



A revista que fala a língua de todos os jogadores



GAMERS

PRÓ

HALF-LIFE 2 — EPISODE TWO —

Guia completo para o game mais esperado do ano! Dez horas de jogo explicadas!

4 DETONADOS 100% inéditos

PLAYSTATION 2

syphonfilter DARK MIRROR

Acabe com o grupo terrorista Red Section no melhor estilo do agente Gabe Logan.

PC - Wii - XBOX 360

CSI: HARD EVIDENCE CRIME SCENE INVESTIGATION

Revelamos a solução para todos os crimes!

XBOX 360

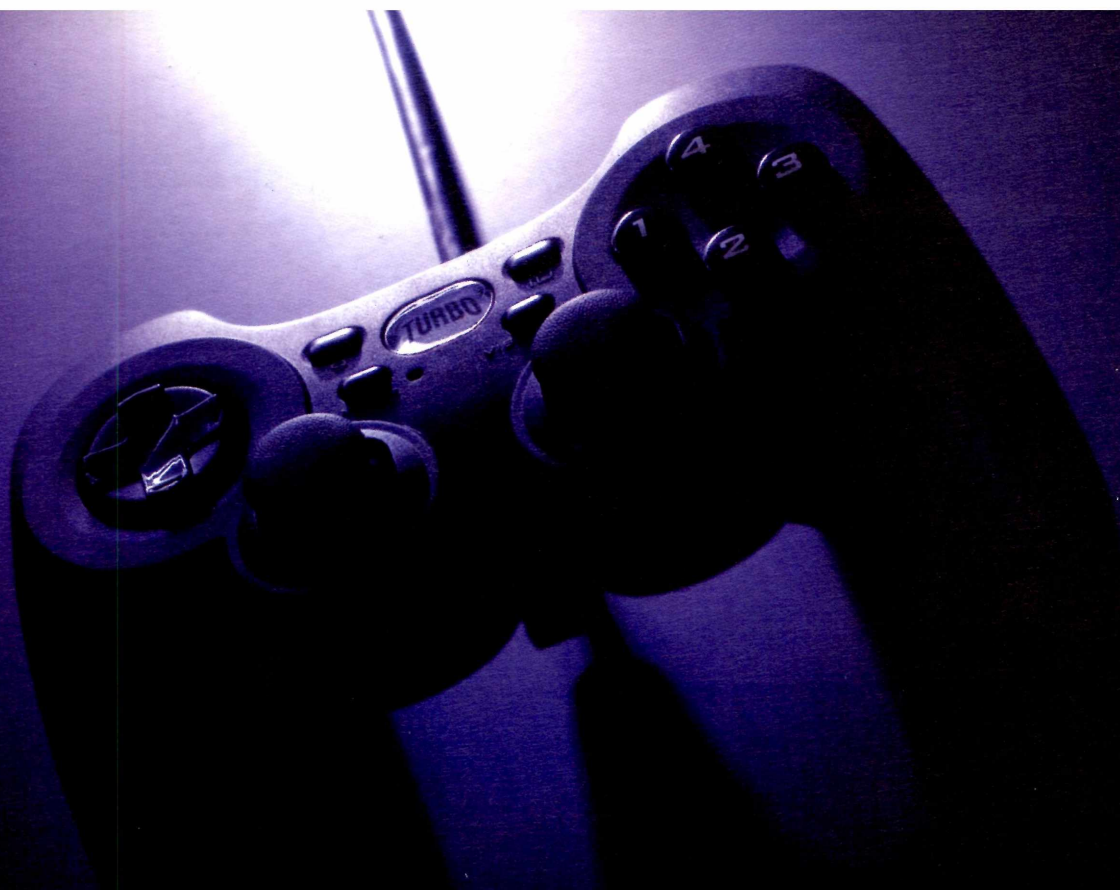
HALO 3

Confira a primeira parte do nosso Vídeo Detonado!



NUMBER 0069
PREÇO R\$ 9.90

MAIS CONTEÚDO DIGITAL: REVISTA PSP PLANET NO CD-ROM



Desmistifique todos os jogos de playstation!

A única revista que fala de Playstation e Xbox360

gamers

Hardware
CONECTE SEU
PS2 E NUNCA
MAIS JOGUE
SOZINHO

TRAPACEIE COM MAIS DE
500 DICAS
PARA XBOX360 • PS3 • PS2

SUPER GUIAS
Heavenly Sword (ps3)
Blue Dragon (xbox360)
Naruto: UC2 (ps2)

A história
do videogame
(2ª PARTE)
**CHEGAM OS
CONSOLES DA
7ª GERAÇÃO**

GTAV
A VERDADEIRA CONTINUAÇÃO

escaLa

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



Expediente



Editora Executiva: Priscila Lanaro editor@grupoterabyte.com.br Editor chefe e multimídia: Alessandro Treguer redacao@grupoterabyte.com.br Direção de Arte: Rosemeire Cavalheiro Gerente de suporte técnico: Alex Silvano www.grupoterabyte.com.br Colaborou nesta edição: Marcos Said (Gamevicio)

Número 69, ISSN 1415-9031



www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloisio Pré-impressão: Cintia Karina dos Reis Produção: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva Revisão: Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: +55 (11) 3855-2132 Jairo Ivo Fiszein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO - REVISTAS E LIVROS +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907, Tel.: +55 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filada à



IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceanos Indústria Gráfica Ltda.
NÓS TEMOS UMA

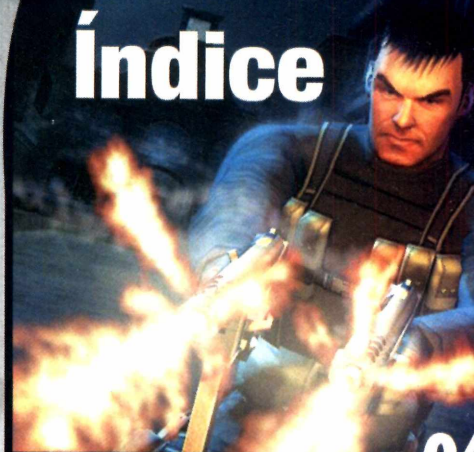
Editorial

Há coisas que só o marketing explica. Nos últimos dias, no mundo dos gamers, não se falou de outra coisa a não ser do lançamento de Halo 3. O terceiro game da trilogia bateu todos os recordes possíveis e imagináveis. Por outro lado, alguns jogadores perceberam que todas as "inovações" não passavam de uma grande jogada de mercado. Seja como for, tivemos inúmeras reuniões dentro da redação para decidir qual seria a capa deste número da Gamers Pró Dicas. De um lado, fãs do game da Microsoft e, de outro, pessoas que não gostaram muito do que viram no jogo (pelo menos, no modo singleplayer). Enquanto a discussão ganhava ares de final de copa do mundo, nosso editor se mantinha atento ao monitor de LCD onde escrevia compulsivamente e, ao mesmo tempo, jogava outro título que entrou no mercado sem fazer tanto "barulho". Depois de dez horas de gameplay, sentimos que era hora de descobrir o que, de fato, fez com que nosso editor se ausentasse de uma reunião tão importante. No melhor estilo "capitão Nascimento - Tropa de Elite", fomos armados até os dentes (com argumentos e questionamentos) para saber o que prendia a atenção de nosso chefe. Não foi preciso nenhuma palavra dele para que pudéssemos entender que, muitas vezes, um bom jogo não precisa de milionários investimentos em publicidade para "fazer a cabeça" dos gamers. A conclusão da história é óbvia: abandonamos a idéia de colocar Halo 3 como destaque de capa e partimos para Half Life 2 Episódio 2; um dos mais belos jogos singleplayer com uma interessante e envolvente história. Sabemos que nossa atitude poderá ser contestada por inúmeros fãs de Halo, mas, decidimos que será divertido causar polêmica e receber toneladas de emails...

Um forte abraço
Equipe Gamers Pró Dicas
redacao@grupoterabyte.com.br

GAMERS PRO DICAS

Índice



Siphon Filter Dark Mirror

04



CSI: Crime Scene Investigation
Hard Evidence

12



Half Life 2 EP2

25



Halo 3

NO CD

**DETONADO PARA
PLAYSTATION 2**

syphonfilter® DARK MIRROR

COMANDOS

Analogico esquerdo
Analogico direito
X
Quadrado
Triângulo
R1
R2
L1
L2
Digital para cima
Digital para baixo
Digital para a esquerda
Digital para a direita

Mover o personagem
Controlar a câmera
Abaixar
Comando
Interação / Subir
Atirar
Recarregar
Mirar manualmente
Encostar-se na parede
Aumentar zoom
Diminuir zoom
Selecionar equipamento
Selecionar arma



Examine o corpo do sujeito de traje alaranjado – morto durante a animação – e pegue um cartão. Siga pela esquerda, esconda-se atrás de um dos pilares e mate todos os inimigos. Siga pela direita, como o portão está trancado, atire na tranca e ele abrirá. Desça a escada de mão, suba por outras escadas de mão até chegar à passarela em que estava o franco atirador. Você terá poucos segundos para reativar o sistema de ventilação.

EPISÓDIO 1

PARTE 1: INSERTION POINT ALPHA



Você assume o controle de seu personagem com ele já encostado em um pilar. Permaneça nesta posição por mais alguns instantes e dispare na cabeça do inimigo que passará ao lado. Mude para o rifle telescópico e acerte o franco atirador na passarela ao alto (lá está seu segundo objetivo).



Empunhe o rifle telescópico (reabasteça sua munição na caixa no canto) e dê cobertura para a agente Lian. Ative o zoom e acerte cada um dos inimigos. Quando não houver mais nenhuma ameaça, pressione o botão no canto superior esquerdo para dizer à Lian que continue. Repita até que ela alcance a antena. Não tente descer pela escada ou você morrerá. Localize um cabo acima de sua cabeça e deslize por ele.

PARTE 2: RED JACK

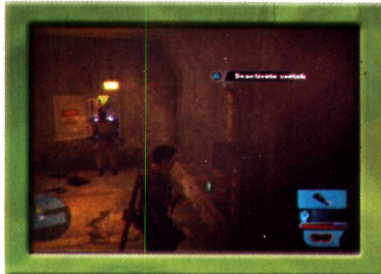


Empunhe seu rifle telescópico e acerte o inimigo na passarela à direita. Deslize pelo cabo de aço, acerte dois inimigos (um na mesma plataforma e outro na metralhadora abaixo). Deslize pelo cabo de aço seguinte, atire nos inimigos, siga pela passarela até encontrar a porta para a sala de vigilância. Os dois inimigos estarão de costas, então mude para o modo "sem armas" e enforque os dois. Tente utilizar o computador, porém será preciso ativar o circuito antes, então selecione o "Edsu googles": estes óculos especiais permitirão que você localize e ative o circuito. Utilize o computador e deixe a sala.



Acabe com todos os inimigos, desça a escada de mão próxima do cabo de aço. Localize o elevador e aperte o botão do painel. Porém, surgirá um inimigo com um lança-chamas: acerte o cilindro em suas costas.

PARTE 3: FINDING FREEMAN

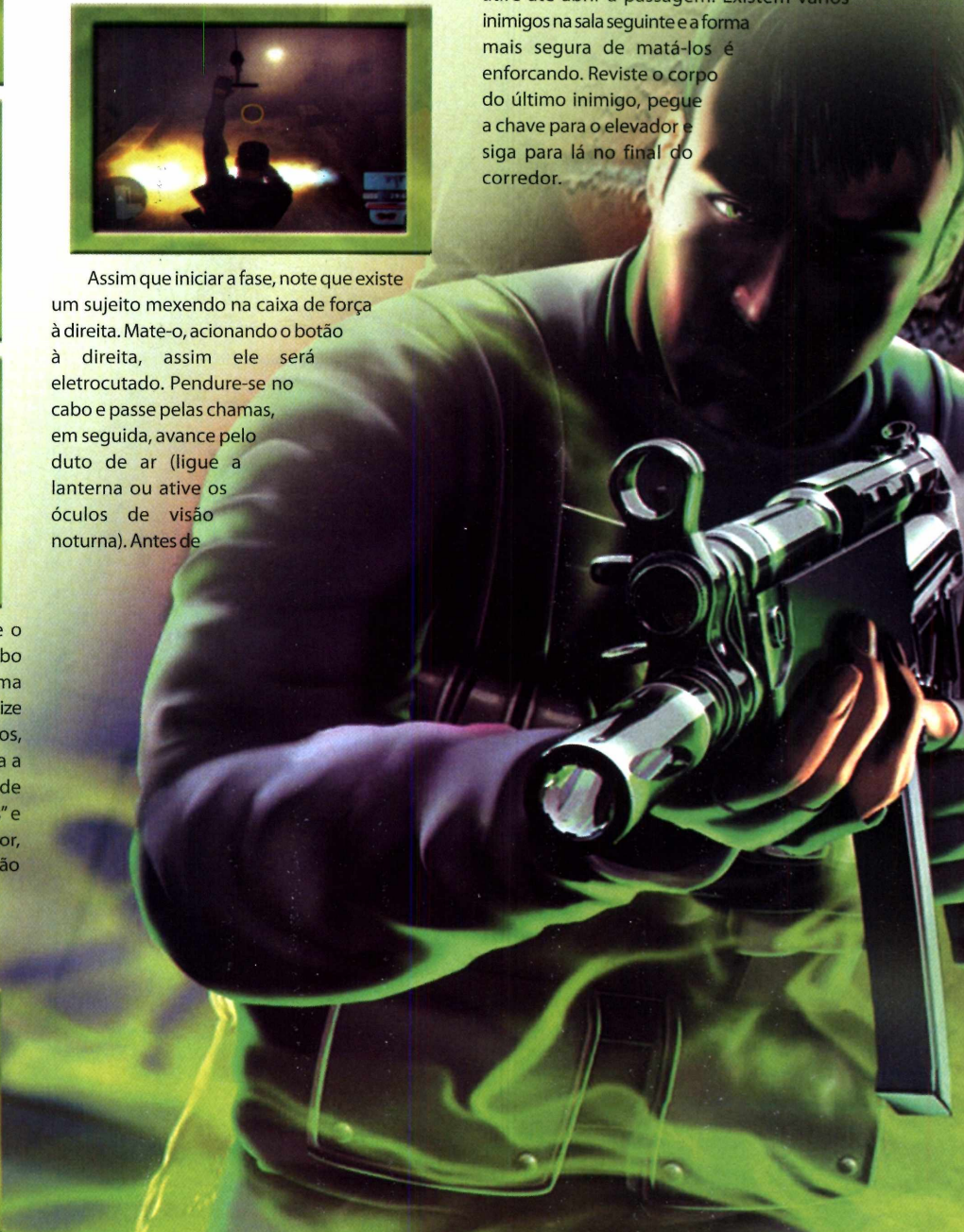


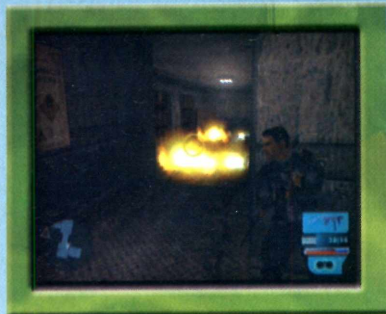
Assim que iniciar a fase, note que existe um sujeito mexendo na caixa de força à direita. Mate-o, acionando o botão à direita, assim ele será eletrocutado. Pendure-se no cabo e passe pelas chamas, em seguida, avance pelo duto de ar (ligue a lanterna ou ative os óculos de visão noturna). Antes de

sair do duto de ar, atire no botão na parede até desativar as chamas. Saia, escale o obstáculo e avance pela continuação do duto acima.



O caminho para o duto será fechado, utilize os "Edsu googles" e note que existe uma caixa de controle após o exaustor em funcionamento: atire até abrir a passagem. Existem vários inimigos na sala seguinte e a forma mais segura de matá-los é enforcando. Reviste o corpo do último inimigo, pegue a chave para o elevador e siga para lá no final do corredor.





PARTE 4: A MAN WITHOUT POWER

Saia do elevador, esconda-se atrás do pilar e espere a explosão. As chamas sairão da parede direita, então você deve se encostar na parede esquerda e se mover abaixado por toda a extensão da sala.

Antes de sair pela porta, acerte cada um dos inimigos. Alcance a plataforma do outro lado, deslizando pelo cabo acima e suba a escada de mão.

Após a animação, mate todos os bandidos ao longo do caminho. Assim que encontrar o funcionário de traje laranja, posicione-se na parede e acerte o inimigo que empunha a lanterna. Acione os três painéis e por fim, puxe a alavanca quando o funcionário disser "three".



PARTE 5: FREEMAN'S FILES

Utilize o rádio sobre a mesa e deixe a sala. Você pode dar comandos a Freeman para seguir ou esperar até que você mate todos os inimigos. Peça para Freeman colocar a mão no leitor de impressão digital da porta, porém, ele dirá não possuir a senha. Então suba a escada mais próxima, visite o escritório, mova o quadro e ouça a senha do cofre que Freeman dirá. Pegue a nova arma, faça o caminho de volta e peça para Freeman tentar abrir novamente a mesma porta.



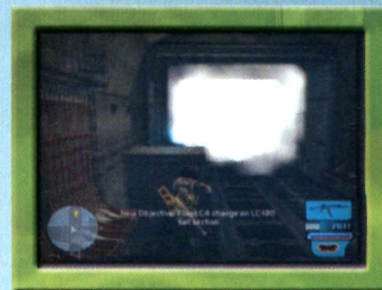
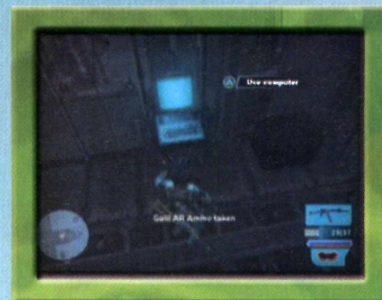
Atire nos dois inimigos e use o computador. Ajude Freeman a alcançar o teto da sala. Selecione os óculos infra-vermelhos (IR) para permitir ver a posição de Freeman no teto, então pressione um dos seis botões dos mainframes do qual Freeman esteja exatamente em cima. Quando surgirem inimigos para matar Freeman, permaneça com os óculos e atire (os tiros passarão pelo teto).

Use novamente o computador e prossiga pela porta ao lado pedindo para Freeman abra-la. Mate os inimigos na sala seguinte, pressione o botão próximo à porta para desativar as chamas. Tente pedir para Freeman abrir a próxima porta, mas não será possível. Então suba, com a ajuda dele, no duto de ar.

EPISÓDIO 2

PARTE 1: UNDER NORAD'S NOSE

Você comanda Lian. Após acabar com todos os inimigos, ative o "edsu googles" para localizar as caixas que contêm os drives (suba na pilha de caixas e surgirá a opção de abrir).



Esconda-se atrás das caixas e espere um dos inimigos sair do interior do avião. Então, mate-o e pegue um cartão. Invada o avião e acesse o computador no canto esquerdo. Um inimigo lançará granadas de fumaça através da abertura acima: selecione os óculos infra-vermelhos e assim será possível atirar nele.





Suba a escada de mão no interior do avião, avance para a cauda e plante a carga de explosivo. Faça o caminho de volta para fora do avião, mate todos no caminho. Um inimigo estará controlando a metralhadora montada no Snowcat; é aconselhável matá-lo usando um rifle com mira telescópica. Assuma o controle da metralhadora montada e mate os inimigos que surgirão.

PARTE 2: SECURITY SECTION D



Saia da sala e mate os dois inimigos como quiser. Antes de descer a escada do outro lado, ative os óculos de visão térmica, localize um cano realçado à direita e atire nele para gerar uma explosão. Agora utilize o painel ao lado para desativar a saída da chama.

Durante todo o resto da fase, utilize sempre os "edsu goggles" para localizar e destruir minas de proximidade (basta atirar nelas). Assim, destrua a mina logo depois da porta e acabe com os inimigos na área aberta. Siga pelo corredor, acerte o inimigo e depois a mina. Utilize o painel no final da escada para desativar a válvula em chamas e avance pelo duto de ar. Continue com os "edsu goggles", localize e acerte em um painel atrás do exaustor em funcionamento para abrir a saída.



Mate dois inimigos, deslize pelo cabo no final da passarela. Destrua a mina e desça a escada de mão. Acabe com todos os inimigos e antes de deslizar pelo cabo, localize uma mina em seu trajeto pelo cabo. Desça as escadas de mão, destrua mais uma mina, suba por outra escada e desative a bomba.

PARTE 3: KREILER'S GARDEN



A porta em frente exige um cartão que você não possui, então, atire na grade do duto de ar e avance por ele. Escale e continue pela segunda parte do duto. Assim que chegar à sala repleta de gás, acione o painel à esquerda (utilize os "edsu



goggles", se tiver dificuldade). Em seguida, acerte todas as grades do duto de ar no teto e mais uma perto do painel. Por fim, acione o painel novamente para que o gás saia. Tente resgatar Kreiler, porém, ele morrerá.

Mate dois inimigos que surgirão, pegue um cartão com um deles e use-o para abrir a porta, descendo a escada. Ative os "edsu goggles", exploda a mina na parede e a válvula (pressione o botão no painel para extinguir as chamas). Atire no cilindro do inimigo com o lança-chamas.



Acabe com todos os inimigos na estufa, tente abrir a porta com sua impressão digital, porém, mais inimigos surgirão. Mate-os todos e a porta se abrirá. Recolha um kit médico e também reabasteça seu estoque de munição. Acesse o computador e prepare-se para matar vários soldados de elite (utilize os óculos de visão térmica para enxergar os inimigos).

PARTE 4: FREEMAN'S ANSWER

Liam está cercada por todos os lados, porém, você deve deixá-la de lado e seguir em frente sozinho. Acerte primeiro o inimigo da metralhadora e depois os demais, avance deslizando pelo cabo acima e desça a escada de mão no final. Derrote uma grande leva de inimigos ao longo do caminho.

Ao chegar ao local com as bombas, não acerte o inimigo de branco ainda ou a missão fracassará. Utilize os "edsu goggles" para localizar e desativar todas as bombas. Por fim, mate o inimigo de branco.

EPISÓDIO 3

PARTE 1: OLD FRIENDS



Continue escondido atrás das caixas e acerte um tiro na cabeça do inimigo na sacada. Mate os inimigos seguintes com tiros de pistola com silenciador para evitar chamar a atenção do inimigo que controla a metralhadora no canto. Após a animação de Addison, acerte o inimigo da sacada

com um tiro na cabeça e mais um inimigo no canto. Suba na pilha de caixas, alcance a sacada e empunhe uma metralhadora. Abra a porta com um chute e mate o inimigo antes que a vida de Addison seja tirada.



Sua missão agora é dar cobertura a Addison. Então mate todos os inimigos e evite que a garota seja morta (lembre-se de utilizar a metralhadora montada). Após ajudá-la a subir, empurre o armário do quarto e avance pelo duto de ar. Acerte o inimigo na janela e os demais inimigos no outro prédio. Siga Addison pelo telhado e caia no chão.

PARTE 2: MEMORIES



Controle a metralhadora montada e dê cobertura para Addison durante vários minutos. Abandone a metralhadora, desça a escada de mão e continue matando os inimigos.

Na segunda parte, mate os inimigos em solo e volte pela escada de mão para matar o inimigo "White Scorpion" na metralhadora montada. Examine um inimigo morto atrás de uma das casas e pegue uma evidência.



Siga Addison pela escada de mão da torre de vigilância, pelo cabo e empunhe um rifle telescópico para matar os inimigos distantes. Entre no quarto e examine o criado mudo.

EPISÓDIO 4

PARTE 1: FORGED UNDER FIRE



Atire na cabeça do inimigo antes que ele mate Janzen. Desça a rampa, mate mais alguns inimigos e evite pisar nas poças de material tóxico. Escale uma das pilhas de caixas e deslize pelo cabo até o outro lado. Porém, antes de descer a escada de mão, você precisa proteger Janzen dos soldados inimigos.



Após descer a escada de mão, localize um projétil sobre uma pedra, afaste-se e atire nele. Agora será possível avançar pelo duto de ar. Mate os dois inimigos na próxima sala. Ajude Janzen a remover o cano que bloqueia a porta.



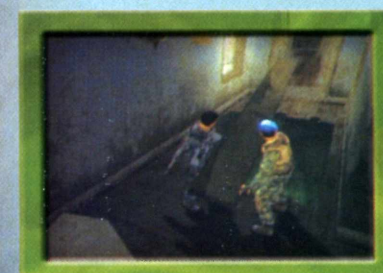
Mate todos os inimigos, suba na caixa esquerda e pendure-se no cano acima para passar sobre o trecho com material tóxico. Entre pela janela e dê ordens para que Janzen manipule o comunicador.

PARTE 2: TRAITOR IN OUR MIDST

Acabe com os inimigos que atiram em Janzen e utilize a lanterna ou a visão noturna para avistar uma estreita tábua. Após acabar com todos os inimigos da área, você deve conduzir Janzen até o rádio, no andar de cima. Assim que chamá-lo, será preciso iluminar o caminho com a lanterna ou ele dirá que não pode ver.



Caia no piso abaixo acompanhando Janzen. Derrote todos os inimigos no caminho e quando ficar sem saída, chame Janzen para ajudar a subir no piso acima. Acerte o projétil para destruir a parede e permitir avançar sobre o trecho com material tóxico. Atire na grade e avance pelo duto de ar.





Quebre as tábuas que bloqueiam a porta e chame Janzen para levantar a tábua no abismo e formar uma passarela. Após a animação, acabe com os inimigos, suba na caixa e depois na escada de mão. Cruze a passarela e deslize pelo cabo caindo sobre a barraca. Dê cobertura a Janzen, deslize o restante do cabo e suba a escada de mão. Janzen deve utilizar o comunicador. Vá para o interior da barraca, utilize o teclado numérico e utilize o código obtido (ele pode ser encontrado em seu inventário).

PARTE 3: THE ULTIMATE SACRIFICE



Siga o corredor pela direita, abra a porta e acabe com todos os inimigos. Suba a escada de mão, avance pela passarela e encontre o armário médico. Em seguida, faça todo o caminho de volta e encontre Janzen morto.



Siga pela sala de máquina, salte sobre a passarela destruída, suba a escada de mão e cruze a passarela. Na área aberta, mate mais inimigos, suba uma escada de mão, deslize por um cabo e cruze a passarela. Suba na caixa e avance, pendurando-se na saliência da parede. Avance pelo corredor e desça a escada no final.

PARTE 4: THE TROJAN HORSE



Acabe com todos os inimigos na área. Quando o tanque surgir, vá para a carroceria do caminhão onde existem um lança-foguetes e uma caixa de munição. Empunhe o lança-foguetes, ative os "edsu goggles" e identifique três pontos no tanque onde você deve acertar. Recarregue após cada disparo.

EPISÓDIO 5

PARTE 1: FIST FULL OF RUBLES



Acerte os dois guardas e entre na mansão pela porta da frente sem que o holofote passe por você. O corredor é repleto de minas, então, utilize sempre o "edsu goggles". Assim que chegar ao quarto no final do corredor à esquerda, encontre as impressões digitais no criado mudo.



Volte para o corredor, entre pela única porta aberta, mate todos os inimigos na sacada e entre em outro quarto. Pegue o cartão sobre a mesinha e faça o caminho de volta pela área com a grande escada. Desça e utilize o cartão na porta.

PARTE 2: BLOOD MONEY



Proteja-se atrás da parede e acabe com os inimigos iniciais. Utilize os "edsu goggles" e exploda algumas minas no corredor. Vá para a sala de segurança e mate seu alvo.



Avance para o cassino, acabe com todos os inimigos, vá para o andar superior e entre na sala para obter o sistema de escuta. Volte para o andar inferior, utilize os "edsus googles" para localizar os demais equipamentos de escuta. Volte para a sala de segurança e utilize o laptop. Derrote os inimigos ao longo do caminho e escape do lugar.

EPISÓDIO 6

PARTE 1: MEETING THE FATE



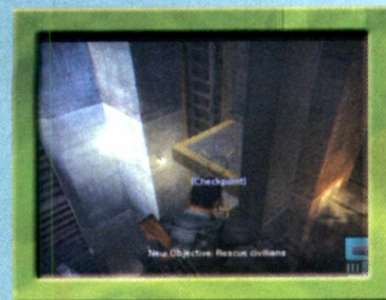
Empunhe seu rifle e mate dois franco-atiradores inimigos. Desça a escada de mão, derrote mais alguns inimigos e por fim, acerte os dois últimos franco-atiradores. Atire no cadeado da grade lateral e faça seu caminho descendo a escada e pelas passarelas. Alcance a porta com o teclado numérico.



Faça seu caminho de volta até o lugar em que você atirou no cadeado. Siga na direção oposta, examine o corpo do cadáver e pegue um cartão. Volte à plataforma acima e siga em frente. Escale as caixas, atire no cadeado e vá para a esquerda. Atire em mais um cadeado, caia na plataforma abaixo, depois na pequena plataforma amarela e desça pela escada de mão.

Após a animação, acerte rapidamente um tiro na cabeça do inimigo antes que o tempo termine. Insira o cartão no leitor.

PARTE 2: INTO THE ABYSS



Enfoque o primeiro inimigo, ative os "edsu googles" e atire nas minas de proximidade, assim os inimigos serão mortos e o corredor liberado. Cruze o corredor e uma explosão ocorrerá no final. Você deve resgatar os civis no interior do elevador. Pendure-se na borda, desça pela escada de mão e vá para o teto do elevador. Ative os "edsu googles" para identificar o local em que você deve atirar para que o alçapão se abra, permitindo que os civis escapem. Continue por este andar.



Não existem mais minas em seu caminho, mas em compensação, dezenas de inimigos blindados estarão à sua espera. Quando alcançar as plataformas de embarque do teleférico, Touchstone o atacará, roubando seu rifle telescópico. Esta manobra beneficia ele, pois ficará à longa distância enquanto você tem apenas armas de curto e médio alcance. Proteja-se atrás dos pilares, mire e sempre tente acertar a cabeça de Touchstone. Além disso, alguns inimigos virão pelo teleférico e você deve derrotá-los antes que fique cercado.

EPISÓDIO 7

PARTE 1: RED SECTION



Siga Lian, pressione o botão para içar o elevador e suba também. Erga Lian e ela se pendurará na saliência da parede. Sua missão agora é dar cobertura, matando todos os inimigos que tentarem derrubar Lian.

Pegue um cartão junto ao corpo do guarda atrás do caminhão. Utilize-o para abrir a pequena sala de segurança no canto. Acione o guindaste.

Pendure-se na viga, peça para Lian içá-la, deslize pelo cabo e caia sobre o teto do caminhão; entre pela abertura.



Suba a escada de mão no estreito beco sem saída. Abra a porta, mate o inimigo e note que você precisa desativar o segundo exaustor: deixe a sala, destrua uma das caixas de madeira revelando um duto de ar, atire na grade, avance pelo duto e acione um painel que desativará o exaustor. Agora será possível passar abaixado pelo exaustor.

Eliminar o comandante não será muito difícil, apenas saiba que, devido ao seu traje especial, ele não pode ser atingido por qualquer tipo de projétil. Além disso, você receberá uma carga de choque se tentar ataques físicos. Recupere munição no interior do caminhão, permaneça em movimento e quando Lian disser que está com granadas EMP, diga para ela jogar, assim o traje ficará temporariamente desativado e você poderá acertá-lo com tiros.

PARTE 2: DROWNING



Você controla Lian. Enfoque todos os inimigos na sala e cruze o corredor. Empunhe o rifle telescópico e acerte todos os inimigos distantes. Cruze a passarela, acerte mais alguns inimigos e deslize por dois cabos. Desça a escada de mão. Tente resgatar Blake, mas antes será preciso girar duas válvulas para drenar a água.

Derrote os inimigos e siga pelo corredor. Surgirá um inimigo com o traje especial, então examine as caixas e obtenha granadas EMP – jogue-a para que seus tiros acertem este inimigo. Assim que chegar à sala de computadores, você deve destruir todos com granadas EMP (há uma caixa, caso precise reabastecer).

PARTE 3: EVENT HORIZON

Apenas ordene que Lian enfurque o sujeito no computador e abra a porta para você. Derrote os inimigos no corredor (o duto de ar leva à sala de computador e há apenas munição lá) e tome o elevador.

Evite tocar na centrífuga ou você morrerá, então siga pela direita e esconda-se nas aberturas. Mate o inimigo e salve Blake. Há um pequeno quebra-cabeça: ative os "edsu googles", identifique um par de botões conectados e pressione-os ao mesmo tempo, com a ajuda de Blake; repita com os dois pares. Acione o computador para desativar a centrífuga.



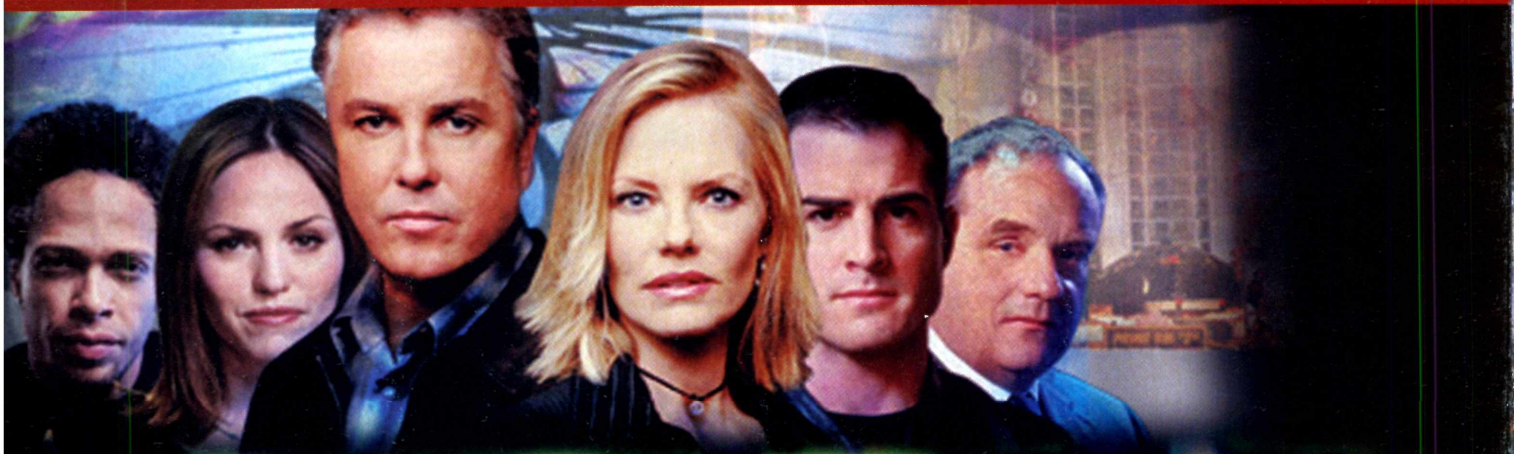
Pegue um rifle telescópico nesta sala e utilize-o para dar proteção enquanto Lian planta o explosivo. O passo seguinte é reativar a centrífuga e comunicar Lian no momento que a centrífuga passar pela bomba. Assim a porta será aberta. Siga para lá e mate os dois inimigos com trajes especiais utilizando as granadas EMP. A porta exigirá um cartão com um dos inimigos.

PARTE 4: MATTER'S END



A batalha com Singularity será bem difícil, além de ele usar um traje especial, os inimigos não param de aparecer. Pegue algumas granadas EMP à direita e também um traje para o proteger temporariamente contra os disparos inimigos. Jogue as granadas e tente causar o maior dano possível com seus disparos. Você pode combatê-lo à distância se tiver um rifle ou então avançar para a plataforma entre os trilhos.





CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION™

Interactive Crime-Solving Adventure

HARD EVIDENCE

DETONADO PARA PC, X360 E WII

CASO 1 – BURNING FOR YOU

CENA DO CRIME

Próximo à roda traseira do táxi, você encontra um pedaço de plástico vermelho e uma pegada. Desta última, tire um molde. Do lado do latão de lixo, você encontra um galão vermelho de combustível. Na grade, à frente do carro, onde há uma pequena passagem, colete o pedaço de tecido. Examine-o para encontrar um pedaço de pele. Um pouco mais para o lado direito, na grama, você encontra uma lata. Preste atenção ao rótulo, pois há uma digital. Pegue-a também. Tire duas fotos: uma um pouco mais afastado do carro e outra de perto.

LABORATÓRIO MÓVEL

No laptop do porta-malas, examine a pegada com a amostra D do CSI Samples. Compare a digital que você encontrou na lata com a amostra A dos arquivos da LPVD.

NECROTÉRIO

Fale com o médico. Na mesinha ao lado da cabeça do falecido, pegue a camiseta. Examine o bolso e recolha uma foto. Faça todas as perguntas para o legista.

LABORATÓRIO

No computador central, compare as digitais da vítima com a amostra A dos registros da LPVD.

No microscópio ao lado, compare o pedaço de plástico vermelho com a amostra B do CSI Samples. No computador à direita (fundo da sala), examine todas as evidências coletadas para ter certeza de que todas contêm a mesma substância.

BRASS

Converse sobre o caso. Volte ao laboratório e retorne para o escritório do capitão Brass para um novo local estar liberado para investigação.

MINI GOLF ABANDONADO

Converse com o sujeito e leve-o para a sala de interrogatórios. Explore todas as possibilidades na conversa.



CASA

Pergunte tudo. Pegue o folheto preso a geladeira e volte a falar.

TEMPLO DO FOGO

Fale com a moça.

GARAGEM

Hora de revirar o carro da vítima. No assoalho, próximo ao freio de mão, pegue os palitos de fósforo. Examine-os com calma para encontrar uma nova digital. No painel do veículo, pegue o GPS. No banco de trás, você encontra um palito de fósforo queimado. Tenha calma e olhe o cabo. Há uma nova digital aqui. Do lado de fora do carro, você vê o banco dos passageiros. Examine-o para encontrar um isqueiro. Com um pouco de paciência, você encontra mais uma digital. Note que todas as portas do veículo foram removidas. Olhe a terceira com atenção e você terá um cheque.

LABORATÓRIO

Você tem muito trabalho a fazer. Sua missão inicial é achar o "dono" ou 'donos' das digitais encontradas. No computador central, compare a encontrada na caixa de fósforos com a amostra A do LPVD. A digital do palito deve ser comparada com a amostra B do LPVD. Por fim, o isqueiro deve ser comparado com a amostra B do FBI. Use o mesmo computador para analisar o GPS e obter a última rota do taxista; e detalhes sobre o cheque.

CASA

Fale com a moça. Explore todas as possibilidades

TEMPLO DO FOGO

Converse novamente. Preste atenção na cortina atrás da escultura de aço. Converse novamente.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Converse e obtenha, gentilmente, um fio de cabelo dele. Pode apostar que isso será muito útil até o fim deste caso.

LABORATÓRIO

Compare o DNA da pele encontrada no pedaço de jeans com o fio de cabelo.

BRASS

Peça dois mandatos e converse sobre o caso



CASA

Fale com a mulher. Incrivelmente, ela deixará você revistar a casa inteira. Na janela do lado direito da casa, há uma caixa de fósforos idêntica a que você achou no táxi. Siga para o quarto da moça e olhe para o tênis. Volte e fale com ela.

TEMPLO DO FOGO

Troque algumas frases com a moça e comece a fazer a varredura do local. Do lado direito, pegue a lata (a propósito, idêntica a que você achou na cena do crime). Passe pela cortina e do lado direito você vê uma blusa com uma estrela, afaste a blusa e observe o preservativo. Use o seu equipamento para comprovar que existe resíduos do lado de fora. Colete o objeto com cuidado. Colete uma amostra de dentro do preservativo e também de fora. Saia e fale com a moça sobre a sua descoberta.

LABORATÓRIO

Ao chegar, você recebe uma fita da câmera de segurança de um dos pontos por onde o táxi passou. Analise frame a frame. Quando você notar que o braço do passageiro está esticado para frente, use a função ENHANCE para identificar a blusa que o suspeito usava. Lembrou algo? Pois é, você já viu uma igualzinha agora há pouco... No computador da esquerda, analise o resíduo do preservativo (lado de fora) com o sangue de Liz. Agora, examine o resíduo interno com o fio de cabelo de ED.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Fale com Ed esclareça a situação.

TEMPLO DO FOGO

Entre no quarto novamente, atrás das cortinas e pegue a blusa. Examine a manga queimada e fale com a moça. Volte a falar com Liz.

LABORATÓRIO

Analise a fibra do casaco no microscópio.

BRASS

Peça um mandato para trazer Liz à sala de interrogatórios e explore todos os diálogos. Volte à sala do capitão Brass e peça um mandato para Débora. Interrogue a moça. Volte mais uma vez para o escritório do capitão e peça um mandato para revirar o mini-golfe.



MINI-GOLFE ABANDONADO

Entre no "quarto" e empurre o colchão. Duas bolinhas estarão a sua espera. Empurre a primeira, saia, desça até o local onde seu parceiro está. Volte e empurre a segunda bolinha. Volte e bingo! Um rolo de dinheiro. Mas, preste atenção, há um fio de cabelo no elástico que prende as notas.

LABORATÓRIO

Só para constar, compare o DNA do fio de cabelo com o DNA da vítima.

/

BRASS

Peça um mandato de prisão para ED e interrogue-o.

CASO 2 – DOUBLE DOWN CENA DO CRIME

Tire uma foto da cama e colete amostra de sangue contido no lençol. Use o seu dispositivo UV para encontrar fibras diferentes no cobertores e colete algumas amostras. Olhe com atenção ao lado da cama e pegue o telefone celular no chão. Examine-o com atenção e você encontrará uma mancha de sangue no verso do aparelho. Recolha uma amostra. Pegue foto da mesa do quarto. Próximo à porta de entrada da casa, exatamente na janela, você verá um fragmento de bala logo acima do chifre da estátua, recolha essa prova. Examine a ponta da bala e recolha amostra dos fragmentos. Antes de sair, preste atenção ao sangue próximo da porta. Use o spray e, em seguida, recolha uma amostra.

HOSPITAL

A vítima ainda não acordou. Olhe o prontuário no pé da cama e dê uma olhada rápida na mulher.

LABORATÓRIO

Use o computador localizado ao centro da sala para verificar a foto. No mesmo computador, compare o sangue encontrado na cama com o localizado no aparelho celular. Por fim, use a operação Special Search no telefone para rastrear as últimas chamadas.

CASSINO

Converse com o rapaz. Esgote todos os diálogos.

HOSPITAL

Continue a conversa com o marido.

SUÍTE DE LUXO

Converse com o homem e com a mulher. Use todos os diálogos possíveis.

BRASS

Fale com ele sobre o caso

LABORATÓRIO

Compare as fibras encontradas no cobertor com a amostra B do CSI Samples. No outro computador, compare a amostra de sangue de Shane com o sangue encontrado no chão do local do crime.

BRASS

Peça um mandato para interrogar Shane, o marido da vítima. Use todas as questões para tentar obter novas pistas. No meio do procedimento, você é avisado que a mulher acordou e pode receber visita. Caso não tenha perguntado tudo, continue a conversa e siga para o local.

HOSPITAL

Explore todos os diálogos com a vítima. Peça para fotografar os cortes e volte a conversar com ela. Na mesinha ao lado da cama, pegue o papel e uma amostra de sangue da blusa que está ao lado do papel.

LABORATÓRIO

Use o computador central para examinar a foto do corte. No computador ao lado, compare o sangue encontrado na cama com o de Conie. Repita a mesma operação com o sangue encontrado no telefone celular.

SUÍTE DE LUXO

Fale novamente com o homem. Olhe no bar, próximo ao piano, uma faca sobre o balcão. Examine o sangue contido nela.

CENA DO CRIME

Siga para o quarto e procure embaixo da mesinha de cabeceira pela arma que Conie comentou durante a conversa. Você não encontrará nada.

HOSPITAL

Fale com a mulher novamente para que ela entregue a arma.

LABORATÓRIO

Na mesa à esquerda da sala, proceda com o teste de balística. Pegue a bala e compare-a com o projétil encontrado na parede da casa (cena do crime) usando o microscópio.

SUÍTE DE LUXO

No banco do piano, pegue o pedaço de roupa verde com furo de bala. Suba as escadas e entre no quarto. Pegue a arma e colete amostras da fibra do casaco preto esticado sobre a cama. Volte a falar com o homem no andar de baixo.

LABORATÓRIO

Usando o microscópio, compare as fibras encontradas no cobertor da cena do crime com a amostra que você acabou de pegar do casaco preto. Na mesa da esquerda, faça o exame de balística da arma encontrada na suíte de luxo. Examine, usando novamente o microscópio o pedaço de tecido com furo, a bala encontrada na parede, a arma do velho e as fibras da blusa da vítima.

BRASS

Peça um mandato para interrogar Nicole. Pergunte tudo e tente descobrir algo novo para o caso.

HOSPITAL

Volte a conversar com a vítima e pegue a relatório de DNA do bebê.



LABORATÓRIO

Compare o DNA do bebê com o do velho Everett.

HOSPITAL

Tire as dúvidas sobre o resultado do exame.

SUÍTE DE LUXO

Fale com Everett sobre o bebê.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Primeiro fale com Shane e na sequência com Nicole.

LABORATÓRIO

Na mesa da esquerda, monte a foto rasgada para ter uma grande surpresa.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Fala novamente com Nicole

BRASS

Peça para o capitão um mandato

SUÍTE DE LUXO

Olhe com atenção os medicamentos sobre a mesa. Aproveite e faça uma cópia dos dados do laptop ao lado. Não se esqueça de pegar os documentos no envelope.

LABORATÓRIO

Use o computador central para ler os dados gravados no USB.

HOSPITAL

Volte a questionar a vítima sobre o caso

BRASS

Fale sobre o caso e interrogue Everett.

SUÍTE DE LUXO

Volte ao quarto e, no cabide ao lado da cama, você encontrará um outro cartão USB e um casaco. Examine com atenção e colete a amostra das fibras.

LABORATÓRIO

Use o computador para examinar os dados do cartão USB e o microscópio para comparar as fibras do casaco com o material encontrado na bala.

BRASS

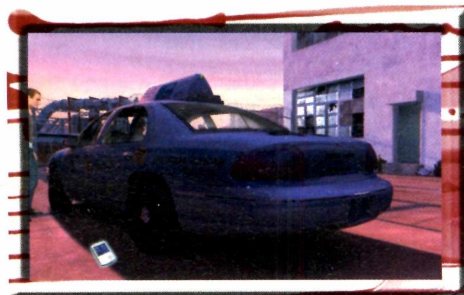
Hora de colocar Nicole atrás das grades. Peça um mandato de prisão e proceda com o interrogatório para encerrar o caso em grande estilo.

CASO 3 – SHOCK ROCK CENA DO CRIME

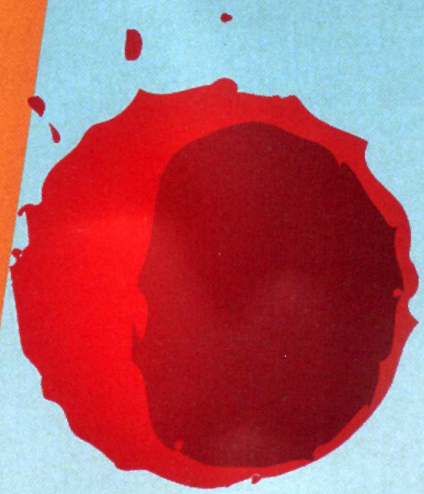
Para começar, fale com o técnico de som. Em seguida, tire uma foto da cena do crime. Examine os corpos. Nos bastidores (parte de trás do palco) você deve procurar por uma garrafa. Como o local é meio escuro, é normal que você demore um pouco para achar este objeto. Ao localizá-la, procure por três impressões digitais: uma no rótulo, uma na tampa e outra no “pescoço” da garrafa. Ao lado da garrafa você encontrará uma espécie de canudo. Na ponta há uma marca vermelha (provavelmente, sangue). Recolha uma amostra. Ainda nos bastidores, pegue o plug que está ligado na energia. Volte ao palco e pegue o microfone que está jogado no chão. Analise com calma para achar uma digital. Não se esqueça de pegar o pedal da guitarra. Aqui você precisa de mais paciência ainda. Localize um parafuso saliente na parte de baixo. De um dos lados, você encontra uma digital. Desça do palco e olhe a câmera ligada. Fale novamente com o técnico.

LABORATÓRIO

Comece usando o computador central para comparar a digital do rótulo da garrafa com a amostra C do CIVIL RECORDS. Depois, compare a digital encontrada no “pescoço” da garrafa com a amostra E do mesmo registro (CIVIL RECORDS). A digital encontrada na tampa deve ser comparada à amostra D do mesmo registro. Ainda neste computador, assista à fita que o técnico entregou durante a conversa. Assista “frame a frame”. Na hora que o grupo começar a tomar choque, use o ENHANCE para analisar a cena. No microscópio, observe o plug que você pegou nos bastidores. Na mesa do lado, desmonte o pedal da guitarra. Você vai encontrar um controlador de polaridade. Remova o resíduo no computador do lado direito da sala.



ELINE DO NOT CROSS POLICE LINE



NECROTÉRIO

Fale com o legista e examine o corpo da vocalista (Andréa), em especial no braço. Converse novamente com o médico e peça para ele trazer o corpo de Ray. Observe os pés e converse com ele novamente. Depois, olhe Marty e fale com doutor. Por fim, olhe o corpo do Steve, em especial, aos detalhes no peito, e converse com o legista para esclarecer tudo.

SUÍTE

Fale com Kathy. Pegue o recado na mesa da porta de entrada. Colete os dados do computador usando um cartão USB. Suba as escadas e entre no quarto. Pegue uma foto dentro do lixo, exatamente

embaixo da mesa. Mais para o lado, você vê uma blusa preta, pregue-a e colete alguns resíduos para analisar mais tarde. Esclareça algumas dúvidas com a mulher.

CASSINO

Converse com a senhora. Tente tirar o máximo de dúvidas. Ela, no meio da conversa, entrega uma foto assinada.

LABORATÓRIO

Use o microscópio para comparar a letra da carta encontrada no apartamento de Kathy com a foto autografada que você ganhou no cassino. No computador central, examine os dados que você coletou usando o cartão USB. No outro equipamento, verifique a composição dos resíduos que você coletou da blusa.

BRASS

Exponha o caso e peça um mandato para interrogar Todd, o técnico de som. Faça o máximo de perguntas que puder.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

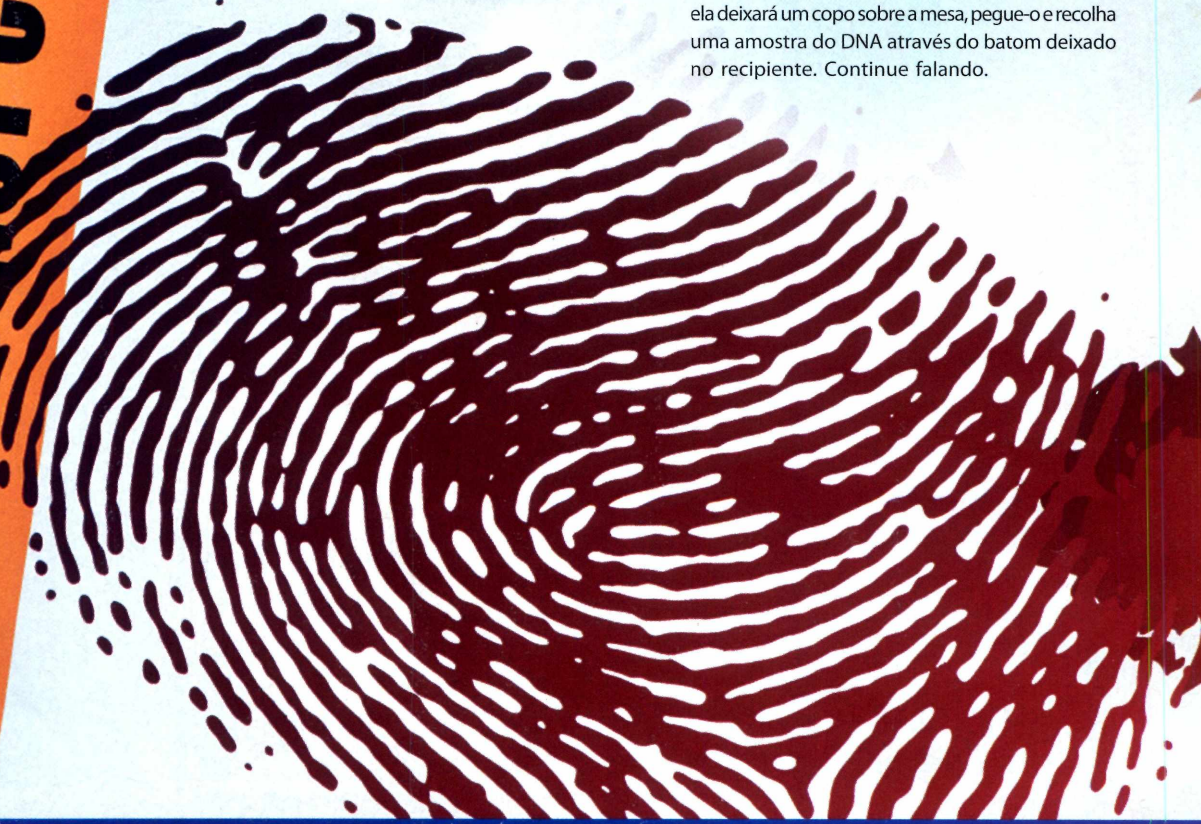
Converse com Eddie. Não estranhe o fato dele não esclarecer quase nada. Olhe os CDs sobre a mesa de som.

SUÍTE

Volte ao apartamento de Kathy e tire suas dúvidas sobre o caso.

CASSINO

Fale com a mulher. Em um dado momento, ela deixará um copo sobre a mesa, pegue-o e recolha uma amostra do DNA através do batom deixado no recipiente. Continue falando.



LABORATÓRIO

Examine a amostra encontrada naquele canudo nos bastidores do palco com a que você acabou de coletar da mulher (Jill).

BRASS

Converse com o capitão e peça um mandato para interrogar Jill. Faça todas perguntas e convoque Todd para uma nova seção de questões.

LABORATÓRIO

Examine os resíduos que você acabou de coletar no vestido de Jill.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Volte a falar com Jill sobre sua descoberta.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

Fale com o Eddie e examine o CD que você já tinha visto na primeira visita que fez ao local. Observe que a caixa contém uma digital.

LABORATÓRIO

Usando o computador central, ouça o CD. Compare a digital encontrada na caixa do CD com a que você já tinha achado no pedal da guitarra. Por fim, compare a digital encontrada no microfone com a digital de Andréa.

BRASS

Peça um mandato para revistar o estúdio de gravação de Eddie.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

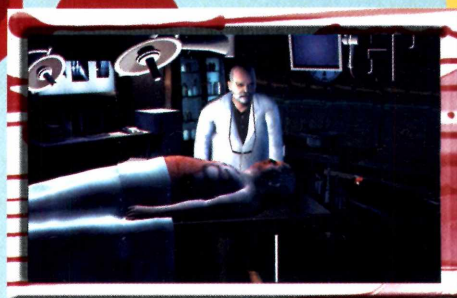
Pegue a fita cassete que está na mesa atrás da cadeira onde Eddie está sentado. Na sala ao lado, faça uma cópia dos dados do laptop. Abra a gaveta da mesma mesa e pegue a carta. Entre no local onde os instrumentos estão e, na mesinha a direita da tela, pegue um pino de metal. Fale com Eddie novamente.

LABORATÓRIO

Examine os dados gravados no USB. Em seguida, ouça a fita K7. No microscópio, compare o pino de metal com o plug que você pegou nos bastidores da cena do crime.

BRASS

Peça um mandato para interrogar Eddie e comece uma curta e eficiente seção de perguntas.



DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS



LANDMINESS™

JOGO DE SIMULAÇÃO MILITAR ON-LINE EM PRIMEIRA PESSOA

GAMERS
PRO
DICAS



HANGAR DO JATO PARTICULAR

Suba as escadas e recolha o extintor de incêndio na mesinha central. Um pouco mais adiante, do lado esquerda, na cozinha, há um armário. Abra a porta superior, pegue a câmera de vídeo e abra-a para pegar uma fita. Do lado contrario, você vê uma série de resíduos no chão. Colete algumas amostras.

LABORATÓRIO

No computador central, assista a fita. Passe "frame a frame" e quando a fumaça do extintor de incêndio for disparada pressione o botão ENHANCE. No outro computador, examine o extintor de incêndio e os resíduos encontrados no tapete do avião.

SALA DE INTERROGATÓRIOS

Chame o técnico de som e pressione o rapaz.

SUÍTE

Faça algumas novas perguntas para a moça.

HANGAR DO JATO PARTICULAR

Na mesa onde está a televisão, abra a gaveta e pegue uma fita.

LABORATÓRIO

Ouçã a fita. Em seguida, compare o áudio desta fita com o CD.

BRASS

Peça um mandato para interrogar Kathy, faça uma série de perguntas e, finalmente, descubra a verdadeira culpada pela morte do grupo.

CASO 4 - IN YOUR EYES

CENA DO CRIME

Converse com a mulher. Examine a roupa e colete a amostra de sangue. Prossiga a conversa para tentar esclarecer mais alguns pontos do caso. Antes de subir a escada, fotografe a pegada no degrau. Subindo as escadas, vire para esquerda e preste atenção na mancha de sangue na parede. Colete uma amostra da digital e siga até o atizador (Fire

Poker). Pegue-o e analise a ponta. Há sangue nele. Colete uma amostra. No cabo você encontra uma nova digital. Entrando no quarto, pegue o vaso quebrado na mesa de cabeceira e colete uma amostra do líquido verde. Tire uma foto do rosto da vítima, outra da mancha de sangue na parede e, de um pouco mais longê do corpo, tire uma foto do sangue no teto do quarto. Colete uma amostra de sangue da vítima aproximando-se do rosto. Desça a escada e preste atenção na secretária eletrônica atrás da mulher. Fale com ela novamente e recolha uma amostra do resíduo no solado.

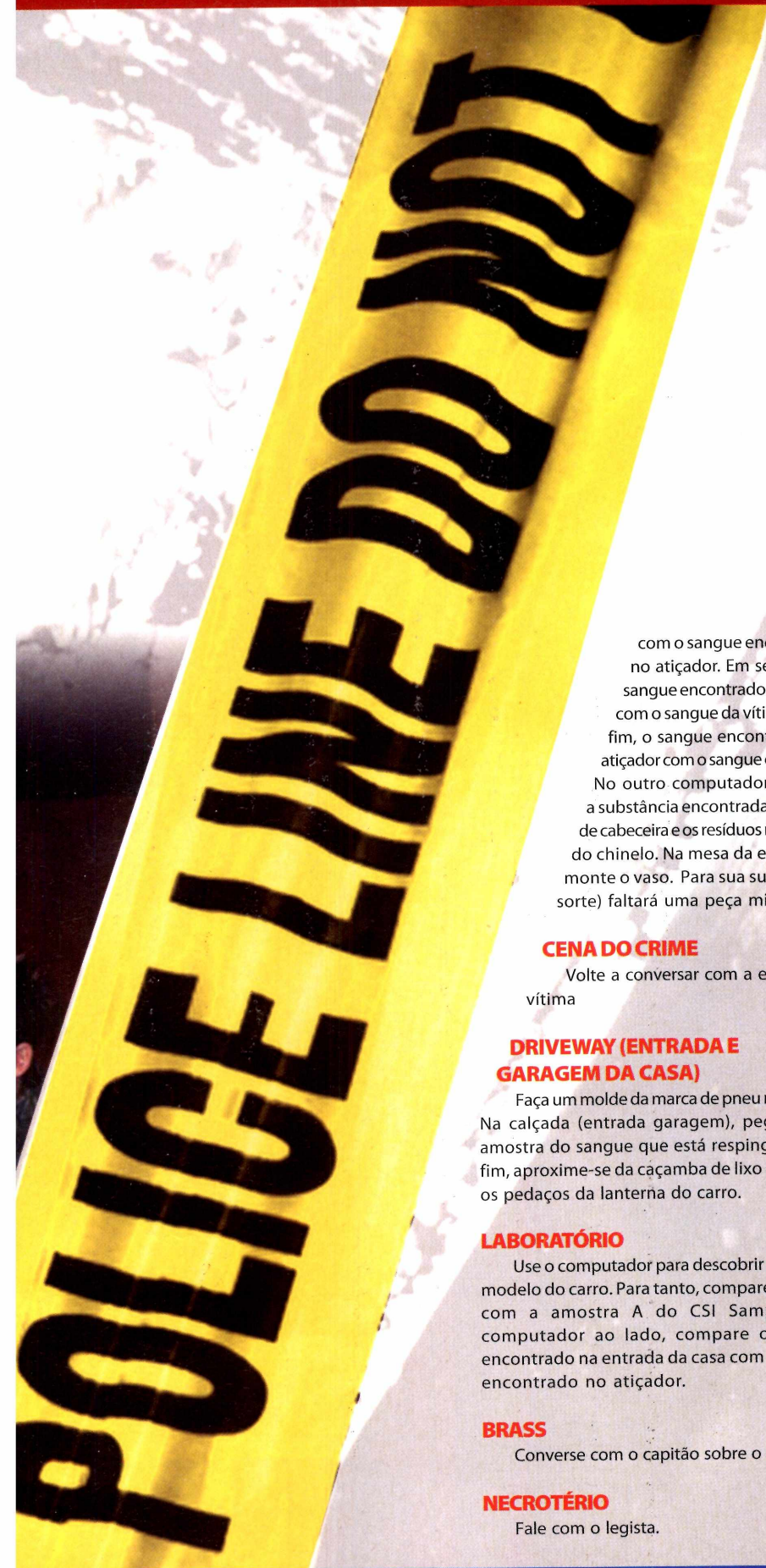
NECROTÉRIO

Fale com o legista e examine o corpo

LABORATÓRIO

Há muito trabalho a ser feito. Primeiro, compare a foto da marca da pegada com o solado do chinelo. Ainda neste computador, compare a digital do atizador com a amostra A CIVIL RECORDS. No outro computador, compare o sangue da roupa da mulher





com o sangue encontrado no atizador. Em seguida, o sangue encontrado na roupa com o sangue da vítima; e por fim, o sangue encontrado no atizador com o sangue da vítima. No outro computador, analise a substância encontrada na mesa de cabeceira e os resíduos no solado do chinelo. Na mesa da esquerda, monte o vaso. Para sua surpresa (e sorte) faltará uma peça minúscula.

CENA DO CRIME

Volte a conversar com a esposa da vítima

DRIVEWAY (ENTRADA E GARAGEM DA CASA)

Faça um molde da marca de pneu na grama. Na calçada (entrada garagem), pegue uma amostra do sangue que está respingado. Por fim, aproxime-se da caçamba de lixo e recolha os pedaços da lanterna do carro.

LABORATÓRIO

Use o computador para descobrir a marca e modelo do carro. Para tanto, compare o molde com a amostra A do CSI Samples. No computador ao lado, compare o sangue encontrado na entrada da casa com o sangue encontrado no atizador.

BRASS

Converse com o capitão sobre o caso.

NECROTÉRIO

Fale com o legista.

DRIVEWAY

Uma novidade importante: na lixeira, localizada na porta da residência, você encontra a fita da secretária eletrônica.

LABORATÓRIO

Ouçã com atenção a fita usando o computador central.

CENA DO CRIME

Esclareça algumas de suas dúvidas com a mulher.

CASA DE AYDA

Fale com a filha da vítima. Preste atenção ao seu mau humor. Na porta da casa, há uma pegada que você deve fotografar.

GARAGEM

Não há muitas pistas no veículo. Os pneus estão destruídos, por isso, vá para a parte traseira do carro e pegue a lanterna quebrada.

LABORATÓRIO

No computador central, compare a foto da pegada com o chinelo da mulher. Na mesa do lado esquerdo, monte a lanterna.

BRASS

Atualize o capitão sobre a situação do caso e peça um mandato para a mulher e para o homem. Interrogue o rapaz.

GARAGEM

O carro está liberado para ser revistado. No assoalho do banco da frente do passageiro, pegue o documento. No banco de trás, faça uma cópia dos documentos. Olhe a caixa de metal trancada no porta-malas.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Solicite ao jovem a chave para abrir a caixa. Volte à garagem e pegue o aspirador de pó.

LABORATÓRIO

Na mesa da esquerda, desmonte o aspirador. De repente, você acha a peça que faltava do vaso. Confirme se é ela mesma que você localizou, encaixando-a no vaso. Antes de conversar com o homem novamente, use o computador central para analisar o USB.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Tire suas dúvidas sobre o caso.

CASA DE AYDA

Pegue as digitais da mulher. Preste atenção ao tecido preso ao pé da mesa de jantar. Recolha e colete amostra dos resíduos. Na pia, examine os resíduos de sangue. Antes de sair, faça uma cópia dos dados do laptop que está na mesa ao lado da porta de entrada.



LABORATÓRIO

Compare a digital encontrada no sangue com a de Ayda. Analise os dados do USB. No computador ao lado, compare a amostra de sangue coletada na pia da casa de Ayda com o sangue da vítima. Por fim, no computador ao lado, analise o resíduo encontrado no pedaço de tecido.

CASA DA PISCINA

Examine o sangue na maçaneta e colete uma amostra. Indo um pouco mais a frente, você encontra um balde de cloro e um tapete próximo a outra porta da casa da piscina. Colete amostra dos resíduos deste tapete.

LABORATÓRIO

No computador, compare o sangue encontrado na maçaneta com o sangue da vítima. Ao lado, use o outro computador para descobrir qual é de fato a composição do resíduo encontrado no tapete da casa da piscina.

BRASS

Atualize o capitão sobre o caso e sobre as evidências encontradas. Solicite um mandato para interrogar Ayda. Fale com ela e explore todas as possibilidades. Retorne a sala de Brass e peça um outro mandato. Fale com a esposa da vítima.

CASA DA PISCINA

Entre e vá para o banheiro. Dentro do box, empurre o ralo, pegue a roupa e colete uma amostra de sangue contido nela. Pegue também a chave de fenda no balcão do bar dentro da casa da piscina.

LABORATÓRIO

Use o microscópio para comparar o pedaço de tecido que você encontrou preso ao pé da mesa com o roupão que estava escondido no ralo. Olhe a chave de fenda pelo microscópio. No outro computador, compare o sangue encontrado no roupão com o sangue da vítima.

BRASS

Obtenha um mandato para trazer a esposa da vítima para interrogatório. Faça todas as perguntas. Em seguida, faça perguntas para a filha. Neste momento, você imagina que solucionou o caso, mas, mãe e filha resolveram assumir a autoria do crime. Para resolver é simples.

CENA DO CRIME

Suba para o quarto e olhe o local onde a vítima estava.

CASA DA PISCINA

Entre e pegue as palavras-cruzadas na mesa à direita da tela.

LABORATÓRIO

Analise no computador central as palavras-cruzadas.

SALA DE INTERROGATÓRIO

Fale primeiro com a filha e depois com a mãe. O caso é esclarecido de maneira simples.

CASO 5 – THE PACEMAKER

CENA DO CRIME

Na cena do crime, converse com o garoto


e obtenha suas digitais e a amostra de sangue. Hora de vasculhar o local. Tire uma foto da vítima e, em seguida, aproxime-se e tire outra. Olhe com atenção aos dedos da vítima segurando a arma e recolha as fibras cor-de-rosa. Pegue a arma da mão do falecido e, logo ao lado, pegue o 38 no chão. Colete uma amostra de sangue da perna do sujeito. No balcão, pegue a primeira pistola .9mm e procure pela digital no cano da arma. Na seqüência, pegue a segunda arma e procure por outra digital na empilhadeira. Hora de procurar pelas seis balas que foram disparadas e acertaram alguns locais. Procure no chão, na frente da caixa registradora, no painel da caixa registradora, na parede atrás da vítima (olhando pelo balcão por cima do expositor de cartões postais) e outra logo ao lado. Do outro lado da loja, na porta de vidro, exatamente na madeira onde você vê o logo da Visa. A última está mais para o lado direito, bem atrás do expositor de camisetas. Note que, no chão, perto deste objeto, há sangue. Recolha uma amostra. Aproxime-se do balcão quebrado e olhe a etiqueta.

LABORATÓRIO MÓVEL

No Notebook encaixado no porta-malas, compare as digitais das duas armas .9mm com as de Keith. Em seguida, no computador a sua direita, compare a amostra de sangue encontrada no chão com a amostra de Keith.

NECROTÉRIO

Fale com o médico e examine o corpo com



atenção. Em especial no peito da vítima.

LABORATÓRIO

Na mesa à esquerda da sala, clique em cada uma das armas para realizar o teste de balística. Faça isso com as quatro armas que você encontrou na cena do crime. No microscópio, compare as balas com os projéteis encontrados na loja. Quando descobrir de qual arma partiu cada disparo, observe as fibras cor-de-rosa e compare-as com a amostra B do CSI Samples.

BRASS

Fale com o capitão e obtenha um mandato. Prossiga com o interrogatório de Keith

CENA DO CRIME

Localize cada um dos seis buracos e clique para ativar o laser. Marque os dois "X" no boneco também. Aproxime-se da vitrine quebrada e pegue os pedaços de vidro.

LABORATÓRIO

Na mesa à esquerda da sala, monte a vitrine novamente guiando-se pelos dois buracos de bala.

CASSINO

Converse com a mulher.

TRIPLE APPARTAMENT

Fale com os dois garotos. Um de cada vez. Aproxime-se da mesa da sala e observe a mala do laptop. Pegue a digital na alça. Na mesa de bilhar, pegue o sutiã e a foto. Volte a falar com os dois.

LABORATÓRIO

No microscópio compare as fibras rosa com o sutiã que você pegou no apartamento. No computador ao centro, compare a digital encontrada na alça da bolsa com a digital de ED.

CASSINO

Volte a falar com a mulher.

BRASS

Obtenha um mandato para os dois irmãos. Interroque os dois e, na seqüência, faça o mesmo com Keith. Retorne ao escritório do capitão Brass e peça para falar com Kathy que, a propósito, foi presa em outro caso. Interroque a mulher.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

Fale com Eddie, use todos os diálogos possíveis.

TRIPLE APPARTAMENT

Pegue os dados do laptop.

LABORATÓRIO

Utilize o computador para analisar os dados encontrados no apartamento.

BRASS

Fale novamente com ele e obtenha um mandato para interrogar Eddie. Prossiga com todas as questões possíveis e, quando terminar, peça para trazer os dois meninos novamente. Fale com eles.

CENA DO CRIME

Sua colega irá ajudá-lo a entender o que

pode ter acontecido e porque a rota de duas balas foi desviada. Na primeira mesa virada, no exato lugar onde estava o display, examine a tampa da mesa. Colete a digital. Na mesa ao lado, pegue uma amostra do arranhão que está na parte de baixo da mesa. Cuidado, próximo ao sapato do policial há um pedaço de um zíper quebrado. Pegue-o, pois ele será vital para o esclarecimento do caso.

LABORATÓRIO

No computador localizado ao centro da sala, compare a nova digital com a de Billy. No microscópio, compare o zíper quebrado com a amostra do arranhão que você encontrou.

BRASS

Obtenha um mandato para revirar o apartamento do grupo.

TRIPLE APPARTAMENT

Entre no quarto e pegue a arma na cama. Do lado esquerdo, há um armário escuro. Use a lanterna, localize a calça jeans e pegue-a. Tire o celular do bolso e colete a digital no visor.

LABORATÓRIO

Compare a digital do telefone com a de Anthony. Na seqüência, use o mesmo computador para ver ampliada a foto tirada com o aparelho. No microscópio, compare o zíper com a calça jeans.

BRASS

Peça um mandato de prisão para os irmãos e inicie o interrogatório. Na seqüência, repita a operação com a mulher e o caso estará solucionado!

Se ligue nos seriados e filmes mais emocionantes!



A revista **CRASH** traz o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia no fascinante mundo do cinema, séries de TV, animação e quadrinhos.

Muita informação sobre as novidades, o que está em cartaz, o que vem por aí e o que fez a história do entretenimento no Brasil e no mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000





HALF LIFE 2

— EPISÓDIO TWO —

DETONADO PARA
PC E XBOX 360

CHAPTER 1 – TO THE WHITE FOREST

Você começa dentro de um vagão. A saída está no último vagão, prossiga para baixo, mergulhe, pule o banco e espere Alyx remover a porta. Pegue a sua arma gravitacional e, acredite, ela será muito útil durante todo o jogo. Suba o morro e, usando sua nova arma, abra a porta de aço. Aproxime-se para ver o que está acontecendo no céu. Agora, prossiga pela mina. Entre em um buraco. A sua frente, destrua as madeiras que bloqueiam o seu caminho. Prossiga usando sua arma para movimentar objetos e arremessá-los contra

seus inimigos. Após passar pela mina, entre na guarita a sua frente. Alyx irá subir e jogar um fio de energia com um plug. Conecte-o na tomada sinalizada com a luz vermelha. Saia do local e siga pela outra mina. Para remover a barreira de madeiras, suba pelos trilhos e acabe com as madeiras que seguram um vagão carregado de ferro. Saia pela nova saída. Suba o morro pelo lado direito e caia dentro da estação abandonada. Seu objetivo é entrar na sala de controle, para isso, suba pela escada localizada entre os vagões e prossiga pelo alto até atingir o teto da casa de controle. Caia dentro dela, acione o botão para abrir o portão. Para sair, use sua arma



gravitacional para mover a barra de ferro que prende o alçapão. Saia por baixo do edifício. Após uma longa cena de terror, siga pelo caminho recém aberto, quebre as tábuas que estiverem segurando as grades. Ao chegar numa sala, olhe para sua esquerda, entre no elevador e remova o pé de cabra com sua arma para despencar, literalmente. Siga descendo. Ao chegar numa sala com um elevador manual do lado direito, entre nele e gire a manivela. Quando estiver bem alto, pule para cair do outro lado da grade de ferro. Continue procurando por buracos e caia dentro deles para ir o mais fundo que conseguir. Em um dado momento, você cairá na água. Nade rumo a terra firme e siga pelos túneis. Neste momento, repare que as larvas verdes, quando pisadas, liberam um pouco de energia. Siga pelos túneis até chegar em uma nova sala com diversas aranhas. O mais perigoso ataque destes inimigos, diz respeito a um líquido verde que é atirado contra você. Mantenha-se fora do alcance deste material letal. Após exterminá-las, procure por um buraco bloqueado por madeira e pedra (próximo a uma enorme marca de sangue), remova os objetos e continue caindo. Para chegar ao outro lado, destrua as madeiras e o palete. Novamente, fique atento ao ataque das aranhas. Agora, não há muito o que fazer, apenas siga pelos túneis tomando muito cuidado com o ataque destes inimigos. Uma boa estratégia é atirar de longe e, quando encontrar salas com criaturas no teto, não as destrua. Deixe que seus inimigos sejam puxados e destruídos. Somente depois deste extermínio, mate as criaturas. Ao encontrar um último buraco que parece dar acesso a uma área cimentada, caia e encontre seus amigos.

CHAPTER 2 – THIS VORTAL COIL

Agora, sua missão é conter o ataque de criaturas vindas dos quatro túneis localizados ao seu redor. Além dos dois soldados, você conta com minas (localizadas dentro de dois vagões) e muita munição. Porém, o que você pode e deve realmente usar são as metralhadoras automáticas. Use sua arma

gravitacional para movê-las e coloque-as calmamente no chão. O resto do trabalho é com elas. Para saber de onde partirá o ataque, preste atenção nas luzes vermelhas na frente de cada túnel. Se elas estiverem acesas, prepare sua estratégia, focando todo o seu poder de fogo neste local. A quantidade de luzes de cada túnel indica a intensidade, por isso, fique esperto para dar suporte aos seus amigos, se necessário. Após diversas ondas de ataque, é hora de descer às profundezas da terra para pegar um precioso elemento capaz de ressuscitar Alyx. Siga a criatura até o acesso aos níveis inferiores. Entre pelo buraco na parede e prossiga pelos túneis recheados de larvas. Não deixe seu amigo muito distante de você. Ele é capaz de eliminar diversos inimigos e poupar sua munição. Cuidado dobrado com o ataque das aranhas, nesta parte do mapa, a quantidade é muito maior do que você enfrentou anteriormente. Ao chegar na primeira sala, quebre as madeiras que prendem a porta de aço e passe por ela. Tome muito cuidado com a armadilha: caixas de suprimentos colocadas estrategicamente em um piso falso de madeiras frágeis. Na sala seguinte, entre no elevador e, com sua arma gravitacional coloque algumas caixas para aumentar o peso. Note que o elevador só descerá se você colocar muito peso. Há uma viga de metal que pode ser usada também. No andar de baixo, procure por outro elevador. Para que você consiga subir a tempo, coloque três vigas de metal dentro dele e dê a volta na cerca de aço para ativar a alavanca de controle. Como já é de se esperar, o elevador não conseguirá subir. Embarque nele e remova as vigas de aço. Já na sala do andar superior, gire a válvula para contar, novamente, com a companhia de seu amigo.

A partir de agora, tome cuidado com todos os vagões. Eles são armadilhas mortais. Siga rumando para cima. Ao chegar no ponto mais alto, suba as escadas do lado direito e, usando a sua lanterna, procure pela sala onde é possível ver um misturador de concreto e um pequeno buraco quadrado no chão. Use sua arma gravitacional para mover o misturador e caia pelo buraco. Após um rápido passeio, suba as escadas e encontre seu amigo mais uma vez. Do lado esquerdo da sala, você verá o acesso para novos túneis. Siga por ele, prossiga por uma trilha que vai subindo do lado direito. Você encontrará uma sala, algo como uma estação ou base. Ao fundo, acione o botão do elevador e sobreviva até que o elevador de carga desça para





buscá-lo. Entre nele e abandone, provisoriamente, seu companheiro. Já no alto, aguarde alguns instantes até que a criatura chegue pelo outro elevador.

Siga pela porta que ela abrirá. Note que será necessário destruir caibros de madeira que seguram enormes grades para chegar ao seu destino. Em uma determinada sala, você poderá ver um duto na parte inferior, pule e caia dentro dele. Observe o enorme ventilador. Um objeto impede o seu funcionamento, remova-o e destrua a hélice. Novamente, com sua arma gravitacional, mova as hélices até que seja possível passar abaixado por elas. Caia no túnel e siga pelas cavernas de cor verde fluorescente. No interior delas, você encontrará suprimentos, energia e, o mais importante, atalhos para o seu objetivo final. Caso encontre teias bloqueando sua passagem, use o pé de cabra para removê-las.

Depois de uma longa jornada, você encontrará uma enorme criatura, por acaso do destino, sua munição estará zerada. A estratégia é correr e entrar nos túneis de cor verde para recompor suas energias e cortar caminho. Após a jornada, você verá uma pequena saída bloqueada por madeiras. Seja rápido e remova-as para poder entrar no local. Destrua o piso para escapar das garras do monstro.

Na última sala, você verá criaturas no teto e um elevador ao fundo, do lado esquerdo. Talvez você não repare que os suprimentos estão presos em teias no teto do local e em algumas paredes. Um único disparo pode lhe ajudar a recarregar suas armas. Para acionar o elevador, falta uma engrenagem. Ela está no motor afundado e destruído logo a frente do motor em funcionamento. Use sua arma gravitacional para mover a peça até o local correto. Acione a alavanca e pressione o botão do elevador.

Agora, com seu amigo, desça e deixe-o pegar o item tão importante



que vocês vieram buscar. Na seqüência, volte ao elevador, fique próximo a mesa e aguarde o milagre acontecer. Tão logo Alyx volte a vida, entre no elevador, prossiga pela sala e quebre as madeiras para acessar o lado de fora.

CHAPTER 3 – FREEMAN PONTIFEX

Veja o comboio passar pela ponte. Abra caminho pelo lado esquerdo da tela e siga direto pela esquerda. Na enorme área aberta, com bate estacas em pleno funcionamento, siga direto pelos dois primeiros e observe com atenção ao último, localizado antes dos dois carros brancos. Para seu próximo desafio, considere este local como um bunker. Siga um pouco mais adiante e duas criaturas sairão dos túneis. Corra para o seu bunker. A estratégia para derrotar as duas criaturas é atirar objetos contra suas cabeças. Não adianta usar outro tipo de arma, por exemplo. Além de não obter êxito, você ficará totalmente sem munição em pouco tempo. A arma gravitacional é sua grande saída neste momento. Tenha paciência e tome cuidado com os objetos atirados contra você pelas criaturas. Tão logo as duas estejam mortas, siga até o gerador, localizado ao lado do túnel de onde saíram as criaturas.

Como já era de se esperar, o elevador não funciona. Suba pela escada e use a pequena trilha para acessar a parte mais alta. Uma pedra deverá ser removida com sua arma gravitacional. Quase no topo,



corra passando pelas madeiras para acessar a parte de cima do elevador. Remova a trava da escotilha e entre por ela no elevador. Destrua a picareta que está travando a engrenagem.

Continue seguindo e subindo até localizar um local alto de onde é possível avistar a ponte. Do lado direito, há uma arma com mira telescópica. Alyx irá assumí-la e você deverá descer até chegar à ponte. Pode apostar todas as suas fichas que será uma jornada longa. Saia pela porta a direita da tela, antes bloqueada por um escudo laser. Na primeira sala, mova o arquivo verde e quebre algumas caixas para encontrar a saída (poço do elevador). Na seguinte, quebre o piso e caia pelo buraco. No piso inferior, quebre as caixas e você achará uma pequena passagem para outra sala. Não entre nela ainda. Do lado de fora, mova as caixas que bloqueiam a porta e remova com cuidado a cadeira que evita a entrada de inimigos no local. Acabe com os monstros e passe por baixo para acessar a tal sala. Saia pela porta principal, quebre o piso mais uma vez para achar outra saída. Passe por baixo da porta de aço, abra a escotilha do elevador e entre por ela. Desça pelas escadas externas. Note que Alyx irá eliminar alguns inimigos para você.

Na sala seguinte, tome cuidado com uma armadilha armada para você: a sua frente, abaixo do número seis pintado na parede, é possível ver munição e um piso frágil de madeira. Evite se aproximar, pois o objetivo é acabar com você. No ambiente seguinte, use as latas de explosivo para eliminar as criaturas localizadas no teto. Ao cruzar o caminho de madeira, não gire a válvula até ter certeza que todos os inimigos foram carbonizados. Assim que não ouvir mais gritos, feche o gás e atravesse para o próximo desafio.

Um pequeno cadeado irá bloquear a sua saída, um único disparo resolverá o assunto. Já do lado de fora, remova a lâmina que prende um cadáver a um container. Suba as escadas e preste muita atenção. Mantenha-se no telhado até remover todas as telhas soltas e permitir que Alyx elimine alguns monstros dentro do galpão. Use sua arma gravitacional para puxar as telhas e arremessá-las para longe. Quando todas forem removidas, pule para dentro do armazém e mantenha-se vivo durante as ondas de ataque. Do lado esquerdo da sala, está o acesso para o próximo local. Tome cuidado, pois, ao se aproximar de uma porta dupla, mais inimigos aparecerão. Ao dar cabo de todos eles, abaixe-se e passe por baixo da prateleira do lado direito. Na sequência, use as prateleiras para chegar até uma empilhadeira. Acione a plataforma do equipamento e suba até a parte mais



alta, pule pela plataforma da empilhadeira (se precisa, use uma ou duas caixas para ganhar mais altura), arrebente a grade do duto de ar e entre por ele.

Novamente do lado de fora, agora você terá de evitar os inimigos e, para complicar um pouco, você não pode pisar no esgoto tóxico. Alyx irá ajudar muito, mas, você precisa tomar muito cuidado para não ficar sob o lixo durante muito tempo. A cada contato, sua energia irá reduzir muito. Arraste alguns objetos para perto de você e use as pilhas de entulho como ilhas. Após passar por três áreas na mesma situação, suba pela escada até atingir a base da ponte. Do lado direito, você avistará uma guarita. Antes de entrar, mate a criatura deitada do lado de fora e outras duas que estão aguardando sua visita do lado de dentro. Siga pela trilha até acessar a ponte.

O desafio de fazer com que o carro chegue até o outro lado parece impossível. A ponte está toda torta e o carro (ou que restou) não é capaz de pular, mesmo com o turbo acionado. Para solucionar tal desafio, observe uma pequena passarela de pedestres do lado esquerdo, siga por ela e você verá uma pequena escada amarela (próxima a uma pichação). Siga pela viga e você estará do outro lado da ponte. Com sua velha e conhecida arma gravitacional, remova todos os carros da pista. Jogue-os, sem dó, para dentro do rio. O peso (ou a falta dele) irá fazer a ponte voltar a sua posição original. Retorne até o outro lado da ponte, pegue seu carro, acelere, pule a primeira parte da ponte e, na hora de pular a segunda (maior), acione o turbo. Já do outro lado, saia do carro, suba a escada do lado esquerdo e acione o controle para a liberar a passagem de seus amigos. Retorne ao carro e siga viagem.

CHAPTER 4 – RIDING SHOTGUN

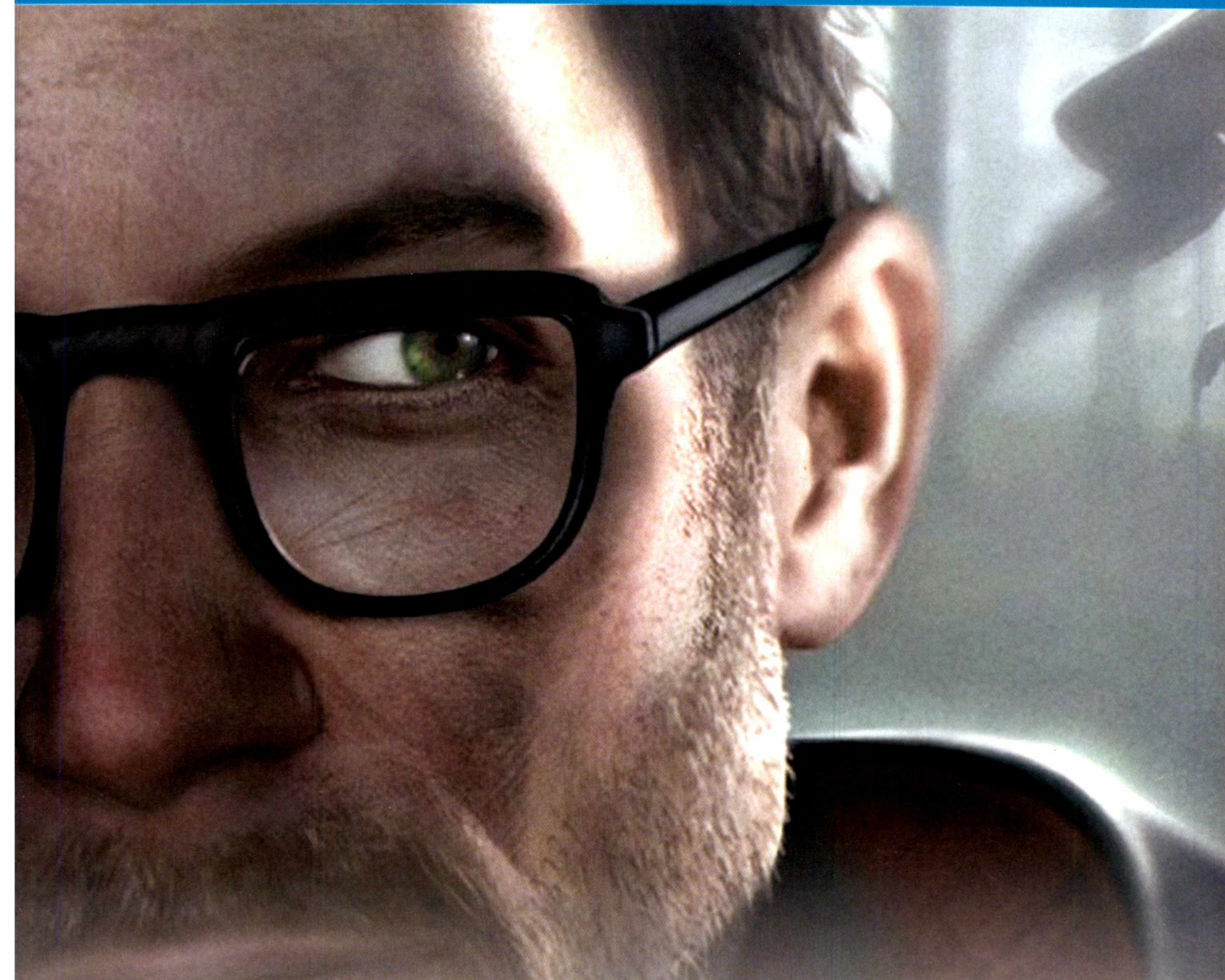
Siga direto pela estrada. Seu objetivo é chegar até uma base onde é possível avistar uma antena também. Use uma trilha para chegar ao local. Já na estação, entre pela parte de trás, usando o telhado. Atravesse direto e procure um amontoado de entulho. Suba por ele para chegar ao laboratório. Desça pelo buraco do elevador. Aqui há um puzzle fácil de ser resolvido. Escondido no palete, há um fio com dois plugs. Pegue esse fio e leve até o outro lado da sala. Remova o fio que está conectado as tomadas e substitua-o por este que você trouxe. Agora, leve o fio maior para o outro lado e conecte-o às tomadas. Use o elevador para voltar ao laboratório.

Hora de um pouco de ação. Três Hunters irão aparecer. Acabe com eles, tomando cuidado para não ser atingido pelos fios que eles disparam. Note que depois de um certo tempo, estes fios explodem e reduzem sua energia bruscamente. Ao sair do laboratório, outros dois inimigos irão aparecer. Seja rápido e acabe com a festa. Na casa ao lado, pegue os suprimentos e aguarde sua amiga fazer um novo contato. Retorne ao carro e prossiga sua viagem.

Saia pelo portão que acabou de ser aberto e siga o atalho direto para baixo. Na outra base, entre na casa maior (onde o telhado parece bem avariado). Um cadeado irá bloquear o seu caminho, use sua pistola e prossiga, abaixado passando por debaixo das escadas até chegar numa enorme sala. Neste momento Alyx irá ativar um estranho dispositivo de energia. Aproxime-se dele e dê um disparo com sua arma gravitacional na bola de energia que sobe e desce continuamente. Após uma animação, elimine os soldados (em grande número, por sinal) e retorne ao carro.

Siga em alta velocidade, evitando chocar-se contra as bombas lançadas pelo helicóptero. Um pouco de adrenalina não faz mal a ninguém.





Depois de um longo percurso, seu carro estará bem avariado, estacione e siga o soldado.

Passa por debaixo dos vagões e esteja pronto para uma batalha, no mínimo desigual. A aeronave estará circulando o local e lançando bombas. Além disso, ela também fará vários disparos de metralhadora. Use sua arma gravitacional para pegar as bombas e arremesse-as em direção do helicóptero. Após repetir a operação por cinco vezes, a batalha estará ganha, porém, não pense que será fácil. Apesar de toda a ação, você pode contar com a ajuda de Alyx para restabelecer sua energia a qualquer momento, para isso, basta aproximar-se do local onde ela está e coletar o kit de primeiros socorros que ela lançará toda vez que você precisar. Com o fim do problema, siga o soldado até a oficina.

CHAPTER 5 – UNDER THE RADAR

Enquanto seu carro passa por uma pequena reforma, é hora de seguir a pé e limpar o caminho.

Siga o soldado e desça pelo buraco. Remova as madeiras que protegem a porta e a janela do local. Saia e mande algumas criaturas de volta para o inferno. Suba na caçamba do caminhão e, na sequência, no teto do veículo para acessar o telhado da casa ao lado. Entre pela janela. Note que a sua frente existem três feixes de luzes que são, na verdade, atiradores de elite. Sendo assim, tome muito cuidado daqui para frente.

Saia da sala pela porta e desça as escadas. Neste local, existe um dos maiores desafios para os desatentos. Para qualquer tentativa de avanço, rumo às linhas inimigas, o resultado sempre será fatal. Porém, se você manter-se abaixado e seguir rumo a Van branca, você poderá ver uma pequena passagem por debaixo da cerca de aço. Continuando por este caminho, você terá acesso a um duto que leva para o outro lado da ponte. Agora não é difícil perceber que os carros destruídos servem como escudo para que você avance pela trincheira inimiga. Mas, não tenha pressa. Um pouco mais

adiante, outra armadilha mortal o espera: trata-se de uma metralhadora automática. Para desarmá-la, arremesse uma granada. Se um alarme soar, isso significa que você acabou de tirá-la de ação. Siga abaixado. Na guarita a sua frente existe um grupo de soldados. A melhor alternativa para entrar no local é jogar uma ou duas granadas e entrar pela janela. Feito isso, pegue os suprimentos e continue seguindo abaixado. Passe pelo porta-malas da primeira Van e siga até a segunda. No decorrer da operação, alguns inimigos tentarão fazer uma surpresa. Seja rápido no gatilho. Ao chegar do lado da base inimiga, vá para o fundo. Um monstro tenta, sem sucesso, entrar pela porta. Acabe com ele e suba na caçamba do caminhão. Assim como você fez anteriormente, acesse o telhado subindo no teto do veículo e saltando na casa. É altamente recomendado atirar algumas granadas pelos vidros antes de entrar. Há pelo menos três soldados no local. Com a situação sob controle, entre no local e aproxime-



se do equipamento. Abra o compartimento e deposite uma granada. Após a explosão, saia pelo buraco na parede e retorne até onde Alyx está lhe dando cobertura.

De volta a garagem, pegue o seu possante (ou quase) e preste atenção ao radar instalado no painel. Toda vez que um sinal aparecer é hora de parar e procurar por suprimentos ou sobreviventes. Na realidade, cada parada representa um pequeno desafio para ser superado.

O primeiro é o mais simples de todos. Ao ver uma Van com um carro encaixado em sua lateral, vá para a frente do veículo e dê um simples disparo no tambor de combustível. A explosão irá remover o veículo e permitir que, com sua arma gravitacional, você consiga pegar os suprimentos.

Mais um pouco adiante, entre no galpão pelo interior da Van destruída. Use sua arma gravitacional para abaixar a enorme placa de metal. Cuidadosamente, deposite uma granada

na parte debaixo da placa e fique sobre ela. A explosão irá arremessá-lo para a parte superior da sala. Acionando o controle, as grades estarão liberadas e você poderá pegar os suprimentos.

O terceiro desafio, dentro do depósito de containers, é ainda mais fácil. Do lado de fora da casa, destrua o piso do local e pegue todos os suprimentos escondidos. Uma onda de ataque fará o papel de incrementar o desafio.

O próximo local requer um pouco mais de atenção. Ao seguir pela trilha, procure por uma pequena clareira e um buraco na montanha. Abaixar-se e remover as quatro pedras que impedem sua passagem. Pegue o suprimento e, teoricamente, siga para o último ponto no mapa.

Como não poderia deixar de ser, seus inimigos armaram uma emboscada. Abandone o carro e entre na casa. Siga Alyx e ajude-a a combater a onda de inimigos que parece nunca acabar. Quando a situação estiver sob controle, saia pelo outro lado da casa e suba a estrada a pé. Antes de chegar

ao seu destino, uma barreira de inimigos deverá ser destruída. Ao colocar um fim nos planos malignos de seus opositores, entre no galpão a sua direita. Uma metralhadora automática criará um pequeno obstáculo. Para desativá-la, atire uma granada na sala da direita (onde é possível ver um terminal de controle). Ao ouvir o alarme, entre na sala com sua amiga. Ela desativará, momentaneamente, o campo de força. Assim que você pisar na sala, você estará, literalmente, preso.

Observe uma escada próxima a duas caixas. Atire no cadeado para fazer com que ela desça até você. Suba para a parte superior do galpão e cautelosamente dê a volta na sala. Ao cair atrás do outro campo de força, abaixe-se e destrua uma pequena saída de ar localizada no fundo da sala. Ao acessar a sala onde está localizado o gerador, você terá um desafio simples. Acione o botão para abrir a porta, posicione-se atrás do gerador de energia e, com um simples tiro

de sua arma gravitacional na bola de energia, espere que ela ricocheteie até o lado de fora da sala. Se falhar, repita a operação até jogar para fora a bola de energia.

Volte até onde você abandonou seu carro e siga para o último ponto de seu radar. Preste atenção, pois, escondido entre as pedras estará o símbolo e uma seta apontando para cima. Com simples disparo de sua lançadora de granadas, você acertará o cesto pendurado em uma árvore e obterá alguns suprimentos.

Continue sua viagem. No bloqueio, desça pelo atalho e repita a operação de descida até encontrar um pequeno lago. Siga por ele, pare próximo ao portão. Saia do carro, atravesse para o outro lado e aguarde até o fim da animação. Volte ao carro e siga o robô montanha acima até a base.

CHAPTER 6 – OUR MUTUAL FIEND

Siga Alyx até o laboratório. Após uma breve conversa, siga o pessoal até o Silo 1. Novamente, após um longo diálogo, você receberá uma missão: descer até a base do Silo 1 para ver o que está acontecendo. Para isso, aguarde até que o cientista abra a escotilha próxima a ele. Desça pelas escadas, pegue o elevador. Já na parte inferior, aproxime-se da válvula e gire-a para conter o vazamento. Do lado direito da sala, você verá um vidro e um aviso. Quebre o tal vidro e acione a alavanca. A porta a sua frente custará a abrir, mas, depois de um certo tempo, uma criatura irá liberar o acesso ao Silo 2.

No caminho ao segundo local, um soldado será atacado por uma criatura. Aparentemente, você estará trancafiado. Mas, isso não é verdade, abaixe-se e passe pelo vão próximo a escada. Seguindo por essa trilha, você encontrará quatro Hunters devastando o local. A melhor estratégia é mover os objetos e arremessá-los contra os inimigos. Ao terminar com o problema, procure uma rampa para acessar a parte mais alta da sala. Há uma válvula e uma escada ao seu lado. Acione a válvula e suba pela escada.

É chegada a hora de colocar um pouco de ação em sua vida. Você deve retornar a parte superior da base de lançamento. Uma série de soldados fará de tudo para evitar que você sobreviva. Além deles, logo de cara, você encontrará algumas metralhadoras automáticas instaladas pelo local. Siga o caminho sinalizado com as luzes vermelhas. Em uma determinada sala, você verá que a escada foi destruída e parece não haver saída. No desespero, suba até onde for possível e caia do outro lado da grade. Há um buraco com água que servirá de rota de fuga para você. Mergulhe e use a sua lanterna para orientar-se. A sua rota de fuga é subir até o último andar. Porém, em cada plataforma que você estiver é recomendado manter sua mira em possíveis soldados localizados nas plataformas mais altas. As escadas estão sempre situadas na parede. Já no alto, após passar uma pequena ponte

improvisada de madeira, mantenha-se abaixado e siga para a direita. Seu objetivo é contornar a sala e chegar até a sala de controle, onde um atirador de elite mantém você sempre na mira. Ao chegar próximo ao local, atire uma granada pelo vidro e entre “rasgando” pela janela. Acione a alavanca e assumo o controle da metralhadora enquanto o teto da base se fecha.

Converse com sua amiga e siga a criatura até o laboratório. Seu

amigo cientista precisa que você cumpra mais uma importante tarefa (e diga-se de passagem, bem complicada). Mas antes, como um bom amigo, ele irá lhe ensinar a usar uma nova arma (bomba). Para usá-la, utilize sua arma gravitacional e arremesse-a contra o inimigo. Como num passe de mágica, a bomba grudará no monstro inimigo e, com apenas um disparo de pistola, você irá destruir o seu oponente. Apenas como dica adicional, quando o alvo for colocado



distante de você, no treinamento, use as marcas brancas no chão para tomar como referência de um bom posicionamento.

Na garagem, ouça o briefing com atenção. Repare que foi adaptado em seu carro um bagageiro capaz de carregar com segurança a nova arma. Compreendida a tarefa, siga para a madeira onde estão os outros soldados. A partir de agora, você terá que ser rápido, esperto e, acima de tudo, ter sangue frio. Os inimigos virão, na maioria das vezes, protegidos por dois ou três Hunters. Estes são capazes de destruir


sua bomba e, o mais grave, tomar seu tempo, fazendo com que as criaturas atinjam a base. Como estratégia para ser usada durante toda a onda de ataque, evite confronto direto com os Hunters. Deixe que os outros soldados sejam "alvos" deles. Enquanto isso, concentre-se em arremessar as bombas de modo correto. Não é muito difícil conter todas as ondas de ataque. Em especial a última, onde a quantidade de Hunters parece infinita. Porém, com um pouco de paciência e habilidade, é possível destruir cada inimigo sem colocar em risco a sua base. Um ponto importante para ser lembrando é que, cada estação conta com uma série de suprimentos diferentes.

Algumas destas estações vão sendo destruídas com o passar do jogo. Mas, não se preocupe, há três delas bem próximas à base. É altamente recomendável salvar o jogo após cada êxito na batalha. Superado o desafio, retorne à base.

CHAPTER 7 - T-MINUS ONE

Simplemente o mais fácil de todos os níveis. Siga Alyx, receba os parabéns do cientista e, no laboratório, acione o botão para acabar com o problema. Siga o pessoal e veja o desfecho do segundo episódio de Half Life 2.





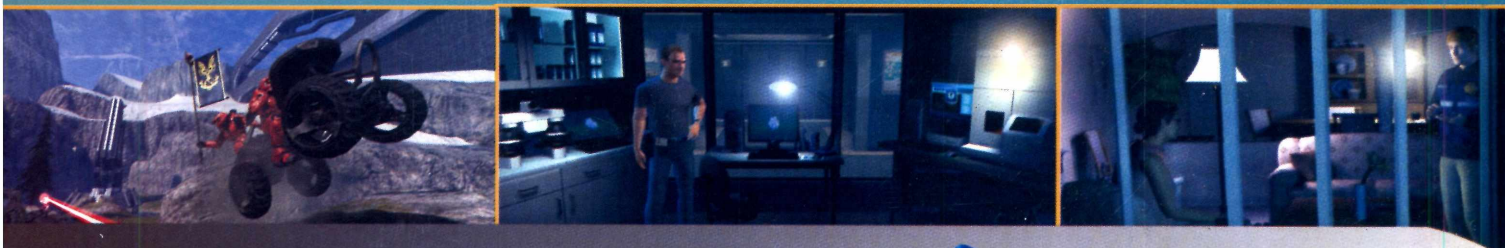
A nova cara do animê e do mangá!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



4 Super Detonados + 300 Games Completos + LandMass + Revista Digital



GAMERS PRÓ DICA

LANDMASS™

JOGO DE SIMULAÇÃO MILITAR ON-LINE EM PRIMEIRA PESSOA

GAME ONLINE GRATUITO

A maior coqueluche do oriente, finalmente chegou ao Brasil. É hora de conhecer o mais revolucionário FPS (First Person Shooter) do momento. Landmass leva você a uma imersão sem precedentes em uma história futurista onde além da estratégia militar, você precisa evoluir como em um RPG e, ganhar batalhas para atingir os postos mais altos da hierarquia militar. Vista sua armadura mecânica (MO-RATS), escolha sua especialização (Assault, Sniper, Enginner ou Defender) e não tenha dó de seus inimigos. !

Super Brinde: 300 Games que rodam direto do CD-Rom



Confira a primeira edição da revista digital dedicada ao PSP



Requerimento de sistema para interface: Windows 98/2000/ME/2003/XP ou Vista – Pentium II 300Mhz – 32 MB RAM – Drive de CD-Rom 32X. Não garantimos a compatibilidade de todos os produtos contidos no CD-Rom brinde com todos os sistemas disponíveis. Requerimentos de sistema para LandMass: Windows 98/2000/XP – Pentium 4 2Ghz – 512 MB RAM – 1.5 Giga de espaço livre em disco – Placa de vídeo com 64MB e suporte a aceleração 3D (recomendada 128MB ou superior) – DirectX 9.0C e conexão a Internet banda larga. É necessário a realização de um cadastro no site do jogo (<http://www.landmass.com.br/>) para que seja possível jogar. Todo e qualquer custo gerado pela utilização dos produtos contidos no CD-Rom brinde grátis são de inteira responsabilidade do usuário. Todas as dúvidas referentes a instalação, utilização, dúvidas e possíveis problemas deste produto devem ser encaminhadas ao seu representante legal no país através do site do jogo. Nosso suporte técnico se reserva ao direito de prestar assistência apenas a instalação dos demais produtos contidos no CD-Rom brinde grátis. Não nos responsabilizamos por possíveis perda de dados e/ou sistema, causados pela utilização dos produtos contidos no CD-Rom brinde grátis.

