você começará o jogo não há muito que fazer, a não ser matar o guarda e seguir em sentido do elevador. Vire para a direita para entrar na porta.



### Behind the Scenes

Mate o guarda que está no local e entre na sala do lado direito para ligar todos os chuveiros, siga para a porta no fim do corredor e encontre outros guardas. Assim que acabar com todos, siga para o canto da tela e entre na sala secreta, aperte o botão vermelho para abrir a porta de aço e saia da sala. Passando pela porta de aço, contorne a sala com os computadores para encontrar energia, siga em frente e entre na última porta do lado direito. Na próxima área, entre no corredor do lado direito, mate os dois guardas e siga em frente até encontrar um outro corredor do lado esquerdo. Haverá dois guardas no local, dentro de uma sala, mate-os e obtenha as armas. Entre na porta indicada e siga pelo corredor até chegar na próxima porta do lado direito, entre e salve.

### Epicenter

Escale a grade e siga em frente até o fim da fábrica, lá vire para a direita e entre na primeira passagem para encontrar uma outra porta de aço. Assim que chegar, salve e uma cena irá entrar.



### Unexpected Arrival

Siga em frente para encontrar os guardas escondidos atrás das caixas de madeira, mate-os e obtenha as armas, suba na pilha de caixas e obtenha energia. Na próxima área haverá mais guardas, repita o procedimento e assista uma cena. Quando o guarda arremessar a bomba de fumaça, escale a grade e ande até se aproximar da plataforma. Cuidado para não cair, porque a primeira plataforma é falsa. Os guardas irão atirar sem parar em você, apenas os ignore e siga em frente. Quando se aproximar da laje, pule e quebre o vidro que dá acesso à sala para salvar.

### Redirected

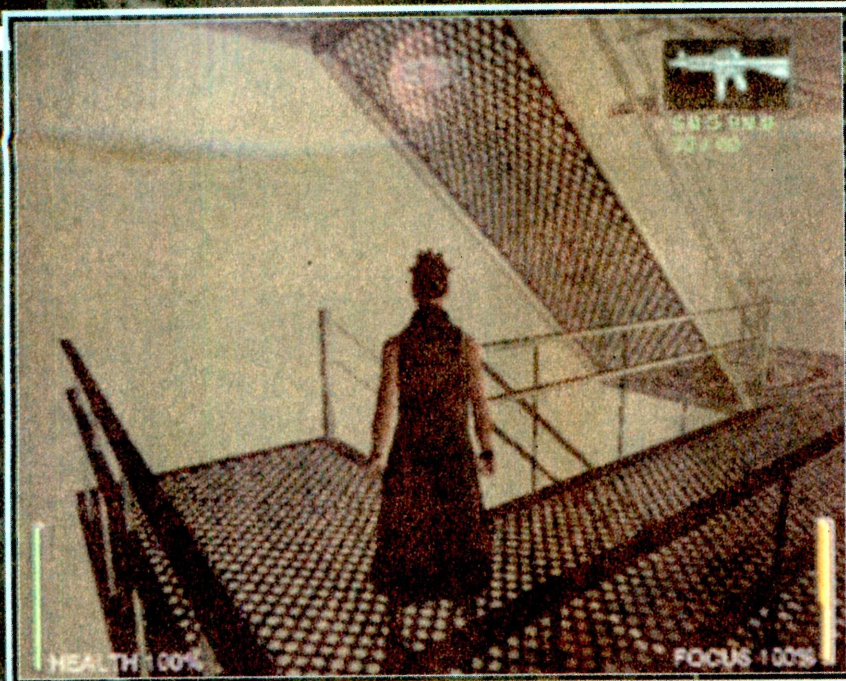
Entre na porta à frente e siga no corredor para encontrar dois guardas, mate-os e vire para o corredor da direita, onde haverá quatro guardas atrás das grades. Mate-os e siga para o local que a setinha está indicando para assistir uma cena, siga em frente até o final do corredor e acabe com todos os guardas que estão situados no local. Entre na porta de aço que está com uma pequena brecha e acabe com todos os inimigos do local, siga em frente e suba as escadas.



### Got It

Agora pense rápido e atire em todos os guardas que estão no local para conseguir se aproximar do elevador. Quando sair, siga em frente até chegar na janela e acabe com todos os guardas, volte para a porta que está travada e mais guardas aparecerão no local. Repita o procedimento e volte até a porta, que será destravada imediatamente, e siga em frente até encontrar uma escada que leva à porta. Entre e siga até o fim da escadaria.



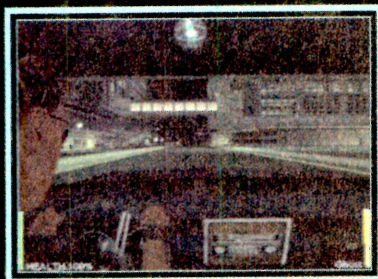


### Big Distraction

Desça e saia do local para a área que está repleta de chamas, contorne o local e mate todos os guardas até encontrar uma porta que dá acesso à rampa para salvar. Caso seja necessário, utilize a setinha que indica o local para melhor se orientar.

### Breakout

Nesta parte basta ser rápido e matar todos os guardas sem perder tempo até encontrar a porta. Assim que entrar, repita o procedimento com os guardas que estão parados no local e assista uma bela cena.



## Capítulo 2 – City Driving (Niobe)

### Get to the Hard Line

Nesse capítulo não há muito que ensinar, pois há várias opções para despistar a polícia – apenas lembre-se de seguir a seta para não se perder durante o caminho. Quando o seu objetivo for sobreviver durante dois minutos, aperte L1 e Ghost automaticamente sairá para a janela do carro e atirárá nas viaturas. Acabe com todas as viaturas até o pedágio acender todas as luzes verdes e, quando isso acontecer, ultrapasse a barreira.

## Capítulo 3 – City Rooftops

### Answer the Phone

Certamente esta fase é a mais difícil do jogo. Assim que começar, escale a escada, pule na laje para encontrar uma outra escada e, quando terminar de subir, você assistirá uma cena. Agora, fuja do Agente pelos telhados até encontrar a mesma porta do início, onde o Agente tentou matá-lo para completar o capítulo e assistir uma fantástica cena. Para não falhar na missão, tome muito cuidado com o local em que você deve pular. Para facilitar a sua queda no local certo, utilize o bullet time (focus).



## Capítulo 4 – The Airport

### Check in

Após assistir a cena, siga em direção do corrimão e pule para o andar de baixo. Acabe com os guardas que estão no local e procure uma passagem com uma luz amarela no canto esquerdo da tela para salvar.



### The Belts

Corra para o fim da tela e acione o botão verde na parede para abrir o portão que dá acesso ao galpão. Acione o outro botão verde na parede e ultrapasse a porta. Corra até a cabine, acione o botão vermelho e volte para a primeira porta de aço. Assim que terminar com todos os guardas, volte para a cabine e obtenha as granadas. Agora, volte para a próxima sala e suba na escada rolante, utilize o seu bullet time para pular no cano e se pendurar para chegar na plataforma com uma passagem.

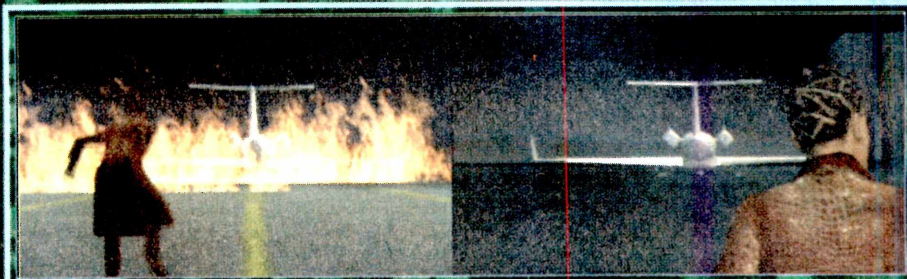


### Jackson in Steam

Agora é simples, basta você encontrar o Tunnel 7r, que é a coisa mais fácil do matrix. Quando começar, siga em frente e acabe com todos os guardas do local. Vire para a direita, desça as escadas para continuar pelas ruas do outro lado e corra em direção da máquina que está soltando fumaça com uma luz vermelha.

## Jackson in Steam 2

Corra sem parar para não morrer nas mãos do Agente e ignore os guardas que estão no local. Não é uma missão difícil, só não perca tempo tentando matar os guardas que o Agente não se aproximará.



## Hangars

Esconda-se atrás das caixas e mate os quatro guardas que estão no local. Após acabar com todos, siga em frente e vire para a direita, onde haverá mais quatro guardas. Mate-os e suba as escadas, no término da escadaria entre na porta e siga em frente. Entre na porta do lado esquerdo para sair em cima do avião. Do seu lado esquerdo haverá uma escada que dá acesso ao elevador, utilize-o e desça na asa do avião, mate todos os guardas e se aproxime da porta para entrar. Na parte de dentro haverá dois guardas, mate-os e saia para a escada para acabar com os outros quatro. Assim que terminar, volte para o avião e mate mais dois, depois, saia para o lado esquerdo e acabe com todos que estiverem na parte de baixo e siga para o corredor.



## The Bowels

A tela fica escura nesta área, portanto, tenha um cuidado maior com os inimigos. Siga pelo lado esquerdo até chegar na plataforma com os quatro guardas, mate-os e vire para o corredor do lado esquerdo, porque a porta à frente está trancada. Salve o jogo e assista uma pequena cena.

## Catching a Plane

Esconda-se atrás das caixas, mate todos os guardas que estão no local e siga em frente para encontrar uma escada. Suba-a e encontre outra escada e, assim que terminar de subi-la, haverá uma porta. Assim que entrar, vire para a esquerda e desça as duas escadas para completar a missão.

## Agent on Board

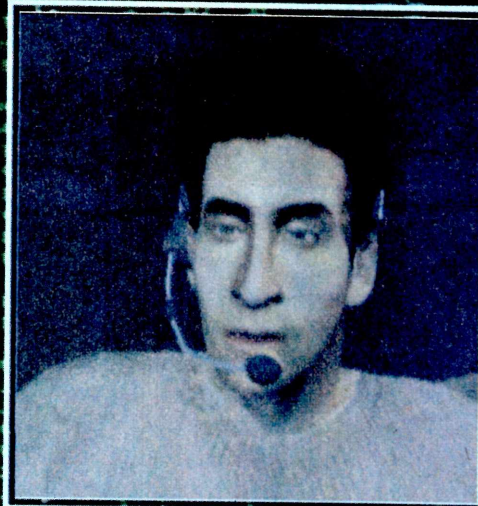
O primeiro objetivo é bem fácil, siga a seta até encontrar três agentes da SWAT, mate-os e entre onde eles estavam para pegar os pára-quadras. Em seguida, volte para onde Axel está. Veja a cena e lute com o Agente, sendo que você deve apertar o botão para a porta abrir de novo. Mantenha a luta longe do botão de abertura da porta e, assim que você conseguir derrubar o Agente, corra e aperte o botão. Seja rápido, pois ele levantará de novo e, como o avião está sem piloto, vai cair. Após abrir a porta traseira do avião, lute com o Agente até conseguir jogá-lo para fora do avião (cuidado para você não ir junto). Feito isso, volte para dentro para terminar a fase.



## Capítulo 5 – The Sewers

### Abyss

Após a cena da reunião, Niobe literalmente entrará pelo cano (só que do esgoto) e cairá no subterrâneo da cidade. Siga pelo cano à esquerda até a sala do outro lado, entre pela janela e continue em frente até achar uma escada. Suba-a e siga pelo caminho até o final, sempre subindo, até encontrar outra escada. Após subi-la você sairá num corredor e, logo à frente, pela direita, haverá um outro cano enorme. Suba a escada nele (é só dar a volta no cano e subir). No alto, mate o policial que está atirando, pegue a sniper dele e use para matar o policial do outro lado que está atirando em Ballard. Siga em frente, suba as escadas e, usando a sniper, mate os outros dois caras da SWAT. Após matá-los, siga em frente e desça as escadas.



### Abyss 2

Você terá que eliminar todos os snipers antes de atender ao telefone. Mate o que está à sua frente, em seguida, o que está à direita. Suba as escadas e acerte os outros que estão lá em cima, desça e atenda ao telefone. Após a cena, vire para a direita e jogue uma granada na passagem que está bloqueada pelo ventilador, entre por ela e siga até a passagem para terminar a fase.



### Pumped

Somente siga a seta, agora você tem umas armas novas bem legais! Quando Niobe descer, vire para a direita e atire uma granada nos policiais no fundo da sala. Cuidado para não errar, pois essa granada é muito forte e, se você fizer besteira, a Niobe morrerá! Siga em frente e selecione a shotgun e mate quem estiver no seu caminho. Assim que subir uma escada pequena à esquerda, pegue a sniper e mate os dois atiradores que estão do outro lado, seguindo em frente. Cuidado, pois mais atiradores apareceram. Mate-os e pule para onde o segundo atirador estava, haverá uma

explosão na sua frente, vire e mate os atiradores que aparecerão atrás de você. Volte para onde houve a explosão e desça as escadas à direita, siga pelo caminho até o final, onde você encontrará uma passagem, mate os guardas e entre. Pule dentro do buraco no chão. Siga em frente pela esquerda até a passagem, suba a parede do lado direito, mate os policiais da maneira que quiser e desça do outro lado. Vá até o final da sala e desative o gás, volte para o começo e repare que há uma passagem à esquerda. Entre nela, suba as escadas e siga em frente até o final para terminar a fase, se jogando no buraco no chão.

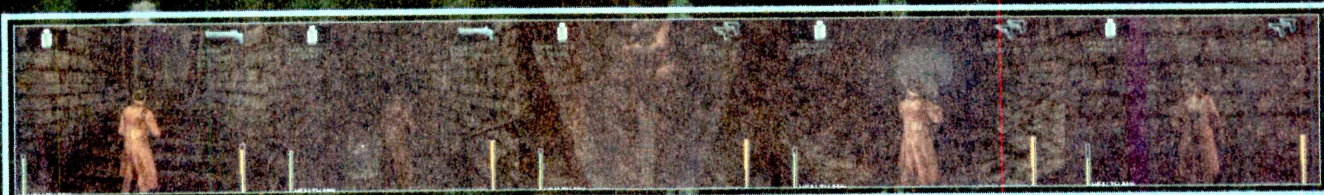
### Ice and Corrupt

Mate os dois vilões à sua frente e siga para localizar o local indicado. Não tem como chegar na plataforma, então, volte para o local em que você começou e escale o muro. Após a animação, mate todos os inimigos da área e siga em frente até encontrar uma escada. Suba, mate os inimigos e vá para a plataforma para conseguir a ajuda de Ice e Corrupt. Não perca tempo, destrua as três engrenagens que estão prendendo a máquina e pule no buraco da parede do lado esquerdo para salvar.

## Waterway

Assim que começar, pule no corredor e vire à esquerda para encontrar alguns inimigos. Mate-os e entre na pequena passagem do lado direito para encontrar uma escada, suba-a e encontre uma ponte com três inimigos. Após matá-los, siga em frente pelo corredor que está cheio de canos e desça as escadas. Haverá mais inimigos pelo caminho, então, mate-os e siga em frente até encontrar um local em que aparecerá uma mensagem na tela dizendo que o local é muito escuro e, para ultrapassar, você precisará do flashlight. Para obtê-lo, pule da ponte para o esgoto e ele estará escondido em um dos cantos da tela. Assim que obter o item, os inimigos atirarão uma bomba. Espere-

os descer e mate-os usando o bullet time para não morrer. Agora, suba as escadas e mate o que está parado no topo e o outro que está no fim da ponte. Vá em frente e vire para a direita no corredor em que a mensagem impedia a sua passagem para obter uma arma. Quando a animação terminar, siga rapidamente o guarda da SWAT que correu para o lado direito e mate todos os outros que estiverem no local. Assim que terminar com os inimigos, vire e siga em frente pelo lado oposto. No caminho haverá muitos inimigos da SWAT espalhados pelo córrego. Quando chegar no fim do esgoto, pule na água e entre na grande passagem à frente para salvar.



## Waterway 2

Siga em frente e mate o esquadrão da SWAT que está na água, escale a parede e volte para o corredor para encontrar um portão aberto. Assim que passar pelo portão, vire para a direita e desça a escadaria, mate os guardas que estão no local e desça a escada no centro da área. Assim que chegar no local aparentemente não haverá saída, então, mate o inimigo que está no túnel e siga até encontrar uma área com dois inimigos

conversando. Após matá-los, se escore na parede para chegar do outro lado e acabe com o inimigo que está distante, vá para o local em que ele estava situado e escale o cano para chegar na plataforma. Desça pelo buraco para encontrar uma passagem, desça e vire para a direita para encontrar uma escada. Siga em frente pela passarela e mate os dois inimigos que aparecerão nas suas costas, vá em frente e pule no buraco.



## Breathing Room

Siga em frente e vire na segunda à direita. Assim que acontecer uma explosão, mate todos os inimigos que aparecerão na área e vá à direção da primeira passagem para encontrar dois guardas do lado de dentro do portão, do lado esquerdo. Após matá-los, pule no buraco do chão, siga pelo corredor até chegar na próxima área e, imediatamente, use o bullet time para matar todos os inimigos que estão atirando granadas. Quando terminar com todos, vá para o lado direito e suba a pequena escada para encontrar uma outra que dá acesso à

próxima área, siga em frente, matando todos os inimigos que estão na área, até se aproximar do fim da plataforma. Quando a plataforma terminar, vire para a direita e entre no pequeno corredor para chegar em uma outra plataforma, mate os três inimigos que estão próximos da porta e pule de plataforma para plataforma até chegar na próxima área. Entre pulando e atirando nos inimigos antes que eles arremessem as granadas e obtenha a energia, entre na pequena passagem e pule no buraco com uma luz branca. Haverá outro buraco, pule e use o bullet time para matar o esquadrão da SWAT que está protegendo a saída e salve.

**Malachi and Bane**

Assim que começar a fase, siga pelo ferro vermelho e, quando chegar do outro lado, mate os dois guardas que estão nas plataformas abaixo. Do seu lado esquerdo haverá uma escada e um guarda. Siga em frente e escale o cano até chegar nas caixas vermelhas e mate os dois guardas – não tente pular para a próxima área para não causar um suicídio. Então, na mesma área, ande para o sentido contrário ao das caixas e haverá uma escada que leva para o andar de baixo, pule no esgoto e entre no tubo gigante de encanamento da parede. Siga em frente e, quando cair na próxima área, use o bullet time para matar o esquadrão da SWAT. Espere até recarregar a sua energia e siga em frente até encontrar um pequeno cano na parede para salvar.



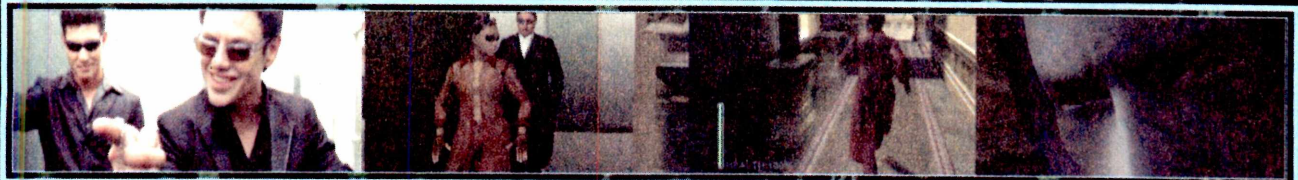
**Malachi and Bane 2**

Suba na escada à esquerda e mate o sniper que está parado de costas. Na plataforma ao lado haverá outro sniper, elimine-o também e ajude Malachi a matar os outros dois guardas que estão um pouco mais distante. Apenas dê cobertura para eles e, quando todos os inimigos estiverem mortos, você completará o objetivo.

**Capítulo 6 – The Chateau**

**Shadows**

Não há muito que fazer nesta fase, a não ser seguir pelo corredor e descer as escadas para assistir uma animação.



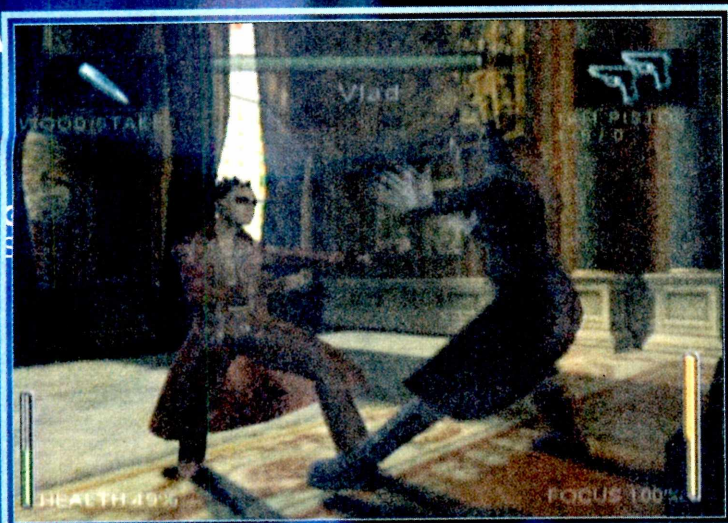
**The Attic**

Após a animação, siga para a próxima sala e haverá três vampiros para lutar contra você. A única arma que funciona com eles é uma estaca de madeira, então, quando os vampiros caírem no chão, aproveite para enfiar a estaca no coração. Assim que acabar com os três, Vlad aparecerá para a batalha. Mas, conforme o seu desempenho, ele fugirá rapidamente. Caso a sua energia estiver acabando, corra ao redor da sala para recuperar e não se preocupe, porque Vlad é lento.



**Persephone's Bedroom**

Vire para a direita e mate o vampiro que está andando no corredor para obter uma arma. Continue em frente, mate o outro e volte, seguindo a setinha. No quarto, entre na segunda porta e obtenha as armas que estão no quarto para voltar preparado para a luta contra Vlad, que terá a ajuda de dois vampiros. Mate primeiro os vampiros capangas e, quando a luta com Vlad começar, use o bullet time para acertar os golpes. Após derrotá-lo, a primeira porta do quarto será aberta. Agora, siga em frente até encontrar uma porta dupla no fim do corredor, entre e chame o elevador.



### Merovingian's Office

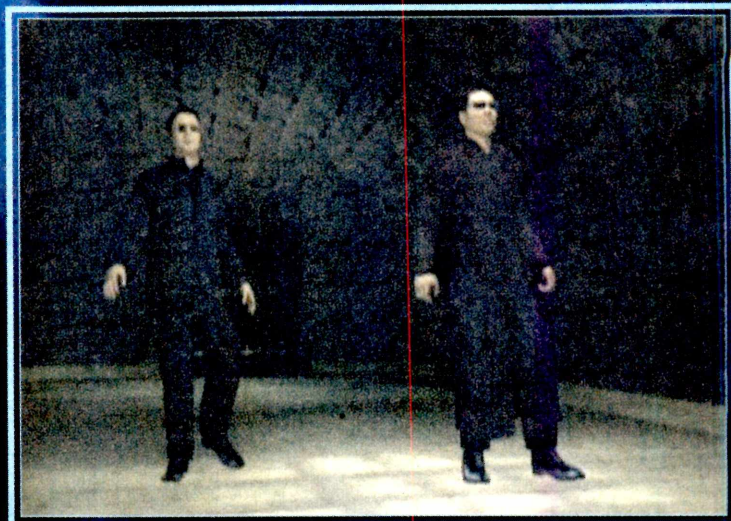
Siga em frente e desça as escadas para a próxima sala, onde haverá um vampiro. Após terminar com ele, entre na porta dupla do lado esquerdo. Entre na porta ao lado, que agora está acessível e mate o vampiro que está no local. Entre no cinema e mate outro vampiro. Quando a porta se abrir entre e, no corredor, vire para a direita para salvar.

### Return to the Great Hall

Apenas vire para o seu lado direito e ande até a porta que está aberta.

### The Dungeon

Siga em frente e desça as escadas para lutar contra dois vampiros e, após terminar com eles, desça as escadas do túnel e pule na arena para lutar contra Cujo. Durante a batalha, tome cuidado quando os vampiros entrarem na briga, porque Cujo estará atirando da parte de cima. Quando terminar com ele, pule e se pendure na parede para sair da arena e entre na passagem da parede para salvar.



### Cain and Abel

Siga em frente e entre no portão de ferro para assistir uma pequena animação. Durante a luta, não perca tempo tentando derrotá-los. Empurre os inimigos para os prisioneiros que estão nas celas e eles os segurarão. Agora, obtenha o corpo de seu amigo novamente e siga a seta.

### Twins in Pursuit

Basta seguir a setinha para sair do estacionamento.



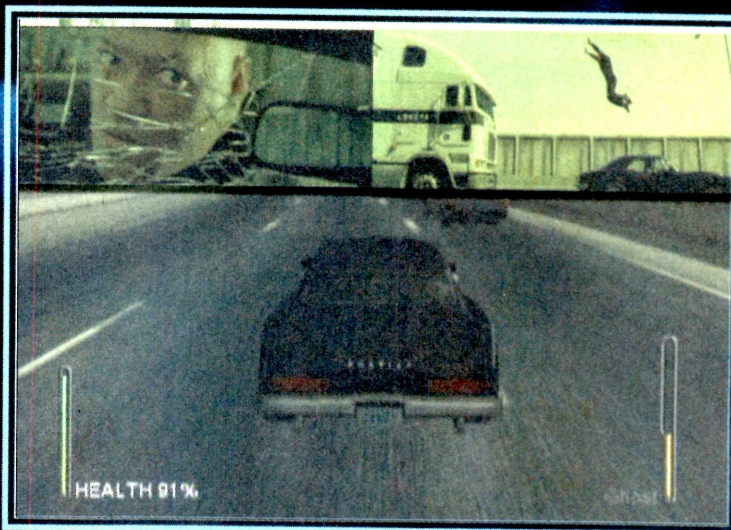
## Capítulo 7 - The Highway

### Chase Morpheus

Pelas ruas da cidade, fuja rapidamente sem ser capturado. Use Ghost para atirar nos carros de polícia.

### The Truck

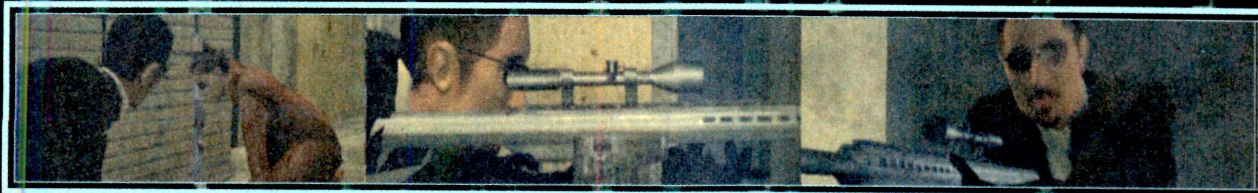
Esta fase é praticamente igual a anterior, a única diferença é que não há agentes tentando capturá-lo. Para completá-la com sucesso, continue usando Ghost para atirar nas viaturas.



## Capítulo 8 - The Power Plant

### Reactor Foundation

Vá em frente, mate os três guardas que estão próximos à porta e entre. Siga pelo canto direito e mate o outro guarda. Entre pela porta e use o bullet time para pular para a próxima área, então, ainda com o bullet time, acabe com todos os guardas do local e suba as escadas. Ao seu lado direito haverá uma cerca; seu objetivo é escalá-la e matar o guarda que está escondido atrás do pilar. Suba a outra cerca, no local em que há uma luz muito forte impedindo a sua visão. Mate o sniper que está atirando do seu lado esquerdo e ande rente à parede do lado esquerdo para encontrar uma outra cerca. Assim que subir, ande pela beira da mureta, assista uma pequena animação e, depois, vários oficiais da SWAT invadirão o local. Acabe com todos e vá para o fim da tela, lá, vire para a direita e siga a seta para encontrar uma escada. Suba a escada e contorne a construção pela pequena laje, mate o guarda que está próximo à porta e entre para completar a fase.

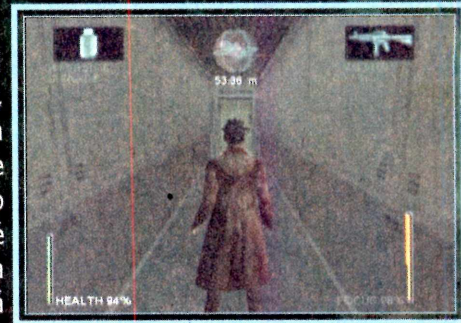
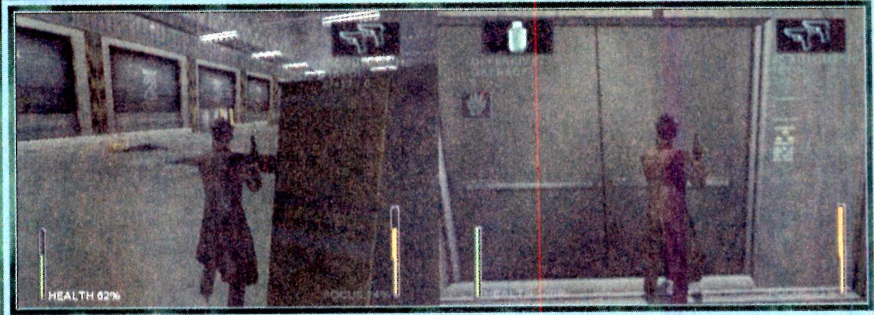


### Reactor Foundation 2

Desça e vire para a direita. No corredor, haverá alguns guardas da SWAT escondidos atrás dos pilares. Entre na passagem do lado direito e mate os outros guardas, agora, siga em frente e vire para a direita para encontrar uma escada. Chegando no local, mate os dois guardas que estão no corredor ao seu lado e o sniper que está na plataforma do outro lado, na próxima área também haverá dois guardas e dois snipers. Entre no corredor e siga em frente para chegar na parte em construção, siga pelo canto esquerdo até o fim e mate todos os guardas do local. Em uma das vigas haverá uma escada, suba-a e mate os dois guardas que estão no local.

## Nuclear Shipping

Agora Niobe começará dentro de uma sala com dois guardas, não perca tempo e mate os dois a golpes, mesmo. Ao sair da sala, cuidado com o sniper que está em cima do caminhão e mate os guardas que estão espalhados pelo chão. Entre na passagem que está próxima às portas de aço, usando o bullet time para matar os dois primeiros guardas que estão em cima das passarelas. Siga em frente e repita o procedimento com todos os outros, inclusive os que estiverem no chão, até chegar na porta do outro lado da sala. A fase terminará automaticamente.

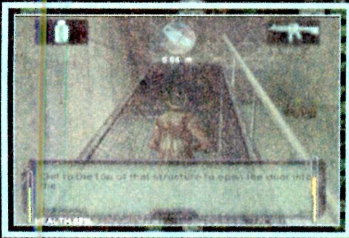


## Transformer Field

Dentro do corredor, corra e, quando a porta se abrir, pule atirando para o lado direito até matar o guarda que está escondido atrás da caixa. Siga para o lado esquerdo até encontrar uma rampa, suba-a e ative o botão para abrir a porta à frente. Na próxima área haverá dois guardas escondidos atrás da porta e um no corredor. Siga em frente no corredor para salvar.

## Transformer Field 2

Vire para a direita e mate os dois guardas que estão parados, desça e mate o outro que está escondido atrás do muro. Agora, siga sempre pelo lado direito e mate todos os inimigos pelo caminho. Certamente esta fase é uma das mais chatas e difíceis do jogo.



**Generator Turbine**

Apoiado em cima da viga, mate o sniper que está embaixo de você e os outros três que estão dentro da sala de controles. Siga pela viga, pule na laje para subir a escada e entre na sala, haverá uma outra escada, desça e assista uma pequena cena. Na próxima área haverá dois guardas, acabe com eles, siga em frente e entre na porta. Continue em frente e vire para a direita e, quando chegar próximo à porta de aço, entre no lado esquerdo para completar a fase.

**Generator Turbine 2**

Siga em frente até encontrar a porta com o número 1 na parede (pelo caminho, mate os inimigos e destrua os computadores). Após entrar na porta 1, suba as escadas e vá até o computador para plantar a bomba, mate os guardas e desça pelo lado deles para sair pela porta de número 2. Suba as rampas até chegar na porta de número 4, suba as rampas novamente e, na porta de número 5, repita o procedimento para assistir a uma animação e completar o seu objetivo.



**Core Control**

Esta fase pode ser gigante, dependendo do caminho que você escolher. A melhor opção é pular para a plataforma à frente e subir as escadas.



**Agent Scape**

Esta fase é realmente fácil, pois é pequena e Niobe poderá usar bullet time infinito. Mate os guardas e siga para o elevador. Passe pelo cano e corra em direção do outro elevador, chegando no local em que há dois Agentes. Corra das explosões para completar o capítulo.



## Capítulo 9 – Tea House

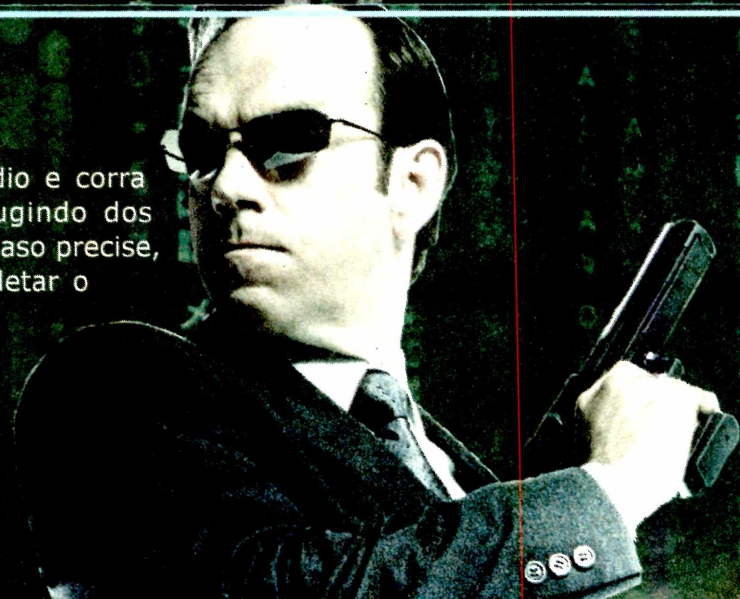
### Seraph's Tea House

Agora, Niobe terá que enfrentar o guardião Seraph. Para derrotá-lo é simples, use o bullet time e aproveite para espancar o inimigo esbanjando as suas seqüências. Com apenas algumas seqüências, seu objetivo será completado com sucesso.

## Capítulo 10 – Skycraper

### Vertigo

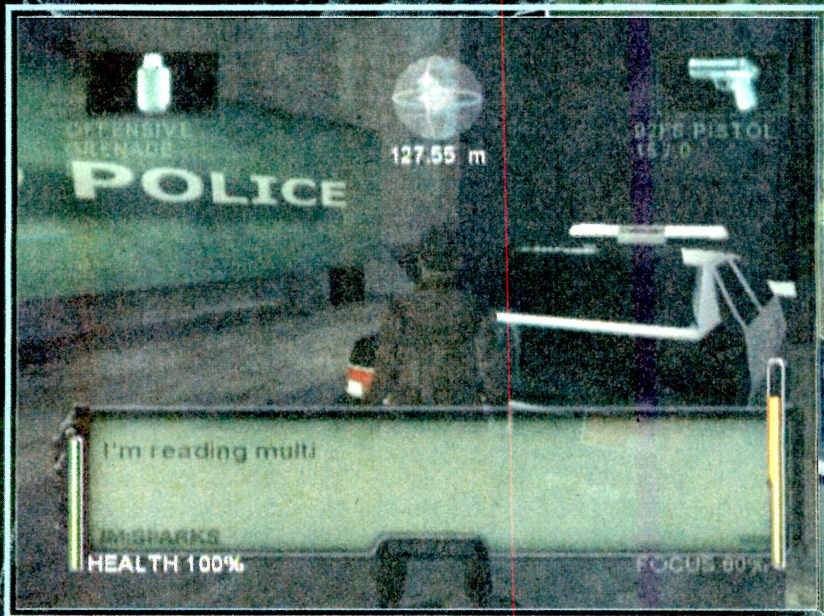
Siga para o lado de fora do prédio e corra rapidamente pelos andaimes, fugindo dos Agentes, até chegar ao elevador. Caso precise, use a seta para se guiar e completar o capítulo.



## Capítulo 11 – China Town

### Smith's Trap

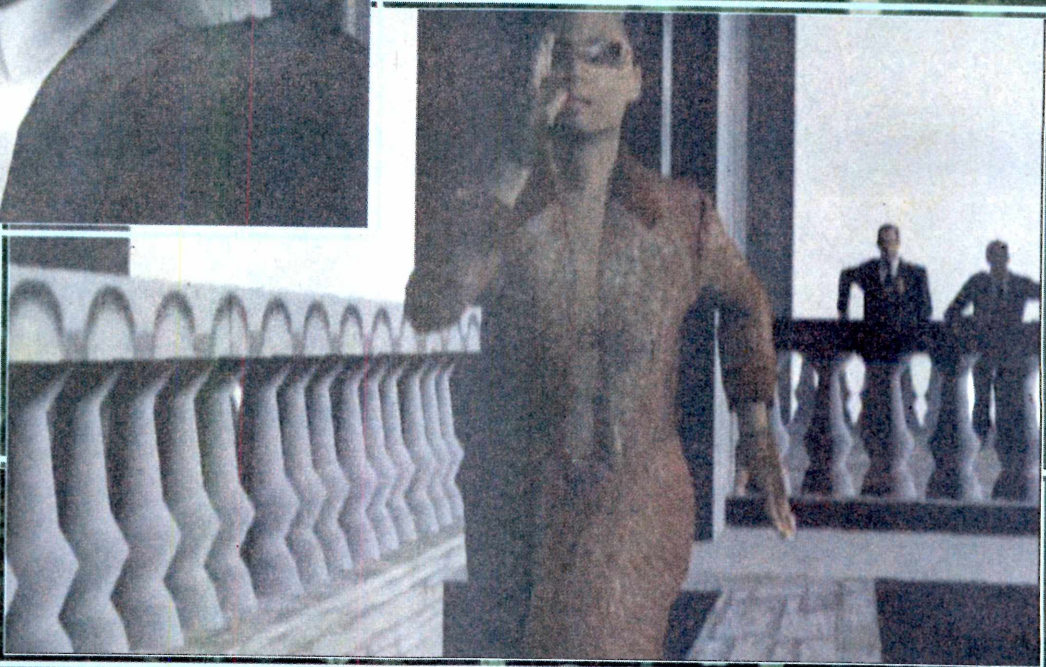
Niobe começará dentro de um pequeno quarto. Abra a porta, vire para a direita, onde há uma escada, e desça até chegar nas ruas de China Town. Agora, a maioria do caminho é em linha reta, mas, para não se perder nas ruas, use a setinha até chegar na escadaria. Lá, pule e termine a fase.





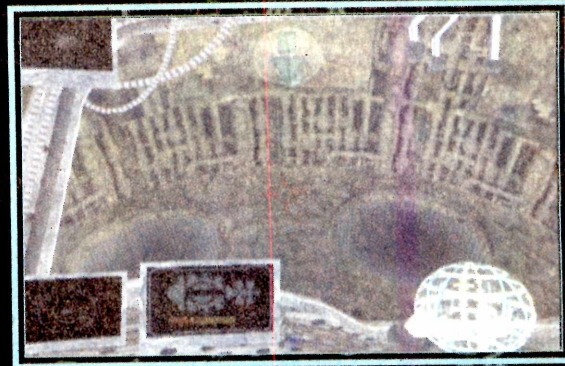
### On Foot

Essa fase é muito similar à anterior, a única diferença é que você deve fugir dos Agentes e matar os guardas que estão espalhados pelas ruas. Siga até encontrar as escadarias e, na viatura de polícia, obtenha a granada. Vá em frente e vire à esquerda para entrar na porta. Lá, continue pelo lado direito e saia pela porta ao lado do balcão, corra bastante para chegar nas escadarias e entre pela porta.



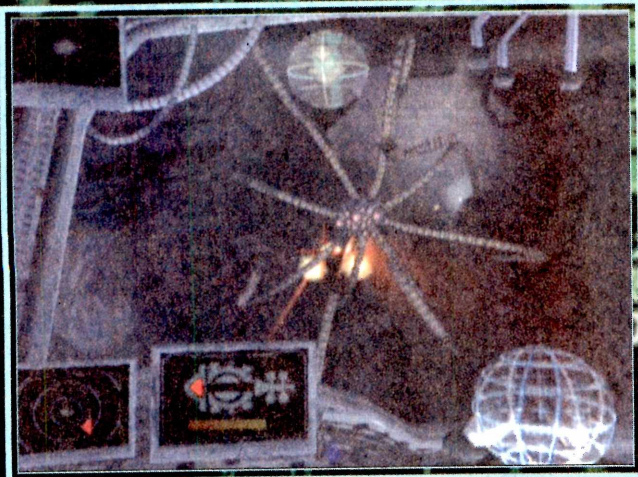
### Hard Line Pursuit

Desça a escada e pule no buraco no chão do lado direito para ganhar tempo, abra a porta e corra pela rua matando os inimigos. Logo que se aproximar do caminhão da SWAT, use o bullet time enquanto atira para explodir o caminhão e obter o colete de energia. Pule por cima do caminhão e corra em direção ao porto, lá, escale as caixas do lado direito e pule a cerca. Siga em frente e salve.



### The Vírus Spreads

Abra a porta e suba as escadas do lado direito. Quando chegar no último andar, abra a porta e pule para o outro lado. Siga em frente na rua até chegar em uma espécie de túnel.



### The Church

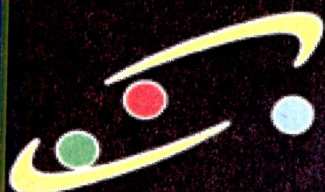
Suba as escadarias da igreja até chegar no terraço, pule de prédio em prédio para fugir dos Agentes e siga a seta até o fim da fase.



**Tunnel of the Real**  
 Agora, Niobe controla uma nave pelos túneis no subterrâneo do planeta. Siga em frente e conforme as sentinelas aparecerem, mate-as. Com alguns minutinhos de viagem pelos túneis a fase estará completa.

**The Rabbit Hole**

Siga a seta com a nave e destrua as sentinelas conforme elas se aproximarem. Após alguns minutos de jogo pelos túneis fugindo das sentinelas, você completará o game automaticamente. Parabéns, agora aproveite para curtir o magnífico final de Enter The Matrix.



**NEGOLU**

Destramento, venda de jogos e acessórios, assistência técnica

Tel: 11 3931-0070  
 Cel: 11 9208-9914

MSN: Negolu2002@bol.com.br  
 ICQ: 173173594  
 @ <http://www.negolu.kit.net>



## Xbox The Suffering

Durante o jogo, entre com os códigos abaixo. Uma mensagem confirmará se a dica funcionou corretamente.

Sujo de sangue: segure L + R + X e pressione para cima, para baixo, esquerda, direita.

Todos os itens e armas exceto para Gonzo Gun: segure L+R+X e pressione para baixo, para cima, para baixo, esquerda, direita, esquerda, A, para cima, esquerda, para baixo, direita, para cima, direita, para baixo.

Todos os itens: segure L+R+X e pressione para baixo, para cima, para baixo, esquerda, direita, esquerda, A, para cima, esquerda, para baixo, direita, para cima, direita, para baixo, esquerda, A, para baixo (3 vezes), A (2 vezes).

Bad karma: segure L+R+X e pressione esquerda (2 vezes), para baixo, para cima, A.

Big Bang: segure L+R+X e pressione direita (3 vezes), esquerda (três vezes), A.

BoomStick com Ammo: segure L+R+X e pressione esquerda (3 vezes).

Clean Torque (limpa o sangue do corpo): segure L+R+X e pressione para baixo, para cima, direita, esquerda.

Dirty family picture: segure L+R+X e pressione esquerda, para baixo, esquerda, para baixo, A.

Gonzo Gun: segure L+R+X e pressione esquerda, A (3 vezes), direita, esquerda, direita, esquerda, para cima, para baixo, para cima, A.

Bons velhos tempos (branco e preto): segure L+R+X e pressione para cima, A, esquerda, A, para baixo, A, direita, A.

Granadas: segure L+R+X e pressione direita (3 vezes), esquerda (3 vezes).

Hell in a Bottle: segure L+R+X e pressione esquerda (2 vezes), para baixo, para cima, A.

Coquetel Molotov: segure L+R+X e pressione para baixo (3 vezes), para cima (3 vezes).

Aumentar a barra de insanidade: segure L+R+X e pressione direita (3 vezes), A, esquerda (2 vezes), direita, esquerda, A.

Estilo psicodélico: segure L+R+X e pressione esquerda (2 vezes), A, direita (2 vezes), A, direita (2 vezes), A, para cima (2 vezes), A, para baixo (2 vezes), A. Repita este código para dispensar o efeito.

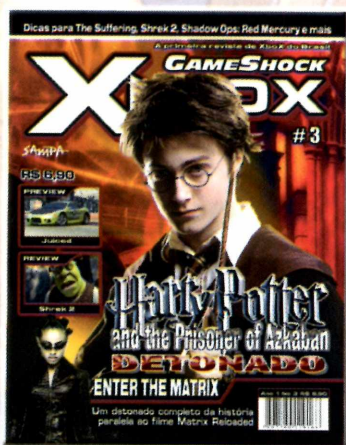
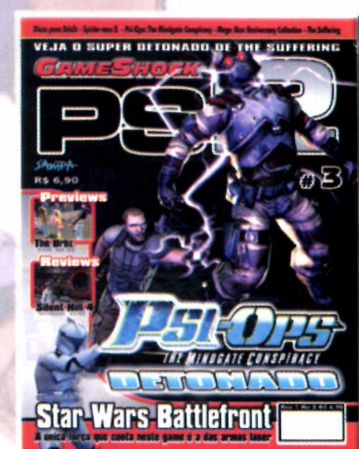
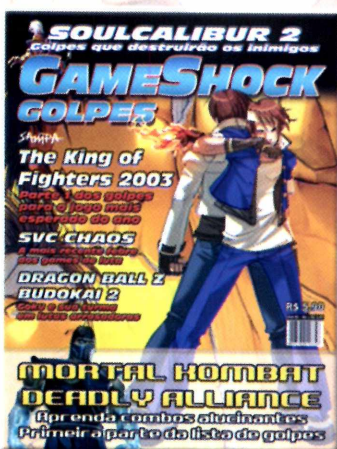
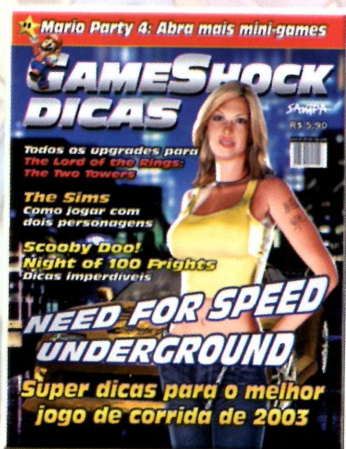
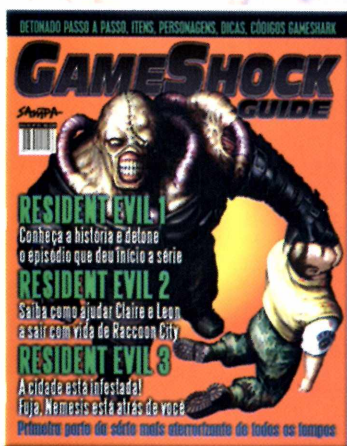
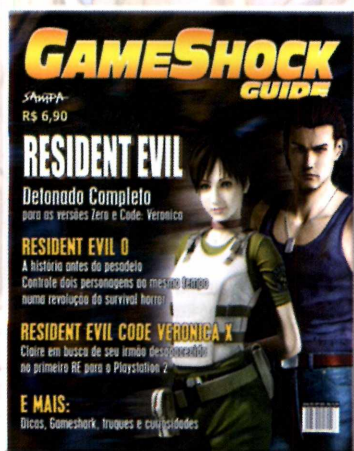
## PS2 Enter the Matrix

Vá para a tela "Hacking" do jogo, entre CHEAT.EXE e o "cheat menu" se destravará. Coloque um dos códigos seguintes para ativar o efeito correspondente.

**Todas as armas:** ..... 0034AFFF  
**Munição ilimitada:** ..... 1DDF2556  
**Focus ilimitado:** ..... 69E5D9E4  
**Saúde ilimitada:** ..... 7F4DF451  
**Modo Spark's construct**  
**in training:** ..... 13D2C77F  
**Inimigos não podem te ver:** ... FFFFFFFF1  
**Briga multiplayer:** ..... D5C55D1E  
**Logos mais rápida:** ..... 7867F443  
**Inimigos não podem te ouvir:** ... 4516DF45  
**Nível Bônus:** ..... 13D2C77F  
**Recuperar Focus**  
**rapidamente:** ..... FFF0020A  
**Modo turbo:** ..... FF00001A

# A Nova Sampa também está a sua disposição pela Internet,

# confira nossas outras publicações no site: [www.sampaeditora.com.br](http://www.sampaeditora.com.br)



E-Mail: [sampaeditora@sampaeditora.com.br](mailto:sampaeditora@sampaeditora.com.br)

Se preferir mande uma carta para:

Rua das Camélias, 198

Mirandópolis - São Paulo - SP

Telefones:

(11) 5078-9555 - 5078-8916 - 5078-9192

Estilo. Cada um tem o seu.

A Compuoffice tem atendimento personalizado e consultores atualizados com os mais recentes lançamentos em software e hardware. Seus profissionais entendem exatamente o perfil de cada cliente e oferecem soluções em informática, home e office.

Ligue e compre o equipamento que respeita o seu estilo.



w w w . c o m p u o f f i c e . c o m . b r

- Entrega gratuita na Grande São Paulo
- Despachamos p/ todo o Brasil
- Assistência técnica própria
- Vendemos a pronta entrega
- Consultores treinados p/ responder suas dúvidas
- Atendimento personalizado p/ empresas e revendas
- **Financiamos em até 25x** (aprovação de crédito por telefone)

Lojas

**Perdizes**  
113872-4441  
R. Heitor Penteado, 2046

**Moema**  
115041-3444  
Av. Imarés, 162

Segunda à Sexta: das 9h às 19h Sábado: das 9h às 18h



**COMPU  
OFFICE**  
WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É  
NOSSO COMPROMISSO