

MEGA Soluções

SUPLEMENTO DA MEGA SCORE Nº 59. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE.

Syphon Filter 2

Solução PlayStation

Gabriel Knight 3

Solução PC-CD ROM

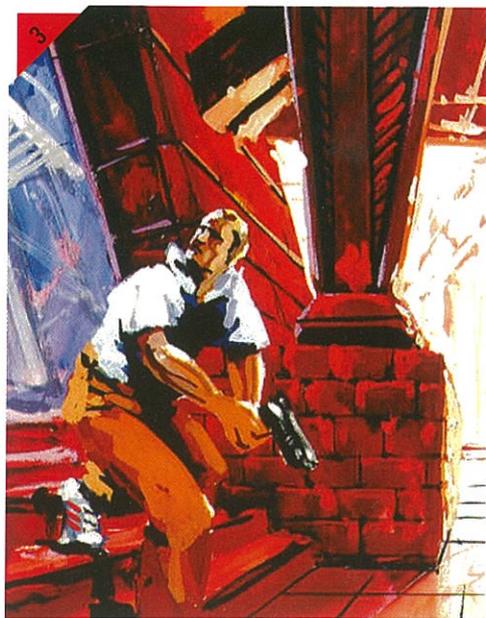
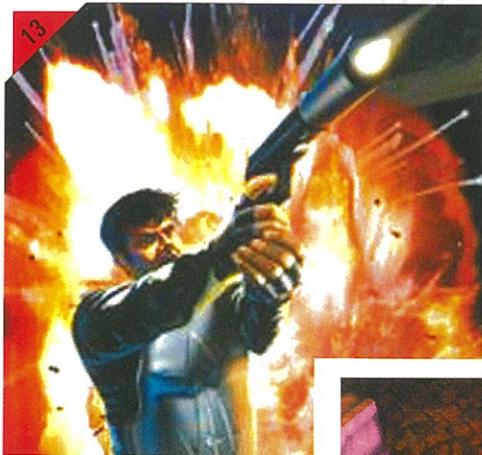
Thief 2: The Metal Age

Dicas PC-CD ROM

Truques para vários sistemas:

Tachyon : The Fringe • Street Fighter EX2 Plus • Medieval 2 • MDK2 • Deus EX • Crazy Taxi • Rats! • e muito mais...

SUMÁRIO



SOLUÇÕES

| | |
|---------------------------------|----|
| Gabriel Knight 3 (PC) | 3 |
| Syphon Filter 2 (1ª Parte) (PS) | 13 |

DICAS

| | |
|-----------------------------|----|
| Thief 2: The Metal Age (PC) | 23 |
|-----------------------------|----|

TRUQUES

| | |
|---|----|
| Alien Nations (PC) | 29 |
| Army Men Sarge's Heroes (N64) | 27 |
| Army Men Sarge's Heroes (PS) | 31 |
| Battle Arena Toshinden (GB) | 30 |
| Battle Tanx: Global Assault (N64) | 31 |
| Buggy Heat (PC) | 28 |
| Crazy Taxi (DC) | 29 |
| Deus EX (PC) | 28 |
| Digimon World (PS) | 29 |
| Donkey Kong Land 2 (GB) | 27 |
| Enemy Infestation (PC) | 27 |
| Evolution: World of Sacred Device (DC) | 27 |
| Game Gallery 3 (GB) | 31 |
| Grind Session (PS) | 31 |
| Kirby 64: The Crystal Shards (N64) | 28 |
| MDK 2 (PC) | 30 |
| Medievil II (PS) | 29 |
| Nightmare Creatures 2 (DC) | 31 |
| Perfect Dark (N64) | 30 |
| Rats! (GB) | 29 |
| Space Channel 5 (DC) | 31 |
| Star Wars: Force Commander (PC) | 30 |
| Street Fighter EX2 Plus (PS) | 27 |
| Striker Pro 2000 (PS) | 28 |
| Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (GB) | 29 |
| Tachyon: The Fringe (PC) | 31 |
| Vampire: The Masquerade (PC) | 28 |

MISTÉRIO INFINDÁVEL

A aventura passa-se numa pequena vila rural da Europa, Renne-le-Chateau. Gabriel terá de descobrir o paradeiro do filho do príncipe e acabará por descobrir que a vila aparentemente pacata, na realidade, é bem agitada. No meio de tantas personagens, qualquer uma delas se tornará suspeita, pelo que Gabriel terá que ter muita cautela.

DIA 1

Jogue com Gabriel e abra a cómoda que está junto à janela. Apanhe a fita cola que está agarrada na parede. Leve também o cabide.

Abra a porta para sair e siga pelas escadas para ir para a recepção. Quando se encontrar na recepção do hotel, saia pelo arco, para se dirigir até à sala de jantar. Uma vez na sala, poderá ver uma cena FMV, onde encontra o seu antigo amigo, o detetive Mosely que está hospedado no quarto 33.

Saia para a recepção.

Siga até ao balcão. Jean apresenta-se. Examine o registo de hóspedes. Fale com Jean e Emílio sobre todos os tópicos disponíveis. Saia para a sala dos telefones.

Abra o inventário (pela barra de ícones) e seleccione o cartão de Prince James como item (Pickup). Saia do inventário. Use o cartão de Prince James no telefone para lhe ligar. (Experimente também fazer isto como o último item do bloco de tempo.) Saia do hotel.

Fale com Madeline sobre todos os tópicos disponíveis. (Experimente falar com ela antes de ver Mosely.) Olhe para o livro do Santo Graal que está na montra da livraria.

Tente falar com Emílio quando ele sai. Isto faz com que ele entre no hotel. Siga para o museu.

Suba as escadas e entre no museu. Inspeccione os Lost Items.

Tente apanhar o chapéu.

Ouçã a conversa de Lady Howard e Estelle, caminhando junto a elas,



do lado oposto aos painéis. Continue pelo corredor até à recepção.

Fale com Madame Girard.

Dê a volta e suba as escadas.

Saia para a sala de jantar e ouça a conversa de Buthane e Wilkes.

Fale com Wilkes para se apresentar.

Fale com Madeline. Deixe a sala de jantar. Suba as escadas para o piso superior. Veja a cena de Emílio.

Lady Howard e Estelle a trocaram de quartos. Bata na porta de Mosely; não deve conseguir entrar.

Saia do hotel e dirija-se para a igreja. Veja a cena FMV entre Abbé e Buchelli quando entrar. Fale com Abbé sobre todos os tópicos (experimente falar com ele depois de Buchelli sair).

Fale com Buchelli sobre todos os tópicos (experimente perguntar-lhe sobre check in e diálogo de saída. Ele deve sair da igreja.) só para se apresentar e fazer o check in.

Volte para a sala de jantar do hotel.

Siga Buchelli até a sala de jantar.

Fale com Lady Howard e Estelle.

Pode tentar falar com Buchelli, mas Gabe não o faz. Bata na porta de Mosely. Ele deixa-o entrar.

Fale com Mosely sobre todos os tópicos. Durante esta conversa pode inspeccionar a fechadura da porta e ver que está alguém a espiar.

Aproxime-se lentamente da porta para apanhar Emílio no hall.

Apanhe o copo que Emílio deixa no hall. Volte para o quarto para terminar a conversa com Mosely.

Fale com o homem do balcão para alugar uma mota. Apanhe o boné nos Perdidos e Achados. Apanhe para o RC nº 2 (exterior do Museu).

Fale com Buchelli. Atrás da igreja está um gato. Faça-lhe uma festa para ele entrar a correr num buraco de uma porta. Veja Abbé a tratar das plantas. Quando ele sair, apanhe a lata de spray. Use o item da Fita no buraco por onde o gato entrou.

O gato está num parapeito. Use o spray no gato para ele sair pela porta. Apanhe a fita. Coloque a pele preta no inventário.

Apanhe o doce e fale com Lady Howard e Estelle sobre a troca de quartos.

No quarto de Mosely, use o doce nele (terá de ir buscar mais doce depois disto).

Fale com Mosely sobre o passaporte.

Vá para a recepção se já não tiver doce. Se tiver, passe para o próximo hall do hotel.

Apanhe mais doce. Escute atrás da porta de Emílio.

Use o doce na mesa que está por baixo da pintura da rua. Pressione a campainha do quarto 33. Volte rapidamente para o Hall, pelas escadas do lado oposto ao quarto de Gabe.

Usando a câmara e caminhando, mova Gabe para o quarto de Mosely,

GABRIEL KNIGHT 3



seguindo pelo hall mais próximo. Depois de Mosely virar a esquina junto ao quarto de Gabe, vá para essa esquina. Não deixe Mosely ver Gabe. Espere que Mosely veja e apanhe o doce que está na mesa. Aproxime-se de Mosely, enquanto ele está entretido com o doce, para lhe roubar o passaporte. Vá rapidamente para o quarto de Mosely. Apanhe o casaco dourado. Saia e vá para a recepção.

Apanhe a caneta preta que está na mesa. Apanhe o xarope que está na mesa do bufete. Selecione a caneta do inventário (PICKUP) e use-a no passaporte para desenhar um bigode. Usando a mesma técnica, combine fibras pretas com xarope para fazer um bigode. Combine o boné, o casaco e o bigode para criar o disfarce de Mosely. Use o Disfarce em Gabe. Alugue a moto.

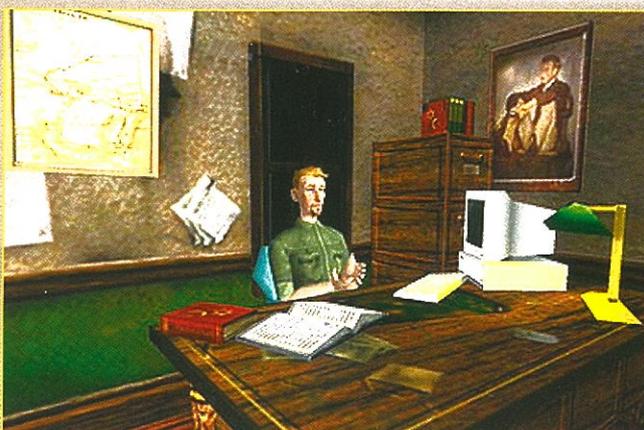
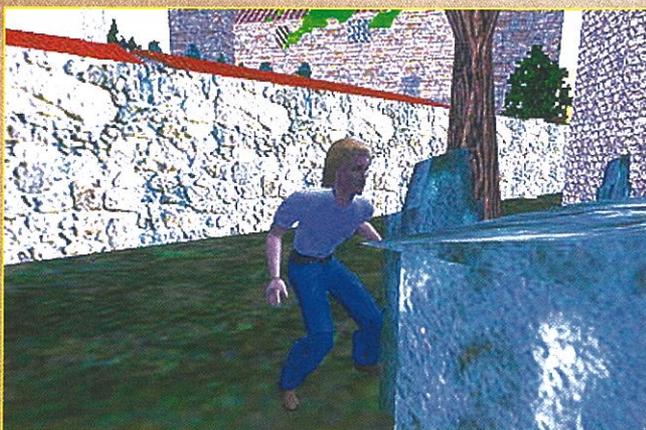
Saia de Rennes-le-Chateau usando MOPED KEYS na Harley de Gabe. Se bater à porta ou entrar no quarto de Mosely, Gabe diz que não quer ir

para lá. Selecione a área BLANCHEFORT. Espere que Wilkes passe e siga-o. Gabe segue Wilkes até ao L'Ermitage. O local fica activo. Fale com Wilkes sobre todos os tópicos. Use o livro de notas na matrícula de Wilkes para anotar o número. Aqui ou no parque Blanchefort, verá a carrinha de Madeline passar. Siga-a. Gabe segue automaticamente Buthane até Coume Sourde. Fale com Buthane. Use os binóculos no panorama para obter a interface binocular. Faça Zoom In em Coume Sourde e veja Madeline a procurar um tesouro. Fale com o condutor do taxi. Use duas vezes a carteira no condutor do taxi. Fale com Marci. Inspeccione o quadro de partidas e chegadas. Olhe para o horário de comboios de Nápoles. Fale com Buthane (tente falar com ela aqui às 4 da tarde se não tiver falado com ela às 2 da tarde). Caminhe sobre o monte para L'Homme Mort. Fale com Mosely (experimente falar com ele depois



de o ver, e a Madeline, de Blanchefort). Vá até ao parque e use o bloco de notas na matrícula de Mosely para a anotar. Volte para a moto e volte para o mapa. Aqui ou no parque de L'Ermitage, poderá ver Lady Howard e Estelle passar. Siga-as. Gabe segue Lady Howard e Estelle durante algum tempo e depois desiste. Voltará para o parque. Fale com Emilio. Use os binóculos no panorama para obter interface binocular. Faça Zoom In em Magdala. Buchelli está a vigia-lo. Faça Zoom In em L'Homme Mort. Veja a colisão entre Mosely e Buthane. Use o bloco de notas na matrícula de Emilio para a anotar. Saia para Roque Negre. Fale com Wilkes e anote a sua matrícula. Siga para o cemitério. Abra a janela do escritório de Abbé para ouvir a conversa entre Abbé e Buthane (tente abrir a janela num bloco de tempo anterior). Use o copo em várias portas de quartos de hotel. Buchelli deve estar

no quarto. Vá para o pátio e conduza a moto. Selecione a casa de Larry (ou Coutiza se usou o último bloco de tempo da casa de Larry). Bata a porta para entrar. Fale com Larry sobre todos os tópicos, só para temperá-los. Saia para o exterior da casa e conduza de volta para ir para o mapa. Do pátio, saia de PCT. Isto faz com que o bloco de tempo mude. Veja Gabe falar com os homens de Prince James. Saia para o hall para o exterior do hotel. Siga os homens de Prince James até ao cemitério da Igreja. Esconda-se atrás do tumulto grande. Veja a cena com os homens. Abbé entra no escritório. Use o leitor de cassetes na janela para gravar a conversa. Terá de abrir a janela, se ainda não estiver aberta. Neste ponto, pode seguir os dois homens e sair da cidade, mas também pode circular pela cidade e ver o que se passa. Saia para a sala de jantar para ouvir a conversa de Buchelli e Wilkes.



Wilkes e Buchelli estão a jantar. Fale com ambos (um de cada vez). Use o copo nos quartos de Buthane. Lady Howard, Estelle, Mosely e Emilio para ouvir o que se passa lá dentro. Grace está no duche. Fale com Simone para lhe perguntar sobre o check in do grupo, etc. Vá para o pátio e sala da cidade de moto. Os dois homens estão a circular pelo vale. Vá para um dos parques para os seguir. Espere que os carros dos dois homens passem. Siga-os (também os podia ter seguido a partir do exterior do hotel). Gabe segue automaticamente o carro, que pára na casa de Larry. Seleccione Blanchefort no mapa. Vá para a casa de Larry pelo caminho das traseiras, pelo fundo do monte Blanchefort. Esconda-se atrás da árvore. Veja a cena entre Larry e os dois homens. Faça zoom in para ver o aperto de mão. Lembre-se dessa sequência. Saia para o parque Blanchefort e vá de moto, pelo mesmo caminho de onde veio. Vá para o mapa. Entre no bar para ver Wilkes e Buchelli. Converse com eles. Use o bloco de notas na matrícula de Buchelli para a anotar (mas só se tiver anotado anteriormente a de Wilkes). Gabe pode anotar a matrícula da moto de Lady Howard e Estelle, se as tiver visto anteriormente. Emilio está na recepção ou, se Gabe subir, no quarto dele. Fale com Emilio na recepção. Lady Howard, Estelle e Buthane estão na sala de jantar. Fale com eles. Fale com Grace e Mosely sobre os dois homens, etc. Durante esta conversa, ser-lhe-á pedido para mostrar o aperto de mão a Mosely. Use a sequência da casa de Larry. Quando a conversa terminar, o bloco de tempo acaba.

Dia 2

Agora jogará com Grace Nakimura. Apanhe o kit de impressões digitais. Use SIDNEY. Procure o assunto VAMPIRES e leia as entradas. Procure também HOLY GRAIL, TEMPLARS, STEWARTS, veja o email de Grace. Apanhe o livro que está perto da porta. Pode procurar a impressão digital do livro no inventário, mas



não encontrará nada. Vá para a secretária. Grace encontra Jean. Fale com Buthane sobre TOUR GROUP. Emilio está aqui, mas Grace não pode falar com ele. Fale com Abbe Bata na porta de Mosely. Grace diz-lhe que é altura de ir. Entrar na sala faz com que o grupo saia para a visita, se todas as actividades requeridas tiverem sido feitas. Assista à palestra. Fale com todas as pessoas. Use o livro de esboços para escrever os rascunhos de Emilio. Caminhe junto a Buthane e Wilkes para ouvir a conversa. Caminhe junto a Lady Howard e Estelle para ouvir a conversa. Veja o grupo perguntar a Lady Howard e Estelle sobre Le Serpent Rouge. Fale com todas as pessoas sobre todos os tópicos. Fale com Mosely sobre o tesouro, só para perguntar a Buthane sobre Serpent Rouge e a Mosely sobre o tesouro. Depois de perguntar a Mosely sobre o tesouro, o bloco de tempo acaba. A seguir jogue com Gabriel. Examine o elevador por dentro e por fora. Apanhe o kit de impressões digitais. Observe Roxanne (a criada) a sair do quarto de Mosely e entre no quarto de Emilio. Espreite pela porta de Emilio para ver a criada (ou espere para ouvir alguns sons na casa de banho e entre).



Quando a criada for para a casa de banho, abra a porta do elevador da cozinha. Despache-se e saia para o hall. Observe Roxanne a sair do quarto de Emilio e a entrar no quarto de Madeline. Espreite a porta de Madeline para ver a criada (ou espere por sons na casa de banho e entre). Quando a criada for para a casa de banho, saia para a varanda. (Isto não é requerido porque há um caminho alternativo para entrar neste quarto, que é mencionado no final deste bloco de tempo.) Quando a criada sair do quarto, Gabe volta a entrar automaticamente. Vire a fechadura do quarto de Buthane para entrar. Despache-se e saia para o hall. A criada está agora no quarto de



Howard. Espreite a porta de Howard para ver a criada (ou espere por sons na casa de banho e entre). Quando a criada estiver na casa de banho, abra a porta da varanda e saia. (Veja o bilhete que está por baixo do quarto de Madeline.) Quando a criada sair do quarto, Gabe volta a entrar automaticamente. Vire a fechadura do quarto de Lady Howard para poder voltar a entrar. Despache-se e saia para o hall. Observe Roxanne a entrar no quarto de Buchelli. Espie a porta de Buchelli para ver a criada (ou espere por sons na casa de banho e entre). Quando a criada estiver na casa de banho, destranque a porta do elevador de cozinha. Despache-se e saia para o hall. Observe Roxanne a sair do quarto



GABRIEL KNIGHT 3



de Buchelli e entrar no quarto de Wilkes. Espie a porta de Wilkes para ver a criada (ou espere por sons na casa de banho e entre).

Quando a criada estiver na casa de banho, destranque a porta do elevador de cozinha. Despache-se e sala para o hall. Também pode experimentar ficar no quarto e ser apanhado num dos quartos. Gabe é apanhado duas vezes e, depois disso, a criada bloqueia as portas com o carro para que não possa entrar.)

Tente revistar os armários, gavetas, cómoda e as malas de Lady Howard. Procure na cama para Gabe encontrar uma pasta e colocá-la em cima da cama. Apanhe a pasta para apanhar os dois pergaminhos que lá estão dentro. Eles vão para o inventário.

Apanhe o tubo de Suppuration H. Apanhe as impressões digitais do espelho de Lady Howard usando o kit de impressões digitais. Procure todos os itens desta sala e da casa de banho. Na cómoda dela, encontrará o aparelho de coordenadas e o mapa. Apanhe o mapa. Debaixo da cama há uma mala. Mova-a para cima para a colocar em cima da cama. Abra a mala. Há uma arma lá dentro. Use o kit de impressões digitais na arma para tirar uma impressão. Se Gabe tocar na rama primeiro, a impressão será perdida.

Se a porta do quarto de Lady Howard e/ou Madeline, não tiver aberta, poderá entrar no quarto de Gabe. Abra a janela dele e suba para o telhado para ir para as varandas dos quartos de ambas. Pode ir para o espaço entre as varandas de Lady Howard e Madeline através da saliência do telhado que há entre

elas. Estes são os dois únicos quartos que podem ser acedidos por este caminho alternativo.

Fale com Jean sobre o cozinheiro ser mandado para casa. Tente entrar na cozinha (isto dá uma ideia a Gabe). Fale com Jean sobre a comida para poder entrar na cozinha. Use os elevadores (há dois).

Use o que fica a direita da porta da cozinha, se estiver de frente para ela. Abra a porta do elevador e entre nele.

Vá para o segundo andar.

Abra a porta. A do lado da cozinha vai dar ao quarto de Wilkes e a outra vai para o quarto de Buchelli. Tente fazer isto também, se não tiver destrancado as portas dos elevadores, enquanto a criada estava na casa de banho. Deve conseguir subir, mas não abrir as portas.

Reviste tudo na sala e na casa de banho. Inspeccione a carta que está na secretária e leia-a. Entre no elevador. Abra a porta da parede oposta para entrar no quarto de Buchelli. Experimente também abrir a porta de Wilkes e as outras para poder entrar e sair quando quiser. Todas as fechaduras voltam às posições iniciais no próximo bloco de tempo.

Reviste tudo na sala e na casa de banho, mas não toque na mala. Na gaveta da cómoda há um colarinho de padre. Procure as calças na gaveta para encontrar o bilhete. Use o kit de impressões digitais na mala de Buchelli para obter as impressões. Use o elevador para voltar para a cozinha ou use as escadas.

Abra o elevador à esquerda da porta da cozinha. Entre no elevador. Vá para o segundo andar. Abra uma



das portas. A do lado da parede da cozinha vai dar ao quarto de Gabe e a outra ao quarto de Emilio.

Reviste o quarto e a casa de banho. Procurar na cama revela uma peça de roupa de linho que está debaixo da almofada. Pode examiná-la, mas não a pode levar.

Inspeccione a fotografia de Jesus que está na mesa de cabeceira. Pode olhar para as roupas de Emilio, mas não pode fazer nada com elas. Tente obter impressões digitais da fotografia de Jesus.

Não encontrará nenhuma. Se entrar na igreja e tentar a porta do escritório, descobrirá que está trancada. A única forma de entrar no escritório de Abbé é pela janela do cemitério.

Tente abrir a janela, que só abre uns centímetros. Use o SUPPURATION H na janela para a abrir totalmente. Abra uma janela novamente para Gabe entrar.

Reviste tudo. Os itens importantes estão na gaveta da secretária.

Apanhe a revista da gaveta para a examinar. Use o kit de impressões digitais no maço de cigarros para obter a impressão de Abbé. Se Gabe apanhar o maço primeiro, a impressão perde-se.

Examine o retrato. Jogue com Sidney e adicione dados – os dois pergaminhos e o mapa. Isto cria três novos ficheiros. Adicione dados – as impressões digitais que apanhou (de Lady Howard, Buthane, Abbé e Buchelli). Junte-as ao nome do respectivo suspeito.

Também pode escrever todas as matrículas no ecrã dos suspeitos. Deve possuir as de Wilkes, Emilio, Mosely, Buchelli, Lady Howard e Estelle. Volte para o quarto de Lady Howard (entre pela porta, ou se não a tiver deixado aberta, use o caminho do telhado). Coloque os dois



pergaminhos novamente na pasta e coloque-a debaixo da cama. Coloque o mapa na gaveta. Quando entrar no quarto, se tiver feito tudo o que era requerido, verá a cena final. A seguir jogue com Grace.

Entre no celeiro e tente falar com toda a gente. Vá para trás da casa. Suba pela parede das traseiras para chegar às trepadeiras. Suba pelas trepadeiras e faça a sequência de acção de Grace a trepar. O objectivo é chegar à janela aberta do canto superior direito do edifício. Quando lá chegar, entre pela janela. Abra a mala. Grace pensa que ouve um bebé e grita. Isto acciona o temporizador para a entrada de Montreaux. Esconda-se no armário rapidamente. (Experimente também ser apanhado por Montreaux.) Veja Montreaux a entrar e a falar com Buthane pela janela. Montreaux sai. Grace sai do armário. Abra a mala novamente e mova o cobertor para ver a boneca. Abra o armário e examine os vestidos. Use o bloco de rascunho para escrever os símbolos dos vestidos. Desça as

escadas para ir para a biblioteca. Abra a gaveta da secretária. Use o kit de impressões digitais no livro Immortals, que está na gaveta e tire a impressão de Montreaux. Leia ou apanhe o livro sobre os imortais. Use todos os verbos. Examine o retrato da parede. Continue a inspecionar na região dos olhos. Mova o banco, ou a cadeira, para baixo do retrato. Suba para o banco e examine os olhos do retrato novamente. Deve conseguir ver o Graal. Localize o interruptor que está debaixo da secretária e accione-o. Isto deve ligar os feixes de laser da sala. Ajuste as cinco cabeças de modo a que elas formem um pentagrama no ar. Isto abre as escadas. Desça as escadas. Siga para a porta da sala dos vinhos. Olhe em redor e fale com a velha. Veja a cena. Grace vai para o pátio. (Há um caminho alternativo aqui. Se Grace for apanhada no sótão e expulsa por Montreaux, poderá entrar nesta sala pelas portas da adega, que ficam perto da parede de trás.) Fale com Mosely, que deve

estar perto do celeiro do vinho. Isto faz com que o bloco de tempo acabe. A seguir jogue com Gabriel. O início deste bloco de tempo é chamado Five Minute Timer. As várias personagens têm coisas especiais para fazer durante este tempo porque acabam de descobrir os cadáveres. Todos os acontecimentos são opcionais. Teste-os todos para dar início ao bloco de tempo várias vezes, porque não é possível fazer todos os acontecimentos deste bloco dentro no tempo disponível.

Volte a entrar no quarto de Gabe. Existem três guies de reentrada diferentes. Pode falar com Grace e ter dois diálogos diferentes. Apanhe o cabide que está na cómoda. Use o copo na porta do quarto de Madeline para ouvir uma conversa em francês (não a pode gravar). Use o copo no quarto de Lady Howard para ouvir a conversa entre Lady H. e Estelle. Buchelli está aqui, numa cabina telefónica. Use o gravador de cassetes na cabina para gravar a conversa dele. Depois da conversa, ele fica na cabina a escrever. Se estiver na sala da cabina telefónica quando os cinco minutos terminarem, verá Buchelli a sair da cabina e a ir para a recepção. Fale com Wilkes, que está no átrio. Se estiver na recepção quando os cinco minutos terminarem, verá Buchelli a sair da cabina e juntar-se a Wilkes no átrio. Fale com Abbé sobre todos os tópicos (ele está aqui durante todo o bloco, incluindo na porção dos cinco minutos). Wilkes e Buchelli estão sentados no átrio. Repare na cor e na forma dos copos deles. Fale com Jean sobre as mortes (também pode fazer isto durante os cinco minutos).

Volte a entrar. Grace está a ler no sofá. Pode falar com Grace e obter seis diálogos diferentes. Use o copo na porta de Buthane. Ela está lá dentro, mas já não está ao telefone. Use o copo na porta de Lady Howard. Ouça-as ressonar. Vá para o pátio e leve a moto para o mapa. Selecciono o cadeirão do diabo. Fale com Mosely. Examine os corpos. Localize uma poça de sangue de um dos lados do cadeirão. Examine a poça. Deve ver duas cenas de MacDougall a ser morto. Tente sair para o parque. Isto acciona uma cena com Mosely e Madeline. Gabe leva Mosely de volta para R.I.C. A seguir Modelay entra no hotel. Pode segui-lo, se quiser. Use o copo na porta de Mosely para ouvir sons. Bata na porta de Mosely. Volte para o cadeirão. Há carros da polícia no local. Examine os rastros dos pneus do outro lado da estrada. Use o bloco de notas nos pneus dos dois carros Freemason para copiar os padrões. Compare as impressões dos pneus com cada padrão do inventário. Compare as impressões dos pneus com cada padrão do inventário. Bata na porta e entre no estúdio. Fale com Larry sobre todos os tópicos. Saja da casa. Mova a câmara para a janela do estúdio e veja Larry a mexer no relógio de alarme. Larry sai, para ir para CDB. Use o cabide na janela para obter as horas do relógio de alarme. Veja Larry pendurado do topo, a olhar para baixo com binóculos (ele fica nesse local até o bloco terminar). Na primeira vez que entrar através de RC1, verá Emilio e Estelle a colidirem perto das escadas. Depois da cena, Emilio vai para a recepção e Estelle sai do hotel. (Emilio fica na recepção até à discussão sobre o livro no quarto de Gabe e, depois, vai para o quarto dele, onde fica até ao final deste bloco de tempo.) Opcionalmente, pode seguir Estelle e vê-la a sair da cidade. Se for rápido, pode seguir Estelle antes de ela sair da cidade. Senão, pode ir para um dos parques de estacionamento do vale, esperar que ela passe e segui-la. No mapa, depois de ter seguido Estelle, Gabe cai automaticamente atrás dela, que sai da estrada em

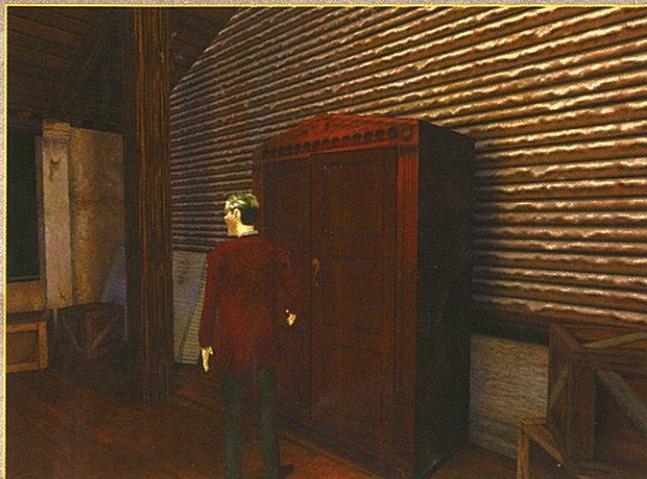
GABRIEL KNIGHT 3

Wen. Este local fica activo no mapa. Fale com Estelle em Local de Wen. Use o cartão de Prince James no telefone para lhe telefonar. Experimente também telefonar-lhe antes de falar com Larry, mas depois da cena do crime para obter um diálogo alternativo. Discuta os segredos do Santo Graal com Mosely e Grace. Fale com todos os tópicos requeridos. Use o kit de impressões digitais na garrafa de Mosely. Use o copo na porta de Buchelli. Deve ouvir sons de alguém a escrever. A seguir faça o mesmo na porta de Emilio. Use o kit de impressões digitais no copo sujo de Wilkes para obter a impressão digital. O jogo pede-lhe que selecione de quem era este copo. Use também o kit de impressões digitais no copo sujo de Buchelli para obter a sua impressão digital. O jogo pede-lhe que selecione de quem era este copo. Pode já ter a impressão digital de Buchelli, se a tiver tirado da mala. Peça a Jean para o acordar às 2 da manhã. Consulte novos cartões de impressões digitais usando ADD DATA. Vá para SUSPECTS e junte as impressões digitais para o suspeito correcto. (Não pode adicionar as impressões de Mosely porque ele ainda não é suspeito). Vá para MAKE ID e faça uma identidade falsa para Gabe como se ele fosse um repórter do NY Times (em opção pode fazer identidades de vendedor de polidor automóvel, cartões de banco de sangue, serviços de fraldas). Saia da cidade

e vá para C. de Serras. Bata na porta da casa. Selecione escolha de diálogo para repórter (experimente também outras opções de diálogo se tiver o cartão apropriado no inventário. Só o do repórter o deixa entrar). Fale com Montreaux sobre todos os tópicos (só são requeridos Viticultura 1 e 2). Depois de entrar, o bloco de tempo termina. Jogue com Grace. Vá até ao balcão de atendimento para encontrar Simone e fale com ela. Entre na sala de jantar e ouça a cena entre Mosely e Gabe. Apanhe o copo do tabuleiro que está à porta do quarto de Lady Howard e Estelle. Use o copo na porta de Buthane. Ela não está aí até depois da cena entre Gabe e Mosely na sala de jantar. Use o copo na porta de Lady Howard e Estelle, que se estão a preparar para jantar. Vá ter com Gabe e Mosely para obter diálogo. Fale com Buchelli. No exterior do hotel, fale com Emilio (ele está no banco). Pode usar o kit de impressões digitais no envelope antes de o apanhar para obter uma impressão digital da pessoa marcada com o nome LSR Unknown. Apanhe o envelope de manilha que está colado à porta do museu. Apanhe o panfleto de Inglês que está na mesa. Se quiser, pode dar a volta à igreja e clicar nos pontos de interesse mencionados no panfleto. Há novas mensagens disponíveis. Pode fazer a acção Tilted Square agora, se não quiser voltar mais tarde. Leia o panfleto da igreja e Le Serpent Rouge. Experimente usar

o kit de impressões digitais no envelope depois de o ter no inventário (não apanhe as impressões digitais enquanto estiver na porta do museu). Obterá uma impressão digital denominada LSR Unknown. Fale com Abbe sobre os tópicos do panfleto. Examine o retrato do herdeiro de Lorraine e o tabuleiro de xadrez. Experimente também não examinar o tabuleiro de xadrez até estar pronto para trabalhar na grelha do mapa de Sidney porque examina-lo muda as dicas para esta tarefa. Use Sidney. Durante as secções de Sidney, o jogador tentará resolver a adivinha Le Serpent Rouge (uma estrofe ou verso de cada vez). Existem 13, com os nomes dos signos do Zodíaco. O trabalho é efectuado em Sidney, mas o LSR do inventário faz uma referência para obter pistas sobre ele (com THINK) e ver que versos e que foram completados. Selecione ADD DATA e veja a impressão digital de Montreaux da C. de Serras. Selecione ADD DATA e verifique a impressão digital LSR Unknown. Selecione ADD DATA e digitalize os símbolos herméticos que Grace copiou em C. de Serras. Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro dos símbolos. Selecione START ANALYSIS. Sidney envia os símbolos para serem interpretados. Vá para a área de Suspeitos e faça LINK entre a impressão digital de Montreaux e o perfil de suspeito dele. Em Suspeitos, pode tentar FIND

MATCH para combinar a impressão digital LSR com uma impressão digital conhecida, mas não encontrará esta na sua base de dados. Coloque a linha de horizonte no mapa. Selecione o ficheiro do mapa. Selecione START ANALYSIS para converter o mapa para forma do mapa em Sidney (se precisa de fazer isto uma vez). A seguir, escolha ENTER POINTS por baixo do mapa. Coloque um ponto em cada uma das C. de Blanchefort e a forma de igreja em Rennes-le-Chateau no mapa. Selecione START ANALYSIS. Vá para o ecrã ANALYZE, escolha OPEN FILE e o ficheiro Pergaminho 1. Selecione START ANALYSIS, VIEW GEOMETRY e SAVE SHAPE para gravar a forma do triângulo. Selecione EXTRACT ANOMALIES de baixo do texto. Selecione a caixa de verificação de francês quando Sidney pedir a linguagem. No ecrã principal de ANALYZE, selecione OPEN FILE e escolha o ficheiro do pergaminho 2. Selecione START ANALYSIS, VIEW GEOMETRY e clique em SAVE SHAPE para gravar formas do círculo e quadrado. Selecione EXTRACT ANOMALIES de baixo do texto. Selecione a caixa de verificação de francês quando Sidney lhe pedir a linguagem. Selecione VIEW ROTATION para obter os gráficos. Selecione o ficheiro do mapa. Introduza um ponto em cada uma das formas da igreja das seguintes cidades: Rennes-le-Chateau, St. Just





et-le Bezu, Bugarach e Coutassa. Selecciona **START ANALYSIS**. Sidhey diz-lhe para escolher uma forma. Selecciona **USE SHAPE** nos gráficos para fazer aparecer as formas. Selecciona a forma do círculo para fazer um círculo aparecer no mapa nos pontos que introduziu. Faça **SIZE** ao círculo para meter os quatro pontos introduzidos acima e **MOVA** o círculo por cima dos pontos. Isto fecha círculo. Quando entrar pela primeira vez na recepção depois do círculo estar no mapa, há uma cena: Gabe e Mosely saem com Buthane para Rennes-le-Bains. Emilio entra e senta-se com Buchelli na recepção. Primeiro, so Buchelli está a beber, mas se sair e voltar a entrar, Emilio estará a beber água. Repare na forma deste copo. (Experimente também não descer para a recepção entre círculo e quadrado – perderá esta cena.) Lady Howard e Estelle estão lá. Fale com Lady Howard e Estelle. Pode seguir a linha das estátuas para formar um quadrado (se ainda não o tiver feito). Vá para o ecrã de **SEARCH**. Faça uma pesquisa sobre o assunto **QUATERNITY** e siga toda as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto **PYTHAGORAS** e siga toda as ligações. Vá para o ecrã **ANALYZE** e abra o ficheiro **MAPA**. Selecciona a função **USE SHAPE** e clique na forma do Quadrado. Faça a medição da forma do quadrado e mova-a para ela caber dentro do círculo. Coloque a linha Serres/Meridiano no mapa. Incline quadrado para a linha

Serres/Meridiano. Vá para o ecrã **ANALYZE** e abra o ficheiro **MAPA**, se ainda não estiver no mapa. Selecciona **ENTER POINTS** por baixo do mapa. Coloque um ponto em C, de Serres e no local onde a linha do meridiano atravessa o topo do círculo. Selecciona **START ANALYSIS** e uma linha será desenhada entre os dois. Selecciona o quadrado no mapa e rode-o até um dos lados estar alinhada com a linha Serres/Meridiano. Isto encerra o quadrado no local. Na primeira vez que entrar na recepção depois de ter o quadrado introduzido no mapa, Lady Howard e Estelle convidam Buchelli e Emilio para jogar bridge. Elas entram na sala de jantar. (Experimente também não descer para a recepção entre quadrado e grelha – perderá esta cena.) Pode obter pontos por tentar obter as impressões digitais do copo de Emilio, mas não há impressões digitais nenhuma. Experimente também: Se Gabriel não tiver a impressão digital de Buchelli, Grace pode obtê-la agora no copo de vinho que está na entrada. A cena de jogar bridge está a decorrer. Grace não a interrompe. Olhe para o tabuleiro de xadrez. Coloque grelha no mapa. Vá para o ecrã **SEARCH**. Faça uma pesquisa sobre o assunto **ASMODEUS** e siga todas as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto **CHESSBOARD** e siga todas as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto **DUALITY** e siga todas as ligações. Vá para o ecrã **ANALYZE** e abra



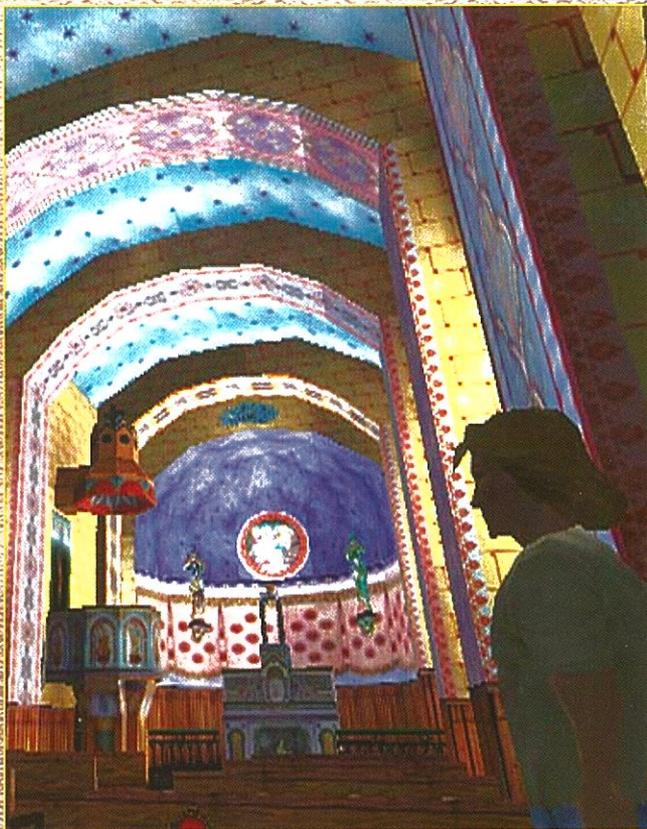
o ficheiro **MAPA**. Selecciona **DRAW GRID** por baixo do mapa. Quando lhe for pedido, escolha "fill shape" e seccione o tamanho da grelha de 8x8. Clique na forma do quadrado para encher. Colocar a grelha correctamente no mapa, acciona o final de dia 2 e a mudança de bloco de tempo.

DIA 3

Jogue com Gabriel, saia do hotel e vá na moto para sair da cidade. Caminhe para o fundo de Blanchefort e vá para casa de Larry EXT. Aproxime-se da janela do estúdio. Quando Larry sair de casa e caminhar para fora do ecrã, saia atrás dele. Siga Larry, mas não permita que ele o veja. Esconda-se atrás da pedra/monte perto do local onde Larry está a escavar. Veja Larry a enterrar um manuscrito e saia. Depois de Larry sair, use a pá na pilha de terra para apanhar o manuscrito. Experimente também não seguir Larry até ao esconderijo.

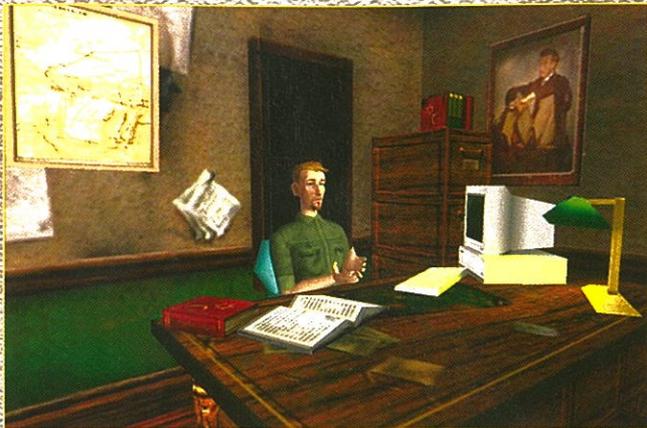
Eventualmente, ele volta para a casa dele e entra. Pode encontrar manuscrito localizando a pilha de terra. Use o kit de impressões digitais no manuscrito para obter a impressão digital de Larry. Quando voltar para a sua moto, verá um carro preto a passar. Clique **FOLLOW** para o seguir. Gabe tenta, mas não consegue (obtenha pontos por tentar). Fale com Mosely. Depois disso ele sai. Quando subir e tentar abrir a sua porta, o bloco de tempo termina. Agora jogue com Grace, olhe e leia o manuscrito. Grace examina-o. Apanhe as chaves da moto de Gabe, que estão na mesa. Use o copo na porta de Buchelli. Ouça os efeitos especiais de ressonar. Use o copo na porta de Buthane. Ouça os efeitos especiais do duche. Use o copo na porta Mosely. Ouça os efeitos especiais de ressonar. Use a chave do quarto de Mosely na porta dele para a abrir. Reviste o quarto. Tem de revistar a cama e o armário antes de Grace tocar a pilha das roupas. Mova a pilha das roupas

GABRIEL KNIGHT 3



para descobrir o aparelho das coordenadas. Fale com Lady Howard e Estelle. Use a carteira nos postais para comprar três postais. O Poussin e 2 Teniers. Fale com Madame Girard e pergunte sobre o envelope. Fale com Abbé. A moto de Emílio não está aqui (ele não pode ser encontrado nesta primeira parte do bloco de tempo). Apanhe os binóculos da moto de Lady Howard e Estelle. Conduza a moto de Gabe ou use as chaves nela. Larry está aqui a usar binóculos. Não pode falar com ele. Entre em L'Ermitage com o aparelho de coordenadas no inventário para obter uma mensagem sobre o usar (experimente também entrar antes de arranjar o aparelho de coordenadas para obter uma mensagem diferente). Procure e apanhe um bilhete na caverna. Use o aparelho de arranjar coordenadas em Grace. Na interface desse aparelho, mova até os números da interface coincidirem com o centro do círculo do mapa em Sidney. (Se ainda não os apontou,

pode voltar a Sidney e aponta-los agora.) Use a pá para escavar no local marcado com o X. Use o Tenier, St. Anthony e St. Paul na pedra ou caverna para fazer Grace comparar os dois. Clique em POINT UP na Caverna. Grace comenta que no quadro de Tenier, St. Paul está a apontar para cima, para Cardou. Jogue com Sidney e, no ecrã principal, seleccione ADD DATA e digitalize os três postais. Faça uma pesquisa sobre SOLOMON e siga todos os Hyperlinks (isto segue a pista do bilhete encontrado em L'Ermitage). Coloque L'Ermitage na linha do Túmulo de Poussin no mapa. Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro do postal de Poussin. Seleccione START ANALYSIS: Sidney encontra geometria escondida e palavras. Seleccione VIEW WORDS e grave a frase "et in arcadia" para o ficheiro. Seleccione VIEW GEOMETRY dos Gráficos. Sidney encontra hexagrama. Faça SAVE SHAPE para gravar o hexagrama (está nos



gráficos). Abra o ficheiro do postal Teniers "Templation of St. Anthony". Seleccione START ANALYSIS (não encontra nada). Abra o ficheiro do postal Teniers St. Anthony e St. Paul. Seleccione START ANALYSIS: Sidney encontra geometria escondida e palavras. Seleccione VIEW GEOMETRY nos gráficos. Sidney encontra quadrado. Seleccione VIEW WORDS e obtenha a dica sobre o Templo de Solomon. Seleccione ENTER POINTS e introduza um ponto no centro do círculo (L'Ermitage) e o outro no Túmulo de Poussin. Seleccione START ANALYSIS para desenhar a linha entre os dois pontos. Na sala de jantar, fale com Mosely. Fale com Buchelli e com Buthane. Fale com Mosely novamente para obter o diálogo de Buthane. Use o copo na porta do quarto de Lady Howard e Estelle. Elas estão lá dentro. Use o copo na porta do quarto de Emílio e ouça sons de escrita. Coloque as paredes do templo no mapa. Faça uma pesquisa sobre o assunto ST. VINCENT e siga todas as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto Templo de Solomon e siga todas as ligações. A entrada do plano de chão acciona Sidney para enviar um email e obter uma cópia do plano. Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro do mapa. Seleccione ENTER POINTS e introduza quatro pontos: um no topo da grelha na 4ª linha; um no topo da grelha na 6ª linha; um no fundo da grelha da 4ª linha; um no fundo da grelha da 6ª linha. Isto forma um rectângulo no meio da grelha.

Seleccione ANALYZE para analisar os pontos introduzidos. As paredes do templo podem ser desenhadas. (Também pode desenhar as linhas uma de cada vez, introduzindo os pontos de cima e baixo para uma linha.) Coloque hexagrama no mapa. Faça uma pesquisa sobre o assunto SOUL e siga todas as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto HEXAGRAM e siga todas as ligações. Faça uma pesquisa sobre o assunto SEAL e siga todas as ligações. Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro do mapa. Seleccione USE SHAPES e escolha o hexagrama. Use as opções de tamanho nos gráficos para medir o hexagrama de modo a conseguir inseri-lo no círculo. Rode o hexagrama de modo a que um braço esteja no cruzamento do meridiano, a linha do horizonte, na linha Túmulo de Poussin/L'Ermitage. Isto encerra o hexagrama. A mudança de bloco ocorre quando entra em R25 com todas as actividades requeridas concluídas. Jogue com Gabriel. Dirija-se para o hall do hotel. Gabe está numa cena com Mosely quando o bloco de tempo começa. Veja Jean e a criada e entrar no quarto de Wilkes. Depois de Mosely sair, entre no quarto de Wilkes ou experimente passar perto da porta para ouvir a conversa. (Experimente também saltar esta parte e ir para a entrada. Quando Jean descer, pode perguntar sobre Wilkes.) A cena de Jean e da criada surge automaticamente e coloca-o de volta no hall. Use o copo na porta de Buchelli em

qualquer altura durante o bloco de tempo. Ouça Buchelli a escrever. Use o copo na porta de Buthane, mas quando ela não estiver no quarto de Mosely ou no hall. Nessas alturas, ela está lá dentro.

Fale com Roxanne sobre Wilkes até ela o deixar entrar no quarto de Wilkes. Reviste o quarto e a casa de banho. Não encontrará nada, mas obterá algumas mensagens de dicas. Fale com Mosely sobre Grace. Se entrar nesta sala antes de encontrar Wilkes ou de falar com Larry sobre o manuscrito, Grace estará sentada no sofá a ler o manuscrito de sangue.

Fale com Jean sobre Wilkes. Pode tentar bater na porta do escritório de Abbe. Ele diz-lhe que está muito ocupado e não o pode. No cemitério, a janela do escritório está fechada e a persiana está fechada. Siga para L'Homme Mort.

Olhe para a pegada que está perto das rochas na parte de trás da sala. Quando estiver no local da morte de Wilkes, examine o corpo de Wilkes. Apanhe a carta que está no bolso de Wilkes. Leia a carta no inventário. Encontre a peca de sangue e examine-a.

Fale com Lady Howard e Estelle. Deve conseguir anotar o número da matrícula de Lady Howard e Estelle, se ainda não o tiver.

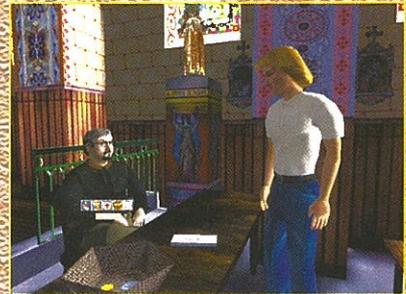
Fale com Emilio. Deve conseguir anotar o número da matrícula de Emilio, se ainda não o tiver.

Procure o corpo de Wilkes ou fale com Larry sobre o manuscrito, mas não ambas as coisas. Tente abrir a porta de Gabe. Isto causa uma cena com Mosely a sair do quarto de Gabe. Grace está no duche, no seu quarto. Pode fazer ADD DATA para colocar a impressão digital de Larry em Sidney, se a tiver (de dia 2, 2 da manhã) e juntar todo o resto que tiver no inventário, tal como números de matrículas.

Bata na porta para entrar.

Experimente também falar com Larry antes de encontrar Wilkes e depois voltar RLC. Fale com Larry sobre todos os tópicos: manuscrito, Montreaux, etc.

Procure o corpo de Wilkes e fale com Larry sobre o manuscrito. Experimente abrir a porta de Gabe. Isto provoca uma cena com Madeline e Gabe no hall. Siga Madeline com a câmara e veja Buchelli a espiá-la.



Fale com Grace sobre Wilkes e todos os tópicos do manuscrito. Isto faz terminar o bloco de tempo.

Jogue com Grace. Da primeira vez que entrar no hall, pode mover a câmara e ver Buchelli a sair do quarto de Buthane com um jornal. Use o copo na porta de Emilio; ele está lá dentro e fica lá até as divisões do templo serem colocadas no mapa. Use o copo na porta de Buchelli; ele fica lá até obter o bilhete da pista nº 3 (em Le Bec).

Coloque as divisões do templo no mapa. Vá para EMAIL e leia o novo email de Sidney; novo ficheiro de diagrama de templo. Vá para a área de Ficheiros e clique duas vezes no ficheiro de Templo de Solomon. É um rectângulo partido em três partes, com a parte do meio duas vezes mais larga do que a do topo e de baixo.

Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro do mapa. Marque as divisões horizontais do templo, colocando duas linhas ao longo da largura. Introduza pontos nas seguintes intersecções. A terceira linha horizontal da grelha a contar do Norte, na quarta e sexta linha vertical (paredes do templo). Seleccione START ANALYSIS para desenhar a linha de divisão do horizonte. Introduza pontos na sétima linha horizontal a contar do Norte e na quarta e sexta linha vertical (paredes do templo). Seleccione START ANALYSIS para desenhar essas linhas de divisão horizontal.

As três divisões do templo são automaticamente denominadas Sagrado dos Sagrados, Santuário e Alpendre. Coloque o local no mapa. Introduza um ponto no centro do quadrado Sagrado dos Sagrados



(as linhas da grelhas marcam-no). Isto marca o local. Grace pode agora ir para o Mr. Cardou a partir do parque de Blanchefort. As coordenadas do local são automaticamente escritas no inventário.

Entre na sala de jantar para ouvir a conversa de Lady Howard.

Fale com Lady Howard e Estelle. Buthane também está aqui, mas Grace não fala com ela.

Vá para o novo local, traseira do Monte Cardou (braço NE do hexagrama).

Apanhe o bilhete com a pista que está na vedação e leia-o. Deve conseguir olhar e pensar sobre a torre da C. de Serres. Nas estradas do vale, siga para o novo local Le Bec (braço SO do hexagrama).

Apanhe o lenço de Wilkes e o bilhete com a pista que está na entrada da caverna e leia-o. Use o aparelho de coordenadas para marcar o local do ponto do hexagrama no chão. Use a pá para tentar escavar aí. Grace não encontra nada. Entre no bar e fale com Mosely e Gabe. Vá para o parque de Blanchefort.

Suba o caminho para o Monte Cardou. Lado da frente do monte Cardou "o Local": use o aparelho de

arranjar as coordenadas para marcar a latitude/longitude do local. Use a pá para escavar aqui. Grace não encontra nada. Apanhe o bilhete e leia-o. Olhe e pense sobre visita Magdala.

Se voltar a RLC neste ponto e usar o copo na porta de Buchelli, descobrirá que não está ninguém no quarto. Também não está ninguém na sala de jantar. A moto de Buchelli desapareceu do pátio.

Suba para C. de Blanchefort. Use binóculos e examine a estrada que fica perto da pedra laranja para ver a moto de Buchelli. Isto faz a pedra laranja tornar-se num local activo no mapa.

Volte para perto das rochas para encontrar terra escavada recentemente. Use a pá para desenterrar o manuscrito e apanhe-o. Use o kit de impressões digitais no manuscrito. Isto deve criar três novos itens de inventário sobre impressões digitais, sob o nome "manuscript 1-3". Fale com Lady Howard e Estelle. Buthane está aqui. Fale com ele. Na primeira vez que vier aqui depois de apanhar o bilhete no local, verá a cena entre Jean e Prince James. Caminhe perto de Prince

GABRIEL KNIGHT 3

James e Jean para ouvir a conversa. Prince James fala automaticamente com Grace à saída. Emilio também está na recepção. Fale com ele. Use o copo na porta de Buchelli depois de ver a moto dele na pedra laranja. Digitalize todas as impressões digitais do manuscrito de sangue. Na área dos Suspeitos, faça uma MATCH ANALYSIS para cada impressão digital do manuscrito para encontrar o dono.

Resolva o anagrama "et in arcadia ego". Se ainda não o tiver feito, faça ADD DATA no bilhete "sum" do Túmulo de Poussin (se não tiver o bilhete, volte para trás e clique em NOTEPAD nos rabinhos que estão no chão).

Vá para o ecrã de TRADUÇÃO e traduza o ficheiro "SUM" de latim para inglês (significa "I AM", ou seja, "Eu Sou"). No ecrã de TRADUÇÃO, abra o ficheiro "ET IN ARCADIA EGO". Traduza de latim para inglês. Signey pergunta se quer adicionar texto. Selecione YES e escreva SUM. Ele traduz a frase completa e adiciona SUM ao ficheiro "ET IN ARCADIA EGO".

Vá para ANALYZE e abra o ficheiro "Et in Arcadia Ego". Selecione START ANALYSIS. Signey sugere um anagrama. Selecione essa função. No ecrã ANAGRAMA, construa a frase "Arcan der lango (Eu toco no túmulo de Deus). Signey procura uma combinação para as quatro restantes letras e completa a frase com "IESU". (NOTA: Também pode tentar fazer o anagrama antes de colocar SUM em "ET IN ARCADIA EGO", mas não obterá um resultado completo.)

Coloque a serpente encarnada no mapa. Vá para o ecrã ANALYZE e abra o ficheiro do mapa. Selecione ENTER POINTS. Introduza um ponto na cabeça da serpente, na cauda e algures no meio (a forma da serpente no mapa coincide com a do topo do papel LSR - e a cauda termina perto

de Serres).

Selecione START ANALYSIS para desenhar a serpente. Volte para o quarto de Gabe. Coloque a serpente encarnada no mapa faz terminar o bloco de tempo desta última acção. Experimente também colocar a serpente encarnada no mapa antes de ver Buchelli na pedra laranja. Nesse caso, terá de regressar a R25 para terminar o bloco.

Jogue com Gabriel. Veja a cena do desenlace e responda às perguntas. Experimente responder de formas diferentes. Mudará os pontos e o final do desenlace. Fale com Grace sobre Sidney. Use o copo nas portas de Buchelli, Madeline, Mosely e Emilio. Eles estão todos nos quartos. Se não escavou o manuscrito, faça com que Gabe o escave agora. Como o desenlace está terminado, Gabe não consegue a impressão do manuscrito.

Se Gabe tiver escavado o manuscrito nesse preciso momento, pode falar com Grace sobre ele. Bata na porta VB para ver Prince James. (Experimente também entrar antes de Gabe ter o manuscrito, mas não será capaz.) Fale com Prince James sobre todos os tópicos. Fale com Abbe sobre todos os tópicos. Fale com Estelle. Gabe pode obter a impressão digital de Estelle na garrafa de água, na moto dela. Experimente também obtê-la no próximo bloco de tempo, no pátio. Gabe pode digitalizar a impressão digital de Estelle se a tiver. Ou, faça Grace obtê-la no próximo bloco de tempo.

No pátio da C. de Serres EXT, trepe o portão. Vá até à porta da casa principal. Corra para o empregado do bar e vá para a adega perto de Montreaux. Depois da cena da adega, abra a porta da garagem. Quando chegar à garagem, olhe em redor. Inspeccione os morcegos do tecto. Isto faz terminar o bloco de tempo.

Jogue com Grace e, no hall do hotel, use o copo na porta de Lady Howard e ouvira água a correr. Use o copo na porta de Emilio para descobrir que ele está no quarto.

Na recepção do hotel, fale com Simone e pergunte-lhe sobre Gabriel. Na sala de jantar, fale com Mosely, Bulhane e Buchelli.

Se Gabe não tiver apanhado impressão digital de Estelle no último bloco, Grace pode usar o kit de impressões digitais na garrafa de água da moto de Estelle agora. Se Gabe não o tiver feito no último bloco de tempo, faça ADD DATA da impressão digital de Estelle e ligue a ao nome dela na área de suspeitos. Se não tiver usado o kit de impressões digitais anteriormente em LSR, ou se não tiver passado o scanner na impressão digital LSR desconhecida, faça o agora.

Na área de Suspeitos, faça FIND MATCH com a impressão digital desconhecida do envelope de Le Serpent Rouge. Esta coincide com a de Estelle.

Leia o email de Sidney. Na recepção do hotel fale com Estelle. Para obter o melhor resultado, precisa de ter feito duas coisas, ter ouvido a conversa entre Estelle e Lady Howard na sala de jantar, no dia 3, e de ter combinado a impressão digital LSR com a de Estelle. Experimente não fazer uma destas coisas, ou ambas, para obter respostas diferentes.

Depois de sair do quarto de Estelle ou quando o temporizador para a saída de Emilio terminar, Emilio sai do quarto dele e vai para o cemitério. Siga Emilio. Também o pode apanhar em várias salas entre o hall e o cemitério.

Esconda-se atrás do túmulo e veja o encontro entre Emilio e Mesmi. Pode seguir Emilio de volta para o quarto do hotel. Bata na porta de Emilio. Veja a cena da história de Emilio. O bloco de tempo termina.

Jogue com Gabriel. Veja a cena de fazer um plano. No alpendre do templo, use o rádio para perguntar a Grace sobre as palavras em latim que estão sobre as portas.

Para resolver este puzzle tem que saltar sobre todas as pedras com uma espada uma vez, terminando na pedra da espada que está em frente a porta que tem um círculo. Não pode pisar nenhum esqueleto. Na câmara circular do templo, veja o círculo rodar e salte para um ladrilho que o leva para a frente do pendulo, quando ele toca na parede. Agarre o pendulo e deixe-o cair em cima mesa. Coloque os símbolos Infinity, Egg e Pomagrande na balança para fazer a porta abrir. Faça um mapa do labirinto para saber como chegar ao centro (porta barrada). Nas quatro estações dos cantos do labirinto, faça o seguinte, por esta ordem: abra a torneira na estação da Água, e depois a torneira do óleo na estação da Terra. Abra a corrente de ar na estação do Ar. Manobre o dragão para atingir a pedra na estação do Fogo. Volte rapidamente para o centro do labirinto. Se hesitar, morrerá. A porta do centro do labirinto está aberta.

Na câmara hexagonal do templo, use o rádio para perguntar a Grace sobre o latim da estatueta de Solomon e vários locais que são dentro da sala hexagonal. Apanhe a luva de pele. Use a luva de pele na taça de fogo para apanhar a pedra. Coloque a pedra na mão da figura de demónio. No próximo conjunto de nichos, pise em ambos os espelhos e selecione aquele em que Gabe parece velho. Selecione o símbolo YIN/YANG. Saia pela porta aberta para entrar na câmara do véu.

Procure Mosely e Mesmi. Escolha a ponte que é invisível. (Experimente também a outra para ver a morte.) O puzzle da ponte consiste em ver clarões nas pedras invisíveis e, depois, pisar nessa pedra. Do outro lado, os vampiros emergem e Gabe entra sozinho.

Use o rádio para perguntar a Grace sobre o demónio. Gabe é atirado para um voo com um demónio. O objectivo é furar repetidamente o demónio que tem a faca, em várias partes do corpo dele. Quando passar pelo sarcófago, suba para cima dele e use o punhal na garganta do demónio. Beba o líquido sagrado.



DUPLA ACÇÃO

A dupla Gabe e Lian está de volta. Gabriel Logan, o experiente agente infiltrado, tem como missão extra, salvar a sua parceira, Lian Xing, que foi infectada por um vírus mortífero. Enfrentando um infimo número de inimigos, Gabe terá de correr durante muitos níveis e tentar escapar ileso. A grande novidade neste jogo é a de poder jogar como Lian Xing, que só transmitia informações via rádio a Gabe. Desta vez, poderá vê-la em acção. Tal como o anterior episódio, apenas não faltarão, apenas terá de escolher a que melhor se adequa ao alvo. Boa sorte.



NÍVEL 1

COLORADO - ROCKY MOUNTAINS

Objectivo 1: Encontrar Chance e o localizador do transmissor-receptor
Mal aterre, corra em frente e para a direita até ao flare laranja, onde estão três soldados GI. Veja a cena de vídeo. A Sul desta área estão uns montes. Em cima de um deles há um colete à prova de balas. Guarde-o para mais tarde. Continue para Oeste até ver outro GI a tentar fazer uma comunicação via rádio.

Siga-o pelo túnel até accionar outra cena de vídeo. Isto leva-o para uma área com uma entrada para uma gruta, em frente, à direita. Ignore as estepes por enquanto e siga pela outra entrada da gruta que fica perto do flare. Lá dentro, fale com mais dois GIs e continue. Procure Chance que se encontra perto da saída da gruta, para accionar uma cena e conseguir um checkpoint. Há uma gruta escondida, à qual poderá aceder. Depois de falar com Chance, vire-se e olhe para a queda de água. Ande para trás, até à beira do precipício que fica junto da queda de água. Há uma gruta escondida com uma H11 lá dentro. Deixe-se cair para aterrar na gruta. Apanhar a Sniper Rifle dá acesso ao nível Rockies. Para sair da gruta, corra para a saída, vire-se de modo a que Gabe fique virado para a parte de dentro da gruta e salte para cima.

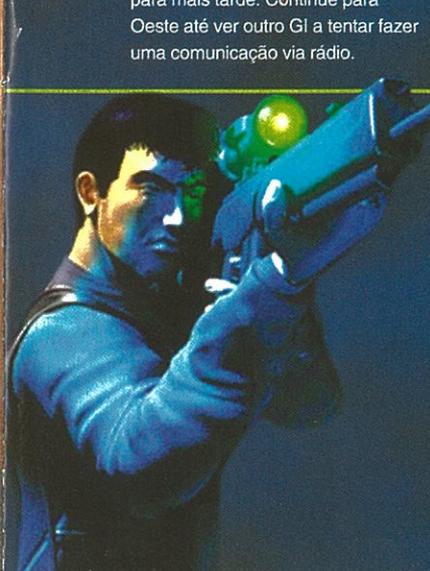
Objectivo 2: Atingir o piso superior para conseguir o sinal do transmissor-receptor
Depois do checkpoint, procure inimigos que estejam a descer de pára-quadras. Embora possa lutar com eles, é muito mais fácil correr de volta

para a entrada da gruta de onde saiu. Lá dentro, continue a correr, depois da cena de vídeo, para evitar ser morto. Chegará a outro checkpoint. Quando chegar à entrada da gruta, verá atiradores furtivos nos penhascos. Pode perder algum tempo com eles. Tenha especial cuidado com o que está directamente em cima e à sua direita. Eventualmente, terá de subir a uma caixa que está em cima da parte Este das estepes. A meio do caminho, procure uma caixa (perto do parapeito norte onde estão dois inimigos), que contém uma caçadeira. No saliência Este do degrau de cima há uma caixa com um colete à prova de balas. Para encontrar o Taser, procure uma saliência estreita a Sul do local, onde Gabe consegue captar o sinal do transmissor-receptor. Adiante há uma pequena saliência, onde se encontra a caixa do Taser. É possível chegar ao topo sem ser atingido. Role sempre que possível para que os inimigos não consigam apontar para si. Resista à tentação de disparar sobre os inimigos, até chegar ao caminho estreito a Sul das estepes, que estão no topo, marcado por um flare. Vire-se para matar os inimigos, usando a parede como protecção, antes de seguir em frente. Vá até ao

flare laranja. Este marca um caminho estreito à esquerda, onde estão quatro inimigos (um pode surgir de repente, à direita de Gabe, dependendo do local onde ele for detectado). Mate os quatro inimigos, antes de subir o degrau de pedra circular, que está no meio desta área. Suba até ao ponto mais alto e pressione Triângulo para activar um checkpoint e uma cena de vídeo.

Objectivo 3: Recuperar o C4
Depois do checkpoint estar activado, corra novamente para as estepes e para a entrada da gruta a Norte, que vai dar ao início do nível. Inimigos aparecem vindos do penhasco, a Norte, para impedir Gabe. Mate os que se meterem no seu caminho. Gabe só deve entrar na gruta para ficar mais seguro. Quando chegar à área aberta onde o nível começou, olhe sobre a saliência para encontrar um GI no canto Nordeste da área, rodeado por três inimigos. Em vez de correr e atacar, pode atingi-los à distância. Quando estiverem mortos, vá ter com o GI para conseguir o C4. Isto activa uma cena de vídeo e um checkpoint.

Objectivo 4: Limpar o desabamento
Depois de alcançar o checkpoint,



SYPHON FILTER 2

começam a descer pára-quedistas. Use R1 para fazer pontaria a cada um deles e mate-os a todos. Continue a mover-se para os impedir de fazer pontaria a Gabe. Na área da saliência superior, aparecem mais seis pára-quedistas. Repita o processo de matança. Procure uma caixa no lado Oeste da saliência superior para encontrar uma M-16. Ao regressar para a área das estepes, encontrará muitos inimigos. Como eles se regeneram, é melhor correr para a outra gruta, onde houve o desabamento. Pressione Triângulo no bloqueio da gruta para colocar o C4 e activar um checkpoint. Não fique perto do C4 quando ele explodir, ou morrerá. Corra até uma distância segura.

Objectivo 5: Alcançar a estrada

Quando a gruta abrir, siga o GI. Veja a cena de vídeo. Chegam quatro pára-quedistas. Suba imediatamente o parapeito à direita - isto dá-lhe um ponto de vantagem ideal e impede que o inimigo que atira neste parapeito, atire uma granada para Gabe. Use L1 para matar os restantes três pára-quedistas, da direita para a esquerda. Salte para o outro lado da queda-de-água e procure outra caixa com um colete à prova de balas. Corra para dentro da gruta do lado oposto para chegar a um checkpoint. Nota: No modo Difícil ou com pouca saúde, deve optar por se retirar para a gruta e disparar à distância, depois de matar o pára-quedista que lança granadas.

Objectivo 6: Eliminar os atiradores furtivos

Do checkpoint, saia da gruta para ver dois GIs a serem atacados. Quando chegar ao chão, será alvo de ataque por parte de atiradores furtivos. Role

duas vezes na direcção da árvore mais próxima para se proteger. Veja a cena de vídeo. Aproveite a protecção dos GIs. Corra para a direita para tentar apanhar o atirador que está em cima do parapeito de pedra, à direita. Quando o atirador o vir, tentará fugir. Suba e atinja-o com um tiro na cabeça, quando ele estiver a correr - estes soldados têm coletes à prova de balas. Neste parapeito há um caixa com granadas. Usando a caixa como protecção, mate o segundo atirador com um tiro na cabeça, ou atire uma granada. Depois de matar os dois atiradores, accionará um checkpoint.

Objectivo 7: Defender os GIs

Quando sair para patrulhar, chegará a um ponto onde os GIs lhe pedem assistência. Tenha cuidado com dois ataques de inimigos com coletes à prova de balas (dois aproximam-se vindos das árvores à direita e quatro vêm das montanhas à esquerda). Tem que os matar com tiros na cabeça antes de eles matarem os GIs. Pode usar a área onde estava o atirador mais distante da caixa de granadas. Primeiro, mate o comando que está abaixo e depois concentre-se nos dois que estão à direita. Olhe novamente para baixo, para encontrar o segundo comando. Olhe para cima e para a direita para ver os últimos dois. Faça tudo rapidamente, antes que os comandos matem os GIs. O checkpoint só será activado depois de estarem mortos os seis comandos. Apanhe as munições extra e o colete à prova de balas e depois corra para as árvores que estão em frente aos soldados GI para chegar ao fim do nível.

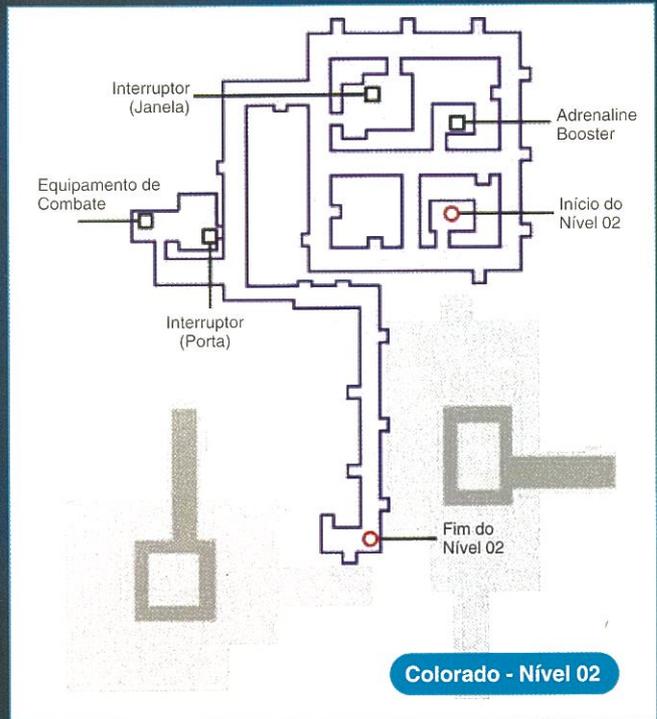
NÍVEL 2

COLORADO - BASE AÉREA MCKENZIE

Jogue como Lian. Se for visto por algum soldado, a missão fracassará. Não mate ninguém da base aérea, para evitar ser detectado.

Objectivo 1: Encontrar o Adrenaline Booster

Embora Lian tenha um tempo limite de dois minutos para completar



Colorado - Nível 02

este objectivo, é fácil fazê-lo e há tempo suficiente desde que use sempre o botão de Rastejar (X). No início do nível, procure um guarda por quem possa passar. Saia pela porta e vire à direita, rastejando atrás dele, e procure um hall à direita. Vire e siga para cima até chegar a uma intersecção. Deve ouvir uma conversa. Esconda-se atrás da esquina mais próxima das pessoas que estão a falar. Quando os dois passarem, rasteje para a sala em frente da qual eles estavam. Na mesa que está ao lado da cama está um cartucho de adrenalina. Apanhe-o para accionar um checkpoint.

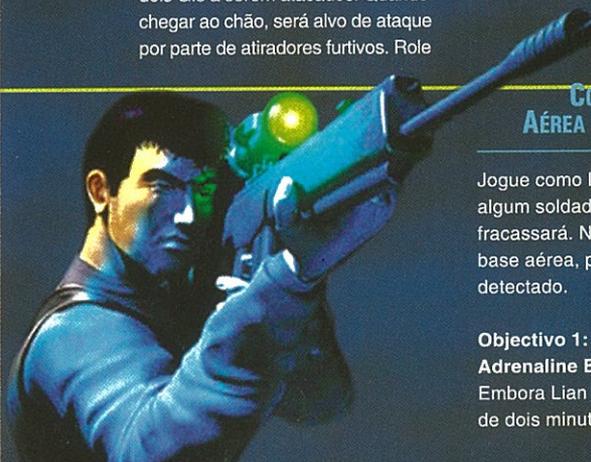
Objectivo 2: Obter o equipamento de combate

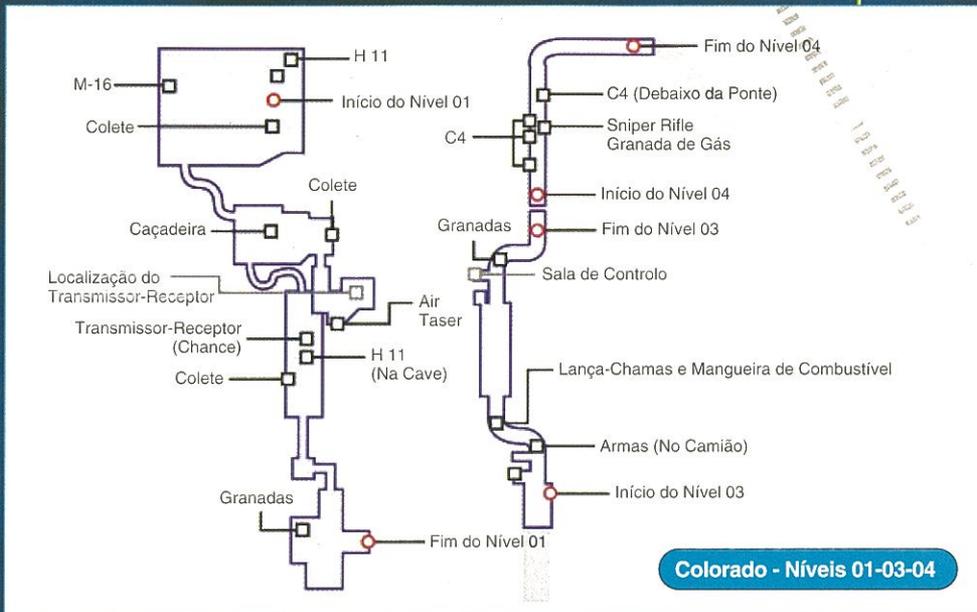
Isto desliga o temporizador, dando tempo a Lian. Saia da sala e vire à esquerda (o mesmo que ir para Este no mapa). Rasteje até ao fim deste corredor. Se olhar para a direita, verá um guarda. Vá para a esquerda. Use os buracos da parede para se esconder e continue a rastejar. Quando chegar à esquina, contorne-a cuidadosamente. Deve ver dois guardas: um ao longe e outro a andar no corredor. O segundo representa perigo imediato. Quando ele se virar

e caminhar para longe de Lian, rasteje e siga. Entre no segundo buraco do lado direito do corredor para se esconder antes que ele se vire. Verá uma sala aberta do lado esquerdo da parede. Espere que o guarda passe e entre, a rastejar, na sala. Veja a cena de vídeo. Depois, olhe para a direita da janela para encontrar um interruptor. Suba para a próxima sala. Saia, vire à direita e depois à esquerda, para ir para Oeste. Este corredor vira à esquerda, mas antes de virar a esquina, espreite para ver um guarda. Siga-o e procure um buraco no lado direito do corredor para se esconder, enquanto ele fala com outro guarda. Quando o guarda prosseguir, rasteje para trás dele e procure um corredor à direita. Isto vai dar à sala B-1. Rasteje para a ponta esquerda dos caficos para encontrar as coisas de Lian. Isto acciona um checkpoint.

Objectivo 3: Fugir das instalações

Do checkpoint, rasteje para o guarda que está na sala adiante e atinja-o com o Taser. Procure um interruptor à direita do guarda. Active-o para abrir a porta de segurança. Corra para a porta e desça as escadas, passando por ambas as portas. Se demorar muito tempo, Lian ficará





presa entre as duas portas de segurança e é apanhada. No piso inferior, entre no primeiro buraco à esquerda. Espere que um guarda volte e deixe-o passar. Quando ele tentar entrar no piso superior, rasteje para trás dele e atinja-o com o Taser. Depois, continue pelo corredor até ele virar para a direita. Espreite na esquina para ver outro guarda de patrulha. Quando ele passar, rasteje para o primeiro buraco à esquerda. Espere que o guarda caminhe na direcção de Lian. Quando ele se virar, rasteje para trás dele. Antes de ele se virar, atinja-o. Corra para o fim do corredor para terminar o nível. No modo Difícil os dois guardas têm padrões de movimento diferentes. Tenha mais cuidado.

NÍVEL 3

COLORADO - INTERSTATE 70

Jogue como Gabe. Neste nível, deverá proteger o seu amigo Chance.

Objectivo 1: Obter as armas

Enquanto Chance distrai os guardas Tenha cuidado porque Gabe tem saúde limitada. No início, corra para o túnel e salte para a entrada da porta à esquerda. Espere que os dois comandos passem e ajoelhe-se. Rasteje e esfaqueie o primeiro. Isto

alerta o outro guarda. Apanhe a arma do inimigo morto e use-a para matar o outro. Corra para Norte, para a carrinha adiante. Olhe para o lado direito para ver um comando a chegar e outro a guardar a parte detrás da carrinha. Mate ambos e apanhe o equipamento que está na parte de trás da carrinha: um colete à prova de balas, uma caçadeira e munições. Isto activa um checkpoint.

Daí, corra novamente para Chance, para o início do nível e mate os restantes comandos (tenha cuidado com o que está acima do túnel). Quando Chance descer, continue para Norte, através do túnel, até activar uma cena de vídeo e um checkpoint.

Quando entrar no corredor estreito, no início do túnel, pressione Triângulo para bater na porta. Siga para a esquerda. Este corredor vai dar a uma sala com uma caixa do lado direito, que tem uns binóculos.

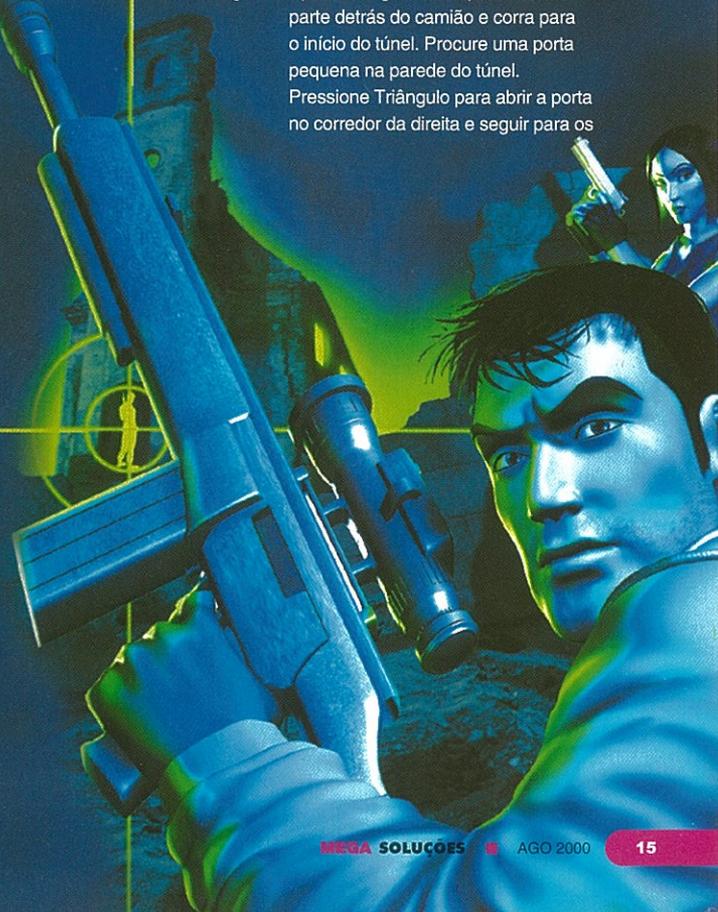
Apanhe os binóculos para aceder à arena para múltiplos jogadores das grutas. Procure esta entrada perto do início do nível. Entre e vá para a esquerda para encontrar os binóculos secretos numa sala. Siga Chance pelo túnel. Quando o túnel virar para a esquerda, tenha cuidado com os guardas que aparecem. Quando chegar à carrinha, verá uma cena de vídeo. Gabe tem agora um lança-chamas. Aponte e dispare sobre os três comandos.

Vire-se para apanhar outro comando vindo de trás. Vire novamente para a frente para apanhar mais quatro comandos.

Apanhe o combustível que está na carrinha. No final deste túnel há um checkpoint. Na área seguinte, Gabe tem que proteger Chance e enfrentar alguns atiradores. A melhor estratégia

é mover-se lentamente para a frente – recuar se necessário – e deixar Chance matar alguns inimigos. Gabe não precisa realmente de o proteger enquanto Chance for à frente dele. Use as carrinhas do lado direito da estrada como protecção. Mantenha os olhos no caminho adiante para avistar os inimigos antes deles verem Gabe e Chance. Quando uma segunda onda de soldados aparecer, avance e mantenha-se perto de um local abrigado.

Enquanto Gabe se esconde atrás dos camiões, Chance consegue dar conta da situação. Gabe deve ter cuidado com os tiros na cabeça e rebolar se estiver em situação de perigo. Mate todos os inimigos que aparecerem. Depois de Chance correr para o túnel, volte para trás e apanhe as munições. No túnel, olhe para a esquerda para encontrar um atirador que está a guardar uma porta que dá acesso a um gerador (voltará aqui mais tarde). A meio do túnel, é accionada uma cena de vídeo. Quando Chance criar uma manobra de diversão, corra para o lado direito do túnel, junto do camião, e depois ande sorrateiramente enquanto Chance é interrogado por comandos. Apanhe as granadas que estão na parte detrás do camião e corra para o início do túnel. Procure uma porta pequena na parede do túnel. Pressione Triângulo para abrir a porta no corredor da direita e seguir para os



SYPHON FILTER 2

geradores. Atire uma granada para essa sala para activar um checkpoint. Mantenha-se a uma certa distância da sala, quando atirar a granada e não entre na sala depois da explosão, ou Gabe morrerá.

Objectivo 2: Chegar ao local do acidente do C-130

Nesta altura, Gabe não deve voltar para trás, para o primeiro túnel, porque os atiradores têm agora uma pontaria mortal - isto parece ser uma dica para Gabe ir para Norte pelo túnel para encontrar Chance. No escuro, os comandos não o vêm, por isso mate-os todos à distância. Até chegar ao camião onde encontrou as granadas, irá encontrar três guardas no caminho, e cerca de outros dez a guardar os dois tanques. Não siga adiante até estarem mortos. Corra e passe pelos tanques para terminar o nível.

NÍVEL 4

COLORADO - PONTE INTERSTATE 70

Jogue como Gabe. Evite ser descoberto na ponte antes das cargas de C4 serem desactivadas.

Objectivo 1: Encontrar a arma com silenciador

Um temporizador de dois minutos começa este nível, mas pode completar os primeiros dois objectivos em pouco mais de um minuto. No início, evite ser detectado pelo soldado e pelo comandante que está na ponte, e depois rasteje para a esquina da parede de cimento cinzento que circunda a ponte.

Rasteje para o lado exterior da parede e depois afaste-se da parede - como se estivesse a tentar cair da ponte.

Gabe não cai porque se agarra à beira da ponte. Desloque-se até estar longe da vista do soldado e do comandante. Quando chegar a este ponto, o ângulo da câmara muda. Isto marca um ponto seguro para Gabe voltar a subir para a ponte. Nunca tente agarrar-se à beira da ponte enquanto estiver a andar em frente. Por vezes, o jogo interpreta esse movimento como um desejo de saltar e Gabe pode cair e morrer. Quando estiver suficientemente longe, suba para a ponte. Rasteje em frente para encontrar uma carrinha estacionada no meio da estrada. Procure dois comandos que estão a circular em redor da carrinha. Eles movem-se no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio. Evite ser detectado por eles e rasteje para a parte detrás da carrinha. Aí encontrará um colete à prova de balas e duas armas vitais: uma granada de gás e uma espingarda furtiva com silenciador. Isto activa um checkpoint.

Objectivo 2: Eliminar silenciosamente o comandante

Se tiver sido rápido, ainda deve ter cerca de um minuto. Mesmo que ele tenha pouco tempo, pode terminar esta tarefa antes de o temporizador chegar ao fim (se não tiver tempo suficiente, pense em reiniciar o nível). Continue a rastejar em redor da carrinha, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, para evitar ser detectado pelos comandos. Quando tiver passado por eles, mantenha-se na ponte e corra para o início do nível. Fique em frente e à direita do jipe (assegure-se de que o soldado não o consegue detectar), equipe a granada de gás e atire-a para a traseira do jipe.

Isto mata o comandante e o soldado e activa outro checkpoint.

Objectivo 3: Desarmar os quatro C4

O temporizador acaba neste ponto, por isso pode voltar a mover-se com calma. Não se esqueça de evitar ser detectado na ponte, até todas as cargas de C4 terem sido desarmadas. Regresse para o lado direito da ponte e agarre-se à beira desta. Desloque-se um pouco. Pressione L1 enquanto estiver na ponte, para olhar em redor. Gabe deve ver parapeitos por baixo da ponte, aos

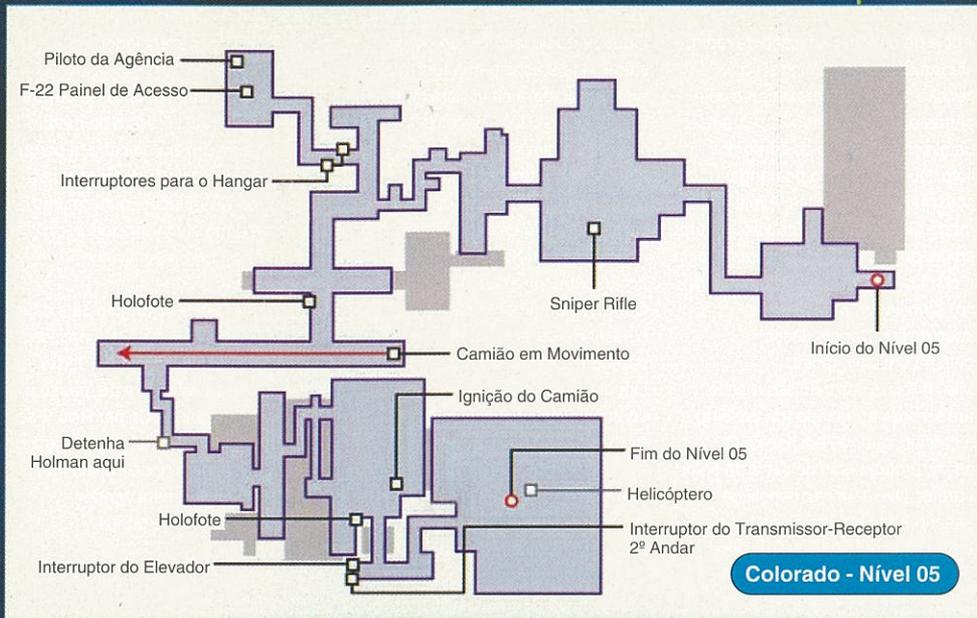


quais se pode agarrar. Pressione Baixo para cair e aterrar no parapeito abaixo. Não caia se não houver um parapeito por baixo. Gabe não consegue agarrar-se às colunas de suporte da ponte, por isso não caia perto de nenhuma. Não pressione Baixo se a distância até ao suporte abaixo for muito grande. Veja se a altura é segura ou não.

Depois de aterrar, olhe para o outro lado para encontrar a primeira carga de C4 e o guarda. Use a espingarda furtiva com silenciador, faça zoom com os botões Triângulo e Quadrado e dê-lhe um tiro na cabeça. Corra para o outro lado e deixe-se cair para junto da carga de C4. Pressione Triângulo para a desarmar. Use apenas uma arma com silenciador. Qualquer outra arma alertará o inimigo. Para voltar para cima, coloque-se na beira de qualquer passadeira que tenha um parapeito acima. Pressione Triângulo para saltar e agarrar-se ao parapeito acima. Se não conseguir é porque tem algo no caminho.

Desloque-se um pouco e tente novamente. Quando estiver lá em cima, siga pela passadeira pelo lado Este (o lado direito da ponte). Daí, pode ver o segundo guarda e outro C4. Repita o processo anterior para o eliminar. Quando ele estiver morto, corra para o lado Oeste da ponte (o lado esquerdo). Suba novamente e desloque-se até ver uma carga de C4, sem guarda, numa passadeira junto à carrinha onde encontrou as armas novas. Deixe-se cair e desarme o C4 para activar um checkpoint e um novo objectivo. Suba e desloque-se, passando a carrinha, até ver um parapeito suficientemente perto para se poder deixar cair. Olhe para a esquerda e para baixo para encontrar a última carga de C4, e respectivo guarda, na ponte. Aproxime-se mais um pouco, ajoelhe-se (pressione X) e aponte. Isto dá-lhe a oportunidade de dar um tiro na cabeça do guarda. Se for necessário, aproxime-se mais um pouco. Tenha cuidado para não ser





Colorado - Nível 05

NÍVEL 5

COLORADO - BASE AÉREA MCKENZIE

Jogue como Lian Xing. Não mate pessoal da base e não ponha a base em alerta. Precisarás do Taser para desactivar as tropas. Aproxime-se silenciosamente (pressione X e segure-o).

Objectivo 1: Encontrar a arma com silenciador

Depois de atingir o soldado no início do nível, siga pelo caminho por onde foram as tropas aéreas. Este caminho leva-o a um local com dois camiões do exército. A espingarda furtiva está na parte de trás do camião verde, que não arranca. Tenha cuidado, porque este camião está guardado por patrulhas. Quando o guarda do lado esquerdo do ecrã caminhar na direcção do camião, aproxime-se dele cuidadosamente e atinja-o com o Taser. Apanhe a arma que está no camião. Isto activa um checkpoint. Esconda-se atrás desta estrutura para evitar o guarda que está a patrulhar. Quando ele virar, siga-o, rastejando e atinja-o com o Taser. Depois de atingir o segundo guarda da área, olhe para Oeste, para lá do camião e vá para uma pequena reentrância com uma saliência na esquina. Suba para essa saliência e, a seguir, suba também para

detectado. Daí, volte para trás, para a parte do meio da ponte, onde estava o segundo guarda e a carga de C4. Desarme o C4 e volte a subir para o lado Este da ponte para se deslocar até à última carga de C4, que está no final da ponte. Depois deste ponto, já não precisa de evitar a detecção. Mate os quatro guardas que estão na ponte e entre no túnel para activar um checkpoint.

Objectivo 4: Salvar os GIs capturados

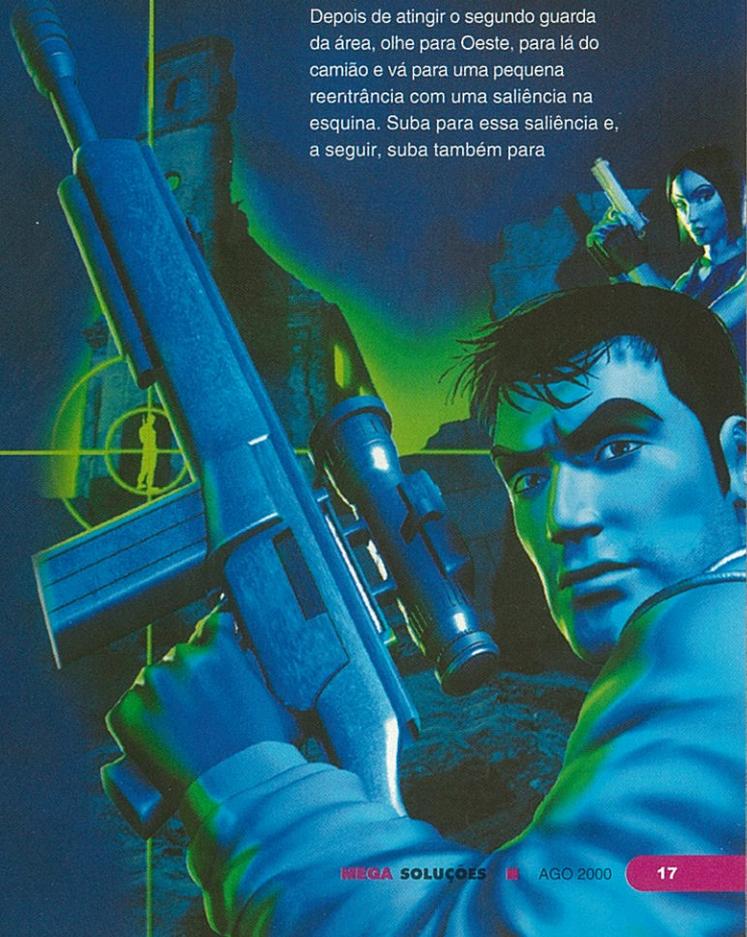
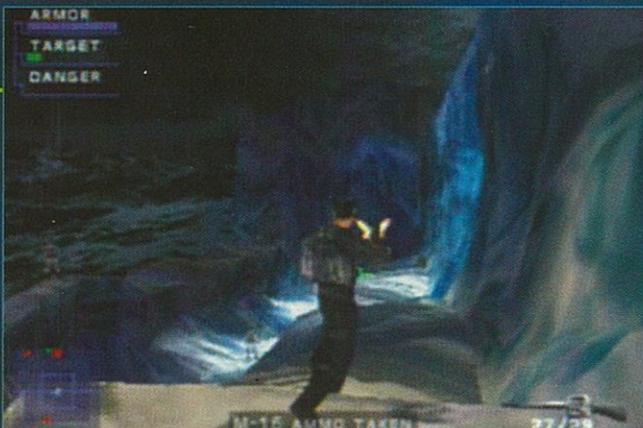
Quando o túnel curvar para a direita, verá dois GIs a serem interrogados por dois guardas. Terá que matar ambos os guardas antes de eles matarem os prisioneiros. A solução é bastante simples, por isso, tente adivinhá-la antes de continuar a ler.

O truque é matar os dois inimigos com um tiro na cabeça. Fique longe de ambos os guardas para que nenhum deles detecte Gabe. Use a espingarda furtiva com silenciador e aponte para a cabeça do guarda. Espere que as cabeças dos dois guardas estejam alinhadas e mate os dois com um único tiro. Corra para os soldados. Isto activa uma transmissão via rádio e um checkpoint. Aponte daqui e espere que as cabeças dos dois comandos estejam alinhadas para os matar. Não espere muito ou os GIs serão mortos.

Objectivo 5: Chegar ao local do acidente do avião

Depois de passar pelas duas colmeias, uma carrinha chega com

soldados. Eles têm de ser mortos antes que matem Gabe ou os GIs. Os tiros na cabeça são ideais para esta tarefa. Use a M-16. Três camiões, cada um com três soldados, chegam. Corra para o final do túnel para terminar o nível.



SYPHON FILTER 2

o telhado. Corra do telhado para cima do camião verde que está estacionado. Deixe-se cair no chão. Isto faz com que o guarda diga "Did you hear that?" Corra imediatamente para Sul do camião, para encontrar um parapeito quadrado atrás do qual se pode esconder. Um guarda anda em redor do camião, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. Atinja-o com o Taser antes de ele estar à vista do outro guarda. Suba para cima das caixas da garagem, para ficar atrás do outro guarda e atinja-o também com o Taser. Dentro da garagem, passe as caixas até ouvir uma conversa. Durante essa conversa um guarda caminha em direcção ao canto. Atinja-o quando ele se aproximar e siga Holman silenciosamente. Uma transmissão de rádio activa um checkpoint. Em cima desta caixa tem um óptimo ângulo para dar um tiro na cabeça do piloto.

Objectivo 2: Eliminar o piloto da agência

Depois da transmissão, vá para a direita para encontrar um nicho, com um interruptor na parede. Pressione-o para abrir a porta do hangar. Atrás do avião, estão duas caixas encarnadas. Fique na mais distante. Isto dá-lhe uma boa visão do piloto, que está junto ao cockpit. Dê-lhe um tiro na cabeça, usando a espingarda furtiva com silenciador.

Objectivo 3: Sabotar o avião da agência

Depois de matar o piloto, vá para baixo do avião. Mais ou menos a meio, irá encontrar o painel de controlo. Pressione Triângulo para sabotar o avião.

Isto activa um checkpoint. Depois de uma transmissão de rádio, verá um guarda a caminhar na direcção do avião. Aproxime-se dele por trás e atinja-o com o Taser, antes que ele chegue junto do corpo do piloto. Do lado de fora do hangar estão mais dois guardas. Atinja ambos. Siga o rasto de caixas, até um camião do exército. Suba para cima do camião e use a espingarda furtiva com silenciador, para destruir o foco de luz. Depois desse ponto há um checkpoint. Evite os focos dos camiões e salte para se agarrar ao topo (na traseira) do camião, quando ele passa. O camião protege Lian de ser vista pelos guardas. Deixe-se cair depois de passar por um guarda e certifique-se de que o faz antes de passar pela entrada do hangar (o camião leva Lian até outro guarda). Caminhe pelo hangar e siga Holman até à saída. Tenha cuidado com o aparecimento de outro guarda depois de Holman sair. Neste ponto, há uma cena de vídeo. Depois há um checkpoint.

Objectivo 4: Obter informação de Holman

No checkpoint, vire à esquerda, depois do camião, e siga a rota de Holman. Mantenha-se a uma distância razoável, pois ele tem uma escolta armada. Esconda-se à frente do camião que está no hangar. Espere que Lian ouça Holman a dispensar a escolta e depois corra para a parede do hangar, na direcção de Holman (este caminho reduz a hipótese de ser detectado pela escolta). Aproxime-se silenciosamente de Holman. Se estiver na altura certa, verá uma cena.

Lian tem tempo para atingir o guarda e ainda apanhar

Holman, o que elimina

a escolta que pode estar

atrás do camião referido a seguir.

Objectivo 5: Criar uma distração para entrar na torre

Volte para trás e atinja, com o Taser, a escolta que está escondida pelo camião do hangar. Saia onde o camião está estacionado, para ir para a área que irá explodir. Baixe-se para se esconder atrás das caixas e atinja o guarda de patrulha. Não saia ainda. Procure um corredor longo e estreito à

direita, que vai dar a uma saída. Fique perto do lado esquerdo da saída. Use a espingarda furtiva com silenciador, para olhar para cima. Dispare para o foco da torre. Corra para a primeira saída e atinja o guarda que está de patrulha às caixas. Corra para o lado do condutor do camião verde, que está estacionado em frente à torre de controlo. Use o botão de acção para pôr o camião a funcionar. Corra imediatamente para a esquerda e esconda-se atrás da esquina da parede (ou será visto pelos guardas). Depois de os guardas saírem dos seus postos, corra para dentro da torre para activar o checkpoint.

Objectivo 6: Obter a frequência do transmissor-receptor

Dentro da torre, apanhe o elevador. Vá imediatamente para a direita e aproxime-se de um guarda que está a olhar para um mapa numa parede. Atinja-o imediatamente. Entre para o elevador e atinja o segundo soldado que está a falar no rádio, antes que ele descubra que o colega está morto. Perto do mapa da parede, procure um interruptor para obter a frequência do transmissor-receptor. Isto activa uma cena e um checkpoint.

Objectivo 7: Roubar o helicóptero

Apanhe o elevador para baixo. Corra para a área do helicóptero para accionar uma cena. Aproxime-se e atinja o guarda. Corra novamente e aproxime-se de Falkan para o atingir, antes de ele chegar ao helicóptero. Corra para o helicóptero para completar este cenário. Como opção, Lian pode abater Falkan

com um tiro na cabeça usando uma arma com silenciador.

Segredo: Primeiro filme de bónus

No modo difícil, Lian tem de matar Falkan com um tiro na cabeça porque ele corre demasiado depressa para poder ser apanhado – guarde uma bala de arma com silenciador (de preferência de Sniper Rifle) para o final. Para obter um bom ângulo para o tiro, corra para a porta e dê três passos para atingir o guarda com o Taser. Quando Lian estiver de pé, pause o jogo e mude para a Sniper Rifle. Faça pontaria manualmente para o nariz do helicóptero, para onde Falkan irá correr. Elimine-o para aceder ao primeiro filme de bónus.

NÍVEL 6

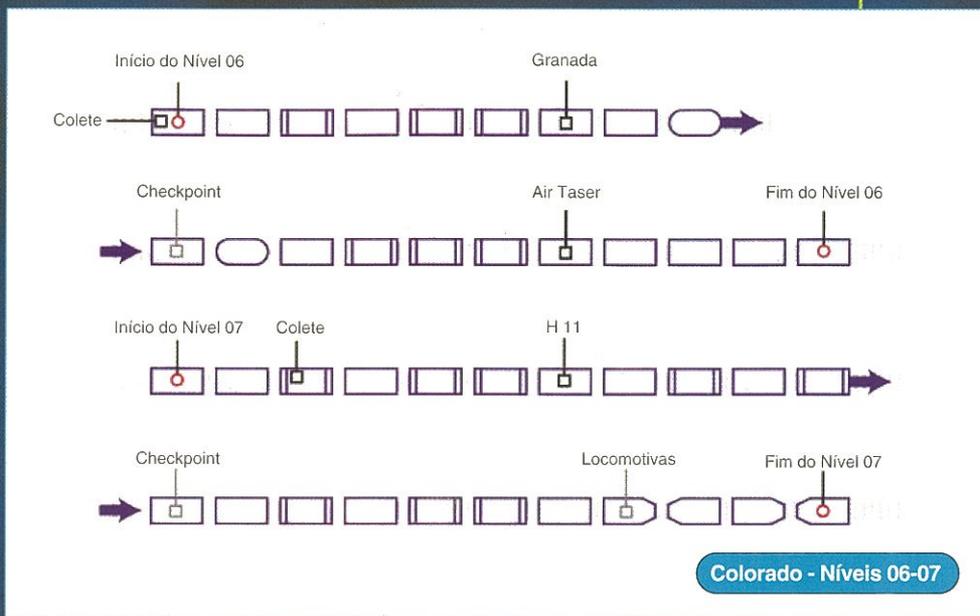
COLORADO - COMBOIO UNITED PACIFIC 101 (PARTE 1)

Jogue com Gabriel Logan. Evite usar o botão de Rolar (Círculo) para não cair do comboio.

Objectivo 1: Chegar ao motor e parar o comboio

Corra em frente e mate os inimigos que encontrar. Para os primeiros dois grupos, não são necessários tiros na cabeça. Tenha cuidado com um lança-granadas no segundo grupo – deixe-se cair rapidamente para forçar o inimigo a sacar da espingarda. No terceiro grupo, tenha cuidado com um inimigo que está escondido entre as carruagens. Neutralize-o antes de saltar.





Colorado - Níveis 06-07

Opcional: Granadas escondidas

Na sétima carruagem, olhe para o lado esquerdo da carruagem para ver uma porta aberta e um paraquedista. Deixe-se cair para encontrar um inimigo com uma caçadeira. Mate-o para apanhar a caixa de granadas que está atrás dele.

Para apanhar as granadas (e outros itens neste e no próximo nível), procure carruagens abertas onde possa entrar. Antes da carruagem de óleo preta, procure dois atiradores com coletes à prova de balas. Aponte para eles e dê-lhes tiros na cabeça antes de prosseguir. Para o próximo grupo, use o lança-granadas para matar os dois inimigos que estão escondidos entre as carruagens e dê um tiro na cabeça com o lança-granadas antes de saltar. Na sexta carruagem, depois do checkpoint, procure do lado esquerdo da carruagem uma porta aberta e uma saliência. Deixe-se cair para encontrar uma caixa com um Taser aéreo. A cena muda para um túnel escuro. Poupe munição dando tiros na cabeça das tropas que se aproximam. Quando estiver de novo num local iluminado, as tropas começam a correr na direção de Gabe. Apanhe munições e continue a pressionar Frente para prevenir o aparecimento de reforços. Uma cena de vídeo é activada quando chegar ao fim.

NÍVEL 7

COLORADO - COMBOIO UNITED PACIFIC 101 (PARTE 2)

Jogue como Gabriel Logan.

Objectivo 1: Chegar à carruagem principal e parar o comboio

Suba para cima das carruagens e mate as tropas que se aproximarem o mais rapidamente possível. Na primeira carruagem com caixas, procure uma caixa com um colete à prova de balas. No próximo grupo de carruagens com caixas, tenha atenção a um lança-granadas. Faça o inimigo mudar para a espingarda e dê-lhe um tiro na cabeça. No próximo grupo de carruagens, procure uma carruagem vazia com dois inimigos com coletes à prova de balas. Dê-lhes tiros na cabeça. Depois deste ponto, vire-se para ver um atacante que se aproxima por trás. Continue a mover-se em frente até à próxima carruagem. Procure um soldado com uma pistola que tenta fazer com que Gabe vá na direção de outro soldado com uma caçadeira. Não caia na armadilha. Rasteje pelo lado esquerdo da carruagem para os matar. Depois disso há um checkpoint, ao qual deve chegar com pelo menos quatro minutos para gastar. Depois de vários grupos de inimigos,

activar uma cena. Mate o inimigo que corre na direção de Gabe o mais rapidamente possível porque ele tentará dar-lhe um tiro na cabeça. Gabe precisa de cerca de 15 segundos quando chegar à última carruagem para fazer a transmissão rádio entre Gabe e Lian. No modo Difícil, Gabe só tem quatro minutos para completar este nível. Ele deve evitá-los sempre que possível e usar a caçadeira para os tiros mais rápidos. Tente chegar ao checkpoint com, pelo menos, dois minutos de sobra e às carruagens do motor com ainda um minuto de sobra. Tome cuidado com a área com a carruagem de óleo preto, porque há um inimigo lá atrás.

NÍVEL 8

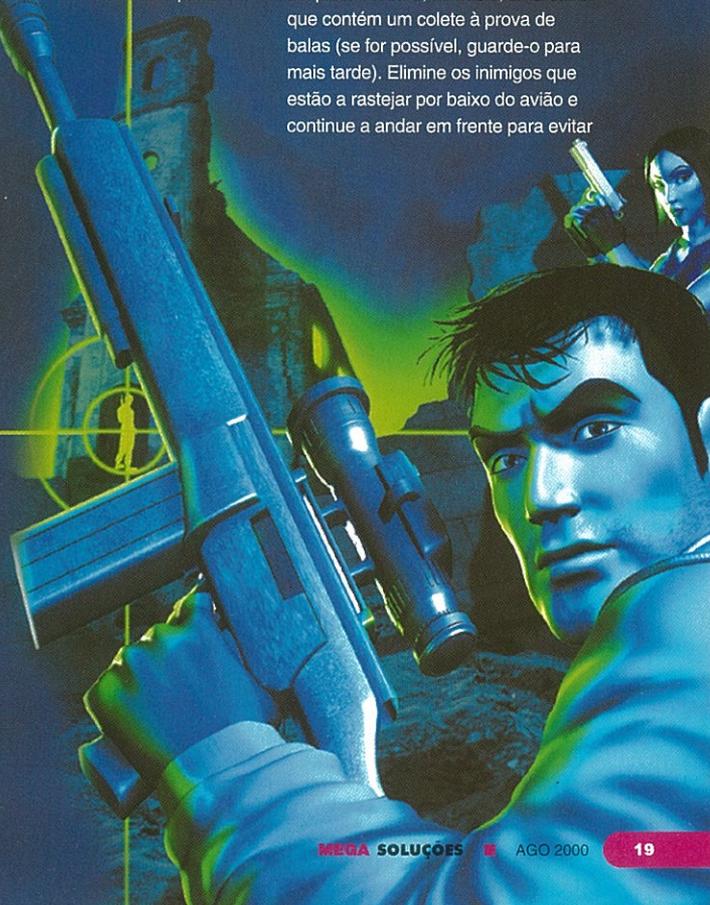
COLORADO - LOCAL DO ACIDENTE DO C-130

Jogue como Gabriel Logan. Mova-se com cuidado para evitar ataques de atiradores furtivos.

Objectivo 1: Encontrar os discos no avião

Esta missão parece ser bastante simples. Procure, no início, uma caixa que contém um colete à prova de balas (se for possível, guarde-o para mais tarde). Elimine os inimigos que estão a rastejar por baixo do avião e continue a andar em frente para evitar

procure a parte do motor. O resto das tropas deste nível têm coletes à prova de balas, por isso terá que lhes dar tiros na cabeça. Procure dois em frente à segunda carruagem de motor. No final, outros três aparecem juntos dos lados das carruagens do motor. Desça pelos lados para os apanhar e corra para o último comboio para



SYPHON FILTER 2

aquele que atira granadas. Passando esse ponto, olhe para a direita para encontrar uma parede de metal do avião. Por baixo da parede há uma caixa com uma Sniper Rifle com silenciador. Quando chegar à primeira emboscada no início do nível, deve retirar-se para um local seguro e depois usar a técnica de esperar para eliminar os inimigos. A seguir, há uma parte de tubo oco do avião. Uma emboscada de atiradores é accionada quando chega ao final desta área. Role e retire-se para um local seguro. Prepare-se para matar com um tiro na cabeça o atacante que está no topo e mate os outros três como quiser (tenha cuidado com outro lança-granadas à esquerda). No final está a caixa com os discos de dados, mas não a apanhe ainda. Atrás da cauda do avião está outra caixa, que tem um lança-granadas M-79. Quando a caixa dos discos estiver aberta, ocorre uma cena que activa um checkpoint.

Objectivo 2: Recuperar os discos do arqueiro

Depois da cena de vídeo, os atiradores atacam Gabe. Nesta parte, tanto pode correr para a parte de trás para se esconder, como tentar um modo mais arriscado e ir em frente, sacar do M-79 e rebentar com os inimigos. Matar os quatro inimigos deve activar outro checkpoint. Ao regressar ao primeiro tubo oco, enfrentará outro grupo de três atiradores. Use a parte fina do tubo como protecção e dê tiros na cabeça dos atiradores. Tenha cuidado: eles fazem-lhe o mesmo. Isto activa um checkpoint. O próximo tubo oco apresenta uma situação complicada: se correr para a esquerda, será bombardeado por

granadas: se correr pelo tubo será rodeado por atiradores. O melhor é correr para a direita do tubo. Três atiradores aparecem no pico à direita, quando Gabe chega ao fim. No entanto, pode correr rapidamente para trás da entrada do tubo para se abrigar e matar os restantes inimigos com a técnica de esperar.

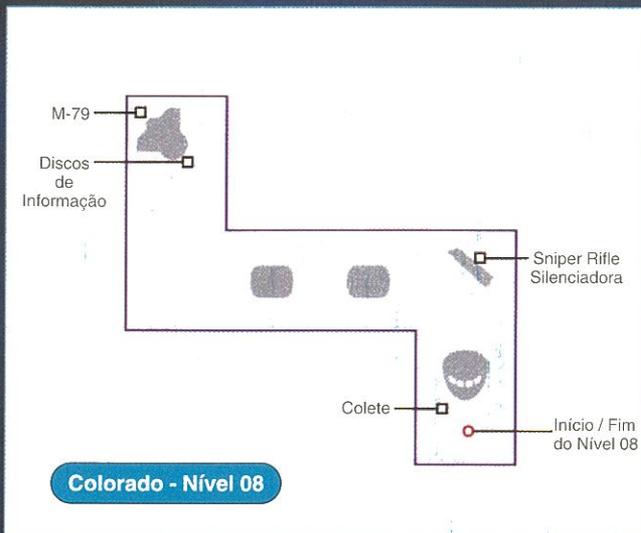
Não corra muito para dentro do tubo ou accionará uma emboscada: O mesmo se aplica a correr para a esquerda, o que activa o lança-granadas. Para conseguir o segredo de fim de nível seguinte, grave e saia do jogo depois deste checkpoint. Assim, se falhar, pode voltar a jogar a partir desse ponto. Regresse ao ponto de largada e procure o helicóptero que está a apanhar Archer. Saque rapidamente da espingarda furtiva e mate Archer com um tiro na cabeça (ele tem um colete à prova de balas).

Para aceder à arena para múltiplos jogadores, Jungle, mate Archer com o primeiro e único tiro (que tem de ser na cabeça). É preciso alguma prática, mas aqui estão algumas dicas: fique num local de onde seja fácil apontar, ligeiramente à direita do avião. Mate Archer o mais rapidamente possível. Quanto mais pequeno ele fica, mais difícil se torna de atingir. Aponte ligeiramente acima do cockpit: o movimento do helicóptero move automaticamente o cursor para o corpo de Archer.

Para aceder às personagens para múltiplos jogadores SF1, é melhor tentar obter este segredo na segunda vez que jogar o nível, depois de o vencer (e obter o outro segredo do nível 8). Para conseguir este segredo, vença o nível em menos de três minutos. Isto é bastante fácil se

Gabe se mover sempre em frente e rolar para evitar atiradores.

Do início, corra em frente e mate os inimigos que encontrar no caminho. Não se preocupe em apanhar munições. No primeiro ponto de emboscada, vá para a esquerda do tubo do avião e mate o atirador que está no ponto mais alto - é o único atirador que tem de matar. Continue a rolar para evitar os outros atiradores e vá buscar a M-79 que está atrás da cauda do avião. Apanhe-a e abra a caixa de



Colorado - Nível 08

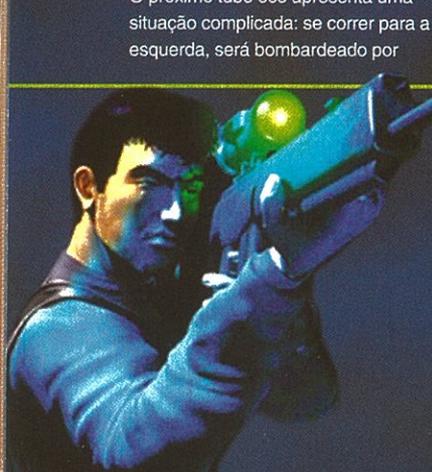
discos de dados para activar um checkpoint. Não abra esta caixa se não tiver um bom tempo. Da caixa, carregue a M-79 e use R1 para matar os comandos para activar outro checkpoint. Regresse rapidamente ao início do nível, correndo para a direita dos tubos do avião. Não pare por nada e role para evitar os atiradores. Mate Archer (não se preocupe com o número de tiros) o mais rapidamente possível, com um tiro na cabeça. Se vencer o limite de tempo (que não é visto, dirá "Got it!") isto dá-lhe acesso às personagens multiplayer SF1.

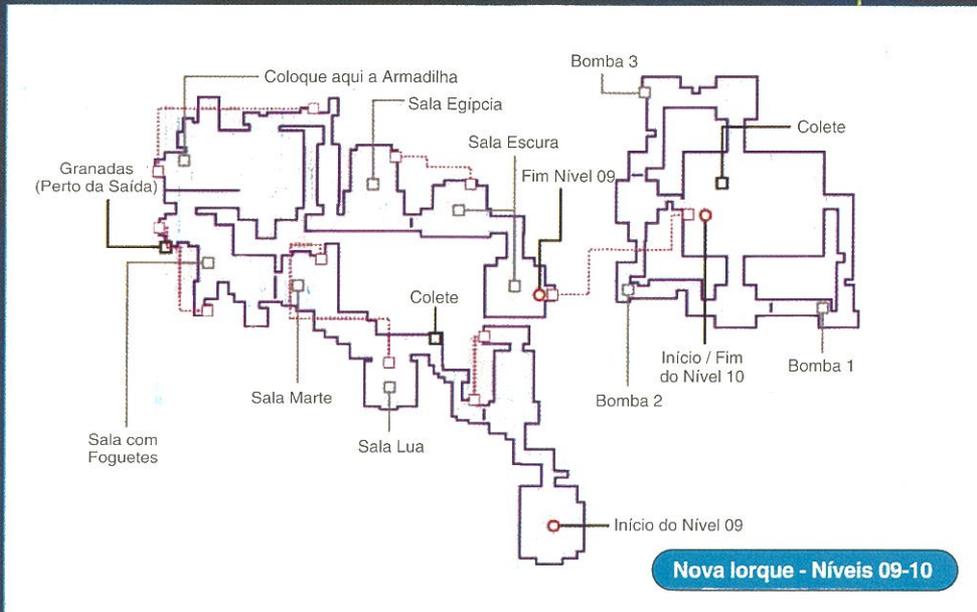
NÍVEL 9

NOVA IORQUE - CENTRO DE EXPOSIÇÕES PHARCOM

Jogue com Gabriel Logan. Não mate nem alerte nenhum GI. Gabe tem muito que fazer antes de completar um objectivo. Os homens de fato preto são dispensáveis. No início, dois agentes guardam a primeira entrada. Mate um com um tiro na cabeça (pode usar a pistola) e mate o outro, depois de ele ter sido alertado. Depois de atravessar uma entrada escura, procure um guarda que está próximo do hall. Coloque-se atrás da parede, ou da caixa, mate-o e prepare-se para a chegada de agentes. Use a pistola para os eliminar, usando a caixa para se proteger quando necessário. Tenha cuidado com um agente que tenta fazer uma emboscada a Gabe, vindo por trás, do

lado direito do corredor. A seguir, suba a rampa e procure um atirador com um colete à prova de balas, que está atrás do pilar esquerdo. Os jogadores mais corajosos podem tentar subir a rampa e dar-lhe um tiro rápido na cabeça, mas o movimento mais seguro é rastejar para a parede do lado esquerdo e tentar disparar daí. Depois da rampa, olhe para a esquerda para encontrar uma conduta de ventilação. Dispare para a partir. Suba pela conduta para chegar a um checkpoint. Se Gabe voltar para o portão fechado que liga a área da rampa a esta nova área, encontrará um agente. Aproxime-se com muito cuidado. Da conduta, vá para a direita e use os óculos de visão nocturna. Mate os dois guardas que estão a patrulhar a área. Quando tirar os óculos, procure uma caixa com um colete à prova de balas. Guarde-o para o que se segue. Na próxima sala, mate o agente que está a andar nas tábuas e, depois, os restantes agentes. Dependendo de como jogar esta parte do nível, um ou mais agentes podem tentar esconder-se na beira do parapeito que dá para o piso da Lua. Examine este local antes de saltar para baixo. Quando estiver no piso da Lua, use as caixas para se agarrar à passadeira de metal acima. Procure uma conduta de ventilação. Dispare para a cobertura desta para activar um checkpoint. Procure uma revista de meninas no cacifo. Isto dá acesso à Arena Multiplayer Pharcom Lab. Neste ventilador, encontrará três





Nova Torque - Níveis 09-10

coberturas de ventiladores. Dispare para a segunda. Use a besta para incapacitar o soldado que está à vista. Vá até à terceira cobertura de ventilador, dispare para a abrir e coloque-se de encontro à parede que fica mais perto do GI ferido. Aparecerão reforços. Espere até restar apenas um, depois rasteje para a esquerda e suba a parede para ficar atrás dele. Atinja-o com o Taser. Siga silenciosamente o segundo GI e atinja-o com o Taser antes que ele faça a transmissão. Não dispare para perto da cabeça de nenhum soldado GI ou ele morrerá. Só pode dar tiros no corpo e membros. Regresse à sala do chão de pedra encarnado. Suba as caixas mais próximas da primeira cobertura de ventilador, mas tenha cuidado porque há um soldado a guardar a porta do outro lado das caixas. Encoste-se à parede enquanto escala e use a besta para incapacitar este GI. Abra as portas que ele guardava para activar um checkpoint. Nesta sala de pedra cinzenta, rasteje cuidadosamente até ouvir dois soldados a falar sobre uma revista de meninas. Quando a conversa acabar, rasteje até ao primeiro guarda (tem que chegar atrás dele antes de o segundo soldado assumir o seu posto). Atinja o guarda que está a ler a revista com o Taser, rasteje e atinja o outro guarda. Para aceder à Arena Multiplayer Pharcom Lab,

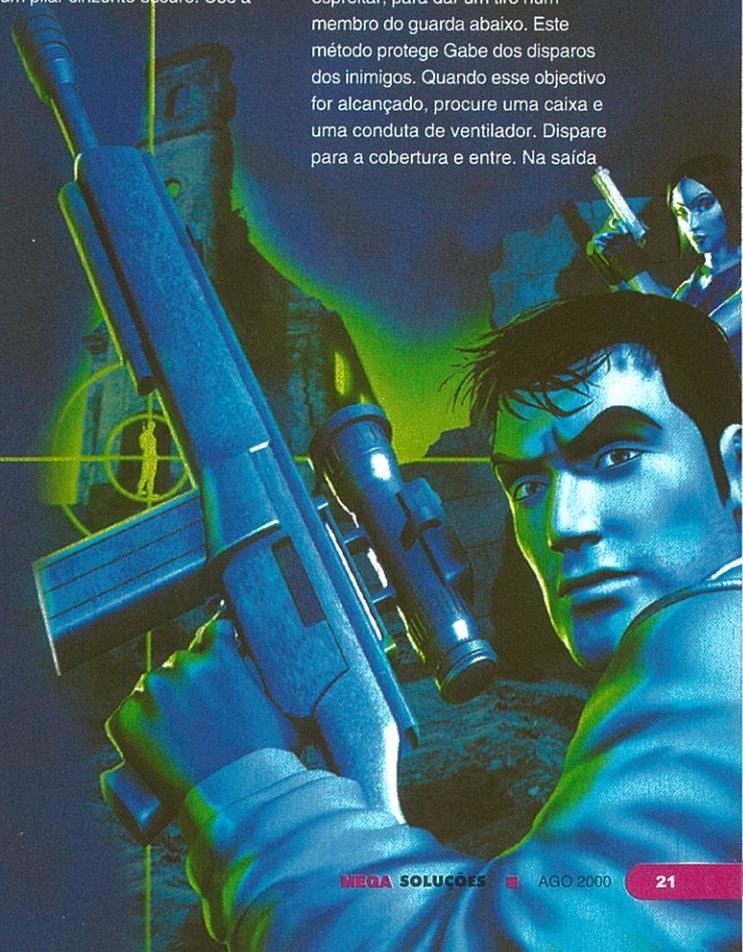
apanhe a revista que está no cacifo. Na próxima sala, procure dois soldados: um deles patrulha a passadeira superior e o outro guarda o piso térreo. Usando a besta, incapacite o soldado que está no piso mais alto. Um bom ângulo para o fazer (e evitar ser detectado) é ir para detrás da pedra, que fica mais longe do guarda que está no piso térreo. Depois disto, incapacite o guarda do piso térreo e suba para o foguete. Salte para o outro lado e procure uma conduta de ventilação. Veja a cena de vídeo. Depois desse ventilador, há outra cena e um checkpoint. Na sala do foguete, use este ponto de vantagem para matar o soldado GI que está no nível superior e tem um ferrolho de besta. Gabe evita ser detectado enquanto estiver neste local. Depois desse checkpoint, vá rapidamente em frente para evitar um agente que atira granadas. Quando ele se preparar para atirar outra granada, aproxime-se e elimine-o. Não passe essa esquina porque há outro agente atrás de uma grade. Mate este agente. Aí perto há uma caixa de granadas. Apanhe-as e procure uma abertura de ventilador, à direita da caixa. Depois de passar esse ventilador, siga pelo corredor do lado direito. Rasteje para contornar a esquina e ver um atirador com colete à prova de bala. Elimine-o com um tiro na cabeça.

Volte para o caminho do lado esquerdo, mas mantenha-se longe da grade. Há patrulhas GI na área abaixo que podem ver Gabe. Na sala adiante estão três homens da agência. Deve eliminá-los sem ser detectado. A primeira vítima está de guarda atrás de um pilar cinzento escuro. Use a

primeira parede cinzenta escura como escudo e rasteje para a direita para conseguir um bom ângulo para dar um tiro na cabeça. A seguir, vire a mira para a esquerda e procure um agente no topo das escadas. Elimine-o com um tiro na cabeça. Procure um agente de patrulha do lado direito da sala e mate-o. Siga para baixo, usando as caixas do lado direito da sala como cobertura. Atenção ao quarto guarda no nível inferior. Mate-o, usando os pilares cinzentos como cobertura. Desse ponto, procure outra entrada, à esquerda da rampa da sala. O último guarda está aí. Mate-o sem fazer barulho. Isto leva a outro checkpoint.

Objectivo 1: Colocar um isco para distrair os guardas de Morgan

Na próxima sala, procure dois GIs. Quando ambos (o segundo está atrás do pilar da esquerda, por isso rasteje silenciosamente até estarem ambos neutralizados) estiverem de costas, atinja-os com o Taser. Nessa sala, procure um local onde possa colocar uma carga de C4. No ventilador, use a técnica de espriear, para dar um tiro num membro do guarda abaixo. Este método protege Gabe dos disparos dos inimigos. Quando esse objectivo for alcançado, procure uma caixa e uma conduta de ventilador. Dispare para a cobertura e entre. Na saída



SYPHON FILTER 2



da conduta, procure dois agentes. Mate o que está à vista e use a seguinte técnica para matar o segundo, que tem um colete à prova de bala: usando a Sniper Rifle (pode tentar sem ela, mas é mais difícil), dê um tiro na perna do segundo agente. Ele cairá de joelhos. Dê-lhe um tiro na cabeça, ou continue a disparar-lhe para os membros até a cabeça estar visível. Isto leva-o a outro checkpoint. No próximo ventilador, alguém atira granadas para cima de Gabe. Mergulhe pelos ventiladores entre os lançamentos de granada. Mantenha-se a uma distância segura porque as granadas têm longo alcance. Só tem que se preocupar com dois ventiladores. Não perca tempo a matar os inimigos que atiram as granadas. Passado esse ponto, encontrará mais dois GIs. Use X para rastejar e descer lentamente, e atinja ambos com o Taser. Há um checkpoint no fundo. Na próxima sala tem de ter muita

atenção porque, se um soldado descobrir um corpo, será lançado um alerta. Quando o primeiro guarda virar à direita, atinja o segundo guarda. Rasteje para trás do soldado que está a subir a rampa, mas mantenha-se a uma distância segura. Se o tempo for bem calculado, deve ver esse soldado a encontrar-se com o segundo e o primeiro a continuar a subir a rampa. Espere à esquerda da caixa que o segundo soldado comece a patrulha. Quando ele voltar ao local onde Gabe está, atinja-o. Corra imediatamente e suba a rampa. Rasteje na direcção do soldado que estava a seguir. Este soldado tem de ser atingido antes de virar, para descer as rampas do outro lado da sala. Se o soldado vir o corpo, pode voltar para trás, para junto de uma caixa, perto da entrada da sala. Daí pode tentar atingir o soldado, antes que este dê a volta e suba a rampa novamente, apesar de que assim seja possível ser detectado. Suba a rampa a correr e rasteje para a direita, para encontrar o primeiro guarda. Atinja-o antes que ele vire a esquina para voltar para baixo. Repare no local do ventilador acima. Não se aventure para o lado direito da sala. Um terceiro soldado está num ponto de vantagem de onde pode ver tudo (é por isso que o



segundo soldado tem que ser atingido antes de descer a rampa). Se tudo correr bem, Gabe estará na área do topo da rampa. Deve conseguir ver uma conduta de ventilação perto das rampas do lado direito. Dispare para a cobertura e entre. Tenha cuidado para não ser detectado pelo terceiro soldado que está na sala. Siga pelos ventiladores até Gabe colocar os óculos de visão nocturna. Na próxima sala, terá de ser completamente silencioso – os soldados não o podem ver, mas podem ouvi-lo. Dispare para a cobertura do ventilador e desça silenciosamente. Não atinja já os soldados porque eles podem dar o alarme. Rasteje silenciosamente entre eles, usando os botões L2 e R2 para se desviar das patrulhas. Vá para Leste (pela esquerda da saída do ventilador) e procure um soldado que está parado. Atinja-o e corra pelo corredor até ao checkpoint da próxima sala.

Objectivo 2: Entrar na exposição da China antiga pela conduta de ventilação

Na sala circular adiante, use o poder de fogo. Homens da agência, com coletes à prova de balas, chegam para eliminar Gabe. Não entre em pânico. Use o pilar mais próximo para se abrigar e atacar cada um deles (dê apenas tiros na cabeça). Não faça grandes movimentos até saber o padrão de movimentos deles. Tente matar um e esperar que os restantes passem para um modo mais calmo antes de tentar conseguir um bom ângulo sobre o inimigo seguinte. Para encontrar a exposição da China antiga, procure uma conduta de ventilação acima, na parede mais próxima das caixas. Dispare

para a cobertura e suba para cima da pequena pedra que está no meio da sala. Use esta pedra para subir para as lajes de pedras superiores. Salte para cada laje para chegar ao ventilador e entre.

NÍVEL 10

NOVA IORQUE – CENTRO DE EXPOSIÇÕES PHARCOM, EXPOSIÇÃO DA CHINA ANTIGA

Jogue como Gabriel Logan. Proteja Teresa.

Objectivo 1: Parar Morgan antes que destrua o museu

Nas três primeiras partes do nível, terá de matar os agentes que estiverem a apontar para ele, ou para Teresa, enquanto ela tenta desarmar cada bomba. Repare na caixa que tem um colete à prova de balas, no meio da sala. Mate quaisquer agentes que encontrar no caminho (siga Teresa). Como alguns deles têm coletes à prova de balas, dê tiros na cabeça (pressione L1 e mova o cursor para a esquerda e para a direita). Tenha cuidado para não matar Teresa acidentalmente. Usando L1, esta é a posição na qual deve esperar que Morgan chegue. Mate-o com um tiro na cabeça para terminar o nível. Há um checkpoint depois de cada bomba ser desactivada. Depois de Teresa desarmar a terceira bomba, Gabe ficará preso numa sala com Morgan. Evite os ataques das granadas. Não se preocupe com o temporizador. Quando faltarem cerca de dez segundos, Teresa dará a Gabe o OK para matar Morgan. Isto activa o último checkpoint do nível. Dê um tiro na cabeça de Morgan, pois este tem um colete à prova de balas. Fique quieto e active a pontaria manual. Do local onde Gabe está, Morgan deve aparecer do lado direito das caixas, que lhe estão a impedir a vista. Um tiro certo na cabeça termina o nível.

(CONTINUA NO PRÓXIMO NÚMERO)

SEMPRE EM ALERTA

Thief está de volta com mais um episódio. Para este misto de acção, aventura e RPG, deixamos-lhe algumas dicas, para o ajudar a sobreviver aos seus mais terríveis inimigos. Esforce-se por evitar ao máximo todos os obstáculos que encontrar ao longo do jogo. E tente ser o mais discreto possível para sobreviver.

SEGURANÇA

Câmaras

As câmaras de segurança podem ser desligadas de duas maneiras: encontre o interruptor ou use uma seta de fogo.

Guardas

Os guardas que se aproximam dos corpos inconscientes ou feridos, fazem soar o alarme. Esconda os corpos em locais fora de mão, como, por exemplo, lagos e riachos. Para matar os guardas com um só golpe, vá por trás deles e acerte-lhes em cheio.

FILME

Referência a um filme antigo

Quando chegar ao Nível 4: Ambush, siga para Sul de Helena Way. Use o mapa para lá chegar. Procure uma parede com três archotes e que

circunda o riacho.

Estão quatro quadros pregados à parede, em forma de W. No riacho, directamente em frente do W, está um saco de ouro. Isto é uma referência ao velho filme "It's A Mad, Mad, Mad, Mad World".

No filme, uma série de pessoas estão a tentar encontrar um tesouro, cujos rumores dizem estar escondido "Debaixo do grande W" (no filme, o W era formado por quatro palmeiras).

DIVERSÃO

Descontracção

No início da Missão 3: Framed, atire uma sonda de escuta sobre a parede com picos, que está à sua esquerda. Depois, olhe para a esquerda, com a sonda, e verá uma cena divertida.

SEGREDOS

Vários segredos

Um segredo é algo extra que é encontrado em muitos níveis de Thief. A única forma de saber quantos existem, é clicando no botão de estatísticas, depois de terminar o nível. Assim, ficará a saber quantos faltam e quantos encontrou. A descoberta de um segredo faz um soar "bong", seguido de uma mensagem. Embora não seja necessário encontrá-los para terminar o nível, a sua existência chega para atormentar muitos jogadores. Aqui estão alguns dos segredos que se podem encontrar:

NÍVEL 1: RACE INTERFERENCE

Segredo 1

Depois de passar em frente do homem que está a falar, e dos guardas, entre na primeira sala à sua

direita e vá para o canto esquerdo. Abra a porta e atravesse o armazém das armas. Se olhar para baixo do canto inferior esquerdo de uma das prateleiras, verá um interruptor.

Segredo 2

Quando entrar na cozinha verá uma lareira. Quando chegar mesmo ao meio, vire à direita e entre pela porta que vai dar à estante dos vinhos.

No canto inferior direito está uma poção de velocidade.

Segredo 3

Quando chegar ao segundo quarto do 3º andar (aquele para o qual é necessária uma chave para ir para a sala de visitas no andar abaixo), procure um interruptor debaixo do pedestal do vaso. Este interruptor abre um cofre de parede, por cima do retrato da cama.

Objectivo de bónus

Como se não bastassem os segredos, os saques e o terminar das missões, ainda há objectivos de bónus. No salão de baile há uma lareira. Aproxime-se dela pelo lado direito e entre. Na racha da chaminé estão dois anéis.

NÍVEL 2: SHIPPING... AND RECEIVING

Segredo 1

No edifício B, no 3º andar, no escritório do Presidente Rampone, está o velho livro de segredos que dá acesso à história das estantes.

Segredos 2 e 3

A bordo do navio de Davidson, perto da área Rampone (Edifício B), fica uma sala com uma escada que desce. Aí perto há uma porta que vai dar aos aposentos do capitão. Estão duas tapeçarias penduradas em cada um dos lados da sala. Corte-as com uma espada para as fazer cair e abra as caixas com a chave de Davidson.

Segredo 4

Também a bordo do navio de Davidson, no convés superior, a roda e o telescópio e depois volte para os aposentos do capitão para descobrir uma caixa aberta com alguns itens.

Segredo 5

Ainda no navio de Davidson, abra a caixa que está no convés e apanhe o saco de especiarias que está escondido entre algumas maçãs. Tenha cuidado com as aranhas que estão na caixa: elas são pequenas e movem-se muito depressa. Se elas pararem de se mexer, uma seta acciona a espada e será morto.

Segredo 6

Enquanto agarra o saco de especiarias que está na caixa do Edifício B, olhe para cima e para a esquerda para encontrar uma caixa. Abra a fechadura para apanhar uma seta com uma corda.

Segredo 7

Na área de armazenamento do músico, suba para cima da consola e para o estúdio de gravação. Nas traseiras, à direita, abra a fechadura e apanhe a gravação. No Edifício B, desça a escada para ir para o primeiro andar. Antes de entrar no armazém, há uma passagem estreita à sua direita onde estão três caixas. Olhe para cima para ver uma abertura. Precisa de uma seta com corda para poder subir.

Segredo 8

No escritório de Gilver, use a sua espada para cortar a tapeçaria da parede. Apanhe o diamante que está na racha da parede.

Segredo 9

Na área Lucky Selentura, vá para o canto traseiro esquerdo, abra a fechadura e apanhe o dado de ouro. Ainda nessa área, vá para o canto traseiro esquerdo. Salte para cima da secretária e corra/salte para cima da divisória de madeira. Suba para as prateleiras vazias. Abra a caixa das jóias para apanhar a chave e use-a para abrir o cofre do outro canto.

Segredo 10

Na sala de armazenamento do ferreiro há uma pilha de caixas no canto esquerdo. Suba para cima delas, para encontrar uma caixa que está escondida na parte de trás.

Segredo 11

Na galeria de arte de Lord Porter, o elevador está preso no 2º andar.



THIEF 2: THE METAL AGE



O botão para o chamar está estragado, mas se disparar com cuidado para o controlo do elevador (no 2º andar) pode atingir o botão que o faz funcionar. Suba no elevador e apanhe o saque.

Segredo 12

Do lado de fora da farmácia experimental de Lady Angelic há uma caixa aberta no topo. Lá dentro há ainda outra caixa. Abra a fechadura para apanhar uma seta com uma corda. Há duas formas de chegar a esta caixa: a primeira, é saltar do 2º andar no Edifício A e aterrar em cima da cabana verde para depois subir para lá; a segunda, mais simples, é usar uma seta com uma corda, para subir pelo lado. Terá de usar o Segredo 6 para conseguir uma corda dessas.

Segredo 13

No 2º andar da área Myne's Steak há um congelador. Entre e pressione o botão que está ao lado da porta, para fazer a chave azul aparecer perto de um ventilador. A porta fecha-se atrás de si, mas não é grave. O botão encarnado que pressionou abre os ventiladores do telhado. Suba para o exterior, apanhe o elevador para baixo e suba no elevador 2. Use a chave para abrir o cofre.

NÍVEL 3: FRAMED

Segredos 1 e 2

Quando entrar na caverna onde há um pequeno lago e muitos ratos (duas aranhas antes do Patch) terá dois caminhos por onde sair. Ambas parecem acabar em becos sem saída, mas se usar o suporte do archote vazio, que está aí perto, fará cair uma secção de parede.

Segredo 3

No escritório do Sheriff Truart, uma das figuras de metal abre uma passagem atrás da lareira. Na sala de ligação há um interruptor perto de uma parede que abre a outra parte da passagem, que vai dar ao 2º andar da sala de treino. Se estiver a subir vindo da sala de treino, use o suporte de archote vazio que está na pequena área de armazenamento, na parte detrás da sala de treino.

Segredo 4

No escritório de Warden Affairs, no 2º andar, vire à esquerda e salte para cima da secretária. Um dos livros da prateleira pode ser movido para abrir uma passagem. Esta vai dar a uma sala que fica no canto Sudeste do seu mapa do 3º andar. Se for para o outro lado, vá para a sala mais a Sudeste no 3º andar, e depois vá para o canto Sudeste e procure o livro que está destacado.

Segredo 5

No Target Range, dispare uma seta para o alvo mais distante para fazer parte da parede abrir e poder aceder à sala das armas.

Segredo 6

Há uma passagem que pode ser aberta, que liga o escritório principal ao corredor adjacente. Quando entrar no escritório principal, vá para o canto direito, na parte detrás, e procure um interruptor no suporte de madeira. No corredor adjacente, o "interruptor" é um suporte de archote vazio.

Segredos 7 e 8

Use uma seta com corda para ir para cima do ornamento da parede Norte do escritório principal. Um interruptor aí perto abre um dos ventiladores. A passagem adiante tem ligação com

a área Secured Records. Siga pelo outro lado, vá para a ponta Sul da sala Secured Records e empurre o livro que se destaca.

Segredo 9

Este novo segredo foi introduzido no Patch. No escritório da frente, está o painel de controlo do alarme. Olhe atentamente para baixo do painel do alarme, para ver um botão que abre uma pequena secção, por baixo dos seus pés. No início da missão, atire uma sonda por cima da parede à sua esquerda. Olhe em redor para uma coisa deslocada.

NÍVEL 5: EAVESDROPPING

Segredo 1

Dos portões da frente vá para a esquerda e vire à direita na esquina a Sul. À sua esquerda há uma porta que pode ser aberta. Lá dentro, perto da porta, há um interruptor que abre uma parte do chão e revela um segredo.

NÍVEL 6: FIRST CITY BANK AND TRUST

Segredo 1

Na sala de música, suba para cima do palco e accione o pequeno interruptor na parte inferior esquerda da porta para abrir uma secção do palco, onde há algumas ferramentas.

Segredo 2

No hall das estátuas, no 3º andar, há uma estátua grande. Atrás dela há um pequeno interruptor que abre um painel no escritório, onde há um cofre (também no 3º andar).

NÍVEL 7: BLACKMAIL

Segredo 1

Numa sala perto da capela, mas não ligada a ela, use o suporte de archote vazio que está na parede para abrir um painel no chão.

Segredo 2

No 1º andar, na sala de jantar, apague o fogo da lareira. Entre na lareira e olhe para cima, para a chaminé. Olhe para o interruptor. Tenha cuidado porque, ao pressionar o botão que diz "Don't Push", libertará duas aranhas. No entanto, se matar as duas

receberá uma mina de gás. Este segredo também seria detectado se entrasse no buraco da arrecadação.

Segredo 3

Limpe o chão com uma seta de água e examine as paredes para encontrar um item. Em outros níveis de dificuldade, atirar uma seta para o alvo mais próximo também pode resultar.

Segredo 4

Na velha capela Hammerite, repare na dica que lhe sugere para disparar uma seta para a abertura em forma de martelo. As assombrações podem não ser muito simpáticas, mas guardam coisas ótimas. Quando entra no segredo, olhe para a esquerda para ver uma secção delimitada junto ao chão. Parta a madeira com a sua espada, siga pela passagem e pressione o botão à sua esquerda para levantar a grade de ferro.

Segredo 5

No 2º andar, na sala das armas, vire-se quando entrar e repare no alvo que está acima do chão. Dispare e marque pontos.

Objectivo de bónus

Apanhe o corpo do Sheriff Truart e atire-o para a sepultura recém-cavada. A sepultura da família Truart, a dica na parte Sul do seu mapa, pode ser acedida fica atrás da casa ou rastejando através da racha da parede (no local onde estão as casas).

NÍVEL 8: TRACE THE COURIER

Segredo 1

Se se aproximar do cemitério por Este, ou se for para essa mesma direcção, a partir da entrada do cemitério, encontrará um nicho com dois suportes de archote vazios. Um deles abre uma passagem para uma cripta, criando uma segunda entrada para o cemitério.

NÍVEL 9: TRAIL OF BLOOD

Objectivo de bónus

Dependendo do nível de dificuldade seleccionado, o objectivo é obter uma quantidade de dinheiro.



No modo Normal é 500, no Difícil é 700 e noExpert é 900.

Item de bônus

Provavelmente, é necessário o Patch para fazer isto funcionar. Na primeira cabana, encontrará uma menina que lhe diz que não precisa mais de Dewdrop e que pode ficar com ele. "Dewdrop doesn't like mechanists." Se for perseguido pelos mecânicos, Dewdrop vai salvá-lo, mas só o fará apenas uma vez.

NÍVEL 10: LIFE OF THE PARTY

Segredo 1

Em algum ponto perto de Shemenov Estate, pode ter subido por uma chaminé encarnada ou saltado para uma torre e encontrar dois guardas de serviço (um com um arco na varanda e outro de patrulha, com uma espada). Se descer pela escada grande, verá um par de persianas, à sua esquerda, que pode abrir. Entre pela janela e suba pela escada. Vire-se para direita e comece a espalhar a pilha de caixas, até conseguir passar pela abertura que elas cobriam. Entre na abertura e procure o telescópio. Usando o telescópio, abre-se uma porta secreta. Leia o livro que está aí perto para obter algumas informações. Como tática alternativa, e antes de chegar aos quatro guardas que estão a discutir, passará por uma pequena sala que está protegida por um único guarda, que patrulha junto a uma escadaria de mármore. Dispare uma seta com corda para o tecto e suba para a viga. No canto há uma pequena passagem com dois quadros numa ponta. Parta os quadros e estará na sala do telescópio que abre a porta secreta.

Segredo 2

Quando estiver em Necromancer's Spire, não se esqueça de apanhar o elevador para o 2º andar. Aí encontrará uma prateleira com um livro velho que abre uma passagem secreta por baixo do elevador que apanhou para descer. Terá de fazer o elevador subir para poder ir até à nova plataforma e pressionar o botão para descer.

Segredo 3

Ainda em Necromancer's Spire, dispare uma seta de água para o andar superior para accionar um botão que abre um acesso para a masmorra, no telhado que encontrou com o segredo 2. Em alternativa, pode tentar usar o botão, embora não o consiga ver.

Segredo 4

Quando se aproximar da herdade de Lady Louisa, olhe para a sua esquerda para ver uma abertura. Entre nessa abertura, abra a porta e use o archote apagado para aceder a um segredo no final do corredor.

Segredo 5

Durante a sua estadia em Angelwatch, examine a estátua que está no hall do 5º andar. Se olhar para os olhos dela, num deles verá um botão que abre uma porta secreta aí perto.

Segredo 6

No 5º andar de Angelwatch, há um pequeno armário de metal em frente a uma lareira. Se se virar e olhar para o canto superior esquerdo da porta, verá uma alavanca, que abre uma porta secreta no armário. Agora, pode desligar o alarme do cofre, do escritório de Karras.

Segredo 7

Da Bell Tower, olhe para a sua esquerda para ver um parapeito. Siga por ele até chegar a umas persianas que podem ser abertas para aceder as setas de água e ouro.

NÍVEL 11: PRECIOUS CARGO

Segredo 1

Na Old House, suba para o 2º andar. Olhe para cima para o canto junto de um archote. Dispare uma seta de trepadeira para a abertura, para chegar ao 3º andar. Atravesse para o outro lado, entre pela porta e accione o interruptor que está no chão, atrás das caixas.

Deixe-se cair no 2º andar e vá para trás, saindo pela porta do lado oposto ao do corredor. No pequeno espaço, há uma porta aberta à sua esquerda.

NÍVEL 12: KIDNAP

Segredo 1

No local 4 há uma alavanca escondida na parte lateral de uma cripta. Ela abre um local com alguns itens.

Objectivo de bônus 1

No local 5, entre na sala Brother Cavador e apanhe o diário dele, que está na mesa ao lado da cama.

Objectivo de bônus 2

Desapareceu uma broca de diamante. Vá para o local 6, apanhe o elevador para cima e roube o pedaço da broca.

NÍVEL 13: CASING THE JOINT

Segredo 1

No local onde Garrett começa a missão há um pequeno telhado que se estende até um edifício, perto de umas caixas. Suba para lá e use o interruptor para abrir uma porta.

Segredo 2

No lado Nordeste da herdade, perto da saída das ruas, há umas escadas que vão dar ao 2º andar. Na base de um dos suportes, está um interruptor que abre uma secção oca por baixo das escadas.

Segredo 3

No canto Nordeste da mansão, no 1º andar perto da saída, corte a tapeçaria

para revelar um interruptor que liga várias divisões ao longo do lado Norte, incluindo a casa de banho, um armário nos aposentos dos empregados, o armário da cozinha e o corredor da ponta Noroeste da Herdade. Cada uma das salas mencionadas tem um interruptor que também dá acesso a este corredor secreto.

Segredo 4

No 1º andar perto da capela, há um escritório com um interruptor na parede, atrás da secretária. Este interruptor abre uma passagem no armário que vai dar ao Workshop. Este acesso é feito através do interruptor que está em cima do sofá.

Segredo 5

Tal como o 1º andar, um corredor secreto liga várias divisões no lado Norte da mansão. Este corredor começa na ponta Este da casa e passa pela sala de jantar, sala de troféus, uma sala de segurança e vai dar à ponta Oeste. A maioria das divisões tem interruptores escondidos nos armários. Olhe para o tecto para os encontrar.

Segredo 6

Uma passagem liga os armários da sala de jantar e da sala de troféus. Olhe para o tecto dos armários para ver o interruptor. O da sala de jantar, pode estar no outro armário e não no que tem ligação com o da sala de troféus.

Segredo 7

Ao contrário do 1º andar, um corredor secreto liga as divisões do lado Sul da herdade. Estas divisões incluem o conservatório, o bar, a biblioteca e uma sala sem nome, no canto Sudeste, a seguir à biblioteca. Tal como anteriormente, procure interruptores nas paredes e nos armários. O interruptor da sala sem nome, fica perto do chão e não no telhado.

Segredo 8

Este segredo é também o objectivo da missão. Se apanhar a cabeça do cuco, que está na caixa de ferramentas, no salão de baile do 1º andar, pode usá-la no relógio que está junto da entrada da biblioteca, no 2º andar.

THIEF 2: THE METAL AGE

Coloque os ponteiros do relógio na meia-noite.

Segredo 9

No primeiro andar da biblioteca há um livro que abre uma passagem secreta no lado Norte.

NÍVEL 14: MASKS

Segredo 1

Se entrar no 3º andar, vindo da escadaria secreta, pode encontrar um pequeno interruptor numa parede falsa, depois de virar a esquina e passar pela estação dos guardas.

Segredo 2

No canto Nordeste da herdade há uma estação de controlo. Um dos painéis tem um pequeno interruptor que permite o acesso ao corredor da exposição Norte.

Segredo 3

Ambos os estúdios do 3º andar estão ligados por uma passagem secreta. O interruptor do estúdio Norte fica entre a lareira e o pilar.

Segredo secreto

No estúdio Norte, no topo dos degraus de mármore, há uma secretária. Olhe para baixo dela, para descobrir um interruptor e, depois, volte para o estúdio Sul. Quando entrar, olhe para a sua esquerda para ver uma porta aberta que vai dar a um escritório secreto.

NÍVEL 15: SABOTAGE AT SOULFORGE

Segredo 1

Na sala de planeamento, abra uma porta de cofre e corra/salte para cima dele. Use-o para tapar o pico de metal que fica em frente das janelas. Vá para o lado Norte e salte para cima da última janela. Use o pequeno interruptor para abrir a placa de metal do chão que está no meio da sala. Lá dentro encontrará a última inserção do diário de Karras e um interruptor que abre a Northern Aspe, onde o Guiding Beacon tem de ser colocado.

Segredo 2

Dentro da Fusing Machine (Bay E),

coloque fios de mola e a mistura ácida para obter um fluxo especial. Leve o fluxo e um prato de metal para produzir uma bomba.

Segredo 3

Na Amalgamating Machine (Bay B), coloque mistura ácida e mistura de cal para produzir uma mistura explosiva. Leve esta mistura e um chassis de metal e coloque-os dentro da máquina para produzir uma mina.

Segredo 4

Produza uma mina de acordo com os planos de construção (de minas). Primeiro, combine chassis de ferro com cal na Amalgamating Machine (Bay B). Leve a mina e combine-a com Bantam na Sealing Machine (Bay D). Isto produz um grande explosivo. O Bantam tem de entrar pelo orifício esquerdo e a mina tem de entrar pelo da direita.

Pergaminho

Para fazer o pergaminho, terá de colocar cinco cilindros Combot (é o que resta e é chamado de "Corpse" depois de uma criança azul cair e ficar destruída) e cinco pratos de aço. Coloque-os, um de cada vez, na Rolling Machine (Bay A), pressionando o botão depois de inserir cada cilindro e prato. Depois de colocar os cinco, obterá um pergaminho. Os pratos de metal podem ser encontrados nas salas de armazenamento. Os cilindros são um pouco mais complicados de achar. Quando a missão começa, há dois no chão. Pode fazer mais dois, matando as crianças que são enviadas para o interceptar e atingindo repetidamente os corpos delas com a espada ou com a moca. Espere que apareça um quinto ou terá muitas dificuldades em encontrar um.

ANÁLISES

Conheça-se a si mesmo

Crie sombra apagando alguns archotes. Não os apague todos, pois é um desperdício de setas de água. Se se baixar, será menos visível em certos locais. Inclina-se para espreitar nas esquinas para evitar esbarrar num guarda. Mova-se lentamente, para passar ainda mais despercebido.

Apanhe todas as setas. Elas podem ser usadas mais tarde. Olhe para a seta até ela se iluminar e apanhe-a. Se o seu cristal de visibilidade estiver amarelo, significa que corre perigo. Alguns guardas podem não o ver, mas se forem alertados, estará perdido. Quando o cristal estiver suficientemente escuro, não só ficará invisível, como até um guarda alertado terá dificuldades em encontrá-lo. Se a superfície for suficientemente suave até pode passar ao lado de um guarda sem ser detectado.

Conheça o seu inimigo

Esconda-se nas salas e espere que os guardas passem. Se tiver de se arriscar a ficar exposto, seja rápido e faça-o bastante longe de um guarda. Depois de abrir uma porta, feche-a. Os guardas não podem ver através de portas fechadas, excepto se for uma porta com painéis de vidro. Se tiver alertado um guarda, tente fugir, fechando as portas atrás de si. Se o guarda ainda estiver a perseguir-lo, tente mudar a sua altura em relação ao guarda. Embora saltar para cima de uma mesa nem sempre funcione, subir uma escada de mão ou mergulhar em água costuma resultar. Quando fugir não resultar, atire uma bomba flash e atinja o guarda com a moca. Não se preocupe se ficar cego porque Garrett costuma recuperar antes dos guardas, principalmente se olhar para o outro lado quando a bomba rebentar. Se estiver a ser perseguido por mais que um guarda, aproxime-se o mais rapidamente do final da missão, pois eles desaparecem quando esta termina. As crianças douradas são cegas. Só o podem detectar através do toque ou da audição. Há uma estratégia para fazer crianças azuis matarem-se a si próprias, que explora o facto de o braço esquerdo delas estar a cerca de 30 centímetros dos olhos. Isto significa que embora elas o possam ver, o canhão pode não o atingir e a decisão de disparar é dada pelos olhos. Experimente esconder-se atrás de uma coluna ou outra estrutura de modo a não estar à vista do canhão do braço. Continue a andar para trás e para a frente até a criança estar encostada à parede. Nessa altura, ponha-se à vista (tenha as setas de fogo

equipadas para estar visível).

A criança dispara a arma.

A bola do canhão explode em cima dela e a criança costuma recuar depois de ser atingida.

Coloque-se outra vez fora de vista e espere que a criança se aproxime novamente da parede para se mostrar. Duas explosões costumam ser suficientes para matar uma criança. Há algumas passagens em que é difícil entrar mesmo agachado. Nestas situações é útil inclinar-se.

Para chegar a um interruptor (se for um botão de pressão), pode usar uma seta para o activar.

As portas de madeira podem ser abertas, acertando-lhes com uma seta de fogo, ou deitando uma mina para a sua base e detonando-a com uma seta normal. Tenha em atenção que a porta não pode estar trancada.

Tenha cuidado com os painéis de vidro. Os guardas podem vê-lo através deles.

Evite saltar para uma superfície que possa fazer barulho. As excepções são as carpetes, zonas cobertas de musgo e alguns terrenos exteriores. Pode até ser mais seguro saltar de uma zona alcatifada para outra do que passar pela zona de mármore entre elas.

Se quiser fazer anotações, chame o mapa e vá até à secção de notas.

Se atirar um ovo para um inimigo e ele morrer, a sua morte é, tecnicamente, atribuída ao ovo e não a Garrett.

Isto é bom se estiver numa missão com objectivo "no killing".

Pode detonar explosivos grandes, como o Suburst, com uma seta de fogo ou com um flare aceso.

Se tiver os restos de uma criança de Karras a bloquear o seu caminho, atinja-a repetidamente com a sua espada, para a partir em pedaços mais pequenos.





ENEMY INFESTATION

MODO CHEAT

Para entrar no modo cheat do jogo, introduza qualquer código enquanto joga (não funciona se o jogo estiver em pausa). Depois, pressione **Enter**. Se não funcionar, tente novamente. Escreva cuidadosamente quando tiver seleccionado colonos. Pressionar certas letras pode fazer com que um certo colono inicie um determinado comportamento (por exemplo, pressionar **F** dá o comando Fuga).



CURAR OS HOMENS

Introduza o código **Gsaheal** para curar todos os colonos (que não estejam em estado terminal), dando-lhes saúde total.

VER TODAS AS SALAS

Introduza o código **Gsarroof** para remover todos os telhados (demora um pouco), para que possa olhar para dentro das salas.



MATAR OS ALIENS

Introduza o código **Gsawap** para trocar de posições (permite controlar os alienígenas); use depois o **cheat Kill** para eliminar os alienígenas seleccionados.

MATAR AS PERSONAGENS

Introduza o código **Gskill** para matar as personagens seleccionadas.

PARAR ALIENS E COLONOS

Introduza o código **Gsastop** para parar as acções dos alienígenas e dos colonos, causando imobilidade. Introduza novamente o código para voltar ao normal.

MAIS ARMAS

Introduza o código **Gsabog** para criar uma arma Bog no cursor – quando a levanta dá-lhe defesa extra e deixa-o trancar portas. Introduza o código **Gsaknife** para criar uma arma Knife no cursor e quando a levanta torna-o invisível perante os aliens.



MAIS TROPAS

Introduza o código **Gsacmdr** para criar um comandante no cursor. Introduza o código **Gsamedl** para criar um médico no cursor. Introduza o código **Gsaboff** para criar um técnico (cientista) no cursor.

GANHAR E PROSSEGUIR

Introduza o código **Gsawin** para ganhar o nível (e pode prosseguir para o seguinte).

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

ACEDER AOS JOGOS DE BÓNUS

Para aceder aos jogos de bónus extra, vá para o menu principal. Coloque o cursor sobre **Bonus** e pressione **Select** cinco vezes, coloque o cursor sobre **Option** e pressione **Select** três vezes, coloque o cursor sobre **Versus** e pressione **Select** uma vez e coloque o cursor sobre **Director** e pressione **Select** duas vezes.



ACEDER A HAYATE

Aceda a Kairi e cumpra todas as missões de **B-Rank** no modo **Expert**, ou termine o modo **Arcade** mais de 24 vezes e vença Bison duas vezes.



ACEDER A TODAS AS PERSONAGENS

Para aceder a todas as personagens, vá para o menu principal. Coloque o cursor sobre **Bonus** e pressione **Select** duas vezes, coloque o cursor sobre **Director** e pressione **Select** quatro vezes, coloque o cursor sobre **Practice** e pressione **Select** uma vez e coloque o cursor sobre **Arcade Director** e pressione **Select** quatro vezes.

ACEDER AO JOGO DE BÓNUS VERSUS BISON

Para aceder a este jogo, vá para o menu principal. Coloque o cursor sobre **Bonus** e pressione **Select** 13 vezes, coloque o cursor sobre **Director** e pressione **Select** quatro vezes, coloque o cursor sobre **Bonus** e pressione **Select** 13 vezes.



Game Boy DONKEY KONG LAND 2

40 MOEDAS BANANA

No ecrã de selecção de jogo, mantenha **Direita** ou **Esquerda** pressionados, em frente ao jogo que pretende jogar, e depois pressione **B, B, A, A**. Um som confirma o código.



EVOLUTION - WORLD OF SACRED DEVICE

BANDA SONORA COMPLETA

Depois de passar a quinta e última ruína, entre na taberna e vá até à jukebox. A banda sonora do jogo estará disponível.

PASSAR O DIÁLOGO

Durante a batalha, antes de fazer qualquer movimento, pressione **B**.

ALTERNAR A ROUPA

Pressione **X** no ecrã de selecção de personagens.

MENSAGENS LOUCAS

Se pressionar o botão, na árvore atrás do autocarro, na cidade, aparecerão umas frases em japonês, com o nome da pessoa.



ARMY MEN SARGE'S HEROES

CÓDIGOS

Introduza os seguintes códigos para obter os respectivos efeitos:

CÓDIGOS

| CÓDIGOS | EFEITOS |
|------------|---------------------------|
| DNSTHMN |Seleccionar nível |
| MMRTL |Invencível |
| DNLVSHSF |Invisível |
| CNTN |Continues ilimitados |
| MMLVSRM |Munição ilimitadas |
| NSRLS |Armas |
| LNSLDRS |Soldados de chumbo |
| LVNGLRG |Viver à grande |
| THDTST |Informação de teste |
| GRNGRLRX |Vikki |
| PLSTRLVSVG |Plastro |
| SHRMNSLDR |Hail Mendheimicus |
| BGGRN |Big Green One |
| DRVLLVSM |Mini modo |
| LNLGRMM |Ataque |
| TRGHTR |Espião Azul |
| TDBWL |Casa de banho |
| MSTRMN |Missão Riff |
| TLLTRS |Floresta |
| SCRDCT |Missão Hoover |
| STPDMN |Missão Thick |
| BLZZRD |Missão Snow |
| SRFPNK |Missão Shrap |
| GNRLMN |Plastro forte |
| HTTTRT |Missão Scorch |
| ZBTSRL |Showdown |
| HTKTTN |Caixa de areia |
| PTSPNS |Cozinha |
| HXMSTR |Sala de estar |
| VRCLN |Retorno a casa |



BUGGY HEAT

NOVAS PISTAS

Chegue ao fim do modo **Expert**, no nível de dificuldade **Championship**, utilizando o **Beelzebub Buggy**.



ACEDER A LE-2001

Termine o modo **Expert** em primeiro lugar, ao volante do **Coyote**.

OBTER JET BUGGY

Quando estiver a construir o carro coloque **100%** no verificador de nível.



DEUS EX

CÓDIGOS

Para usar estes códigos, edite o ficheiro **User.ini**, de modo a que uma letra aberta indique **"Talk"**. Depois, durante o jogo, pressione a tecla **Talk**, apague **"Say"** e escreva um dos seguintes códigos:

CÓDIGOS

God Modo God
Allweapons Obter todas as armas
Allammo Reabastecer munições
Allskillpoints Muitos pontos de perícia
Allaugs Aumentos básicos
Allhealth Reabastecer saúde
Allenergy Reabastecer energia
Allcredits 1000 créditos extra
Allimages Aceder a todas as imagens
Spawnmass Eliminar um grande grupo de inimigos
Opensesame Abrir portas
Legend Menu especial
Tantalus Matar inimigo



STRIKER PRO 2000

MODO BIRD

Para fazer com que as personagens pareçam pássaros, pressione **Cima, Triângulo, Esquerda, Quadrado, Direita, O, X, X**, no ecrã de códigos quando o jogo estiver em pausa.



MAIS OPÇÕES

Pressione **Esquerda, Cima, Esquerda, Cima, Esquerda, X**, no ecrã de códigos para aceder a mais opções.

ACEDER A ESTÁDIOS EXTRA

Pressione **Esquerda, Esquerda, Cima, Círculo (2x), Triângulo** no menu principal.



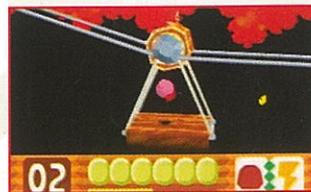
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

TESTE AO SOM

Complete o jogo para aceder a uma selecção de testes sonoros, no ecrã de **opções**

MODOS DE BÓNUS

Apanhe todos os cristais do jogo (dirá **100%** no seu ficheiro, no ecrã de selecção de ficheiros), para aceder aos modos **Boss Battle** (Bosubuchi) e **Movie Viewer** (Zenbu Miseru).



VIDAS INFINITAS

Para obter uma vida extra, apanhe a estrela que está no início. Pressione **Start** e seleccione **"Try Again"**. Vá para o mesmo nível e volte à estrela. Repita as vezes necessárias.

PEÇA DE ESTRELA OU BRINDE EXTRA

Regresse ao início da maioria dos níveis para encontrar uma peça de estrela ou brinde.



GOLPES (COMBOS)

Fire: Bola de Fogo
Fire + Stone: Lança-Pedras
Fire + Ice: Fole de Fogo e Gelo
Fire + Needle: Arco e flecha com seta de fogo
Fire + Bomb: Fogo-de-artifício
Fire + Cutter: Fogo solar
Fire + Cutter: Espada de fogo
Fire + Fire: Pássaro de fogo
Stone: Pedra
Stone + Ice: Sabão deslizante
Stone + Needle: Broca
Stone + Bomb: Dinamite
Stone + Spark: Corda eléctrica atada a uma pedra
Stone + Cutter: Cortador de pedra
Stone + Stone: Pedra grande
Ice: Fole de gelo
Ice + Needle: Floco de neve
Ice + Bomb: Bomba de homem de neve
Ice + Spark: Frigorífico (a comida dá saúde)



Ice + Cutter: Skate
Ice + Ice: Bola de neve
Bomb: Bomba
Bomb + Spark: Lâmpada
Bomb + Cutter: Bomba que se prende ao adversário
Bomb + Bomb: Lança-mísseis
Needle + Bomb: Bomba Spikey
Needle + Spark: Raio

Needle + Cutter: Morder (comercial)

Needle + Needle: Aparelhos Spikey

Needle: Bola de picos

Spark: Choque eléctrico

Spark + Cutter: Espada eléctrica de dois gumes

Spark + Spark: Bola eléctrica

Cutter: Boomerang

Cutter + Cutter: Boomerang com lâminas



VAMPIRE: THE MASQUERADE

EXPERIÊNCIA INFINITA

Quando estiver a carregar o jogo, adicione **-console parameter**.

Por outras palavras, vá para o comando de atalho ou para a linha de comando e escreva **vampire.exe -console**. Depois, durante o jogo, pressione ~ para aceder à consola.

Escreva um dos seguintes códigos para activar o cheat correspondente:

CÓDIGOS

god 1 Activa modo god
god 2 Desactiva modo god
freemmo Munições infinitas
xp [number] Ganhar (nº) de pontos de experiência
cash [number] Adiciona (nº) ao dinheiro do grupo
dropcash [number] Subtrai (nº) do dinheiro do grupo
addalldisciplines + 2 posições em todas as disciplinas
shapeshift [number] Mudar de forma
adding [item name] Adiciona (nome do item) ao inventário

advancement Abre janela
freecasting Sem sangue
revive Curar e acordar a personagem seleccionada com sangue no máximo

damageme Magoar personagem
poisonme Envenenar personagem
diseaseme Matar personagem
killme Morte final instantânea
ai Desligar os fps máximos da IA (nº) = colocar framerate

framerate 1 Mostrar framerate
framerate 2 Parar de mostrar framerate

pause Pausar o jogo
resume Voltar ao jogo



Game Boy **SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS**

JOGO MAIS FÁCIL
Pressione **Select** no ecrã **Pipe**.

JOGAR AS DEMOS
Introduza os seguintes códigos no ecrã de título para jogar as demos correspondentes. Quando uma demo começar, poderá controlar Mario.

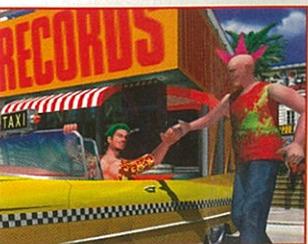
- 1ªCima + Select
- 2ªCima + A + Select
- 3ªCima + B + Select
- 4ªCima + A + B + Select

Dreamcast **CRAZY TAXI**

NOVOS TRANSPORTES
No ecrã de selecção de personagens pressione rapidamente em **L, R, L, R, L, R**.



NOVOS CLIENTES
No ecrã de selecção de taxista carregue em **R**. Depois, mantenha pressionado o mesmo botão **R**, enquanto selecciona a personagem. Se tudo correr bem, deverá aparecer escrito no ecrã **"Another Day"**.



PlayStation **MEDIEVIL II**

MENU DE CÓDIGOS
Este pequeno truque permite-lhe fazer uma série de coisas giras como saltar de nível, tornar-se invencível, ter mais saúde ou itens, aumentar o tamanho da sua cabeça, entre outras coisas. Para tal, pause o jogo e introduza a seguinte sequência: Mantenha **L2** pressionado e pressione os seguintes botões por esta ordem: **Triângulo, Círculo, Triângulo, Círculo (2x), Triângulo, Esquerda, Círculo, Cima, Baixo, Direita, Círculo, Esquerda (2x), Triângulo, Direita, Círculo, Esquerda (2x), Triângulo, Círculo, Baixo, Círculo (2x), Direita**. Depois terá acesso ao menu de códigos, que se encontra no ecrã de pausa.



PC CD-ROM **ALIEN NATIONS**

CÓDIGOS EFETOS

| | |
|-------------------------|--------------------------|
| magiceye | Revela mapa |
| lolly | Lollypops máximos |
| juice | Sumo de cogumelos máximo |
| choco | Bolo de chocolate máximo |
| wartime | Armas máximas |
| iamhungry | Comida máxima |
| ironman | Ferro máximo |
| stonemason | Pedra máxima |
| lumberjack | Madeira máxima |
| rain | Larvas máximas |
| cashcow | Adiciona \$5,000 |
| winner | Perder missão |



Game Boy **RATS!**

| NÍVEIS | PASSWORDS |
|---------|------------|
| 2..... | WYH4TFGR9J |
| 3..... | MMQ1DXLST5 |
| 4..... | C7CDSFVRTQ |
| 5..... | CW6F2FBLPG |
| 6..... | LBBWQVDJJR |
| 7..... | WRGSCD8QPN |
| 8..... | BWBK8CBQQ4 |
| 9..... | 4XLG-WJRD3 |
| 10..... | M1CS4YNKKW |
| 11..... | 5YMJFYJBC3 |
| 12..... | 5TWKTYJCF7 |
| 13..... | CD588DDJ5L |
| 14..... | BJR9XBL54Q |
| 15..... | 5VLDPYJ8W? |
| 16..... | WV4M3FRQKD |
| 17..... | WDP6PDRM-N |
| 18..... | VMF7YB9BND |
| 19..... | BW7Z2CMKS8 |
| 20..... | VXSTCRBD2 |
| 21..... | W8M-TF1MPX |
| 22..... | CT3L4DWQ5B |
| 23..... | MCVRJXPB7W |
| 24..... | M12?BYFG7H |
| 25..... | CXCPSFMJ3G |
| 26..... | VD5H7BRQQ2 |
| 27..... | BWTTZCMM48 |
| 28..... | VWYMT1NN? |
| 29..... | V6D61B9SJN |
| 30..... | BR5GGBMYSG |
| 31..... | VW1TFC2GX- |
| 32..... | 4TRZ1VQDDK |
| 33..... | 5DYHMXZN5S |
| 34..... | 4Y4J1WZKJ3 |
| 35..... | M6R-DYBNMV |
| 36..... | 5BJDYXZSYS |
| 37..... | WCY39D2T7P |
| 38..... | L8NGVWBTJ5 |
| 39..... | MWH2VY4HF1 |
| 40..... | 4JC-CVZPBT |
| 41..... | L1CWSWVMJ5 |
| 42..... | BMJ2BBNTVG |
| 43..... | M-?YSYBCYW |
| 44..... | W3NBFF2DPJ |
| 45..... | VQ2C5BJYX7 |
| 46..... | 4W1WRW9GXJ |
| 47..... | B7S??CPKDM |
| 48..... | C2FBZDPTT4 |
| 49..... | VT?6KC-BLN |
| 50..... | 4ZYT3VRC8X |
| 51..... | VKLSTCTKNS |
| 52..... | B4?LJBYCXV |
| 53..... | W2VCKDTHPJ |
| 54..... | MSXT4Y5DRB |
| 55..... | 43WCTVRT66 |
| 56..... | WWTK-DKB7- |
| 57..... | L-1GZVWN?W |
| 58..... | W9HN5D3CRX |
| 59..... | M5DKJX5CKW |
| 60..... | 5QJ5FY179J |
| 61..... | BGJ48CGCXQ |
| 62..... | LB178WSC2M |
| 63..... | LS84SW2CBG |
| 64..... | 57MWWX6R7X |
| 65..... | MZ36JXJMM8 |
| 66..... | WXMLTDVNFD |
| 67..... | WZ?MPD4NRJ |
| 68..... | BVJDZBZQQG |
| 69..... | 4MZL1WDP86 |
| 70..... | CVNJGDZJW8 |
| 71..... | VNYYVCBSQJ |
| 72..... | VDFDPCVRQS |
| 73..... | V5SF1BBL6Y |
| 74..... | MC256Y2K1H |
| 75..... | CQFTZFO75G |

| | |
|---------|------------|
| 59..... | M5DKJX5CKW |
| 60..... | 5QJ5FY179J |
| 61..... | BGJ48CGCXQ |
| 62..... | LB178WSC2M |
| 63..... | LS84SW2CBG |
| 64..... | 57MWWX6R7X |
| 65..... | MZ36JXJMM8 |
| 66..... | WXMLTDVNFD |
| 67..... | WZ?MPD4NRJ |
| 68..... | BVJDZBZQQG |
| 69..... | 4MZL1WDP86 |
| 70..... | CVNJGDZJW8 |
| 71..... | VNYYVCBSQJ |
| 72..... | VDFDPCVRQS |
| 73..... | V5SF1BBL6Y |
| 74..... | MC256Y2K1H |
| 75..... | CQFTZFO75G |

PlayStation **DIGIMON WORLD**

ESCOLHER PERSONAGENS
Comece um novo jogo. Depois do show, quando aparecer um ecrã preto, mantenha **Triângulo + Quadrado + Círculo** pressionados. Verá um ecrã com muitos itens. Escolha um e entregue-o ao seu Digimon. Se ele não quiser comer, pressione os três botões novamente e dê-lhe o item novamente. Ele muda depois de lhe dar uma série de itens. Se não gostar desse Digimon, repita o processo.

HYPER DIGIEVOLVE
Quando um Digimon "digievolve" fica mais forte e depois volta a ser pequeno. Para fazer o seu Digimon Digievoluir, pressione **Select** durante a evolução. **Start, Triângulo, Quadrado, Círculo e Quadrado**. Verá o nome do Digimon piscar. Pressione **Quadrado e Select** no nome do DigiMon para o qual quer evoluir.

OBTER TODOS OS DigiMon
Pressione **Triângulo + Start + Círculo + Select** no menu inicial. Se tudo correr bem, ouvirá Tai dizer **"I'm Finally A DigiMon MasTer!!!"**

SEM SUKAMON
Quando obtiver Sukamon, vá falar com o Rei Sukamon na montanha Trash e, quando ele lhe fizer uma pergunta, dê-lhe a resposta do fundo para ele o transformar no digimon anterior!



MDK 2

Modo Matrix

Para aceder a este modo em Slow Motion, tem de jogar com Max. Mantenha **R** pressionado e carregue Cima (4x).

Kurt em Boxers

Mantenha **L + R** pressionados e carregue em **X, X, Y, X**, no menu principal.



MP3 Escondidos

O CD de MDK 2 inclui alguns MP3s tirados do jogo e outras músicas bônus. Para as ouvir, basta introduzir o CD no PC e dar uma vista de olhos à directoria do CD-Rom.



PERFECT DARK

Missão de Vingança de Mr. Blonde

Complete as missões a solo nos graus de dificuldade **Agent, Special Agent** ou **Perfect Agent**.

Missão SOS Maian

Complete as missões a solo nos graus de dificuldade **Special Agent** ou **Perfect Agent**.



Missão War!

Complete as missões a solo no grau de dificuldade **Perfect Agent**.

Missão de Duelo

Apanhe todas as armas nas missões a solo e consiga posição de **Bronze**, ou superior, para cada arma na carreira de tiro.

Grau de Dificuldade Perfect Darkness

Complete o nível **Crash Site: Confrontation**, nos modos de dificuldade **Agent, Special Agent** e **Perfect Agent**. Em alternativa, complete todas as missões a solo, no grau de dificuldade **Perfect Agent**.

Invencibilidade

Complete a **Área 51**. Escape com um tempo inferior a 3 minutos e 50 segundos, no grau de dificuldade **Agent**.

Todas as Armas no Modo Solo

Complete o nível **Skedar Ruins: Battle Shrine** com um tempo inferior a 5 minutos e 31 segundos, no grau de dificuldade **Perfect Agent** ou carregue um ficheiro da versão para **Game Boy Color** de **Perfect Dark**.



Munições Infinitas

Complete o nível **Pelagic LL: Exploration** com um tempo inferior a 7 minutos e 7 segundos, no grau de dificuldade **Special Agent**.

Munições Infinitas Sem Recarregamentos

Complete o nível **Air Base: Espie** com um tempo inferior a 3 minutos e 11 segundos, no grau de dificuldade **Special Agent**.

Munições Infinitas da Arma Laptop

Complete o nível **Air Force One: Anti Terrorism** com um tempo inferior a 3 minutos e 55 segundos, no grau de dificuldade **Perfect Agent**.

Punhos de Furacão

Complete o nível **Datadyne Central: Extraction** com um tempo inferior a 2 minutos e 3 segundos, no grau de dificuldade **Agent**, ou carregue um ficheiro da versão para **Game Boy Color** de **Perfect Dark**.



Scanner X-Ray

Complete o nível **Area 51: Rescue** nos graus de dificuldade **Agent, Special Agent** e **Perfect Agent**.

R-Tracker

Complete o nível **Skedar Ruins: Battle Shrine**, nos graus de dificuldade **Agent, Special Agent** e **Perfect Agent**, ou carregue um ficheiro da versão **Game Boy Color** do jogo **Perfect Dark**.

Game Boy BATTLE ARENA TOSHINDEN

Todas as Personagens

Quando Ellis começa a dançar pressione **Cima, Baixo, B, A, Direita, Esquerda, B, A** para conseguir acesso a todas as personagens, incluindo **Gaia, Gaia 2, Uranus** e **Sho**.

Modo Jet

Para obter o modo **Jet**, pressione **Cima (2x), Select, A, Cima (2x), B** no ecrã de título. Isto faz com que a personagem controlada pelo CPU fique mais rápida.

Ler Todos os Diálogos

Quando o logótipo **Takara** aparecer, pressione **B, A, Esquerda, Direita, B, A, Baixo, Cima, B, A** para ver todos os diálogos das personagens, incluindo dicas e ataques especiais.

Modo Scorcher

Quando o logótipo **Takara** aparecer, pressione **Select** três vezes para obter o modo **Scorcher**. Isto deixa-o fazer ataques especiais.



STAR WARS: FORCE COMMANDER

Unidade Dupla

Se a carreira de uma unidade for destruída, remova a unidade ao mesmo tempo que ela explodir. Se tudo correr bem, a unidade duplicará.



Pacientes Mais Rápidos

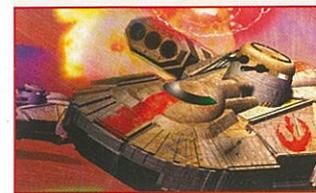
Clique em **"Release Patient"** quando um veículo Imperial estiver na baía de reparações.

Pontos de Comando Ilimitados

No ecrã de selecção de personagens, crie um novo jogador com o nome **TheGalaxylsYours**. Clique duas vezes no nome e pressione a **seta azul**. Depois, durante o jogo, pressione **M** para obter 500 pontos de comando! Pode pressionar quantas vezes quiser. O único senão deste truque é que não se aplica a personagens que tenha já criado.

Aceder a Todas as Missões

No ecrã de selecção de personagem, crie uma nova personagem com o nome **TheWorldsYours**. Clique duas vezes no nome.



NINTENDO **BATTLETANK: GLOBAL ASSAULT**

TODAS AS ARMAS

Introduza a password
RCKTSRDGLR.

GANG DE BRANDON

Introduza a password **NNKNHCKS**
para aceder ao gang de Brandon, no
modo para múltiplos jogadores.

NÍVEL DE BÔNUS DO MODO CAMPAIGN

Introduza a password **WRDRB**.



GANG PERSONALIZADO 1

Introduza a password
TRDDYBRKKS para aceder ao gang
personalizado 1, no modo
múltiplos jogadores.

INVENCIBILIDADE

Introduza a password **HPPYHPPY**.

SELECÇÃO DE NÍVEL

Introduza a password **BODYS**.

NÍVEL SECRETO

Introduza o código **WRDRB**.

AUTODESTRUIÇÃO

Para destruir o seu tanque,
pressione os quatro
botões **C** em simultâneo.



SUICÍDIO

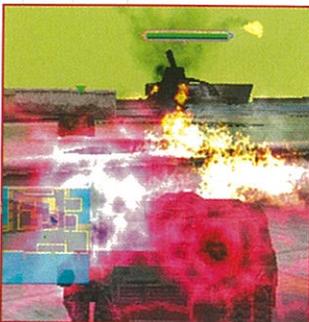
Pressione **C-Cima + C-Baixo**
+ C-Esquerda + C-Direita
durante o jogo.

POWER-UP DE ARMAS

Este truque é para o modo único
jogador. Apanhe 15 power-ups para
a mesma arma. Aponte para o
adversário e pressione **A + B** para
disparar uma versão melhorada da
mesma arma, no modo para um
jogador. (Nota: com mísseis
teleguiados tem de pressionar
Z para disparar o laser.)

POWER-UP DE ARMAS

Este truque é para o modo para
múltiplos jogadores. Apanhe 15
power-ups para a mesma arma.
Aponte para o adversário e
pressione para disparar uma versão
melhorada da mesma arma no modo
múltiplos jogadores. Este truque
não funciona com granadas
e pressione a **seta azul**.



Game Boy **GAME GALLERY 3**

MINI-JOGO DE DONKEY KONG 2

Ganhe **50 estrelas** para
aceder a este jogo.

MINI-JOGO FIRE

Ganhe **60 estrelas** para
aceder a este jogo.

MINI-JOGO FLAGMAN

Ganhe **10 estrelas** para
aceder a este jogo.

MINI-JOGO JUDGE

Ganhe **20 estrelas** para
aceder a este jogo.

MINI-JOGO LION

Ganhe **30 estrelas** para
aceder a este jogo.

MUSEU

Ganhe 5 estrelas para
aceder a este jogo.

SALA DE MÚSICA

Ganhe **2 estrelas** (200 pontos por
estrela) para aceder a este jogo.

REINICIAR UM JOGO GRAVADO

Pressione **Cima** (2x), **Baixo** (2x),
Esquerda (2x), **Direita** (2x),
no ecrã principal.

MINI-JOGO SPITBALL SPARKEY

Ganhe **40 estrelas** para
aceder a este jogo.

VER FICHA TÉCNICA

Ganhe 50 estrelas para
ver a ficha técnica.

PlayStation **ARMY MEN: SARGE'S HEROES**

TODAS AS ARMAS COM MUNIÇÕES ILIMITADAS

Pressione **Start** para pausar o jogo
e pressione Quadrado, Círculo, R1,
L1. Uma voz assinala a introdução
correcta do código.

SELECÇÃO DE NÍVEL

Mantenha **Quadrado + L1 + R1**
pressionados e pressione **Cima**,
Baixo, **Esquerda**, **Direita**, no
menu principal. Uma voz assinala
a introdução correcta do código.



Dreamcast **SPACE CHANNEL 5**

ECRÃ DE PAUSA TOTAL:

Pause o jogo e pressione **X, Y**.

VERSÃO MAIS DIFÍCIL DO JOGO

Termine o jogo, carregue-o depois
de gravado e vá para qualquer nível.

ENCONTRAR MICHAEL JACKSON:

No último nível do jogo, poderá
encontrar Michael Jackson.

OBTER ULALA EM EDIÇÃO ESPECIAL PURPLE FIRE:

Obtenha uma posição de
95% ou superior.

PC CD-ROM **TACHYON: THE FRINGE**

INVENCIBILIDADE

Carregue em **7** no NumPad
e escreva **QUICKENING**.

TODAS AS NAVES

Carregue em **7** no NumPad
e escreva **RAGTAG**.



PlayStation **GRIND SESSION**

ACEDER A TODOS OS TRUQUES

No ecrã de Pausa, pressione **Baixo**,
Esquerda, **Cima**, **Direita**, **Baixo**,
Esquerda, **Cima**, **Direita**, para tornar
todos os truques disponíveis.

ACEDER A TODOS OS NÍVEIS

No ecrã de Pausa, pressione **Círculo**,
Cima, **Baixo**, **Quadrado**, **Triângulo**,
para tornar todos os
níveis disponíveis.

Dreamcast **NIGHTMARE CREATURES 2**

INTRODUÇÃO DA KALISTO

Se colocar o CD do jogo num
CD-Rom e o vir com um
Movie Player, verá uma
introdução da Kalisto.

IMAGENS ESCONDIDAS

Se colocar o CD do jogo num
CD-Rom, encontrará Wallpapers
e imagens do jogo para
o seu computador.

