

A revista que fala a língua de todos os jogadores

XBOX 360

PC  
CD  
ROM

PS2  
PlayStation 2

Wii

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

PSP  
PlayStation Portable

e  
EDITORA  
escaLa

7.0  
6 91414 19033 0028  
NUMERO  
0070  
PREÇO  
R\$ 9,90

PRO

ASSASSIN'S  
CREED

Debulhado de ponta a ponta!

4

DETONADOS  
para acabar com o Game Over

PC - DS - XBOX 360 e PLAYSTATION 3

CALL OF DUTY 4  
MODERN WARFARE

Estratégias "nervosas" para enfrentar a guerra no melhor estilo Capitão Nascimento da Tropa de Elite!

PC - XBOX 360 - PLAYSTATION 3

CLIVE BARKER'S  
JERICHO

Tudo o que você precisa saber para detonar o mais perturbador game de horror da temporada!

REVISTA DIGITAL GRÁTIS: PLANETA PSP # 2 NO CD-ROM



Desmistifique todos os jogos de playstation!

A única revista que fala de Playstation e Xbox360

# gamers

PLAYSTATION

Hardware  
CONECTE SEU  
PS2 E NUNCA  
MAIS JOGUE  
SOZINHO

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

**SUPER  
GUIAS**  
Heavenly Sword (ps2)  
Blue Dragon (xbox360)  
Naruto: U2 (ps2)

A história  
do videogame  
(3ª PARTE)  
**CHEGAM OS  
CONSOLES DA  
7ª GERAÇÃO**

**A VERDADEIRA CONTINUAÇÃO**

# GTA IV



Nas bancas,  
[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)  
ou (11) 3855-1000



EDITORA  
escala



www.grupoterabyte.com.br

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 Colaborador especial: Marcos Said (Gamevicio)

Número 70, 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 Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

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

ATACADO - REVISTAS E LIVROS Tel: +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.

Filiada à



OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

## Editorial

Neste número tivemos sérios problemas para decidir quais jogos fariam parte de nosso editorial. Depois de algumas reuniões de pautas, mesmo assim, ainda ficamos em dúvidas. De repente, o mercado de games foi abastecido com uma enorme quantidade de títulos e, diga-se de passagem, muito bons. Mas, por uma questão de espaço, tivemos de fazer a escolha e, acreditamos que decidimos pelos melhores títulos. Aproveitando a deixa sobre espaço, recebemos algumas cartas e e-mails perguntando sobre a diminuição do espaço físico da revista (em outras palavras, quantidade de páginas). A atitude foi tomada pela editora para manter o preço da Gamers intacto, a propósito, isso ocorre há mais de 4 anos! Para não deixar de levar até você, leitor, material e informação de alta qualidade estamos investindo cada vez mais no chamado conteúdo digital. Sendo assim, além dos detonados impressos, você sempre irá encontrar um complemento bacana no CD. Neste número por exemplo, incluímos a segunda parte do detonado em vídeo de Halo 3, inúmeros arquivos de trapaças e uma revista digital! Isso sem falar nos games que, ao contrário da concorrência, buscamos oferecer games bacanas e não simples passatempos babacas.

Apenas para fechar, a campanha para aumento de nossa equipe continua. Você que é fera nos games pode fazer parte do nosso time. Basta preparar um detonado bacana e mandá-lo para nossa redação. Se ele for escolhido, automaticamente você começará sua carreira no mundo dos gamers profissionais. Não perca mais tempo!

Uma excelente leitura e boa diversão

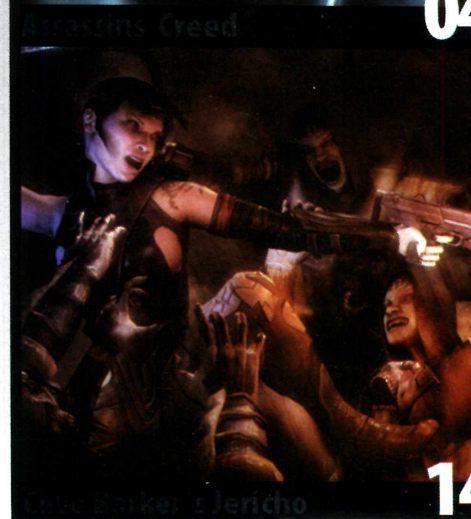
Um forte abraço Equipe Gamers Pró Dicas redacao@grupoterabyte.com.br



## Índice



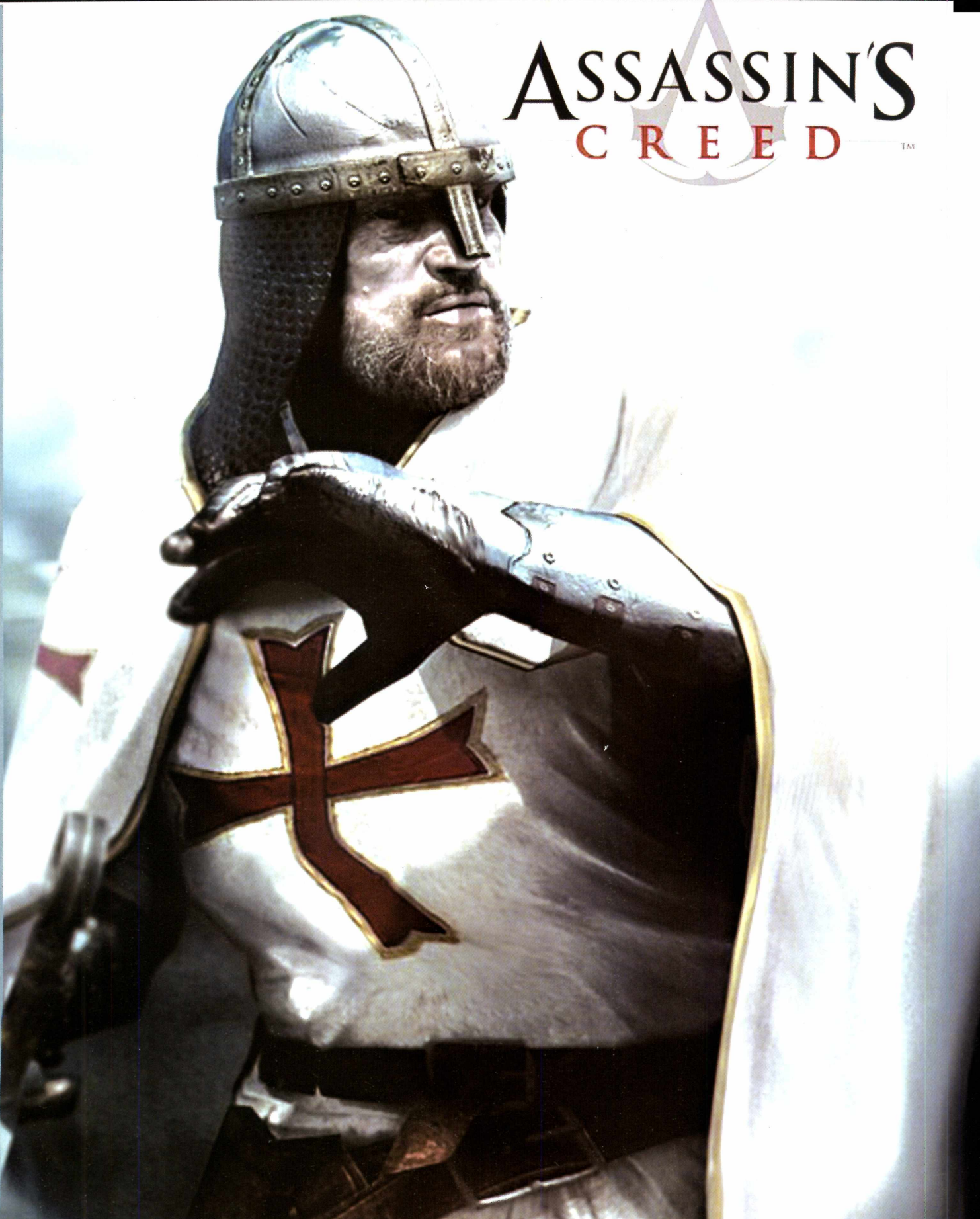
04



14



26



# ASSASSIN'S CREED™

## COMANDOS PARA O X360

### Puppeteering Concept

Y	Visão / Eagle Vision
X	Soco
B	Empurrar gentilmente
A	Misturar-se à multidão (Blend)
Gatilho direito	Alternar entre high e low profile
Gatilho esquerdo	Travar em um alvo

### Em High profile

B	Agarrar
A	Correr / Saltar
Digital para cima	Lâmina escondida
Digital para baixo	Punhos
Digital para a esquerda	Facas de arremesso
Digital para a direita	Espada

**Leap of Faith:** Salto mortal realizado de algum lugar bem alto. Altair deve cair sobre um monte de feno para amenizar sua queda.

**View Points:** São locais estratégicos bastante altos que permitem a Altair identificar objetivos e outros itens na área ao redor.

### Tipos de missões de investigação

As missões de investigação são obrigatórias para obter a Assassin Memory e assim poder visitar o Assassin's Bureau e receber o nome de sua vítima.

**Pickpocket:** Ande discretamente atrás de um inimigo até conseguir roubar papéis confidenciais na bolsa.

**Informer:** Fale com o informante e cumpra o desafio proposto para obter seus conhecimentos.

**Eavesdropping:** Localize seu alvo, então sente-se no banco mais próximo para ouvir sua conversa.



### SOLOMON'S TEMPLE

Primeiro, apenas assista à animação de um futuro próximo e depois será feita uma regressão. Note que durante a animação, você pode mudar o ângulo da câmera.



O tutorial é bastante instrutivo, além de obrigatório. Então aproveite para aprender os conceitos básicos e acima de tudo, sobre os ícones no HUD.



Assim que começar a missão, você verá uma escada de mão à direita, porém não a desça. Mantenha pressionados os botões que aparecem na tela e salte sobre as vigas. Suba a escada de mão. Quando os cavaleiros impedirem seu progresso, foque o alvo no sujeito à esquerda e tente assassiná-lo para dar continuidade à animação.

Continue saltando sobre os objetos, como as prateleiras e plataformas; corra na parede e escale-a em seguida. Escale a próxima parede através das saliências. Saia do templo e desça pela escada de mão.

### RETURN TO AL MUALIM



Um sujeito falará com você logo que caminhar por Masyaf. Consulte o mapa e vá para o castelo; tente não chamar a atenção

de ninguém. Entre na biblioteca, suba a escada e fale com o velho.

### DEFEND THE VILLAGE



Deixe o castelo, empunhe sua espada e proteja os aldeões, lutando contra os inimigos. Lembre-se de usar a defesa e aplicar um contra-ataque. Volte para o castelo quando todos estiverem mortos.

### REMOVE THE TEMPLARS FROM MASYAF



Após estar nos limites do castelo, siga sempre pela direita e suba duas escadas de mão. Caminhe sobre a "prancha" e realize o salto mortal, porém, você sobreviverá, caindo sobre o monte de feno.

Caminhe sobre as vigas até chegar a um muro. Agora você deve escalá-lo. Golpeie o pedaço de madeira com a espada e derrube os troncos.



Você estará de volta à clínica. O médico conversará em particular com sua assistente na sala central. Então, siga para o banheiro do seu quarto à direita e ouça a conversa. Volte para a sala inicial, perto da mesa de regressão, assim o médico também sairá da sala. Converse várias vezes com a assistente e por fim, vá para o seu quarto e deite na cama.

### INVESTIGATE AND FIND MASYAF'S TRAITOR



Saia da biblioteca e depois deixe o castelo. Perto do portão, um amigo fornecerá a dica de investigar perto do mercado da cidade. Vá para lá e veja dois homens suspeitos discutindo perto do poço: procure por um banco nas proximidades e sente-se, em seguida, foque o alvo em um dos homens e ouça a conversa.

### PARTE 2: FIND THE BASKET WEAVER



Dirija-se para o próximo alvo no mapa, porém, não se aproxime muito. Inicie a missão, ouça a conversa para descobrir que o sujeito possui uma carta escondida. Quando o sujeito começar a andar, permaneça em low profile, caminhe discretamente atrás dele até pegar a carta (mantenha pressionado o botão de empurrar). Caso você fracasse, poderá realizar uma nova tentativa indo para o local indicado no mapa.

### **PARTE 3: FIND MASUN NEAR THE CYPRESS TREE**

Encontre Masun gritando para todos no alto da colina, perto da árvore cipreste. Inicie a missão e siga-o até um local isolado (sem testemunhas). Bata nele até que comece a falar.

### **SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN DAMASCUS**



Deixe a biblioteca. Você poderá optar por um tutorial sobre combate ou sair do castelo. Consulte o mapa e veja que o ponto a seguir está bem distante, por sorte, você pode montar em um dos cavalos e abreviar esta distância (aproveite o tutorial e aprenda como correr e saltar os obstáculos).





Ao avistar uma grande torre, desça de seu cavalo e escale até atingir o ponto mais alto. Utilize a Eagle Vision e assim o primeiro View Point será liberado. Continue seu caminho para Damascus. Note que você pode examinar outros View Points nesta área, se quiser.



Ao chegar em Damascus, derrote os três sujeitos que incomodam o aldeão. Fale com ele e depois misture-se (blend) com o grupo de estudantes, assim você passará despercebido pelos guardas e poderá entrar no centro da cidade.

### PARTE 2: PARALLEL MISSIONS

Antes de encontrar o líder, você deve destravar a Assassin Memory. Para isso, você precisa cumprir duas de seis investigações. Encontre as missões de investigação visitando os View Points. As missões são simples, como bater carteira ou sentar em um banco e ouvir a conversa de alguém.

### PARTE 3: RETURN TO BUREAU LEADER IN DAMASCUS



Vá para o ponto indicado no mapa, suba a escada de mão e entre pelo telhado. Converse com o líder e pegue o item que ele deixa sobre o balcão.

### ASSASSINATE TAMIR

Saia do prédio (Assassin's Bureau) pelo telhado e siga em direção do seu alvo indicado no mapa. É aconselhável avançar pelo telhado para se habituar à movimentação e jogabilidade de Altair – seu personagem –, pois será útil nas fugas.



Chegando ao local em que está seu alvo, aguarde toda a animação e veja o quão cruel ele é ao assassinar um sujeito desarmado. A área está bastante repleta de pessoas, além dos capangas de Tamir. Você pode usar a Eagle Vision para identificar seu alvo (cor amarela). Empunhe a sua lâmina escondida e mate Tamir quando estiver falando com um comerciante. Esta é a forma mais segura para realizar este assassinato.

### PARTE 2: ESCAPE AND RETURN TO THE BUREAU LEADER

Sua missão é fugir, então não há necessidade de matar mais ninguém. Vá para o telhado, consiga uma boa vantagem em relação aos seus perseguidores e esconda-se em uma das tendas. Você poderá voltar para o Assassin's Bureau somente após seu indicador social estiver com nível seguro (sem perseguidores).

De volta à clínica, converse várias vezes com a assistente até que a porta do seu quarto se abra, então vá dormir. Na manhã seguinte, converse com o médico e volte para a mesa de regressão.







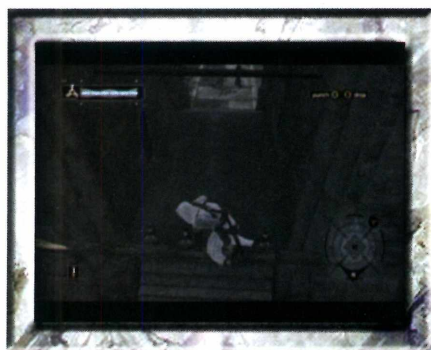
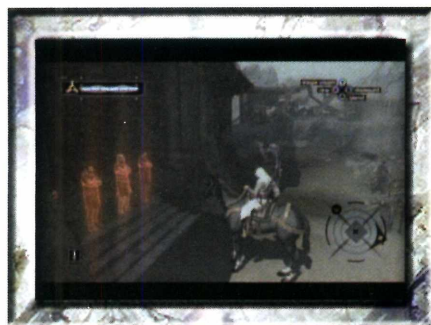
### SPEAK WITH THE AL MUALIM

Fale com Al Mualim e veja que você ganhou a habilidade de contra-ataque. Pratique-a assim que deixar a biblioteca.

### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN ACRE



Você pode optar por ir a Acre ou Jerusalem. Primeiro, vamos para Acre. Então pegue um cavalo e consulte o mapa pelo caminho. Não corra quando estiver se aproximando da cidade para evitar atropelar as pessoas.



Vários soldados impedem sua entrada pelo portão de Acre. Assim, abandone seu cavalo, siga pela direita, escale as plataformas, caminhe sobre as vigas no alvo e salte por cima dos soldados.

### RETURN TO BUREAU LEADER

Como antes, a entrada do Assassin's Bureau é pelo telhado. Entre e fale com o líder, pegue o item sobre o balcão e saia.

### ASSASSINATE GARNIER

Garnier está dentro dos limites do muro e os guardas impedirão sua entrada pelo portão. Então, siga pela direita e alcance o telhado. Passe despercebido pelos guardas, pendure-se na borda do muro e caia no pátio onde existem vários enfermos.



Veja quão cruel é seu alvo, Garnier. Contorne pela direita (já que os soldados impedem a entrada pelo portão), selecione sua lâmina escondida e localize Garnier. Sua maior preocupação são os loucos que te empurram quando você se aproxima, caso isso aconteça, pode ser que Garnier identifique-o como um assassino.



Após eliminar Garnier, suba a escada de mão, salte sobre as vigas e escape pela janela aberta. Volte para o Assassin's Bureau, fale com o líder e depois escolha voltar para Masyaf.

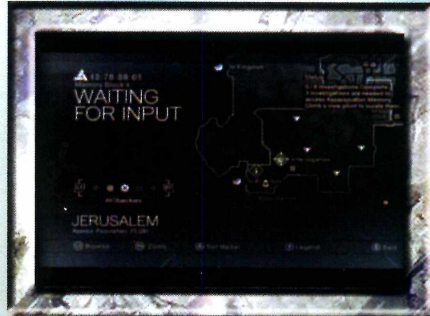
### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN JERUSALEM

Após cumprir o assassino em Acre, você deve seguir para Jerusalem. Então, pegue um cavalo para cruzar o reino e alcance rapidamente a entrada para Jerusalem. Como os soldados estão bloqueando

o portão de entrada, escale os obstáculos à direita e salte sobre as vigas.

Realize duas missões de investigação e siga para o Assassin's Bureau. Fale com o líder, pegue o item sobre o balcão e saia.

### ASSASSINATE TALAL



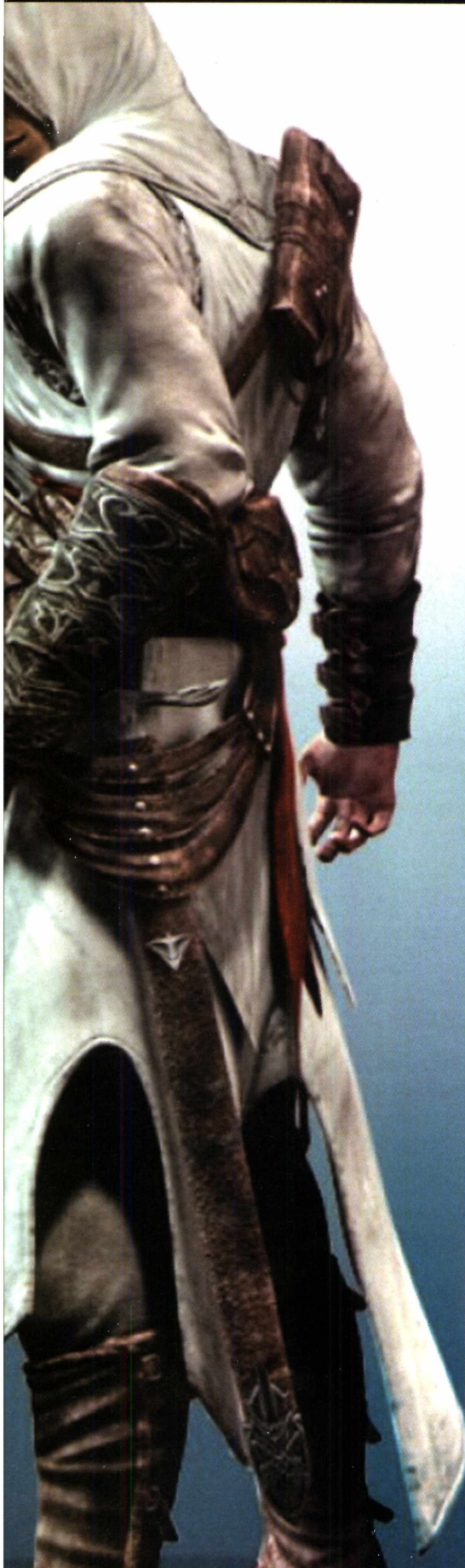
Siga para o local do mapa sem a necessidade de saltar pelos telhados. Você encontrará uma porta aberta; entre e desça a escada. Talal prepara uma armadilha para você. Siga para a próxima sala e vários capangas te cercarão. Evite combater os capangas. Suba a escada de mão, salte os lustres e suba a escada de mão do outro lado.

Continue perseguindo Talal pela cidade; crave sua lâmina escondida quando conseguir alcançá-lo. "Limpar" seu indicador de visibilidade dará bastante trabalho, mas seja paciente; e quando conseguir, ande discretamente com a função "blend". Volte para o Assassin's Bureau.

Você voltará para a clínica. Converse várias vezes com a assistente, vá para o seu quarto e deite na cama. Após falar com Al Mualim, saia de Masyaf e você poderá escolher visitar entre três cidades. Vamos começar por Jerusalem.

### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN JERUSALEM





Entre em Jerusalem saltando as vigas sobre os soldados que impedem sua entrada pelo portão principal. Será preciso completar três de seis missões de investigação. Consulte o mapa e veja que o grande mapa está dividido em três áreas (uma conhecida e duas desconhecidas). Visite a porção central do mapa, que ainda está desconhecida, procure por um View Point e utilize a Eagle Vision. Localize e cumpra as missões investigativas, então vá para o Assassin's Bureau.

## ASSASSINATE MAJD ADDIN

Avance pelos telhados até chegar à área com Majd. Ele virá ao palco para executar três pobres indefesos. A área está repleta de pessoas e guardas, então você deve manter a discrição.



Siga para a direita até contornar a vista dos guardas, em seguida, alcance o telhado através da escada de mão. Prepare-se para descer a escada de mão no palco assim que Majd executar o primeiro inocente. Desça e utilize a sua lâmina escondida quando ele estiver de costas. Fuja e volte para o Assassin's Bureau.

## SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN DAMASCUS

Visite a parte não conhecida da cidade, visite alguns View Points, cumpra três das seis missões de investigação e entre no Assassin's Bureau.

## ASSASSINATE NABU'L NOQUOD



A entrada dos muros está protegida por guardas, porém, basta escalar e saltar os muros. O portão de entrada estará aberto e desprotegido. Aprecie a dança das odaliscas enquanto Nabu'l faz seu discurso na sacada.



Quando ele começar a matar as pessoas, siga para a área esquerda, escale a parede e mate o único guarda que provavelmente lhe verá. Continue pela direita e você estará no alto da sacada onde Nabu'l se encontra. Pendure-se na parede e caia perto da porta onde existe uma viga, então utilize sua lâmina escondida para matá-lo.

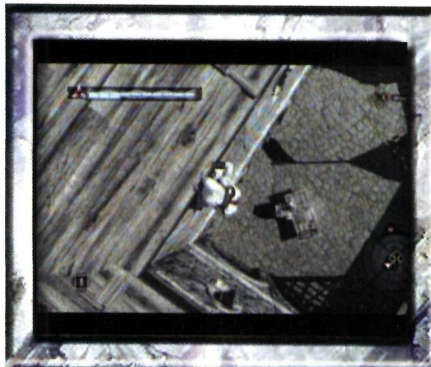
Despiste os guardas, volte para o Assassin's Bureau e fale com o líder. Escolha voltar para Masuaf.

## SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN ACRE

Repita o procedimento de sempre: cumprir três investigações e depois seguir para o Assassin's Bureau.

## ASSASSINATE WILLIAM DE MONTTERRAT

Siga para a localização de seu objetivo no mapa. William chegará montado em seu cavalo e após discursar, avançará para o interior dos muros do castelo.



Avance pelo primeiro portão sem nenhuma dificuldade. Siga pela direita, escale as casas e avance pelo telhado. Utilize suas facas de arremesso em todos os arqueiros que encontrar pelo caminho. Logo adiante, você encontrará William falando com vários soldados; apenas observe-o até que todos os soldados saiam e William fique de frente para a mesa e de costas para um canto. Desça pendurando-se nas saliências da parede, exatamente atrás de William e esfaqueie-o com sua lâmina escondida. Escape e volte para o Assassin's Bureau.



### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN DAMASCUS

As missões de investigação são bastante exigentes. Há vários informantes que exigem assassinatos de alvos em locais públicos, desta forma, é preciso de muita discrição e sua típica lâmina escondida.

Volte para o Assassin's Bureau e receba as instruções de seu próximo alvo.



### ASSASSINATE JUBAIR

A entrada para o prédio de Jubair é feita pelo telhado que dará acesso à sacada interna. Assista à animação e perceba que seu objetivo se divide em vários outros (em seu mini-mapa). Você precisa investigar cada um dos alvos utilizando a Eagle Vision – Jubair aparecerá em amarelo. Em seguida, mate os arqueiros no telhado e, por fim, Jubair. Volte para o Assassin's Bureau.

### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN ACRE

Visite a última área desconhecida do mapa, cumpra as missões investigativas e entre no Assassin's Bureau.

### ASSASSINATE SIBRAND

Siga para o barco no porto. Embora seja possível saltar pelas vigas na água, é mais seguro contornar, matando alguns guardas. Existem dois arqueiros no banco, além do próprio Sibrand. A melhor maneira de se aproximar é pela parte de trás do barco, esperar Sibrand disparar as flechas de fogo e matá-lo enquanto estiver correndo para o centro da cidade.

### SPEAK WITH THE BUREAU LEADER IN JERUSALEM

Após cumprir as missões de investigação e visitar o Assassin's Bureau, seu alvo será definido como Robert de Sable.

### ASSASSINATE ROBERT DE SABLE

Você precisa chegar ao local do alvo, mas não será possível manter a discrição. Então, quando



quando você estiver se aproximando de Robert, derrote os guardas aos poucos e procure abrigo para restaurar sua saúde. O combate com Robert é bastante difícil, principalmente se você utilizar a espada; selecione sua lâmina escondida, derrube Robert e crave a lâmina enquanto ele estiver no chão.

Volte para o Assassin's Bureau e descubra que o sujeito morto não era Robert.

## **ASSASSINATE ROBERT DE SABLE IN ARSUF**

Volte para o reino (Kingdom) e encontre o caminho para Arsuf – não muito longe de Acre.

Há dezenas de soldados e cavaleiros templários para você matar até alcançar Richard e Robert. O combate é extremamente difícil, exigindo muita paciência e várias tentativas por parte do jogador até ir aos poucos progredindo para a morte de Robert.

De volta à mesa de regressão, fale com o assistente e vá dormir. Volte para a mesa de regressão.

## **ASSASSINATE AL MUALIM IN MASYAF**

Faça seu caminho até Al Mualim. Porém, antes disso, você enfrentará os nove chefes anteriores. Utilize sempre o contra-ataque que

se mostra bastante eficaz, embora sua barra de saúde ficará bastante debilitada.

Mualim aparece juntamente com vários clones. O verdadeiro Mualim pode ser identificado através da Eagle Vision e precisa ser derrotado, mesmo diante de tantos outros inimigos ao seu redor.

Na próxima etapa da luta, sempre que você se aproximar de Mualim e não conseguir atacar primeiro, o golpe do chefe te matará instantaneamente. Continue o combate e logo Mualim não ficará mais reaparecendo em locais diferentes. Resta acertar com seus melhores golpes e aproveitar o final ou explorar mais o ambiente do jogo.

CLIVE BAKER'S  
**JERICHO**



**DETONADO PARA PC  
XBOX 360 E PLAYSTATION 3**

**COMANDOS**

Analógico esquerdo  
Analógico direito  
A  
B  
X  
Y  
Gatilho direito  
Botão direito  
Gatilho esquerdo  
Botão esquerdo  
Clique no analógico esquerdo  
Clique no analógico direito

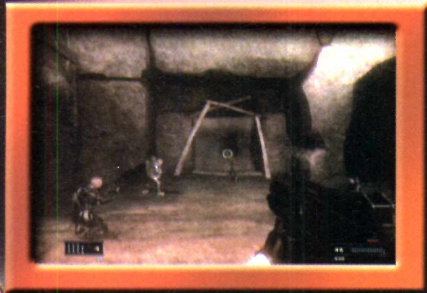
Movimentar o personagem  
Controle da mira  
Trocar de soldado / interagir / reviver soldado  
Ataque físico  
Recarregar / menu de armas  
Lanterna  
Arma primária  
Poder primário  
Arma secundária  
Poder secundário  
Abaixar / ficar de pé  
Zoom

**COMANDOS PARA A EQUIPE**

Digital para cima  
Digital para a esquerda  
Digital para baixo  
Digital para a direita

Sigam-me  
Equipe alpha tome posição  
Mantenham posição  
Equipe omega tome posição

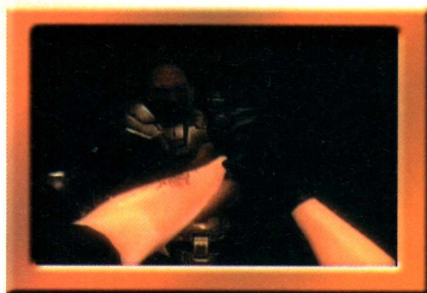
## THE STORM



Assim que sair do helicóptero, siga em direção à tempestade e depois pela direita.

Logo aparecerão na tela algumas instruções básicas e você deve realizar as ações para indicar que entendeu o funcionamento dos botões. Assim, a passagem será aberta.

## THE TOMB



Após a animação, seu personagem começará a cair do abismo e você precisa evitar que isso aconteça, pressionando os botões que surgem na tela. Ligue a lanterna e encontre o caminho para fora da tumba – note que não haverá mais tempestade do lado de fora.

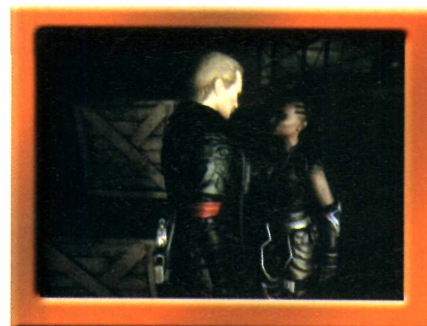


Siga pelo caminho disponível, diga para as equipes manterem posição e prepare-se para os primeiros inimigos. Em seguida, um dos membros da equipe liberará a passagem no final do morro e será realizado um checkpoint.



As equipes se dividirão. Prossiga com sua equipe, acabe com os inimigos no caminho e siga uma aparição pela direita. Derrote mais alguns inimigos ao longo do caminho até encontrar uma porta repleta de sangue.

## OPERATION VIGIL



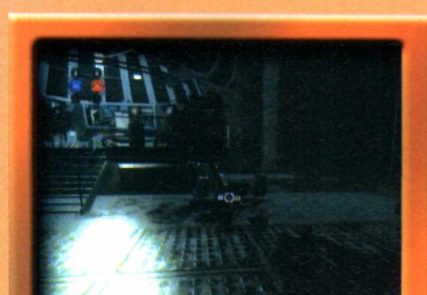
Siga em frente, desça a escada à esquerda e mate o inimigo. Siga pela direita e encontre Muriel. Ela ficará mexendo no computador e você deve seguir em frente até encontrar uma grande porta.

## AL KHALI



Esta fase exige um pouco mais de estratégia e controle das equipes alpha e omega. Surge um novo tipo de inimigo que explode após ter sido derrotado, lembre-se disto e mantenha distância durante o combate; para matar este monstro, acerte os pontos amarelos em seu corpo. Fique atento para evitar que os inimigos lhe cerquem, também é de extrema importância reviver seus companheiros que estiverem caídos.

## GREEN



Ative a lanterna e combata alguns inimigos no caminho. Quando chegar ao local com os computadores e encontrar Muriel morta, posicione os dois times na plataforma com os computadores, assim será possível acabar com os inimigos com facilidade. Por fim, siga pela direita.

### MAN DOWN!



Esta fase é um pouco mais aberta, porém o cenário semelhante pode fazer com que você se perca em alguns momentos e acabe voltando ao ponto de partida. A dica para saber se está perdido é que se você andar alguns minutos e não encontrar inimigos, certamente estará na direção errada.



Na segunda vez que Leach falar com você, demônios alados sobrevoarão o local. Proteja-se atrás de algum pilar semi-destruído e acerte os inimigos; restaure a vida de seus companheiros com frequência. Leach acaba matando Ross e a equipe Jericho foge.

### STILL WITH YOU



O corpo de Ross se foi, mas a alma pode entrar no corpo de qualquer membro Jericho. Pressione o botão de troca de soldado e escolha Black, assim será possível utilizar o poder de telecinese e remover o entulho que bloqueia a passagem. Em seguida, volte para o Delgado e utilize o poder Flame spirit para limpar os inimigos pelo caminho.



Troque agora para Church e experimente o Blood Ward: este poder congela momentaneamente o inimigo.

### THE PATH OF THE SOULS



Contra os monstros gigantes o soldado ideal é Delgado, com sua metralhadora de disparo contínuo; a alta taxa de disparo consegue derrubar com facilidade este tipo de inimigo. Quando surgirem as torres de laser, troque para Cole e utilize o poder de câmera lenta para se aproximar da parte traseira das torres; em seguida, pressione o botão de ação para jogar os explosivos em seu interior. Faça isso com todas as torres.



Lichthammer será seu próximo inimigo. Utilize Delgado para atirar à distância e o Blood Ward quando surgirem inimigos perto dos membros da equipe. Após a luta, cure o padre Rawlings e assumo o seu controle. Ajuste suas duas pistolas (fé e destino) e por fim, utilize o poder da cura no soldado ferido.

### BLACKWATCH

Inicialmente, comande Delgado para acabar com os monstros gigantes. Mantenha o grupo unido até que seja mais fácil reviver os soldados, quando necessário. Não tente avançar, apenas procure abrigo e escolha entre dar cobertura matando os monstros menores ou partir para o ataque e acertar os gigantes.



Durante a passagem pelo túnel, selecione Delgado e utilize seu novo poder que permite criar um campo de força ao redor dele – é pouco útil neste momento, pois os demais aliados ficarão desprotegidos; isto é, além de beneficiar apenas Delgado, você sacrificará seu grande poder de fogo. Mantenha os aliados perto do muro, pois a maioria dos inimigos virá pela direita, no entanto, alguns monstros com lança-chamas surgirão de surpresa pelo túnel, às suas costas.





Após o checkpoint, siga a criança até encontrar uma porta de grade. Troque para Jones e utilize o modo de projeção astral, desta forma, você deve assumir o corpo da criança e abrir a porta.

## AMBUSH



Após a longa explicação, os inimigos lançarão um ataque pela esquerda. Procure abrigo atrás do muro e combata os inimigos individualmente, sem deixar que se aproximem muito. Logo adiante, mude para Black e utilize o Ghost Bullet para destruir toda a torre de onde emerge uma pequena luz vermelha – durante este modo, você tem controle total sobre a trajetória do projétil.

## FLAMES OF ANGER



Prossiga derrotando os inimigos com os diversos artificios que a Jericho possui. Logo adiante, um granadeiro estará no alto de uma construção: mude para Jones e utilize a projeção astral para se transferir para o corpo do granadeiro e destruir os tanques de combustível dos lançadores de chama.

## EXORCISM

A Jericho se divide e você controla a metade do grupo que possui menos poder de fogo. Então, jogue com mais cautela e reviva com muito mais frequência seus companheiros. Selecione Cole, ative o modo de câmera lenta, fique na metade da escada e jogue várias granadas nos inimigos.



O caminho seguinte é um pouco confuso, normalmente a passagem que você deve seguir está na metade do caminho e não no final. Litchhammer surgirá: inicialmente, utilize o Blood Ward de Church e depois ataque com a espada. Rawlings executará um exorcismo em Litchhammer; fique atento para pressionar corretamente os botões que aparecem na tela.

## BRANDENBURG GATE

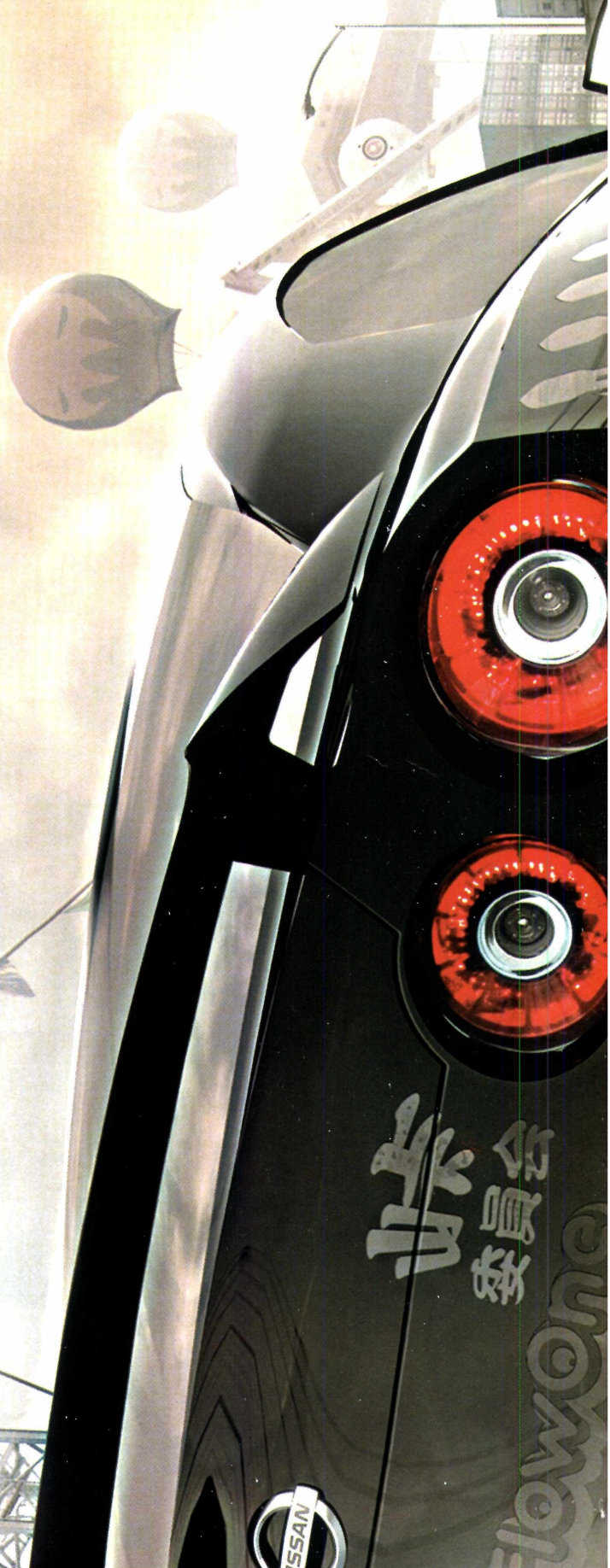
O início de fase já começa com bastante dificuldade. Assim, com a experiência obtida nas missões anteriores, você sabe que não deve dispersar o grupo ao longo do grande corredor para facilitar a ressuscitação. Não desperdice todos os seus ataques principais, como o tiro secundário de Cole, pois a próxima parte desta área possui muito mais inimigos, além disso, não há checkpoint.



Quando encontrar os granadeiros no alto do muro, mude para Jones e possua o corpo dos granadeiros para acertar os tanques de combustível. Em seguida, troque para Church e suba a escada

de mão na porção direita da construção. Desfira um golpe certeiro em Litchhammer enquanto Rawlings a segura.

# NEED FOR SPEED™ PROSTREET



山本 委員會



FlowOne



**GAMERS**  
DICAS  
PRO





Ghost Bullet. O desafio aumentará, pois dois destes monstros estarão na área seguinte. Por fim, surgirá mais um monstro: acerte todas as presilhas, deixando apenas a mais alta, troque para Church, aproxime e pressione o botão de interação para matar o monstro.



### RIVERS OF BLOOD

Como o nome da fase diz, percorra os rios de sangue combatendo os inimigos. Logo você receberá o segundo poder de Rawlings que consiste em drenar a saúde dos inimigos e passar para seus aliados. Quando chegar ao limite deste trecho do rio, troque para Black e utilize a telecinese nas rochas da margem esquerda.



Um monstro gigantesco surgirá; o esquema para derrotá-lo é acertar todas as presilhas ao redor da coleira. O personagem mais apto para esta tarefa é Black, com a arma normal ou o poder



Ao se aproximar do castelo, mude para Jones, transfira sua possessão para a criança e baixe a ponte. Controle Delgado e levante o portão.

### MOTLEY CREW

O cruzado leva Jericho para uma armadilha onde ficam presos em uma prisão subterrânea. Após o diálogo com Leach e o cruzado, desça a escada às suas costas e prossiga vagarosamente pelos corredores. Como existem muitos monstros explosivos e os corredores são estreitos, procure avançar com o Flame Spirit de Delgado em áreas desconhecidas. A espada de Church é eficaz se você conseguir matar o monstro explosivo antes que ele se suicide.

Logo adiante, você encontrará uma ponte levantada. Utilize a telecinese de Black para baixá-la e dar continuidade. Novamente será necessária a telecinese para derrubar as paredes e revelar passagens. Uma delas mostrará uma ponte içada por uma tábua – atire na tábua e contorne para chegar à ponte. Por fim, quando ouvir choros, derrube mais uma parede com Black e converse com o templário.

### SEWERS

Os esgotos parecem ser mais escuros do que o trecho da fase anterior. Utilize a telecinese de Black quando chegar ao limite do cenário. Os inimigos agora estarão protegidos por escudos que evitarão seus tiros, porém basta acertar nas pernas ou usar ataques físicos para quebrar a defesa. Outro tipo de inimigo recente são os que lançam bolas de fogo, basicamente surgem em locais estratégicos – como no alto de escadas – e você pode aproveitar o tiro secundário de Black contra eles.

## TORTURED SOULS



Quando chegar a um grande portão fechado, mate os monstros que surgirão de uma abertura na parede. Troque para Church, aproxime-se da abertura e aparecerá a opção de subir e avançar por ela. Cruze o túnel repleto de inimigos com escudo, alcance uma área mais ampla e caia por uma abertura no chão. Pressione os botões para não cair de uma vez. Teste o novo poder de Church: Fire Ward. Encontre o outro lado do portão trancado e puxe a alavanca do lado esquerdo.

## OUT OF THE FRYING PAN...

Esta fase consiste em uma série de escadas e estreitas passarelas. As áreas abertas são protegidas por demônios alados, enquanto as fechadas, por demônios que lançam bolas de fogo: se estiver por perto, você pode utilizar o Fire Ward, do contrário, utilize o Fire Spirit de Delgado ou o tiro secundário de Black.

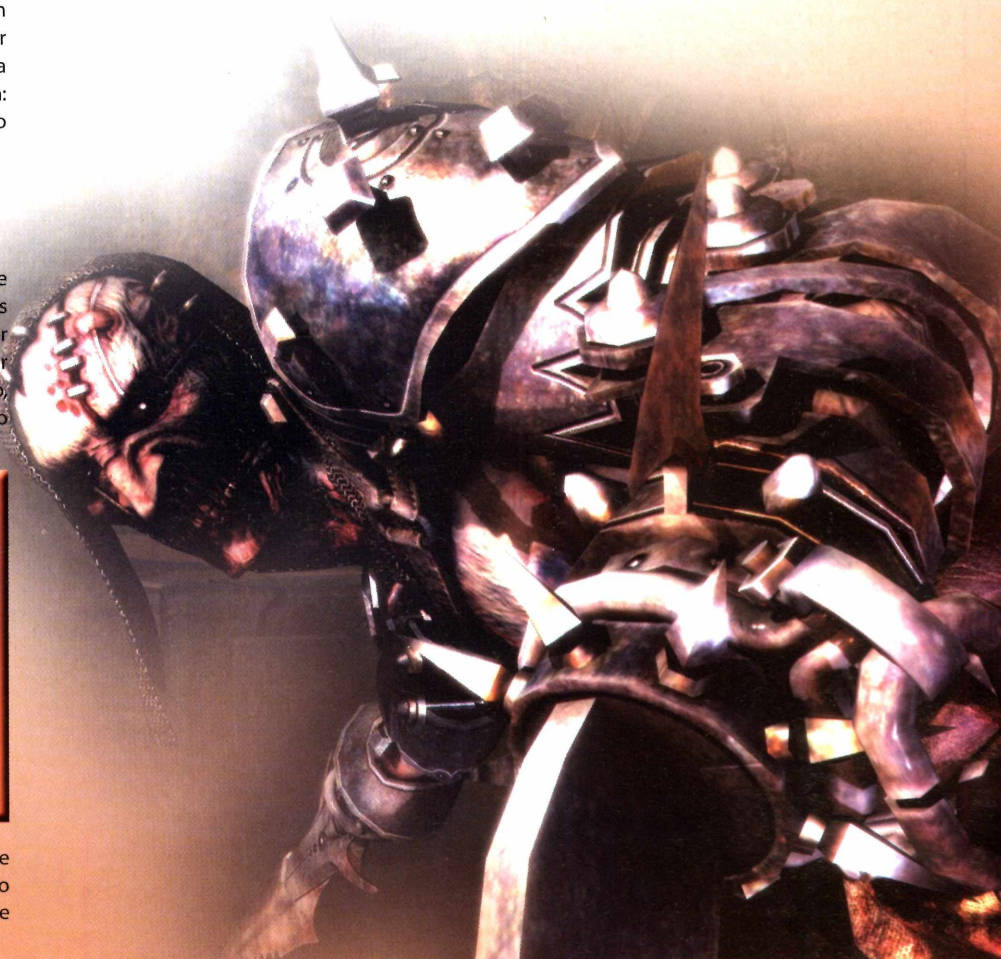


A última parte da fase consiste numa grande área aberta repleta de demônios alados. Como o portão está bloqueado por uma espécie de tentáculos, apenas caia no buraco.

Suba uma escada e uma passagem no teto se abrirá. Na sala seguinte, você será cercado por um grupo de fantasmas com metade do corpo. Só é possível acertar os fantasmas que se materializam, então a melhor opção é utilizar o Fire Ward de Church e proteger todos do grupo. Localize uma grande estátua e derrote o segundo grupo de fantasmas, em seguida, desça pela passagem, na base da estátua, que foi revelada.

## BLACK ROSE

Finalmente, você reencontrará o resto da equipe Jericho (Rawlings e os outros). Troque para Cole e utilize o novo poder – FireStorm – que aumenta temporariamente a capacidade de fogo de todos os membros. Desça a escada e encontre Maltheus.



### THE LOW ROAD



O bispo invoca vários fantasmas para atacar a equipe. Você deve manter os membros distantes do bispo, pois quando os fantasmas desaparecem, ele cria um escudo em volta do corpo e explode tudo que estiver na área de alcance: antes que isso aconteça, posicione o soldado que você estiver jogando atrás de algum pilar (ou mesmo da tumba) e aguarde.

Após a explosão, o bispo estará temporariamente vulnerável aos seus ataques. Aproveite também para reviver os membros da equipe que foram atingidos pela explosão.

### IMPERIUM

Os inimigos agora utilizam escudos romanos, assim, praticamente todo o corpo deles fica protegido, dificultando seus ataques. Quando chegar à área com várias tumbas, mande que o time fique no alto da escada para não ser pego pela emboscada de inimigos explosivos.



Logo à frente, você deverá derrotar o monstro gigante, onde é preciso acertar as presilhas em torno da coleira. Lembre-se de deixar apenas a presilha superior e finalizar com Church.

Encontre o sujeito crucificado para obter mais informações por meio de Jones. Desça a escada e continue pela estrada. Resista ao ataque de mais escudeiros e demônios alados.



Desça a escada e o esquadrão parará diante de uma porta, à esquerda. Troque para Delgado, salte caindo na parte com lava e ative o escudo de chamas, desta forma, você ficará protegido do fogo – irônico.

Seu objetivo é encontrar um caminho alternativo derrotando vários monstros explosivos e saltando os parapeitos. Não perca tempo tentando matar todos os inimigos, avance o mais rápido que puder. No final, salte no piso abaixo e puxe uma alavanca para liberar a passagem aos seus companheiros.

Siga em frente, encontre uma porta trancada, atire por entre as grades nos inimigos e eles abrirão a porta.

### DECADENCE

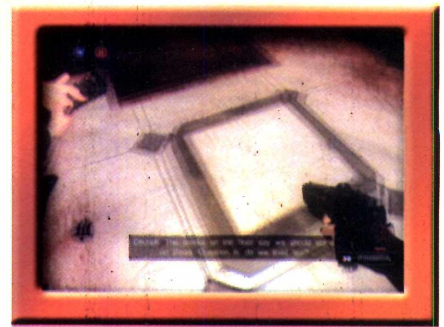
Assim que alcançar o grande salão com várias estátuas, mantenha o grupo no centro e proteja-os com o Fire Ward de Church. Acerte primeiro os demônios alados e por fim os escudeiros.

Mude para Jones, transfira sua alma para a criança e continue nesta transferência pelos corpos dos soldados até encontrar e puxar uma alavanca.

### TEMPLE OF PAIN



Logo adiante, você encontrará um gigante. Ele possui um único ponto fraco: um corte na parte superior central das costas. A maneira mais fácil de se posicionar para acertá-lo é reduzindo a velocidade do tempo com Cole, assim você terá tempo suficiente de dar alguns disparos. Caso esteja com sorte, pode tentar utilizar o tiro secundário de Black.



Avance pelo corredor, mate mais inimigos com escudos e um abismo de espinhos impedirá que você prossiga. Mude para Jones, assuma o controle do inimigo no canto direito e empregue a telecinose. Quando não houver mais inimigos, mude para Church, siga para o canto esquerdo do abismo e será possível avançar pelas saliências. Posicione Church sobre o botão de pressão no piso e dê um comando para as equipes Alpha e Omega se posicionarem sobre os dois botões próximos a elas. A ponte permitirá a passagem pelo abismo.

### GARDENS OF HELL



Percorra os corredores e salas repletas de sangue. Mantenha Church à frente para utilizar o Blood Ward e paralisar os escudeiros. Algumas portas exigem que Delgado levante-as. Encontre com Vicus finalmente, mas vocês cairão em uma armadilha.

## MORITURI THE SALUTANT



A equipe Jericho será levada para a arena e deve enfrentar os "bichinhos" de Vicus. Derrote todos os inimigos distantes que utilizam escudos, então pise no botão de pressão e mande as equipes Alpha e Omega pisarem nos outros dois. Assim a ponte se formará, juntamente com alguns demônios alados.

O próximo inimigo é curvado e possui como ponto fraco a boca, justamente por manter a grande língua exposta. Por fim, acerte o gigante com o corte nas costas (derrotado anteriormente na fase "Temple of Pain"). Avance pela passagem na base da estátua de Vicus.

## GUTS



Vicus estará preso por correntes que permitem a ele girar pela arena e, além disso, um monstro gigante ficará no centro. Ignore o monstro, pois ele não possui a típica vulnerabilidade nas costas. Apenas acerte a barriga de Vicus quando ele despejar sangue. Repita até matá-lo. Selecione Black e utilize a telecinese para empurrar Vicus para o centro da arena.

## THE GODSEAL

Apenas mate alguns inimigos e ouça os dizeres de Antadurunnu. Em seguida, entre na sala circular.

### SPIRITUAL GUIDE

Você controla apenas Black. Utilize bastante o Ghost Bullet e tente acertar a cabeça dos inimigos para facilitar seu avanço. Ao encontrar Jones atrás das grades, mude para ele e utilize a possessão no sujeito crucificado no alto do pilar e depois em outro sujeito, em seguida, pressione o botão circular imediatamente acima da posição de Jones. Derrote o restante dos inimigos.

### SKIN



Inicialmente, controle Black e utilize o Ghost Bullet para acertar algumas vezes a cabeça do inimigo no centro das chamas. Após derrotá-los, mude para Jones e assuma o controle dos sujeitos crucificados no alto, assim será possível apertar o botão no alto da câmara que despeja sangue: volte para Black e acerte alguns Ghost Bullets na cabeça do inimigo que agora estará desprotegido – repita até derrotá-lo.

### FLESH

Mate o demônio alado na próxima sala e haverá mais um chefe para você derrotar. O inimigo central está protegido por um campo de força de sangue, então seus tiros não surtirão efeito. Além disso, há mais um inimigo no alto, note que este inimigo é quem usa o monstro gigante como um mero fantoche.

Perceba a existência de quatro corpos presos à parede de onde saem vias de sangue. Acerte cada um destes corpos, então o manipulador de fantoche dará às costas a você, e é lá seu único ponto fraco. Repita até derrotá-lo. Assim, o monstro na parte inferior não poderá utilizar mais o escudo, ou seja, estará vulnerável aos seus tiros.

**Dica:** Utilize o Ghost Bullet de Black para acertar as costas do manipulador de fantoche.

### BLOOD



Acerte os inimigos e também os gordos pendurados no alto. O ponto fraco dos chefes é o coração, então acerte até matá-los.

### SACRIFICE

Apenas assista à uma seqüência de animação.

### PYXIS PRIMA



O último chefe: Firstborn. Ao contrário do que se imagina, ele é bem fácil de derrotar. Seus ataques se baseiam nos poderes especiais dos membros da Jericho; basta identificar o poder e usar de volta contra ele. Normalmente a ordem é: Rawlings, Delgado e por fim, Churh.





# CALL OF DUTY 4

## MODERN WARFARE™

### PROLOGUE FNG

Esta primeira "missão", nada mais é do que um simples tutorial para você entender um pouco melhor como usar sua arma e suas habilidades. Para começar, pegue a arma na bancada, dirija-se ao estande de tiro número um e faça exatamente o que seu superior solicitar. Após o treinamento com a metralhadora, pegue a pistola e faça tudo o que for solicitado, em especial, a utilização da famosa coronhada na melancia na mesa atrás do estande de tiro número um. Concluída as tarefas, saia do galpão e siga até o próximo (onde é possível ver o número 1 estampado no alto). Nesta parte do treinamento, você aprenderá a trabalhar em equipe e usar todas suas habilidades. Após o briefing, suba na plataforma usando as escadas, aguarde o sinal e desça de rapel pela corda a sua frente. Siga rapidamente para os pontos ordenados pelo seu superior, cumprindo exatamente suas ordens. Ao final, corra até a marca dentro do tempo estipulado para o exercício.

### CREW EXPENDABLE

Sua primeira missão prática é bem simples e não requer nenhuma habilidade adicional. Siga seu pelotão atirando em todos os inimigos que aparecerem pelo caminho. Não saia de perto deles durante todo o percurso. Já na área de carga (parte inferior do navio), após colocar firm em todos os bandidos, entre no container e pegue a prancheta. A partir daqui, você precisa correr muito e não pode perder seus colegas de vista. Caso você se perca, sua missão se encerra automaticamente. O final da operação termina quando você pula para dentro do helicóptero (ou quase...)

### THE COUP

Não é exatamente uma missão. Trata-se de uma seqüência de animação que colocará você a par da situação complicada que o mundo está vivendo.

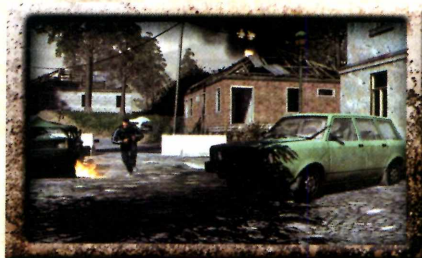


### ACT I BLACKOUT

Comece seguindo os outros dois soldados. Siga as instruções durante todo o percurso para evitar colocar a missão em risco. Ao chegar no campo, seu grupo irá encontrar com o pelotão russo (aliado importante durante várias missões deste jogo). Siga o sargento Kamarov até o ponto mais alto. Sua missão é prover suporte sniper para a equipe que irá proceder com a operação de infiltração. Preste atenção no interior da casa que está logo abaixo: é nela que você deve se concentrar e exterminar qualquer resistência. Lembre-se de que seus tiros atravessam as paredes de qualquer casa! Assim que a equipe conseguir tomar a primeira casa, corra com o grupo para frente. Há uma casa destruída no caminho. Passe por ela e procure o melhor ponto para conter uma onda de ataque inimigo. Assim que todos forem mortos, vá para a direita e, pelo buraco da cerca, forneça ajuda à equipe lá embaixo. A idéia é destruir o tanque e, ao mesmo tempo, aliviar os obstáculos de sua equipe. Siga até a torre de transmissão (no alto do morro), espere pela discussão e desça usando a corda (rapel). Elimine o maior número de inimigos e siga para dentro da casa com sua equipe. Acabe com todos que encontrar pela frente e siga para a saída dos fundos. Um novo morro leva a uma casa no alto. Dentro do local, use a visão noturna para anular a resistência inimiga. Em pouco tempo, você encontrará Nikolay, um dos homens mais importantes do exército russo que foi pego como refém. Saia com todo o pelotão até o local indicado em seu radar e entre no helicóptero.

### CHARLIE DON'T SURF

Desça de rapel do helicóptero e siga os outros dois soldados. Entre na casa e, literalmente, "limpe" o terreno. De volta as ruas, continue seguindo seu pelotão lembrando sempre de correr ou jogar



de volta granadas que forem atiradas; ficar longe de carros ou barris que podem explodir e, principalmente que existem soldados aliados no fogo cruzado e que você não pode atingi-los (caso queira continuar no pelotão e não esteja disposto a enfrentar uma corte marcial). Durante toda essa operação seu pelotão estará encurralado, por isso, preocupe-se também com a retaguarda quando não puder prosseguir. Depois de um longo trajeto, você estará na porta da estação de TV. Espere seus companheiros abrirem o caminho e siga até a sala onde é gravado o telejornal. Nesta aventura, preste atenção quando estiver na redação, pois, no andar superior, haverá soldados com lançadores de granadas e bazucas. No telhado, na área externa, forneça o melhor suporte possível a equipe que esta na rua. Não deixe que a onda de ataque inimigo avance em direção ao prédio. Ao chegar na sala de gravação, a missão estará encerrada.

### THE BOG

Ignore o forte tiroteio. Corra e procure uma escada do lado direito da tela. Ao acessar a base do prédio onde os terroristas estão, acione sua visão noturna e acaba com toda a resistência presente neste local. Invada o prédio e suba as escadas. Neste andar, também faça a "limpeza". Na última sala, use a metralhadora para

acelerar o processo de extermínio das forças rebeldes. Siga seus homens até o pátio. A situação é crítica aqui. Procure um lugar seguro e elimine o máximo de soldados que conseguir. Procure uma escada para chegar ao telhado e repita a operação, lembrando que, na ponte a sua frente há soldados também. Em um dado





momento, um dos soldados inimigos deixará cair, após ser morto, uma interessante arma: uma espécie de lançadora de míssil teleguiado. Pegue a nova arma, mire nos tanques que estão na ponte, trave o alvo por alguns instantes e dispare o projétil. Repita a mesma operação até destruir todos os tanques. Siga seus compa-nheiros pelo

buraco na cerca e atravesse os becos até chegar em uma nova área de conflito. Neste local, o tempo conspira contra você.

Exatamente por isso, siga direto rumo ao primeiro foco de ataque, os prédios a esquerda da tela. Acabe com os inimigos que encontrar no caminho e entre no prédio pela porta que estará aberta. Tome um pouco de coração, saia e siga até a próxima porta, mais a

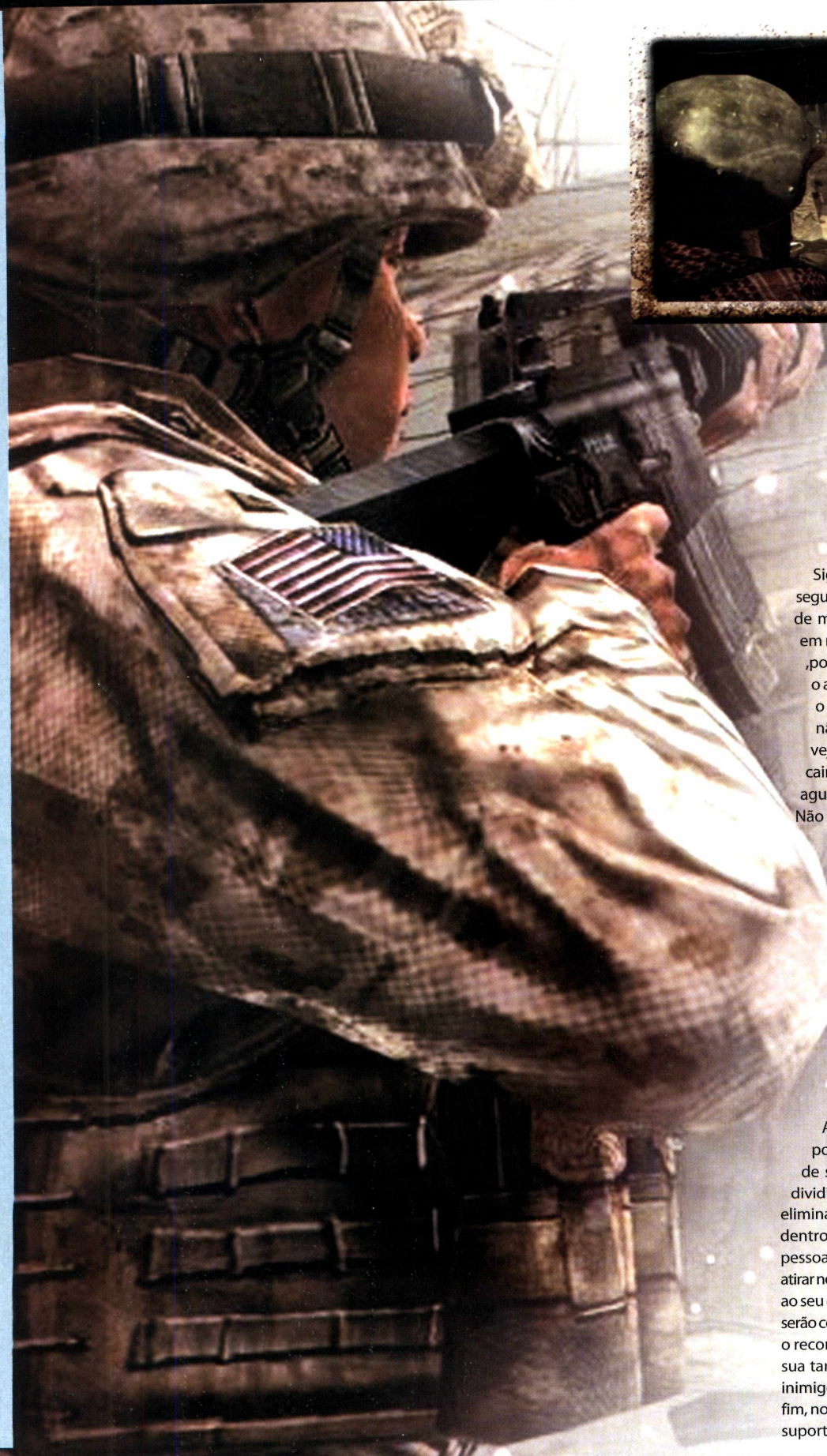
fundo da tela. Por dentro dos estabelecimentos comerciais destruídos siga até encontrar uma bateria anti-aerea. Coloque um explosivo C4, afaste-se bem e detone a bomba. Volte um pouco e siga para a direita. Ao fundo você vê um prédio

totalmente tomado por inimigos. Não tente aniquilar a artilharia inimiga sozinha. Isso não funciona. Siga direto até o canto direito (mais distante) e você verá um sinal amarelo no chão. A partir dele você é capaz de chamar o famoso suporte aéreo. Faça isso e deixe que os helicópteros acabem com todos os focos de soldados inimigos no prédio. Assim que fogo cessar, retorne com todo o pelotão até o tanque e ouça com atenção ao briefing da sua próxima tarefa. Observe o desenho feito com giz na lataria do veículo.

## HUNTED

Após a queda da aeronave, pegue a arma de seu colega morto e siga os outros soldados até a ponte. Não deixe que o grupo de reconhecimento aéreo veja você e seus com-panheiros. Em seguida, tome de assalto o primeiro acam-pamento inimigo.

Novamente, jogue-se no chão para que as luzes dos helicópteros inimigos não consigam localizar seu grupo. Faça o reconhecimento da área e, obviamente, acabe com qualquer



soldado inimigo que esteja presente no local. Como não podia deixar de ser, a partir do momento que você caiu nas linhas inimigas, um enorme número de inimigos irá tornar sua passagem pelo território um verdadeiro inferno. Continue seguindo seu grupo até chegar na segunda fazenda. A onda de ataque será ainda mais violenta. Siga por dentro das estufas e, após passar a segunda, entre no galpão para pegar o lançador de míssil teleguiada (arma que você já usou em missão anterior). Use contra o helicóptero, porém, lembre-se que será necessário travar o alvo por alguns instantes antes de disparar o projétil. Normalmente, o primeiro disparo não atingirá a aeronave. Tente um novo e veja o seu maior inimigo (até o momento) cair em pedaços. Siga um pouco mais, porém, aguarde o suporte aéreo antes de prosseguir. Não atire antes que os helicópteros façam o trabalho pesado.

## DEATH FROM ABOVE

No comando do AC130 sua missão é simples: fornecer suporte a sua equipe em terra, eliminando qualquer inimigo que tente armar uma emboscada. O divertido desta missão é que você não corre nenhum risco, porém, não pode destruir a igreja e nem ferir os seus companheiros. Para começar, observe com atenção todo e qualquer movimento na sua área de visão. A grande dica é não usar armas de grande poder de destruição próximo a igreja e nem de sua equipe. Teoricamente, a sua tarefa é dividida em três partes. Na primeira, você deve eliminar todos os soldados que estão escondidos dentro e nos arredores da igreja. Logo após, o pessoal do controle irá avisar que você não deve atirar nos carros que estão na estrada. Eles pertencem ao seu grupo. Após um breve parada, sinalizadores serão colocados no interior dos mesmos para facilitar o reconhecimento. Nesta altura do campeonato, sua tarefa será de evitar que qualquer bloqueio inimigo atrapalhe o trajeto até o ferro velho. Por fim, no ferro velho sua missão é fornecer o melhor suporte acabando com os focos de resistência e,



ao mesmo tempo não ferindo seus parceiros. A missão acaba quando dois helicópteros chegam para fazer o resgate da equipe de solo.

### WAR PIG

Essa é uma missão simples. Não há nenhum truque ou estratégia muito elaborada para ser usada no decorrer de toda a tarefa. A única dica cabível é exterminar todos os inimigos, e não aguardar o cessar fogo para, avançar. A tomada de posições faz com que novos inimigos não apareçam no combate. Se você fizer ao contrário do que foi exposto, um número infinito de inimigos irá surgir e sua missão não irá progredir. Prossiga, durante todo o trajeto com seus colegas e, ao final, aguarde a chegada do helicóptero para sair da área do conflito.

### SHOCK AND AWE

A bordo do helicóptero, concentre sua mira e fogo no telhado dos prédios. Em especial nos atiradores e barricadas montadas no topo dos edifícios. Em alguns casos, atire nos tanques para evitar que eles abram fogo contra sua aeronave. Após o primeiro pouso, preste atenção, pois, seu helicóptero estará cercado por tanques e soldados com bazucas. Seja rápido e não deixe que eles danifiquem seu helicóptero. No segundo pouso, você estará em terra. Siga seus companheiros. Sua tarefa é aliviar a pressão, pois, eles estão encurralados por artilharia inimiga de todos os lados. Assim que cumprir este objetivo retorne imediatamente para o ponto de partida. Suba novamente na aeronave. Após um pequeno acidente, um novo pouso será necessário. Sua

tarefa é resgatar o piloto da outra aeronave o mais rápido possível. Corra até a cabine destruída e retire o tripulante. Leve-o nos braços até o seu helicóptero. Seja rápido e não perca tempo tentando acabar com todos os soldados inimigos. Enquanto você estiver em ação, seus companheiros irão fornecer suporte de artilharia.

### AFTERMATCH

Após a explosão nuclear tente sair do helicóptero. Qualquer coisa que você fizer resultará na sua morte, por isso não se preocupe.

### ACT II SAFEHOUSE

Suba com sua equipe e extermine as tropas rebeldes. Tenha em mente que a onda de ataque que você irá enfrentar será enorme. Use com cautela as casas para realizar a "faxina". Em cada uma delas, novas surpresas estarão lhe aguardando. Tendo exterminado a resistência em todas as residências, rumo para a fazenda e entre no galpão maior. Note que, em alguns momentos da ação, você poderá convocar suporte aéreo e com isso acabar com os inimigos

de uma forma mais rápida. Porém, é aconselhável fazer isso somente nos momentos em que parece impossível prosseguir tendo em vista o enorme número de soldados inimigos.

### ALL GHILLED UP

Siga seu parceiro e obedeça prontamente todos os comandos. Caso você cometa qualquer erro, sua missão não será encerrada, porém, os soldados irão soltar cães os quais são difíceis de serem exterminados e, pior, o elemento surpresa será quebrado dificultando mais ainda a missão. O primeiro grande desafio desta missão acontece logo que você passa os três primeiros postos de segurança. Ao longe é possível observar vários tanques. Sua tarefa é ficar no chão e deixar que toda a tropa inimiga passe por você e pelo seu colega sem que percebam que, ao invés de sua moitas enormes, vocês são soldados prontos para causar



confusão. A estratégia é tentar achar um local próximo ao tanque situado mais a esquerda da tela para não ser reconhecido. Note que, se um soldado qualquer pisar em você, seu disfarce será revelado. Logo após todos os soldados e tanques passarem, siga para a esquerda onde o mapa aponta. Neste novo local, você pode matar todos os soldados como tentar passar sem ser percebido. Faça sua escolha e siga para a próxima área.

Neste momento é importante lembrar que você e seu companheiro não tem condições de enfrentar todos os inimigos do local. Por isso, a melhor coisa a fazer é passar sem ser notado. Siga as ordens e prossiga por debaixo dos veículos. Já na área dos prédios, antes de seguir, elimine o soldado no alto da escada de incêndio (área externa). Continue seguindo. Um pouco mais adiante, um cachorro estará entretido com um corpo no chão. Passe o mais longe possível dele e siga por dentro do prédio abandonado.

## ONE SHOT, ONE KILL

Já no alto, aguarde o momento exato para matar o alvo principal. Não atire antes e não se preocupe com o helicóptero que irá passar na sua frente, momentos antes do sinal ser dado pelo seu colega. Com o alvo principal exterminado, atire no piloto da aeronave e desça pela corda o mais rápido possível. Neste momento é hora de empreender fuga. Não tente eliminar todos os inimigos em seu caminho. Atire naqueles que estiverem mais próximos

e corra rumo ao prédio ao fundo e a direita da tela. No prédio abandonado há alguns soldados, tome cuidado para não ser morto de surpresa por eles. Já no pátio externo, acabe com os soldados, acabe com os soldados e dê alguns disparos no helicóptero. Após a queda dele, seu amigo estará ferido e será hora de você carregá-lo até o ponto de extração. É importante lembrar que, toda vez que você precisar atirar, antes, terá de colocar seu companheiro no chão para poder fazer isso.

Siga por dentro do primeiro prédio e corra para o seguinte. Neste segundo, você entrará pelos vestiários e passará por uma piscina vazia.

Não tente matar os cães que se divertem comendo um corpo. Siga direto. Já no parque abandonado, procure pelo ponto ao lado da roda gigante, deixe seu companheiro e coloque alguns explosivos pelo caminho. Posicione de forma que possa evitar a invasão de vários soldados pelo mesmo caminho por onde você acabou de passar. Após duas ou três ondas de ataques, dois helicópteros irão descarregar soldados a sua esquerda. Seja rápido e não deixe que eles avancem. Assim que o helicóptero de resgate chegar, pegue seu companheiro e coloque-o dentro da aeronave para finalizar mais uma tarefa.

## HEAT

O nome da missão já deixa claro que a coisa será bem quente durante essa operação. Para começar, suba na torre da igreja e use as armas guardadas nela para impedir o avanço dos

inimigos. Assim que a fumaça começar a subir, impedindo a visão, saia deste local e procure a próxima casa no ponto um pouco mais alto. Novamente do alto, use sua munição para conter a invasão seguinte. Assim como aconteceu anteriormente, suba para o próximo ponto batendo em retirada. Da janela, você verá que existem detonadores depositados no para-peito. Espere até que todos os seus homens passem pela área e detone todas as minas. No ponto seguinte, suba para a fazenda e vá direto para o celeiro. Dentro dele, você encontrará o lançador de míssil teleguiado. Serão seus alvos primários quatro tanques para serem destruídos, sendo que dois estão localizados na parte da frente da fazenda e, os outros do lado direito, passando pela pequena casa. Muitos soldados irão tentar atrapalhar o procedimento de travar o alvo. Use sua inteligência e habilidade para acabar com os quatro alvos o mais rápido possível. A cortina de fumaça pode ser outro problema e, neste momento, você deve ficar atento para as muitas tentativas de invasão. Ao destruir os tanques é hora de voltar até a parte mais baixa, exatamente no posto de gasolina na base da montanha. Seja rápido e não tente matar todos os soldados adversários. Elimine os que estiverem pelo caminho e corra. Em poucos instantes o helicóptero de resgate estará chegando e você poderá embarcar com sua equipe.





### THE SINS OF THE FATHER

Encontre com seu grupo no ferro velho e siga para o local indicado. Aguarde a ordem e elimine, no primeiro momento, os soldados que estão nos pontos mais altos. Na seqüência ajude a acabar com os demais. Após uma rápida seqüência de animação, você estará no alto da torre.

Escolha qualquer arma e aguarde a ordem de ataque. Infelizmente, a emboscada preparada pelo seu pelotão irá falhar. Após a queda da torre, levante-se e siga o alvo. Não mate o sujeito, pois, ele guarda informações importantes. Siga-o e tome muito cuidado com os inimigos. Ao chegar no vilarejo, entre pelo lado direito por dentro da casa e corra para o beco do lado contrário. Continue seguindo o bandido. Acabe com os inimigos no seu caminho. Ao chegar no prédio, aguarde que os helicópteros destruam uma metralhadora montada no alto para poder seguir. Já dentro do prédio, seja rápido e mantenha-se alerta, pois, vários inimigos estão a sua espera. Passe por dentro dos apartamentos destruídos e, novamente aguarde que o helicóptero destrua uma outra metralhadora montada no meio de seu caminho. Siga por ela e, ao chegar na cobertura aguarde a negociação para que o sujeito largue a arma, infelizmente, o covarde irá cometer suicídio e complicar sua missão.

### ACT III ULTIMATUM

Siga o pelotão até a primeira casa, no caminho, ajude a eliminar a patrulha de reconhecimento. Assim que todos os cômodos estiverem livres de qualquer resistência, siga para a próxima casa. Uma onda de ataque muito violenta irá começar e sua missão é exterminar todos os soldados antes de prosseguir. Na casa seguinte,





procure pelo sargento Griggs que foi recentemente capturado. Solte as cordas que prendem suas mãos e continue seguindo o pelotão. Sua tarefa é colocar dois explosivos na base da torre de transmissão, faça isso rapidamente e, de longe, acione os explosivos. Sem energia, aguarde que seu colega abra uma passagem pela cerca do lado direito. Siga por ela. Dentro do campo inimigo, passe pelas áreas lotadas de soldados tomando cuidado para não ser atingido. Lembre-se de atirar primeiro nos soldados localizados na parte mais alta de cada área. Não avance até ouvir que o local está seguro.







Após a quarta área, siga pela estrada para encontrar dois soldados disfarçados, corra junto com elas até o portão da instalação de lançamento de mísseis nucleares.

### ALL IN

Não se preocupe em exterminar todos os inimigos para prosseguir. Siga direto até o bloquete de cimento, próximo ao tanque de guerra. Mantenha-se no chão e passe pelo tanque. Sua tarefa é explodi-lo para isso, você

pode escolher se deseja colocar explosivos na parte frontal e traseira. A melhor estratégia é passar por ele e observar a sua trajetória. Assim que ele começar a se mover para a frente, por exemplo, aproxime-se e plante o explosivo. Afaste-se e detone o tanque. Feito isso, corra para dentro do galpão e pegue armamento. Saia e contorne o galpão pelo lado direito, evitando o ataque inimigo. Siga com seus companheiros até que eles abram um buraco na cerca. Passe por ele, deixando alguns

inimigos para trás. Seus novos alvos primários são dois tanques. Procure por munição para sua bazuca e dê dois disparos certos em cada um deles. Use os "escudos de metal" para se proteger dos tiros. Com os dois tanques completamente destruídos siga para a entrada do silo de lançamento e aguarde até que seus companheiros removam a tampa. Desça usando a corda.

### NO FIGHTING IN THE WAR ROOM

Siga pelo duto de ventilação e prossiga com seu pelotão pelo interior da instalação. Não perca tempo, a contagem regressiva está acionada e você precisa matar depressa os inimigos e andar rápido. Ao chegar na primeira área de fechada, aguarde até que seu companheiro abra as portas de aço. Antes de entrar acabe com todos os inimigos. Mais adiante, coloque uma C4 na parede e abra caminho até a sala de controle. Seja rápido novamente e acabe com todos. Procure por um teclado amarelo em uma das mesas e coloque o código para desativar os mísseis (fique pressionando o botão X por alguns instantes). Hora de sair do local, siga seus companheiros até o elevador. Já na garagem, abra caminho e entre no caminhão.



## GAME OVER

A bordo do caminhão, seja rápido no gatilho e mate o maior número de soldados que conseguir. Ao mesmo tempo, lembre-se de se proteger dos disparos, se abaixando. Mais adiante, tente destruir o helicóptero, mas, normalmente, isso é impossível. Após a explosão da ponte, seja rápido e siga direto para frente, copiando fielmente os movimentos de seu colega. Não demore para fazer isso, caso contrário você irá cair junto com os destroços da ponte. Teoricamente a salvo, procure uma posição segura e tente sobreviver ao ataque inimigo. Após a morte de seu superior, espere até que seu companheiro da esquerda jogue a pistola. Em câmera lenta, mate os três inimigos a sua frente.

## EPILOGUE

O tempo conspira contra você. Seja rápido e prossiga até a parte da frente do avião. Acabe com todos os terroristas que encontrar pela frente.

Tome cuidado com o momento em que a porta do avião é destruída. Esteja longe para não ser atingido. No andar de cima, siga até encontrar o seqüestrador com o refém. Espere até que ele mova a cabeça para o lado esquerdo e dê um tiro certeiro. Pule do avião para encerrar sua missão.







Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!



**We are the champions! 4 Detonados inéditos + jogos completos + trapaçãs + poster exclusivo!**







## SAM & MAX



### BE LINCOLN MUST DIE

**COMPLETO**

Ajude os policiais independentes Sam e Max a resolver um de seus maiores casos envolvendo o presidente dos Estados Unidos! Este é um dos episódios da série de maior sucesso no mundos dos adventures!

# GAMERS

## PRÓ DICAS

## MAD TRUCK

Vida de caminhoneiro não é fácil! Dirija seu caminhão pelas auto estradas e leve as cargas a salvo até seu destino final.

**COMPLETO**



## AQUAPOP

Encare esse desafio! Um dos puzzles mais viciantes do momento, similar ao famoso Zuma, Luxor e outros que fazem sucesso no mundo dos jogos casuais.

**COMPLETO**



## WWK

### WORLD WIDE KARTS

Participe de alucinantes corridas de kart ao redor do mundo embalado em muito rock n' roll!

**COMPLETO**



Requerimentos 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 Grátis com todos os sistemas disponíveis. Alguns produtos contidos no CD-Rom podem exigir requerimentos de sistema superiores aos necessários para rodar a Interface. Alguns jogos podem exigir conexão à Internet para sua completa instalação, atualização e/ou funcionamento. Todos os custos gerados pela utilização destes serviços são de inteira responsabilidade do usuário. Nosso suporte técnico se reserva ao direito de oferecer suporte apenas para a instalação dos produtos. Possíveis perda de dados e/ou sistema são de inteira responsabilidade do usuário. Para maiores detalhes consulte o contrato de licença que é exibido na primeira tela da interface. Para obter suporte técnico acesse: [www.grupoterabyte.com.br](http://www.grupoterabyte.com.br).

