

# Syphon Filter 2 FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Guildenstern

Updated to vFinal on Apr 16, 2002

By: Guildenstern  
Real: Peterson R. Dias  
E-mail: Petersozzy@yahoo.com  
Peterson.dias@poli.usp.br  
ICQ: 114452518

Versão: Final

Visualização:

-----  
-----  
-----  
Para uma correta visualização deve haver 3 linhas pontilhadas acima, caso contrário a visualização do faq pode estar "meio que desarrumada".

Menu:

- Controles Básicos
- Personagens
- Armamento
- O Jogo:
  - Instruções
  - Disco 1
  - Disco 2
- Abrindo Segredos
- Multiplayer Arenas
- Multiplayer Characters
- Cheat Codes
- Bônus Movies

-----  
Controles básicos:

direcional para cima: correr para frente.

direcional para baixo: andar para trás, devagar e se apertado duas vezes seguidas e rapidamente o personagem dá um giro de 180 graus..

direcional para esquerda / direita: virar para esquerda/direita (dãã!!)

botão triângulo: recarregar a arma, usar item, pular para agarrar em paredes e coisas do tipo, faz ações especiais como ativar bombas, acionar botões/alavancas, etc.

botão O: o personagem faz um rolamento.

botão quadrado: atirar (pode ser segurado se a arma for automática, ao atirar uma granada segure o botão para medir a força com que a granada será jogada).

botão X: ajoelhar (segure X e direcional para frente para andar ajoelhado, que é um bom método para passar pelos inimigos sem ser percebido).

R1: mira manual (dependendo da arma pode-se dar um zoom apertando triângulo).

L1: mira automática (segure L1 para a mira ficar fixa no inimigo, apertando-se L1 pode-se mudar a mira de um inimigo para outro).

R2/L2: andar para direita/esquerda, quando estiver agarrado em algum lugar faz o personagem escalar para direita/esquerda, quando estiver usando a mira manual desloca a mira para direita/esquerda (este último é bem útil, pois você pode ficar escondido atrás de algum lugar e usar esse comando para dar uma rápida espiada para ver se há inimigos ou se posicionar de modo que ao apertar R2/L2).

Select: trocar de arma (se segurado troque de arma apertando R2/L2, desse modo pode-se ver a arma que será escolhida e também pode-se selecionar outros itens, como binóculos).

Start: pausa o jogo (após pausado o jogador poder checar o mapa, os objetivos, os parâmetros, os dados das armas que possui, equipar alguma arma e fuçar no options).

-----  
-----  
-----

-----  
Personagens: (dados do manual)

Gabriel Logan -----Agente Operativo  
Sexo ----- Masculino  
Idade -----36  
Cidade de nascimento ----- Camden, NJ  
Nacionalidade ----- Americana  
Altura ----- 6' 3"  
Peso ----- 185 lbs (~83.9 kg)  
Cor do olho ----- Marrom  
Cor do cabelo ----- Preto

É um agente de "top de linha", que agora está sendo caçado por sua própria organização.  
Evitou um desastre destruindo o alvo ICBM localizado no Casaquistão quando estava perseguindo os responsáveis por produzir o vírus Syphon Filter.

Lian Xing ----- Expert em Inteligência de Comunicação  
Sexo ----- Feminino  
Idade----- 30  
Cidade de nascimento ----- Kashi, China  
Nacionalidade ----- Chinesa  
Altura ----- 5' 7"  
Peso ----- 120 lbs (~54.4 kg)  
Cor do olho ----- marrom  
Cor do cabelo ----- preto

Parceira de Gabriel Logan. Originalmente era uma agente da MSS Chinesa, e em 1996 foi recrutada pela Agência e ganhou uma identidade americana, incluindo informações biográficas falsas. Recentemente foi exposta ao vírus Syphon Filter e rapitada pela Agência para servir de cobaia em testes.

Teresa Lipan ----- Ex-agente Especial  
Sexo ----- Feminino  
Idade----- 25  
Cidade de nascimento ----- Phoenix, AZ  
Nacionalidade ----- Americana  
Altura ----- 5' 6"  
Peso ----- 118 lbs (~53.5 kg)  
Cor do olho ----- green  
Cor do cabelo ----- marrom

É uma agente que faz espionagem em um trailer no interior do deserto do Arizona. Tem como funções primárias dar assistências para Gabe e Lian Xing.

Lieutenant Jason Chase ----- Comandante de Defesa contra Armas  
Químicas e Biológicas  
Sexo ----- Masculino  
Idade----- 31  
Cidade de nascimento ----- Reno, NV  
Nacionalidade ----- Americano  
Altura ----- 6' 3"  
Peso ----- 214 lbs (~97 kg)  
Cor do olho ----- marrom  
Cor do cabelo ----- marrom

É um piloto com uma participação distinta em combates na Guerra do Golfo. Seus ataques e habilidades são de "top de linha".

Lyle Stevens ----- Homem que já tem uma carreira na Agência,  
Diretor  
Sexo ----- Masculino  
Idade----- 49  
Cidade de nascimento ----- San Francisco, CA  
Nacionalidade ----- Americano  
Altura ----- 6' 2"  
Peso ----- 221 lbs (~100.2 kg)  
Cor do olho ----- verde  
Cor do cabelo ----- cinza

Progrediu em sua carreira pelo bom cumprimento das ordens de seus superiores. Politicamente incorreto, brutal e expert no controle da destruição. No presente visa a neutralização de Gabe e

Lian Xing.

Dillon Morgan ----- Agente Comandante, Assistente Especial de Lyle  
Stevens

Sexo ----- Masculino  
Idade----- 40  
Cidade de nascimento ----- Alexandria, VA  
Nacionalidade ----- Americano  
Altura ----- 6' 1"  
Peso ----- 192 lbs (~87.1 kg)  
Cor do olho ----- azul  
Cor do cabelo ----- branco

Treinado pelo exército de inteligência de Israel e usado em operações contra o terrorismo.

Especialista no uso de explosivos de grande magnitude.

Michael Archer ----- Assassino de Elite, Tenente de Dillon Morgan

Sexo ----- Masculino  
Idade----- 31  
Cidade de nascimento ----- Topeka, KS  
Nacionalidade ----- Americano  
Altura ----- 5' 11"  
Peso ----- 178 lbs (~80.7 kg)  
Cor do olho ----- azul  
Cor do cabelo ----- preto

Agente diretamente ligado com Dillon Morgan. Tem a função de assassino de elite e é responsável por matar pelo menos 10 agentes estrangeiros. Mantém uma baixa fama. Tem chances mínimas de se unir à Agência.

Dr. Elsa Weissinger ----- Cientista Alemã

Sexo ----- Feminino  
Idade----- 32  
Cidade de nascimento ----- Frankfurt, Alemanha  
Nacionalidade ----- Alemã  
Altura ----- 5' 8"  
Peso ----- 134 lbs (~60.8 kg)  
Cor do olho ----- marrom  
Cor do cabelo ----- loiro

Pesquisadora formada pelo Pharcom, ela foi essencial na criação do vírus Syphon Filter, Com o desmembramento do Pharcom ela foi recrutada pela Agência para continuar a pesquisa do vírus.

Uri Gregorov ----- Nacionalista Russo

Sexo ----- Masculino  
Idade----- 55  
Cidade de nascimento ----- Stalingrado, União Soviética  
Nacionalidade ----- Russo  
Altura ----- 5' 11"  
Peso ----- 216 lbs (~98 kg)  
Cor do olho ----- marrom  
Cor do cabelo ----- verde

Oficial do exército russo e official de alto posto da Inteligência Soviética. É o cabeça do SVR

(serviço de inteligência internacional da Rússia). Tem em seu poderio informações vitais para neutralizar o vírus Syphon Filter.

Mara Aramov ----- Assassina Profissional

Sexo ----- Feminino  
Idade----- 33  
Cidade de nascimento ----- Novgorod, Russia  
Nacionalidade ----- Russa  
Altura ----- 5' 11"  
Peso ----- 137 lbs (~62.1 kg)  
Cor do olho ----- azul  
Cor do cabelo ----- "alburn"

Assassina rude e cruel que está ligada com o crime organizado russo. Tem muita habilidade com todo tipo de armas.

Lawrence Mujari ----- Expert em Bioquímica

Sexo ----- Masculino  
Idade----- 38  
Cidade de nascimento ----- Queenstown, África do Sul  
Nacionalidade ----- Sul Africano  
Altura ----- 6' 2"  
Peso ----- 207 lbs (~93.9 kg)  
Cor do olho ----- preto  
Cor do cabelo ----- preto

Sul africano que tem o dom da medicina e é patologista. Tem um laboratório médico ilegal em frente ao Whispering Woods Mortuary na Virgínia.

-----  
-----  
-----

#### Armamento

##### Combat Knife

Essa arma desenvolvida pela Marinha americana, foi feita para combates mão-a-mão. Use-a quando quiser eliminar o inimigo sem fazer barulho.

##### 9mm Silenced Handgun

Esta arma é excelente para combate a curta distância. É uma arma letal nas mãos de um profissional.

Velocidade:	III
Dano:	II
Tamanho do clip :	15
Máximo de balas:	90

##### .45 Handgun

Desenvolvida já há algum tempo, essa arma com o design de 1911 é um revólver semi-automático de dupla ação que faz um grande barulho e tem grande poder de impacto.

Velocidade:	II
Dano:	III
Tamanho do clip :	10
Máximo de balas:	60

##### M-16 Assault Rifle

É uma arma leve com uma boa mira e de fácil controle. A M-16 dispara uma bala de baixo calibre especialmente projetada, é um disparo de alta velocidade.

Velocidade:	IIII
Dano:	II
Tamanho do clip :	30
Máximo de balas:	180

##### G-18 Machine Pistol

Uma arma "furiosa" que dispara 60 vezes por segundo, que faz dela a arma mais letal já produzida.

Note que o clip de 33 balas irá acabar em um pouco mais de 0.5 segundo, então fique esperto para não deixar o pente vazio.

Velocidade:	IIIII
Dano:	II
Tamanho do clip :	33
Máximo de balas:	198

##### BIZ-2 Machine Pistol

Esta arma foi projetada para manter a lei e a ordem em situações extremas. O design do clip horizontal mantém a arma compacta e fácil de se disparar.

Velocidade:	IIII
Dano:	III
Tamanho do clip :	66
Máximo de balas:	396

#### HK-5 Machine Pistol

Favorável para Forças Especiais e terroristas devido ao seu tamanho compacto, ela é rápida e é a arma mais popular do jogo.

Velocidade:                    IIII  
Dano:                            III  
Tamanho do clip :            32  
Máximo de balas:            192

#### 12 Gauge Shotgun

Esta arma maximiza a chance de acerto mas diminui o dano (se for disparada de longa distância), pois seu tiro libera partículas em várias direções. É comumente utilizada por Forças da Lei, DEA e Agentes do Serviço Secreto. A curta distância ela detona!!

Velocidade:                    II  
Dano:                            IIII  
Tamanho do clip :            N/A  
Máximo de balas:            25

#### UAS-12 Rapid Fire Shotgun

Muito boa quando usada de perto contra vários oponentes.

Velocidade:                    II  
Dano:                            IIII  
Tamanho do clip :            N/A  
Máximo de balas:            12

#### PK-102 Assault Rifle

Esta arma é uma variação do popular sistema Kalashnikov (um dos designs mais modificados do mundo). É um assault rifle bem complexo e com várias opções, que faz dele uma arma popular para os terroristas.

Velocidade:                    IIII  
Dano:                            II  
Tamanho do clip :            30  
Máximo de balas:            180

#### K3G4 Assault Rifle

Uma arma bem rápida e com balas de Teflon projetadas para atravessar qualquer colete a prova de balas, estas características fazem dela uma arma respeitada e temida.

Velocidade:                    IIII  
Dano:                            II  
Tamanho do clip :            20  
Máximo de balas:            120

#### H11 Sniper Rifle

A H11 é um rifle automático com um pente grande e uma excelente mira.

Velocidade:                    IIIII  
Dano:                            I  
Tamanho do clip :            50  
Máximo de balas:            300

#### Sniper Rifle

Este rifle silencioso vem equipado com uma mira digital usando o reconhecimento óptico básico. É capaz de classificar o local em que o tiro vai acertar no alvo.

Velocidade:                    II  
Dano:                            II  
Tamanho do clip :            10  
Máximo de balas:            30

#### Nightvision Rifle

Este rifle é capacitado com uma extrema acurácia. Ele foi desenhado para acertar alvos em movimento, fixos ou camuflados que estão a grande distância sem comprometer a posição do atirador. Este modelo usa a mira noturna SVDN2 e um silenciador.

Velocidade:                    I  
Dano:                            III  
Tamanho do clip :            10  
Máximo de balas:            30

#### Crossbow

Mais silencioso do que qualquer arma de fogo, esta é a arma escolhida para operações onde o agente não pode ser percebido. Ela atira um dardo que pode matar se acertar na cabeça. Na hora de mirar o laser proporciona uma excelente acurácia.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: 5

#### Hand Taser

Esta arma não letal libera 80.000 volts e derruba uma pessoa instantaneamente. Use-o em pessoas que você quer incapacitar sem matar. Você deve chegar bem perto do alvo para acertá-lo e o elemento surpresa é crucial.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: Infinito (mas matematicamente não está correto, pois infinito é uma idéia e não um número!!).

#### Air Taser

Atira o poderoso C02 air taser no corpo do alvo. A arma dispara um choque de 500.000 volts. Aperte e segure o botão f depois que acertar o oponente para fazê-lo pegar fogo e morrer carbonizado.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: Infinito

#### Incendiary Grenade

No momento de detonação, essa arma incendiária atinge tudo o que está num raio de 3 metros dela.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: 10

#### Nerve Gas Grenade

Libera um agente nervoso. Após o alvo ser exposto ao gás ele fica inconsciente, e pode morrer se não usar um antídoto em 15 minutos.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: 10

#### M-79 Grenade Launcher

Dispara um único tiro mortal, foi usada na Guerra do Vietnã e foi apelidada de "Blooper". Ela atira um explosivo de 40mm que é capaz de produzir mais de 300 fraguimentos que detona tudo num raio de 5 metros. Pode ser usada para acertar alvos que estão a um pouco mais de 300 metros.

Velocidade: I  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: 15

#### C-4 Explosive

Chamado de explosivo plástico, o C4 pode ser moldado e colocado em objetos.

Velocidade: N/A  
Dano: I II III  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: N/A

#### Tear Gas Launcher

Use esta arma em locais onde não se pode atacar com armas letais.

Velocidade: I  
Dano: IIIII  
Tamanho do clip : N/A  
Máximo de balas: 5

-----  
-----  
-----  
  
O jogo

Instruções:

Neste super jogo em 2 CDs você será desafiado em algumas fases a ser um assassino frio, "metendo chumbo grosso" em quem aparecer em sua frente e em outras fases o desafio é passar sem ser percebido pelos inimigos, ao estilo Metal Gear, tendo que mata-los, quando necessário, de modo silencioso. Os personagens com que você irá jogar são GABRIEL LOGAN e LIAN XING, que juntos terão que passar pelas 21 fases do jogo. As fases começam com uma dificuldade média e vai aumentando de acordo com o progresso (dããã!!, como se pudesse ser diferente!!). Em algumas fases vai ser crucial matar os inimigos com tiros na cabeça (HEAD SHOT), pois assim eles morrem com apenas um tiro e ainda deixam um colete a prova de balas intacto, se ele estiver usando. Em muitas fases o mapa é disponível com a localização dos objetivos e coisas afim, então, quando estiver meio perdido, não hesite em consultar o mapa. Ao conseguir um check point o seu jogo fica gravado provisoriamente, sendo que se morrer, você começará do último check point que pegou. COMBATE: quando estiver combatendo os inimigos fique de olho na barra abaixo do seu life, quando ele ficar piscando em vermelho é que o inimigo está com a mira focalizada em você, então movimente-se, pois caso contrário vai "tomar algumas sapecadas", preste atenção redobrada nessa barra quando estiver usando a mira manual (L1). A barra de cima, que é seu life, fica azul quando você está com o colete, e vai abaixando de acordo com que o colete vai sendo danificado, após o colete se expirar tome muito cuidado, pois qualquer tiro pode ser fatal. Vamos, então, à guerra!!

Disco 1:

Missão 1: Colorado - Rocky Mountains (Logan)

Com o que você começa:

-Knife (faca)  
-9mm

Armas/itens possíveis:

- 9mm  
- M-16  
- Shotgun  
- H11  
- Grenade  
- Knife  
- Transponder

Parâmetros:

-Não mate nenhum GI (são seus aliados).

A fase:

Objetivo 1:

No começo da fase você vai estar de pára-quedas, então dê alguns toques para baixo no direcional para que você possa subir, vá controlando até chegar ao topo de uma pedra à direita, ao qual tem alguns carinhas ao lado. Lá você pode pegar a arma H11. Depois disso dessa da pedra e chegue perto dos GI's para ocorrer uma cena. Agora siga para o lado oposto até encontrar um GI que está agachado "lá em cima", converse com ele (esse GI faz alguns contatos para saber onde Chance está) e não siga até a caverna que está à sua

esquerda ainda, siga pelo lado oposto e pegue a arma M16 que vai estar logo a frente.  
Agora sim siga pela caverna e "cole" nos GI's até chegar ao final dessa caverna.  
Ao sair  
ficará focalizado o novo local que você deverá ir (uma outra caverna), que está a direita da  
saída da caverna que você se encontra. Siga então, por esse novo caminho, não siga pelo  
outro, pois ainda "chegaremos lá". Nessa nova caverna estão mais dois GI's, que dizem  
onde Chance exatamente está. Siga adiante e encontre Chance, que vai te dar o transponder e sair correndo feito louco... Após isso Logan conversa com Teresa...

(check point)

Objetivo 2:

Cuidado, vai ter um carinha descendo de pára-quedas, então estréia alguma arma e acabe  
com ele (nunca se esqueça de ir até o defunto e pegar a arma dele). Então, siga até a borda  
da cachoeira vagarosamente (segurando X) e Logan vai virar-se e dependurar-se nessa  
borda, então aperte para baixo para cair em uma caverna secreta, onde você encontrará  
outra arma H11, mas pegue ela somente se não pegou a do começo, pois a sua ainda vai  
estar de pente cheio, volte para pegá-la quando "se sentir necessitado". Agora volte pelo  
mesmo caminho que fez para chegar aqui (é o oposto do que Chance seguiu) e siga até  
caverna, que ao você entrar, será bombardeada pelos inimigos, saia correndo para não ser  
atingido, mas infelizmente um GI não teve a mesma sorte e "bateu as botas". Com o ataque  
a passagem fica bloqueada, e você terá que arranjar alguma coisa para desbloqueá-la...

(check point)

Siga para fora da caverna e prepare-se para "meter chumbo quente" em alguns inimigos.  
Quando sair dessa caverna perceba que a caverna que estávamos anteriormente está à sua  
esquerda ao alto, mas agora seguiremos para a direita. Alguns GI's começam a atirar nos  
inimigos e são mortos (carbonizados, para ser mais exato) por uma granada. Vá atirando  
nos inimigos utilizando a mira automática (R1) se eles estiverem perto ou a mira manual  
(L1) se eles estiverem mais ao longe, mas seja rápido, pois aqui os inimigos não param de  
chegar. Siga para a direita e suba nas plataformas apertando triângulo, você irá encontrar no  
caminho a shotgun; chegue até o topo e siga um pouco para frente para encontrar um Flak  
Jacket (colete a prova de balas), mas se o seu não estiver danificado não o pegue ainda,  
guarde para uma situação mais oportuna. À direita de onde está o colete tem uma abertura,  
siga por ela e vá até encontrar outra abertura à esquerda mais acima, chegue devagar e você  
poderá escutar os inimigos falando com um rádio em cima de uma pedra, mire na cabeça do  
que está falando e prepare-se, pois outros virão para cima de você, mate todos e siga para o  
topo da pedra e use o transponder apertando D. Após isso Gabe conversa novamente com  
Teresa e coleta algumas informações.

(check point)

Objetivo 3:

Desça da pedra com cuidado e você terá que voltar até o início da fase. No caminho terá  
mais alguns inimigos esperando para morrer, vá seguindo pela direita que você sai direto na  
caverna, siga por ela (nesse momento Logan escuta um GI morrer através rádio) após seu  
final ande um pouco para frente e mire na cabeça, quando possível, dos inimigos que estão  
lá em baixo, são 3 no total.. Chegue perto do único GI sobrevivente e pegue o C4 (bomba)  
com ele.

(check point)

Objetivo 4:



Tome cuidado com os inimigos que vão aparecer, tente acertá-los enquanto eles estiverem no ar, pois com somente um tiro eles caem e morrem esborrachados no chão. Siga pela esquerda de onde pegou o C4 e mais ao alto em frente tem um flak jacket, que está em cima de uma pedra. Agora siga até a caverna que está com a passagem bloqueada pelo gelo. Chegue perto do gelo e aperte triângulo para instalar a bomba, e sem hesitar, saia de perto, pois senão você vai "pro céu".

(check point)

Objetivo 5:

Siga adiante e cuidado, pois ao sair da caverna alguns inimigos vão chegar em pára-quedas, mire com R1 e mate pelo menos três antes de eles tocarem o chão, tendo que matar, principalmente, o que vai passar bem próximo de você, com o restante nem preciso dizer o que deve ser feito, né?! Vá pela direita e pule a cachoeira e pegue, se necessário, o flak jacket. Entre na caverna adiante e desça até seu final.

(check point)

Vire para a esquerda e siga rapidamente em frente, fazendo alguns rolamentos (botão O) para poder evitar mais facilmente os tiros dos snipers, que se pegar é fatal, pois eles miram na cabeça. Você encontra mais dois GI's, e então Logan pede para os GI's darem cobertura enquanto ele segue por trás dos inimigos. Siga em para a direita e suba na pedra, no local que está perto do flare. Lá em cima o "bicho pega!". Tente mirar na cabeça do sniper enquanto ele sai correndo de você, pois se teria que dar muitos tiros em seu corpo para matá-lo, pois ele está com um colete, do mesmo modo que todos os outros inimigos vão aparecer neste resto de fase vão ter. Após mata-lo esconda-se a pedra que vai estar a sua frente, para não ser atingido pelo outro sniper. Vá até o canto direito da pedra e use a tática de usar a mira manual e o R2, para que você possa dar uma rápida espiada e ver onde o sniper está, fique de modo que quando apertar R2 a mira esteja na cabeça do inimigo, faltando somente você "dar um leve toque botão quadrado para mandá-lo para onde ele merece".

(check point)

Objetivo 6:

Agora volte até onde o primeiro sniper estava e pegue algumas granadas, com segurança, pois se tentasse pegar no momento anterior você iria "morrê". Sem demoras siga até o local onde o segundo sniper estava e siga pela passagem à direita, mas ao andar um pouco os GI's gritam avisando: "Problemas!!! Inimigos por todos os lados...". Então dê meia volta e siga até a borda do barranco, e de lá mire nos inimigos (naquele lugar famoso!!) que vão estar na plataforma superior primeiramente e depois nos que vão estar na de baixo, se quiser pode arriscar lançar algumas granadas, para não é uma idéia muito boa, pois é difícil de acertar o inimigo. Mate todos rapidamente, pois se algum GI morrer seu objetivo será perdido e você terá que recomeçar... Ao matá-los siga para a saída, que vai estar a sua frente.

Missão 2: Colorado - McKenzie Airbase Interior (Lian)

Com o que você começa:

- Nada

Armas/itens possíveis:

- Adrenaline Shot (adrenalina)
- .45
- Hand Taser
- Binoculars (binóculos)
- M-16

Parâmetros:

- Pegar a Adrenalina antes de se passar 2 minutos.
- Não matar nenhum agente da basa aérea.
- Não pode deixar que nenhum soldado te veja.

A fase:

Objetivo 1:

De começo, você tem que achar a adrenalina em apenas 2 minutos, que é mais do que suficiente, pois senão violará o primeiro parâmetro. Esta é a primeira fase em que você precisa sempre andar com cuidado (segurando X), não deixe que nenhum guarda te perceba e não mate nenhum também, pois senão violará os outros dois parâmetros. Saia da sala em que começa e siga um pouco para a esquerda e para a esquerda novamente (mas não enrole muito, pois o soldado irá voltar para terminar seu turno). Desse corredor siga um pouco a frente e antes de chegar ao novo corredor fique escutando a doutora Elsa conversar com o cara de preto. Fique agachado rente à parede para que eles não te vejam quando estiverem se retirando. Depois disso entre na sala onde eles estavam e pegue a adrenalina.

(check point)

Objetivo 2:

Saia da sala e siga para a direita, quando chegar na bifurcação siga cuidadosamente para a esquerda (pois tem um soldado de guarda perto de você a sua direita). Nesse corredor siga até o final e dê uma olhada para ver se o guarda está de costas ou de frente, somente quando ele estiver de costas você pode prosseguir; então siga um pouco a frente e entre no segundo buraco que tem na parede a direita, fique escondido esperando o soldado voltar e depois que ele passar siga pela porta que vai estar a sua frente.

(check point)

Após ver a conversa acione o botão que vai estar à direita da sala e passe pela passagem que vai se abrir e depois pela porta que vai estar à frente. Perceba que um pouco a sua esquerda há um corredor, siga por ele até perto da placa escrito "EXIT", chegando lá siga com cuidado pelo corredor à esquerda (para que o guarda que vai estar a sua frente não perceber sua presença) e entre pelo buraco à direita e espere até o guarda sair. Agora siga agachado e passe sem que o "guarda porteiro" te perceba e vá pela única passagem possível, que mais ao fundo, dentro do penúltimo armário você encontra o combat gear, que são suas armas/equipamentos e roupas. Com isso Lian conversa com Teresa pelo rádio e troca de roupa, que seria muito mais interessante se o local fosse mais iluminado!!

(check point)

Objetivo 3:

Agora, como você tem o Hand Taser, poderá "desfalecer" os inimigos. Então chegue cuidadosamente perto do "guarda porteiro" e use a arma nele, e depois aperte o botão que vai estar a direita (esse botão abre as portas que leva para a saída da base) e saia correndo para sair da base, pois se demorar as portas irão se fechar, cuidado para não ficar preso entre as duas portas, pois senão você já era... (OBS: se quiser você pode ir brincar de dar choques com o Hand Taser naqueles soldados do começo da fase). Ao sair pelas portas entre no buraco que vai estar à esquerda e espere até que aquele guarda que saiu volte, quando ele estiver no interfone é o momento de você o atacar. Agora siga pelo outro lado e fique observando o guarda que vai estar de vigia, espere até ele dar as costas para então prosseguir e dar um "choquinho" nele... siga, então, para o fim de fase.

Com o que você começa:

- Knife

Armas/itens possíveis:

- M-16  
- Shotgun  
- 9mm  
- Granades  
- Binoculars

Parâmetros:

- Proteja Chance.

A fase:

Objetivo 1:

No começo, enquanto Chance chama a atenção dos inimigos, siga para o túnel e vá até o jipe, chegando lá, espere os inimigos passarem para então prosseguir (\*\* nesta parte, se quiser alguma coisa diferente, mais difícil, você pode matar esses inimigos com a sua faca; mate o primeiro, equipe a arma que vai pegar dele e mate o segundo, então siga até o caminhão e mate os dois carinhas que aparecerão \*\*), //recapitulando// então, após os inimigos passarem, siga até o caminhão que vai estar um pouco mais a frente e vá devagar pela esquerda e mate o guarda com sua faca, pegue as armas que vão estar na carroceria do caminhão (não demore muito para fazer isso senão Chance vai reclamar que a munição dele está acabando).

(check point)

Objetivo 2:

Agora volte para ajudar Chance rapidamente, mate os dois caras do começo (em frente o jipe, se já não o tiver feito) e depois os inimigos que vão estar "atansando" Chance (são dois embaixo e um que está em cima do túnel). Agora volte para o túnel.

(check point)

Enquanto Chance metralha os inimigos, entre pela porta que vai estar a sua esquerda (aperte triângulo nela) e lá siga para a esquerda, é no final do corredor abra outra porta e pegue o binoculars que vai estar dentro de uma caixa. Agora volte e siga pelo túnel fuzilando os inimigos com a ajuda de Chance. Você vai chegar em um ponto onde virão vários inimigos usando colete, então, como um bom agente que é, Logan tem uma brilhante idéia, a de carbonizar todos inimigos...use direcional para baixo e para cima para angular bem o jato de fogo, cuidado com os caras que vem por trás. Prossiga até sair do túnel.

(check point)

Logan percebe que há apenas um guarda e sente um mau pressentimento, e ele está certo...

Mate o guarda que vai estar à frente do veículo e siga correndo e fazendo rolamentos até chegar atrás desse veículo, pois irão aparecer vários snipers, use a tática de usar a mira manual (L1) e depois R2/L2 para matar esses snipers, caso Chance não os mate. Continue matando os snipers e escondendo atrás dos veículos até chegar a um outro túnel.

(check point)

Siga em frente e mate o guarda que vai estar à frente de uma porta que está à esquerda (ele vai estar de colete, então atire na cabeça). Depois de prosseguir um pouco Chance percebe que tem um tanque no meio do caminho impedindo a passagem, então Logan tem outra brilhante idéia: "Eles não podem acertar o que eles não podem enxergar". Agora o seu objetivo é destruir a fonte de energia do local... Quando Chance se entregar para os inimigos siga cuidadosamente até o caminhão que vai estar ao seu lado e pegue algumas granadas, que vão estar na carroceria. Siga, então, para aquela porta em que você matou o guarda e, de lá, siga para a direita até chegar em um

cômodo que têm algumas máquinas funcionando, jogue uma granada lá dentro, mas fique longe, pois senão você pode morrer queimado. Quando a granada explodir a força vai apagar e vai ocorrer um "apagão"!!!!.

(check point)

Objetivo 3:

Agora, com o apagão, volte e mate os inimigos tranqüilamente do jeito que quiser, com a faca, M16, granada (é o mais legal), etc...  
Siga em frente após matar todos para terminar a fase...(OBS: não me pergunte como que Logan enxerga no escuro!!)

Missão 4: Colorado - Interstate 70 Bridge (Logan)

Com o que você começa:

- Com as armas que pegou na fase anterior

Armas/itens possíveis:

- Silenced Sniper Rifle (rifles com silenciador)  
- Gás Granades (granadas de gás)

Parâmetros:

- Proteja os GI's.

A fase:

Objetivo 1:

Você terá que matar o comandante (o cara de branco) em apenas 2 minutos, mas não pode fazer nenhum barulho, pois senão os guardas vão perceber e detonar as bombas, por isso você terá que achar armas silenciosas, vamos lá!  
Então siga no começo pela esquerda e vá segurando X para conseguir grudar na ponte, vá escalando até passar um pouco mais do rumo do primeiro jipe, então suba e siga em direção ao caminhão que vai estar um pouco a frente, tomando cuidado para que os guardas que estão rondando o caminhão não te veja. Vá até a carroceria e pegue o Silenced Sniper Rifle e a Gás Granade.

(check point)

Objetivo 2:

Agora volte até o lugar que o comandante está, desviando-se novamente dos guardas que vão estar rondando o caminhão. Chegando lá, aproxime-se um pouco e jogue uma Gás Granade, para matar os dois infelizes de uma só vez. (Você não pode matá-los com o Rifle, pois ao matar o primeiro o segundo vai perceber, e vai foder tudo!!).

(check point)

Objetivo 3:

Agora, estando no começo da fase novamente, escale a ponte do lado esquerdo, vá até mais ou menos no rumo do primeiro jipe e caia, você chegará em uma plataforma abaixo (pertencente a ponte). Aqui mate o guarda com a faca ou com o Rifle silencioso e desative a primeira bomba C4 apertando triângulo.

(check point)

Suba novamente e continue escalando pela esquerda até chegar no rumo daquele caminhão que você pegou as armas. De lá desça para a plataforma abaixo (você escutará os guardas dizerem que há alguns GI's de refém, localizados após a ponte). Desarme a segunda bomba C4.

(check point)

Suba novamente e continue escalando pela esquerda, chegue até no rumo do jipe que vai estar após o caminhão que tinha as armas, e de lá desça. Mate o inimigo que vai

estar à direita com o rifle e vá até lá para desarmar a terceira bomba C4 (para chegar até lá faça um rolamento para cair em uma pequena passarela que vai estar abaixo, use L1 para melhor visualização, ou então desça pelo canto).

(check point)

Volte um pouco do local onde está a terceira bomba e mate o guarda que vai estar lá na frente usando o Rifle (aperte triângulo para fazer um zoom para facilitar). Agora suba na passarela que vai estar um pouco a frente e continue subindo, para chegar até a ponte novamente. Escale mais um pouco para a esquerda, desça e desarme a quarta bomba C4.

(check point)

Objetivo 4:

Pela última vez você irá subir até a ponte. Para voltar, faça um rolamento da plataforma que o último guarda que você matou estava para baixo, para cair em uma passarela curva, e de lá, siga para os cantos que você chega até lá em cima. Já na ponte, mate os guardas se quiser e depois siga para o túnel que vai estar à frente.

(check point)

Você encontrará dois guardas e dois GI's. Agora sua missão é matar os dois guardas rapidamente, para que não dê tempo de eles matarem os GI's. Para fazer essa façanha, você tem que matar os dois de uma só vez, pois senão o guarda que sobrar vai perceber sua presença e matar os GI's. Então equipe o Rifle e fique mirando na cabeça do guarda que vai estar parado, certamente o outro guarda, após dar umas pancadas no GI, vai passar na frente desse outro guarda, nesse momento, dê um tiro certeiro, que vai matar o primeiro guarda e também o segundo. Agora aperte ? para conversar com Teresa.

(check point)

Objetivo 5:

Equipe a M16 e siga em frente, vai chegar um caminhão com vários inimigos (dois vão sair pelo centro da pista e um pelo canto). Você terá que mata-los bem rapidamente, para que nenhum GI morra. Como eles estão de coletes, dê tiros na cabeça. Dica: fique mirando ao lado caminhão quando ele parar, e quando perceber que os inimigos estão começando a sair, segure o botão de tiro que você já tem várias chances de eliminar os dois que vão sair pelo centro. No total são três caminhões, após derrotar todos siga em frente e finalize a fase.

Missão 5: Colorado - Mckenzie Airbase Exterior (Lian)

Com o que você começa:

- .45
- Hand Taser
- M-16
- Binoculars

Armas/itens possíveis:

- Silenced HK-5
- Silenced Sniper Rifle

Parâmetros:

- Não matar nenhum agente da base aérea.
- Não deixar a base em alerta.
- Não matar Holman.

A fase:

Objetivo 1:

No começo Lian conversa com Teresa; após isso ande um pouco para frente e fique escutando dois guardas conversarem. Quando um deles sair, chegue por traz do que ficou e use o taser. Depois vá pelo caminho à frente e siga o guarda que vai estar

correndo. No fim desse corredor o soldado vai conversar com Holman, e com isso, Lian avisa Teresa do fato.

(Check point)

Siga rente à parede à esquerda e fique observando o guarda, quando ele der as costas saia correndo e quando chegar perto comece a andar devagar e use o taser nele. Siga até a carroceria do caminhão e pegue o Silenced Sniper Rifle.

(check point)

Objetivo 2:

Após isso observe o guarda que vai estar mais a frente, estude seu movimento e depois "desfaleça" o coitado. Siga pela entrada à esquerda e suba no telhado, ande um pouco e caia no chão. Um guarda vai escutar "alguma coisa" e vai averiguar, ele vai rondar o caminhão. Você pode esperar ele passar e tonteá-lo, seguir pelo lado oposto do caminhão e ignorá-lo, ou então, em vez de cair no chão, quando estiver no telhado, faça um rolamento e caia em cima do caminhão e daí caia e siga pelas caixas verdes, para despistar os soldados. Independente do que fizer, passe cuidadosamente pelas caixas e siga em frente. Você vai encontrar Morgan e Falkan conversando. Quando eles saírem, vire-se e esconda-se no buraco que vai estar na sua frente e fique esperando o guarda passar, use o taser. Agora siga em frente, e após alguns passos Lian vai fazer contato com Teresa novamente.

(check point)

Ande em frente e você vai perceber que tem dois guardas impedindo a sua passagem, então volte e siga pela esquerda, você vai encontrar uma alavanca em uma entrada logo à frente. Acione essa alavanca para abrir o portão e siga pelo hangar até encontrar um avião, chegue embaixo dele e sabote o painel de acesso.

(check point)

Objetivo 3:

Agora siga cuidadosamente para o canto e mate o piloto do avião usando o rifle silencioso.

(check point)

Objetivo 4:

Lian conversa novamente com Teresa, mas essa conversa é interrompida, pois um guarda está chegando. Espere-o passar e siga em frente, para sair desse hangar. Quando chegar na saída, fique esperto, pois aqueles guardas que estavam impedindo sua passagem vão estar rondando o local. Espere um pouco, e quando um deles ficar parado e o outro passando pelas caixas, tome cuidado e chegue por trás do que vai estar andando e use o taser; agora volte e detone o guarda que vai estar parado (se você demorar muito para agir os guardas vão começar a andar juntos, dificultando sua missão). Quando acabar com eles siga por aquele caminho que estava vigiado, siga em frente tomando muito cuidado para que a luz do holofote de guarda não te pegue.

(check point)

Em frente vai ter um corredor lotado de vigias, mas por sorte, vai passar um caminhão, então saia correndo ao lado do caminhão para que ninguém o veja. Tome cuidado, quando estiver quase no fim desse corredor vai ter um guarda do mesmo lado em que você está, então, quando estiver perto dele, vire-se para e direita e siga pela entrada que vai estar a sua frente, tomando cuidado para que nenhum guarda te veja. Siga por essa passagem até chegar em uma garagem, vá até a saída dela, tomando cuidado com o guarda e observe a "galera" conversar.

(check point)

Agora você tem que seguir Holman, vá com calma atrás dele e espere até que o guarda se separe dele, você pode desfalecer esse guarda ou apenas ignora-lo, seja como for, siga Holman. Lian vai maltratá-lo um pouco e arrancar algumas informações, além de pegar a arma Silenced HK-5.

(check point)

Objetivo 5;

Volte pela garagem e siga em frente, até chegar em um outro corredor. Neste corredor, chegue com calma e desfaleça o guarda. Após isso siga um pouco até chegar na saída, fique escondido ao lado dela vigiando o guarda que vai estar rondando o local, quando ele der as costas acabe com ele, tomando cuidado para não ser pego pela luz. Agora vá até o caminhão verde que vai estar na sua frente, dê a ignição nele e corra para a esquerda (L2) e espere até que os guardas que estavam vigiando a porta ir atrás do caminhão para ver o que aconteceu. Siga pela porta em que estavam os guardas.

(check point)

Objetivo 6:

Ande em frente, vire à direita e então pegue o elevador. Lá em cima, siga pela direita andando com cuidado até encontrar um infeliz que vai estar olhando uma tela verde com um mapa, acabe com ele e em seguida com o outro infeliz que vai estar falando no rádio. Após isso vire e pegue o "transponder frequency", que vai estar na parede ao lado da tela verde. Com esse fato, Lian conversa com Teresa novamente.

(check point)

Objetivo 7:

Pegue o elevador novamente e siga pelo caminho à frente, você verá um soldado e Falkan conversando, quando eles se separarem vá até o guarda e use o taser, quanto ao Falkan, use o taser ou o silenced sniper rifle. Siga para o helicóptero para finalizar essa fase.

Missão 6: Colorado - United Pacific Train 101 - parte 1 (Logan)

Com o que você começa:

- Com as mesmas armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:

- Granades  
- Air Taser  
- Flak Jacket

Parâmetros:

- Nenhum.

A fase:

Objetivo 1:

No começo vai chegar um helicóptero e deixar alguns inimigos, mas se você quiser um Flak Jacket, antes de seguir em frente, vire-se e desça para o compartimento do vagão em que você está e pegue o Flak no fundo, dentro de um baú. Essa fase é só tiroteio, portanto fique esperto e de olho na munição. Siga em frente e mate os três carinhas que desceram do helicóptero (OBS: no começo dá para matar, se tiver sorte, os inimigos quando eles pularem do helicóptero, pegue o Sniper Rifle e fique mirando um pouco abaixo da saída do helicóptero, quando eles pularem "meta bala"). No próximo vagão vai ter mais dois inimigos, tome cuidado com as granadas que um deles joga. Continue seu trajeto, e em uma "divisão de vagões", vai ter um inimigo, então mire

com L1 e acabe com ele, ou então ignore e pule para frente, e então vire-se e mate-o, pois ele irá subir, mas faça isso depois de matar os dois outros que vão estar na sua frente.  
No vagão azul, em que você provavelmente vai estar, siga pela esquerda segurando X para Logan agarrar no canto do vagão, e daí caia dentro do vagão, mate o cara da shotgun e pegue algumas granadas que vão estar dentro de uma caixa. Volte e continue seguindo, mais dois inimigos vão chegar correndo, mire em suas cabeças e continue sua rota. Após o vagão cinza há mais dois esperando para serem mortos, necessariamente atire na cabeça, pois esses estão usando colete.

(check point)

Continue em frente, e após outro vagão cinza, mate mais dois inimigos que vão estar correndo, e a frente mais dois que vão estar mais abaixo. Siga em frente, e na "divisão dos vagões" vão ter dois caras, se tiver sorte, o inimigo que está mais a frente vai jogar uma granada e mata-los para você (suba no vagão e espere até que o cara das granadas jogue uma, então quando ele jogar caia para trás para não ser atingido e provavelmente a granada vai "carbonizar" os dois que estavam a sua frente). Agora vá e mate o cara da granada, que vai estar de colete. Agora siga um pouco até chegar em um vagão azul, siga pela esquerda novamente, desça, e pegue o AirTaser (que é a arma mais legal nesse jogo, para usá-la, atire e fique segurando o botão até que o inimigo comece a soltar algumas "fumacinhas", se o cara tiver usando colete essa arma só funciona se pegar na cabeça). Suba e continue seu trajeto, e quando o trem entrar em um túnel, vai ficar tudo escuro e você terá que matar vários inimigos que vão aparecer lá no fundo. Agora ande mais um pouco, mate mais dois inimigos que vão chegar e finalize a fase.

Missão 7: Colorado - United Pacific Train 101 - parte 2 (Logan)

Com o que você começa:

- Com as mesmas armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:

- H11  
- Flak Jacket

Parâmetros:

- Não deixar o trem chegar na ponte.

A fase:

Objetivo 1:

Nessa fase você tem 8 minutos para chegar até o final do trem, então não enrole muito. Essa fase é no estilo da anterior, só tiroteio. No começo suba no vagão e mate os dois que virão. Siga em frente até chegar em um vagão com várias caixas, aqui você encontra um Flak Jacket e mais alguns inimigos que não proporcionarão perigo. Continue até chegar em outro vagão com caixas, passe por esse correndo para fugir das granadas que um infeliz vai estar jogando. Siga adiante, não esquecendo de matar o tal infeliz, até chegar em um ponto que vão chegar dois caras correndo. Após matá-los, no vagão azul, desça pela borda da esquerda e caia dentro do vagão, mate o picareta e pegue a arma H11. Suba e continue, mate os caras que vão estar mais abaixo com tiros na cabeça, ou então jogue uma granada se tiver. Continue seguindo até chegar em outro vagão com caixas, mate os dois inimigos e passe para o próximo vagão.

(check point)

Mate o infeliz que vai estar a frente e depois um outro que vai estar em um vagão mais abaixo. Continue seguindo pelos vagões e acabando com todos. Quando chegar nos vagões



cinzas, mate mais dois caras que vão aparecer, e posteriormente, mais um que vai estar a frente. Siga para a cabine do trem para acabar a fase.

#### Missão 8: Colorado - C-130 Wreckage Site

Com o que você começa:

- Com as mesmas armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:

- M-79 Granade Launcher  
- Flak Jacket  
- Silenced Sniper Rifle

Parâmetros:

1) Nenhum.

A fase:

Objetivo 1:

Essa fase é composta por vários pedaços (destroços) do avião que foi destruído, você chegará nela em um pára-quadras; quando chegar no solo, mate os dois inimigos que vão estar ao redor, usando o barranco em que você está para auxiliá-lo, e se precisar, pegue um Flak Jacket, que vai estar no barranco ao qual você chegou. Agora siga pela esquerda do pedaço do avião que vai estar à frente e mate mais um "calhorda"; agora volte e siga pelo outro lado do pedaço do avião e mate mais dois, tomando cuidado com as granadas que um picareta que está mais abaixo estará jogando, não tenha perdão e acabe com ele também. Continue seguindo pela extrema esquerda até chegar embaixo de uma asa do avião, aqui você pega o Silenced Sniper Rifle. Siga adiante até chegar em um pedaço do avião em forma de um tubo, siga pela esquerda dele, e quando escutar um cara falando: "In the position, now!!" dê meia volta, proteja-se e use a tática da mira manual (L1) e R2/L2 para eliminá-lo. Agora ande um pouco e mate mais dois carinhas que vão estar à esquerda do tubo, e mais a frente um que vai estar jogando granadas. Continue seguindo até você achar a traseira do avião (que está no fundo do cenário), pegue a arma M-79 que vai estar atrás dela; agora volte e pegue o Disc Data em uma caixinha na frente da traseira do avião.

(check point)

Objetivo 2:

Quando você pegar o disco vão aparecer vários snipers, de um giro pela traseira do avião para fugir dos tiros e então use a tática da mira manual para detonar os dois snipers que vão estar um pouco à frente. Agora siga pela esquerda até chegar em um pedaço do avião que vai estar um pouco à frente, então mate mais dois snipers usando a mesma tática anterior.

(check point)

Continue seguindo em frente e quando chegar em um tubo, siga pela direita, vá até o final dele, e quando fizer isso, vão aparecer mais alguns snipers à esquerda, então proteja-se e use a tática da mira manual para acabar com eles.

(check point)

Siga em frente até chegar em outro tubo, você tem três opções: se seguir pela esquerda vai ser, quase que certamente, morto por granadas, se seguir pelo meio, será encurralado e tem poucas chances de sobreviver, pela direita você apenas terá que enfrentar alguns snipers à frente.....??!!..... sem pensar muito, siga pela direita. Ao atravessar o tubo, corra rapidamente para a esquerda e proteja-se atrás do pedaço do avião que lá estará. Utilize a tática da mira manual novamente para matar três snipers que vão estar no barranco logo acima de você.

(check point)

Depois de matar todos siga adiante, e quando chegar perto do começo da fase, vai ter um helicóptero levantando voo, e agarrado nele estará Archer. Seu objetivo agora é matar Archer antes do helicóptero fugir, para isso, mire e atire em sua cabeça, pois ele estará usando um colete. Não use a M-79, pois senão você irá destruir o helicóptero, e com isso não completará seu objetivo.

Disco 2:

Missão 9: New York - Pharcom Expo Center (Logan)

Com o que você começa:

- Silenced 9mm
- Silenced Sniper Rifle
- Crossbow
- Hand Taser
- C4 Explosives (não é usado em combate)

Armas/itens possíveis:

- Silenced HK-5
- M-16
- Granades
- Flak Jacket

Parâmetros:

- 1) Não alertar nenhum GI da sua presença.
- 2) Não matar nenhum GI.

A fase:

Objetivo 1:

No começo siga agachado até a ponta da plataforma onde você está e mate um dos dois inimigos que se encontram no local, agora desça e acabe com o outro, pois ele vai partir para cima de você. Siga em frente através das caixas e:  
-> siga correndo sem parar e vá atirando no cara que vai estar à sua frente, e quando estiver quase no topo faça um rolamento para fugir dos tiros dos inimigos que aparecerão. Desse modo você não precisa matar nenhum deles.  
-> se proteja atrás das caixas e vá matando todos que aparecerem, esse modo é mais difícil, pois tem um carinha que fica lá em cima que é chato de se acertar. De qualquer jeito, quando chegar lá em cima siga pela esquerda, vá até o fundo do corredor, atire na grade da tubulação e siga por ela.

(Check Point)

Ao descer da tubulação siga pela esquerda e mate os caras que estarão atrás da grade. Agora volte e siga pelo caminho escuro e mate o inimigo que vai aparecer, continue seguindo com cuidado e mate mais um que aparecerá logo a frente e pegue o Flak Jacket se estiver precisando, se errar o tiro o cara foge correndo e você terá mais dificuldade para matá-lo.  
-> se conseguir matar o cara siga devagar e mate o outro inimigo que vai estar logo à frente pelas costas e depois um outro que vai estar em uma plataforma de ferro mais acima.  
-> se o cara fugir, quando chegar na próxima sala, ele e mais um companheiro estarão num local mais abaixo, então equipe a Silenced HK-5 e detone-os. Depois de acabar com todos suba nas caixas e daí siga para a plataforma de ferro. Destrua a grade da tubulação.

(Check Point)

Siga pela tubulação de ventilação até quase no seu final; quando enxergar uma grade que pode ser destruída, não a destrua, destrua a que vai estar logo à frente. Agora equipe o Crossbow e atire no Army GI que vai estar abaixo, mas não mire na cabeça, pois

senão vai matá-lo, e isso é contra um dos parâmetros. Agora siga para o final da tubulação, destrua a grade e caia para o local de chão amarelo e fique parado agachado até que um dos dois GI's que aparecerão vá embora. Então suba vagarosamente por trás do GI e depois use o Hand Taser para neutralizá-lo, agora siga com cuidado até o final do corredor e faça o mesmo com o outro GI que aí se encontra. Volte para o local de chão amarelo e suba na última caixa do lado esquerdo e continue cautelosamente até chegar do outro lado das caixas, onde tem mais um GI, neutralize-o. Então chegue perto da porta e aperte triângulo para abri-la.

(Check Point)

Chegue com cuidado e observe dois GI's conversarem, quando eles se separarem siga agachado até o que está perto dos armários e neutralize-o. Pegue uma revista que vai estar no armário. Agora vá até o outro GI e apague-o também. Continue até chegar em uma pilha de caixas, siga um pouco para a esquerda, suba na caixa, atravesse ela e quando já estiver do outro lado, neutralize o GI que lá vai estar. Suba até o final da pilha de caixas e fique esperando o GI ir para a direita, quando isso ocorrer pule para a plataforma a frente e vá para a esquerda para se esconder atrás da caixa. Espere o GI voltar e dar as costas para então usar o Hand Taser nele. Vá até quase no final do corredor, destrua a grade da tubulação e siga por esse caminho. Quando sair da tubulação ande um pouco para frente até que Lian te contate pelo rádio.

(Check Point)

Siga um pouco mais em frente e mate rapidamente o inimigo que vai aparecer, pois ele joga granadas. Um pouco mais adiante mate o inimigo que vai estar atrás da grade, pegue as granadas, destrua a grade da tubulação que vai estar na parede e siga em frente. Ao sair da tubulação siga pelo caminho da direita e acerte o inimigo que vai estar falando no rádio, atire na cabeça, pois ele está usando colete. Volte e vá para o outro caminho; aqui mate o cara que vai estar atrás da coluna e depois mais dois que estarão mais ao lado. Siga até o final desse corredor e desça em cima de uma pilha de caixas, continue descendo com cuidado até chegar "em solo firme". Siga pela esquerda e mate mais um picareta que vai estar perto das colunas. Continue pela entrada do lado oposto das caixas e mate mais um infeliz. Continue em frente.

(Check Point)

Siga com cuidado para frente e espere a hora oportuna para poder usar o Hand Taser no GI. Vá para esquerda agachado, contorne a coluna e desfaleça mais um GI. Coloque o Decoy entre as duas colunas.

(Check Point)

## Objetivo 2

Suba na caixa que se localiza perto de onde você acabou de matar o primeiro GI, quebre a grade e entre na tubulação. Quando estiver quase no fim jogue uma granada para detonar os dois inimigos que estarão abaixo. Agora suba e siga pela tubulação que vai estar à frente, vá correndo e não olhe para trás, pois alguns inimigos jogarão granadas. Ao fim desça e continue pelo único caminho possível até encontrar dois GI's, seja cuidadoso e use o Hand Taser neles, tome cuidado ao descer da plataforma que está o primeiro GI, pois ela é alta, desça segurando X.

(Check Point)

Agora é uma parte não trivial, fique atrás da primeira caixa e estude o movimento dos dois

GI's que estarão visíveis. Quando um deles estiver subindo a rampa, siga cuidadosamente por trás dele até chegar perto de uma coluna a esquerda, espere um pouco atrás dessa coluna até que o outro GI dê as costas para você. Agora vá atrás do GI que estava seguindo desde o começo e neutralize-o. Siga pela tubulação que vai estar na parede à frente até encontrar dois GI's conversando no escuro. Se tiver com os tiros de Crossbow essa é uma boa hora para usá-los, mas não gaste todos, deixe um de sobra (para usar no chefe da fase seguinte). Cuidado, pois se errar o tiro os GI's perceberão sua presença. Caso não queira usar o Crossbow, desça e use o Hand Taser neles. Após neutralizá-los siga pelo único caminho possível.

(Check Point)

Agora vire de costas e siga de ré, você verá três inimigos chegando, deixe a mire na altura da cabeça deles e fuzile-os, todos estão de colete. Procure uma coluna mais baixa, suba nela, e em seguida numa mais alta que está logo em frente. Agora vá pulando de plataforma em plataforma até que você veja uma tubulação na parede, destrua a grade e siga por ela.

Missão 10: New York - Pharcom Expo Center's Ancient China Exhibit (Logan)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- M-16  
- Flak Jacket

Parâmetros:  
1) Proteja Teresa

A fase:

Objetivo 1

Nesta sala há um Flak Jacket ao lado de uma caixa. Siga pelo caminho por onde Morgan foi até que Teresa faça contato. Agora continue em frente, mate o inimigo que vai aparecer e ache uma bomba que ai estar mais em frente. Teresa chagará para desarmá-la; agora você terá que matar os inimigos que chegarem antes que eles acertem Teresa. Terá um atrás da grade e vão vir mais três pelo outro lado.

(Check Point)

Siga de volta para o começo da fase e vá pelo caminho que Teresa foi. Vão chegar dois inimigos, um de cada lado, elimine-os e continue em frente até achar Teresa. Proteja-a matando os inimigos que irão aparecer. Cuidado, pois um deles estará de colete.

(Check Point)

Siga Teresa. Mate o cara que vai aparecer e continue seguindo-a matando todos que entrarem em seu caminho até que ela ache outra bomba. Proteja-a novamente do inimigo que vai aparecer, ele está de colete. Agora siga para a sala central (onde começou a fase), você encontrará Morgan. Ele ficará atirando com uma M-79 Granade Launcher em você, fique dando giros na sala até que Teresa te dê o sinal para eliminá-lo, isto ocorrerá quando o contador de tempo estiver mais ou menos em 15 segundos.

(Check Point)

Use o Crossbow para neutralizá-lo, basta apenas um tiro. Se não tiver nenhum tiro vai ser mais difícil, pois ele está de colete.

Missão 11: Moscow - Club 32 (Lian)

Com o que você começa:

- .45
- Hand Taser

Armas/itens possiveis:

- BIZ-2
- PK-102
- Shotgun
- Granadas

Parâmetros:

- 1) Não mate nenhum "Moscow militia"
- 2) Não mate Gregorov

A fase:

Objetivo 1

Mate o inimigo que vai estar em frente e depois os três que vão chegar em baixo. Se conseguir matar o primeiro rapidamente com um tiro na cabeça, fique mirando na porta abaixo para matar mais facilmente os três que virão. Agora siga para a plataforma que o primeiro inimigo estava e prepare-se para matar mais um infeliz que vai aparecer em baixo de você. Siga em frente até você pular e agarrar na parede; desça e detone mais dois bastardos que aparecerão. Siga em frente.

(Check Point)

Use a parede para se proteger do carinha que vai tentar te acertar um tiro na cabeça. Ele fica escondido atrás da parede, sai para atirar e se esconde de novo, há muitos inimigos neste estilo nessa fase. Mate esse cara a continue até achar uma escada, proteja-se usando a parede e detone os dois inimigos que estarão abaixo. No próximo corredor terá mais um inimigo, com uma shotgun, mate-o sem dificuldades e siga até encontrar um corredor com o chão vermelho. Vão ter dois inimigos, um no meio e outro ao fundo, seja cauteloso para não tomar um tiro na cabeça. Chegando no bar mate mais dois manos, tome cuidado, pois um deles joga granada e o outro está de colete. Continue em frente.

(Check Point)

Mate o cara que vai estar atrás do balcão e:  
-> siga para o balcão, mate o inimigo que vai aparecer no local de onde você veio, pegue a shotgun (ou munição para ela se você já tiver a arma) sempre tomando cuidado com o inimigo do fundo, pois ele joga granadas; agora levante-se com cuidado e mate os dois inimigos que vão estar ao fundo.  
-> de onde você está, mate os dois inimigos do fundo usando a parede para se proteger. Continue até chegar em uma escada, desça e detone o inimigo que vai estar à direita. Siga pela tubulação de ar que vai estar ao lado da máquina branca. No final detone os dois inimigos que estarão conversando, tomando cuidado, pois eles jogam granadas. Logo em frente você verá um tiroteio entre a milícia de Moscou e os seus inimigos. Mate os dois inimigos que estarão à frente e siga correndo para não ser acertado pela milícia. Mate mais um inimigo que vai estar do lado de dentro do balcão e depois acione o botão para abrir uma passagem secreta. Siga por ela.

(Check Point)

Mate mais três inimigos que estarão à frente e depois mais dois no fundo do corredor. Continue em frente, detone mais dois e desça as escadas. Aqui há um inimigo com colete e que fica jogando granadas, tome muito cuidado ao tentar matá-lo. Perto da luz verde há uma caixa com granadas. Siga pelo lado oposto de onde estavam as granadas e depois fuzile mais dois inimigos que vão aparecer.

(Check Point)

Entre pela porta azul apertando triângulo, você entrará em um local cheio de luzes. Mate os dois inimigos que chegarão e pularão para baixo e depois, tomando cuidado com as

granadas que o inimigo de cima joga, mate ele. Agora suba na caixa de som e siga para cima. No final do corredor com luzes vermelhas há mais um inimigo. Em frente você verá mais um confronto entre a milícia e seus inimigos, aguarde um pouco até que todos seus inimigos estejam mortos e passe correndo para não ser fuzilado pela milícia. Você chegará no banheiro; mate o inimigo que vai estar ao lado da privada (troninho!!), suba no armário e atire na janela.

#### Missão 12: Moscow - Industrial District (Lian)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- Night- Vision Rifle  
- Tear Gas Launcher  
- M-79  
- PK-102

Parâmetros:  
1) Não mate nenhum "Moscow militia"  
2) Não mate Gregorov

A fase:

#### Objetivo 1

Siga pelo lado que Gregorov foi e veja dois soldados da milícia serem carbonizados; mate o inimigo que está em cima do prédio jogando granadas. Vá um pouco para frente, mate mais dois caras e depois mais dois que estarão debaixo da luz. Continue em frente, veja Gregorov fugir e detone o inimigo que vai vir pela direita. Agora vá para a esquerda até chegar num local guardado pela milícia; como você não pode prosseguir, vá para a direita e siga até o fim, onde você pode ver dois soldados da milícia perto de um carro atirando em um carinha. Siga com cuidado por trás deles e use o Hand Taser para neutralizá-los, siga para o carro e pegue a Tear Gas Launcher.

(Check Point)

#### Objetivo 2

Volte para o local onde você não pode prosseguir (no caminho veja dois inimigos serem atropelados e mate dois caras que vão estar em cima do prédio, eles deixam a arma Night Vision Rifle) e neutralize as milícias usando a Tear Gas Launcher. Siga em frente até encontrar Gregorov, vá para a direita para fugir de seus tiros. Na bifurcação à frente siga pela direita, e quando o carro vier para cima de você, proteja-se entrando num buraco à direita.

(Check Point)

Suba no carro, depois na parede e siga em frente até que você salte duas vezes e chegue até um local que vai ter um inimigo atirando em você. Mate-o e caia na rua. Ande pela rua até que dois carros tentam te atropelar, então se segure no ferro ( ! ) que vai estar logo acima de você apertando triângulo. Solte-se do ferro rapidamente e vá para onde os carros foram, tome cuidado com os dois inimigos que vão aparecer, pois eles usam coletes e um deles está equipado com uma M-79 Grenade Launcher (mate-os o mais rápido possível, tente acertá-los enquanto eles saem do carro). Em um dos carros você pega a PK-102. Siga pela rua novamente até encontrar Gregorov, esconda-se de seus tiros à esquerda.

(Check Point)

Agora selecione uma arma rápida e saia atirando e correndo sem parar nos inimigos que estarão em cima dos prédios, pois eles estarão atirando em você com a M-79 Grenade Launcher. Quando chegar no final da rua, vá se escondendo atrás dos carros para

não ser atingido por Gregorov (não fique muito tempo atrás dos carros, pois com os tiros que Gregorov dá eles podem explodir e te matar). Vá de um carro para o outro fazendo rolamentos para não ser atingido. No final da rua tome cuidado para atravessá-la e depois siga para a rua ao lado.

#### Missão 13: Moscow - Volkov Park - parte 1 (Lian)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- Night-Vision Rifle  
- BIZ-2

Parâmetros:  
1) Não mate Gregorov  
2) Não perca Gregorov de vista

A fase:

##### Objetivo 1

No começo mate os dois inimigos (estão com colete) que estarão à sua frente. Se você os matar antes que eles destruam o carro você poderá pegar a arma BIZ-2 que vai estar do lado esquerdo do carro branco. Vá para o parque, tome cuidado com os tiros de Gregorov e siga pela direita do parque, quando chegar no limite vire-se para a esquerda e chegue perto de Gregorov, para que sim ele fuja de você.

(Check Point)

Então siga pelo caminho que Gregorov tomou e cuidado, pois aparecerão quatro inimigos, mire de longe e acabe com eles. Continue em frente até encontrar mais três inimigos, tenha maior atenção com o que está de colete, pois ele pode jogar algumas granadas. Adiante tudo ficará escuro, então se equipe com o Rifle de visão noturna e mate os cinco inimigos que aqui estarão; se ficar meio perdido olhe no mapa para se localizar. Quando sair do parque siga pelo novo caminho.

(Check Point)

Continue perseguindo Gregorov até que você chegue em outra área. Mate o inimigo que vai estar à direita e depois mais alguns que vão estar pelo local, use o rifle para isso. Continue pelo novo caminho.

(Check Point)

Quando chegar na ponte, tome cuidado, pois virão quatro inimigos "com sede de sangue". Então suba na beirada da ponte e depois caia para baixo. Tome cuidado com as granadas e mate os que puder daí de baixo com tiros na cabeça, se sobrar algum jogue uma granada nele. Suba e continue em frente até acabar a fase.

#### Missão 14: Moscow - Volkov Park - parte 2 (Lian)

Com o que você começa:  
- Com as mesmas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- Nenhum

Parâmetros:  
- Não mate Gregorov

A fase:

Como não é permitido matar Gregorov, essa fase fica mais difícil, pois você vai ter que usar o Hand Taser nele. É meio complicado; vá até o centro do local, onde tem uma "estátua ou coisa do tipo" e de lá você tem que acertar as lâmpadas dos quatro postes. Fique

rodando e se protegendo de Gregorov, quando ele der um tempinho aproveite para detonar uma das lâmpadas. Quando estiver tudo escuro, chegue cuidadosamente perto de Gregorov e use o Hand Taser para neutralizá-lo.

#### Missão 15: Siberia - Aljir Prison - parte 1 (Lian)

Com o que você começa:

- .45
- Crossbow
- Hand Taser

Armas/itens possíveis:

- nenhum

Parâmetros:

- 1) Não deixar que ninguém o veja
- 2) Não matar nenhum prisioneiro

A fase:

#### Objetivo 1

Saia correndo pelo corredor à frente e use o Hand Taser no cara antes que ele chegue até o final do mesmo; se você não matá-lo, ele vai ficar perto da grade, então siga vagarosamente para que ele não te veja. Agora espere um pouco até que a guarda que vai estar à esquerda sair para poder prosseguir pela direita. Continue seguindo reto por esse corredor, e quando estiver quase no final, seja cuidadoso e use o Hand Taser no guarda. Agora volte e entre por uma passagem que vai estar à esquerda, um corredor com umas faixas pintadas em azul. No final desse corredor neutralize o inimigo que vai estar à esquerda e depois siga rápido, mas com cuidado, para frente e neutralize a moça (a inimiga, não a refém).

(Check Point)

#### Objetivo 2

Agora siga em frente, até passar por uma entrada, fique esperando ao seu lado até que um guarda apareça, neutralize-o e siga adiante. Quando chegar na primeira curva para a direita, vá devagar e dê uma olhada; quando o guarda der as costas siga atrás dele e desfaleça-o. Tome cuidado com o guarda que vai estar em um local mais à esquerda, certifique-se de que ele não te verá. Depois de passar por esses guardas continue em frente, e quando escutar vozes siga com cuidado e fique observando algumas pessoas à frente conversarem. Quando a conversa terminar siga devagar e, no local que não tem o cabo protetor, agarre-se na borda e vá seguindo pela esquerda, para que assim os guardas não percebam sua presença. Já no próximo corredor, você verá um guarda à frente, mas quando estiver indo na direção dele aparece uma guarda correndo atrás de uma prisioneira. Com isso, neutralize o guarda e depois a guarda, que vai ao fundo espancando a prisioneira.

(Check Point)

#### Objetivo 3

Volte e siga por uma entrada que vai estar perto do guarda que acabou de matar. Você verá dois caras saindo do elevador. Espere eles passarem por você e então siga para o elevador, desça. Siga um pouco para frente até escutar o elevador subir, então volte até o local onde estava o elevador e caia no buraco. Espere um guarda chegar, e quando ele der as costas, neutralize-o; agora faça o mesmo com mais um inimigo que vai estar à frente. Continue seguindo e neutralize o guarda que vai estar cantarolando; siga em frente até achar uma câmera de segurança.

(Check Point)

Você tem duas opções:



-> volte um pouco e se esconda atrás da coluna, espere o guarda passar e neutralize-o.  
Então siga até o portão e espere na coluna da esquerda até que o outro guarda passe. Por fim siga abaixado (mas sem perder tempo, pois senão o portão fecha) até onde está a moça, neutralize-a.  
-> espere ao lado do portão até o guarda passar, neutralize-o e siga com cuidado até a moça e faça o mesmo com ela.

(Check Point)

Você terá um minuto para terminar a fase. Aperte o botão da direita para abrir o portão, siga até ele e espere ao seu lado, um guarda vai vir correndo, quando ele passar por você e ficar parado, acabe com ele e siga em frente. Neutralize mais um guarda que vai estar em uma rampa subindo e continue até acabar a fase.

Missão 16: Siberia - Aljir Prison - parte 2 (Lian)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- Shotgun  
- PK-102  
- Tear Gas Launcher  
- Flak Jacket

Parâmetros:  
1) Não deixar que ninguém o veja  
2) Não matar nenhum prisioneiro

A fase:

Objetivo 1

No começo vão vir vários inimigos, fique agachado e espere um pouco até que um deles venha até você (dá até para matá-lo com o Hand Taser). Agora chegue até a saída dessa salinha que está, indo agachado, e mate mais um à esquerda. Chegue um pouco mais para frente e detone mais dois à direita. Siga pelo caminho da esquerda, chegue até quase no final do corredor, vão aparecer dois inimigos, um à frente e outro na plataforma em cima do primeiro. Detone-os e depois vá um pouco mais para frente, até que veja outro inimigo. Agora, usando a parede para se proteger, detone o cara que vai estar tentando acertar sua cabeça, ele está no fundo do próximo corredor e usa colete. Continue em frente até encontrar dois inimigos em uma escada, detone-os, e depois mais dois que estarão na mesma escada, só que mais abaixo, mate-os da escada, pois no corredor há um inimigo que estará tentando acertar sua preciosa cabeça. Após acabar com todo siga até encontrar uma porta vermelha; abra-a e prepare-se, pois é difícil. Vão aparecer dois inimigos em cima de um prédio, você vai levar uns tirinhos, mas mire com R1 e saia atirando, pois se você voltar para se proteger eles vão jogar granadas. Agora suba as escadas e detone mais dois picaretas que arrombarão a porta. Continue seguindo, você irá passar por uma cara ajoelhado, mate-o se quiser, e logo em frente vai encontrar vários caras mortos. De repente vão aparecer dois inimigos correndo, mate-os e siga em frente até encontrar Gregorov.

(Check Point)

Objetivo 2

Você terá que proteger Gregorov, de começo mate o cara que vai estar atrás de você, então vire-se rapidamente e detone mais dois que estarão tentando sacrificar Gregorov. Siga em frente, até chegar em uma sala que tem uma luz vermelha piscante. Mate mais três inimigos, tomanando mais cuidado com o que fica se escondendo atrás da parede. Cuidado novamente no próximo corredor, pois o inimigo está com colete e fica se

protegendo usando a parede. Continue seguindo até ver algumas prisioneiras serem executadas, então acabe com mais dois inimigos que vão estar à direita.

(Check Point)

Siga pelo lado contrário em que Gregorov está e pegue um Flack Jacket se estiver precisando. Volte, abra a porta, fique de costas e siga de ré, quando Gregorov começar a falar, volte, pois senão você irá tomar alguns bons tiros. Gregorov irá jogar uma granada de gás para despistar os snipers que estão atirando; então siga correndo atrás de Gregorov até que ela pare. Atire na caixa vermelha (não na luz vermelha) para abrir um portão. Siga por ele até encontrar algumas prisioneiras descontroladas, que estarão atirando em tudo que passa pela frente.

(Check Point)

Volte e siga pelo corredor do lado direito do portão, quando estiver perto do primeiro incêndio, você vai escutar um grito, fique parado até que o cara em chamas morra (se o cara relar em você ele te mata). Vá devagar até a quina e mate rapidamente um cara que vai estar com uma Tear Gas Launcher; se ele te acertar um tiro você ficará imóvel. Volte até as prisioneiras loucas e use a arma que acabou de pegar para neutralizá-las.

(Check Point)

Objetivo 3

Na sala em frente vão vir quatro inimigos de uma vez, para facilitar (ou atrapalhar!!), entre de ré pelo corredor à direita, e quando um deles aparecer, volte correndo pela sala onde Gregorov está, recomponha-se e volte para matar os inimigos um a um; todos eles estão de colete. Após matar os quatro volte e converse com Gregorov; você dará uma arma para ele, para que assim ele te ajude no combate. Continue, e logo em frente vai aparecer um inimigo, tome cuidado para não acertar Gregorov. Logo virão mais dois, e outros dois em seguida. No corredor à frente virá mais um correndo. Continuando em frente você terá que matar mais três, sendo que um deles tentará acertar sua cabeça. Em frente, quando Gregorov disser 'behind us', vire-se e mate dois inimigos que aparecerão. Após a carnificina, chegue até uma porta vermelha e atravesse-a.

(Check Point)

Siga correndo, não ligue para os inimigos que estarão no muro, até que encontre dois caras à direita, detone-os e depois siga por uma entrada à esquerda. Aperte o botão para subir. Agora siga correndo e detonando quem estiver no caminho até finalizar a fase (não deixe Gregorov morrer).

Missão 17: New York - Agency Bio-Lab (Logan)

Com o que você começa:  
- nada

Armas/itens possíveis:  
- Knife (faca)  
- Silenced 9mm  
- Silenced Sniper Rifle  
- Air Taser  
- Camera Scrambler  
- Modem  
- G-18  
- K3G4  
- Silenced HK-5

Parâmetros:  
1) Não soar nenhum alarme.  
2) Não matar Gershon.  
3) Não matar Chance.  
4) Não matar Ramirez.

A fase:

#### Objetivo 1

Saia da sala, siga pela direita, depois direita novamente e continue até que Logan passe por trás de um inimigo. Entre pela porta A3 e vá devagar para que o inimigo não te veja. Continue até subir uma rampa, agora você terá que seguir pela direita (pois pela esquerda há uma câmera de vigia). Contorne esse corredor se escondendo atrás das caixas dos inimigos que vão aparecer. Fazendo isso você chega em uma porta A1.

(Check Point)

Entre pela outra porta A1 logo em frente. Siga pela direita, tomando cuidado com o inimigo, espere-o parar em frente a uma porta para poder passar, ou então espere um pouco mais até que ela vá 'embora'. De qualquer jeito, entre por uma portinha que vai estar à esquerda do corredor, há duas nesse corredor, as duas levam ao mesmo lugar. Ao entrar pela portinha, chegue até o computador e aperte triângulo.

(Check Point)

#### Objetivo 2

Saia pela porta ao lado dos armários (torça para não ter nenhum inimigo) e siga pela esquerda, continue até achar uma faca em cima de uma maca. Volte e siga por uma porta que vai estar à sua esquerda. Após as fumaças roxas, continue em frente, vire à esquerda e mate o inimigo usando a faca. Agora vá para a direita e depois entre em uma sala. Você vai encontrar dois cientistas, que vão se render. Mate o segundo cientista, que está perto do computador, pois senão posteriormente ele avisará os inimigos de sua presença. Vá até o armário e pegue o Combat Gear.

(Check Point)

#### Objetivo 3

Volte a mate o guarda que vai estar rondando as celas e outro que vai aparecer acima, use o Silenced Sniper Rifle para isso, pois ninguém pode perceber que você está aí.

(Check Point)

Suba a rampa e siga pela esquerda, continue até achar uma porta no fundo da sala, passe por ela e chegue até debaixo de uma câmera que vai estar um pouco à frente, desarme-a apertando triângulo. continue até encontrar uma janela que dá para o laboratório. Passando pela próxima porta vire para a direita até chegar perto de uma plaquinha escrito EXIT.

(Check Point)

Vá pela esquerda, passe ao lado de um corredor que vai ter um guarda e siga rumo as caixas. Espere até um inimigo aparecer e mate-o rapidamente, pois ele estará de frente para você. Siga adiante e desarme uma câmera de segurança. Mate mais um guarda e siga em frente até achar um tubo de ventilação. Atire na grade que protege a tubulação.

(Check Point)

#### Objetivo 4

Siga pela tubulação. Você chegará em uma sala cheia de computadores e encontrará Gershon.

(Check Point)

#### Objetivo 5

Siga Gershon. Quando um outro cientista aparecer, mate-o rapidamente, use o Air Taser que é mais fácil. Você chegará em uma sala gigante com vários computadores. Siga para a bancada central e aperte triângulo para instalar o 'cellular modem'.

(Check Point)

#### Objetivo 6

Vão aparecer vários inimigos. Então saia fazendo rolamentos para não tomar um tiro na cabeça e se esconda atrás de um computador que vai estar logo atrás de onde você instalou o modem. Agora mate os inimigos um a um. Cuidado, pois vai vir um correndo para cima de você.

(Check Point)

Saia desse local, siga em frente e depois vire à esquerda para chegar na sala onde estão as celas. Siga pela porta, que agora está acessível, que está abaixo de uma tubulação que passa por essa sala. Ande até chegar em uma porta B1, agora vá pela esquerda e entre por uma portinha. Você vai encontrar uma sala com três cientistas e Chance (seu amigo do começo do jogo) que vai estar preso. Sacrifique os dois cientistas que estarão correndo (use armas silenciosas) e depois, para matar o cientista que vai estar dentro de ma salinha, aperte um botão ao lado do vidro para matá-lo asfixiado.

(Check Point)

#### Objetivo 7

Siga pela porta à direita da subidinha que leva para o local onde você matou o cientista asfixiado. Quando achar um inimigo, detone-o e siga para a sala à frente.

(Check Point)

#### Objetivo 8

Após a cientista sair, mate o cara que vai ficar e depois siga pelo caminho que ela foi. No final do corredor entre pela tubulação de ar. Ao chegar no final da tubulação, mate o cientista HengSu e siga na direção da porta que vai estar à frente.

#### Missão 18: New York - Agency Bio-Lab Escape (Logan)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- Silenced HK-5  
- M-79 Granade Launcher  
- Flak Jacket

Parâmetros:  
1) nenhum

A fase:

#### Objetivo 1

No começo vai chegar um inimigo com uma armadura, somente pode ser morto com alguma explosão, então atire no vidro com líquido verde que vai estar na mesa ao seu lado, para que ocorra uma explosão. Ao fundo você encontra um Flak Jacket e uma Silenced HK-5. Siga para a sala seguinte e daí entre pela tubulação que vai estar à esquerda (quebre a grade para entrar). Atravesse toda a tubulação e depois siga pela direita, siga correndo entre as caixas, não entre na primeira entrada à direita, mas sim na segunda. Desse local entre em uma portinha que vai estar à direita, ao lado de um local que tem um A3 escrito. Você chegará na salinha que começou a fase anterior, entre na tubulação que se encontra nesse local. Ao atravessá-la você chega em um necrotério.

(Check Point)

Entre por outra tubulação que se encontra nessa sala. Ao atravessá-la tome cuidado para não relar na hélice, pois senão você vai morrer. Na sala seguinte pegue o Weapons Cache no armário.

(Check Point)

Siga pela outra tubulação que se encontra nessa sala. No final dessa tubulação

equipe a M-79 e mire entre dois inimigos que estarão do lado direito. Desça e siga em frente (não entre pela porta à esquerda) e mate mais um inimigo usando a M-79 (mate todos os inimigos nessa fase com essa arma, é a única possível). Continue pelo caminho passando pela porta A1, mate mais um inimigo e depois entre na tubulação que vai estar à direita. No meio da tubulação você vê um buraco, siga para frente e grude na outra tubulação que está mais abaixo. Percorra todo o caminho até chegar na cela. Você encontra Ramirez morto.

(Check Point)

Pegue a munição para a M-79 (você deverá ter agora 7 tiros se não desperdiçou nenhum) e mate o inimigo que vai vir à frente e mais dois que virão por cima (mate o primeiro, ande um pouco para frente, vire-se e mate os outros dois). Agora suba e mate mais um inimigo que vai estar à frente e outro que vai estar em frente ao elevador. Siga por uma entradinha à esquerda do elevador e mate mais um bastardo, para que ele apareça, você deve chegar até quase no final desse corredorzinho, então quando ele aparecer, volte fazendo rolamentos e atire nele de longe, mas se quiser trapacear, ao chegar nesse corredorzinho, mire um pouco antes da saída e atire, você o matará, cuidado para não danificar o computador com a explosão. Chegue até o computador e acione-o, vire-se rapidamente e mate o inimigo que vai estar vindo com seu último tiro. Chegue até o elevador.

Missão 19: New York - Slums District (Logan)

Com o que você começa:  
- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:  
- M-16  
- G-18  
- Flak Jacket

Parâmetros:  
1) nenhum

A fase:

Objetivo 1

Siga pela esquerda, mate o cara que vai aparecer e pegue um Flak Jacket em um beco ao fundo se estiver precisando. Volte, e ao passar pelo caminhão rosa, vai aparecer um inimigo na edificação à esquerda do caminhão e outro em uma entradinha à direita, em frente ao caminhão. Também vai aparecer um inimigo à esquerda, que está usando colete. Seguindo pelo beco ao lado desse último inimigo que matou você pode pegar a arma G-18. Com isso aparece mais um inimigo em cima de uma edificação que vai estar à sua direita. Seguindo em frente, o seu caminho vai ser obstruído por duas vans. Então volte e entre na Pawnshop quebrando o cadeado com um tiro (porta verde). Na entrada da Pawnshop quebre os vidros que estarão logo em frente, para que eles não te atrapalhe a detonar os dois inimigos que vão aparecer quando entrar. Ao matar esses dois caras não volte, pois do lado de fora vai ter um inimigo usando colete e jogando granadas em você. Então siga em frente, mate mais um inimigo.

(Check Point)

Nessa sala você pode pegar a arma M-16 no canto esquerdo. Saindo dessa sala mate o inimigo que vai estar em uma janela à direita, depois siga pelo lado contrário e pegue mais um Flak Jacket ao fundo se estiver necessitando. Agora suba na caçamba marrom, agarre-se na parede e suba. Mate o inimigo que vai aparecer.

(Check Point)

Suba no exaustor azul e chegue até um andar acima, mate os dois inimigos que vão aparecer, tome cuidado, pois um deles está de colete (o que está abaixo). Siga para a mureta, suba nela, siga um pouco em frente e desça por ela se agarrando, para que assim você caia em um toldo azul. Vai aparecer um cara da SWAT correndo, ignore-o (Se seguir o cara verá um sniper acabar com ele e mais outro, que vai sair voando em chamas por causa de uma granada!!, vale a pena ver isso). Ao descer do toldo, indo pela esquerda há um Flak Jacket no final da rua. Siga pela rua até encontrar um carro de polícia (se a sirene estiver te incomodando meta bala nela!!), então volte, mate um inimigo que vai chegar correndo e tome cuidado, pois vai ter outro cara no final da rua à esquerda. Tome mais cuidado ainda com o inimigo que vai ficar tentando acertar um tiro na sua cabeça e outro que vai estar em cima da edificação que está em frente ao toldo. Siga por uma escada que está do lado direito de um beco que você ainda não pode entrar. Quando chegar perto de algumas caixas empilhadas, suba nelas e passe para o outro lado, fugindo assim do fogo que está no chão. Chegue em um local com várias máquinas de lavar roupa (em uma delas você pode pegar roupas sujas!!) e siga para o local onde o chão está mais escuro. O chão vai desmoronar e você vai cair em um lugar que tem o Sprinkler System Control, acione-o.

(Check Point)

#### Objetivo 2

Acabe rapidamente com dois inimigos que aparecerão e siga em frente. Mate um outro inimigo e chegue novamente no local onde estão as máquinas de lavar roupa, aqui siga por uma passagem do lado esquerdo de onde o chão desmoronou. Siga em frente, quando achar uma entradinha à esquerda, passe na sua frente para forçar o sniper a cair no fogo. Então continue adiante até chegar em outra sala, que tem um inimigo; ao matar esse inimigo aparecerá mais um, detone-o, suba na mesa e chegue a um andar acima.

(Check Point)

Ao sair da sala virão dois inimigos correndo, detone-os e continue seu trajeto para encontrar mais dois caras dentro de uma sala à esquerda e mais um que vai vir logo à frente. No final do corredor, à direita, você descobre mais um sniper, meta bala nele.

(Check Point)

#### Objetivo 3

Saia pela janela da sala onde matou o último sniper, agora mate mais três inimigos, um estará na rua e os outros em cima das edificações. Siga por aquele beco que estava inacessível, detone um picareta que vai aparecer e passe por debaixo da cerca fazendo um rolamento.

(Check Point)

Veja um membro da SWAT ser atropelado e depois detone dois inimigos que virão pelo chão e um que estará em cima de uma das edificações. Siga pela entrada do lado direito do caminhão em chamas e mate o cara que vai estar atrás do balcão. Em frente você encontrará mais uma G-18 atrás de um balcão. Adiante você se junta com uma membra da SWAT e conversa um pouco.

(Check Point)

Mate os dois snipers rapidamente, antes que eles matem a membra da SWAT que estará correndo.

(Check Point)

#### Objetivo 4

Fuja da policial, suba as escadas e mate o inimigo, que vai estar de colete, à esquerda do final da escada. Continue em frente, e nas duas próximas salas à direita você encontra um sniper em cada uma. Em frente mate mais um inimigo para terminar a fase.

Missão 20: New York - Sewer (Logan)

Com o que você começa:

- .45
- Knife

Armas/itens possíveis:

- H-11
- HK-5
- M-79
- Flak Jacket

Parâmetros:

1) Proteger Teresa

A fase:

Objetivo 1

Em frente e à esquerda há um Flak Jacket. Siga pelo caminho que Teresa tomou. Nesta parte da fase você terá que ir seguindo Teresa e matando os inimigos que aparecerão em seu caminho (são muitos!) sem deixar que eles a mate. Teresa também irá detonar alguns infelizes. Não enrole muito, pois senão os inimigos não pararão de vir. Você chegará em um local que não é possível prosseguir.

(Check Point)

Volte, siga pela esquerda e depois direita, continue em frente até chegar no final desse corredor, siga por uma entrada à esquerda (no caminho mate somente os inimigos inevitáveis). Você chegará em uma sala com dois inimigos, acabe com eles (um deles está de colete). Chegue até o Savage Drain Control e acione-o.

(Check Point)

Objetivo 2

Ao tentar sair aparecerão mais dois inimigos usando colete. Siga de volta para o local que Teresa estava e continue em frente.

(Check Point)

Suba na borda do lado da cachoeirinha e siga em frente pelo único caminho possível detonando os inimigos que atrapalharem sua rota. Você chegará em um local onde vão ter três inimigos parados, um protegendo uma caixa de item e dois ao lado de um aparelho verde. Mate primeiro o que está protegendo o item (pois ele usa colete, mire na sua cabeça) e depois os outros dois. Siga na direção do item.

(Check Point)

Esse item é um Flak Facket. Agora grude no cano que está em frente ao item e siga por ele. Enquanto estiver agarrado, virão alguns inimigos, detone-os com a ajuda de Teresa (economize munição, pois não poderá recarregar enquanto estiver no cano). Siga em frente até chegar no estacionamento.

(Check Point)

Mate o cara que vai estar atrás da van e outro que vai estar à direita. Siga em frente e mate mais um que vai sair de trás da parede, este tentará acertar sua cabeça. Agora suba e chegue no andar de cima. Tome cuidado para não ser atropelado e não deixe Teresa morrer, então seja rápido. Ao chegar perto de Teresa fique esperto com o cara que vai vir da esquerda. Converse com Teresa, saia pela esquerda e, quando ela jogar a bomba de gás,

prepare-se, pois você terá que matar os quatro inimigos que vão aparecer, seja bem rápido, pois eles estarão equipados com a M-79 Granade Launcher.

(Check Point)

Suba as escadas matando os inimigos, sempre usando a parede para se proteger. Na primeira escada terá um inimigo, mais acima dois, logo adiante mais um e para finalizar mais três. Você verá uma van andando, siga por essa passagem. Continue seguindo do lado da van e mate o inimigo. Vão aparecer mais três inimigos, acabe com todos eles, cuidado, pois um deles está de colete. Dois deles virão pela rampa à direita e o outro ficará perto da van à esquerda (se ele estiver atrás da van mire no seu pé e meta bala). Ao matar todos Stevens aparece, sendo perseguido por Teresa. Quando ele se render mate-o rapidamente, antes que ele se levante e mate Teresa.

Missão 21: New York - Sykes Parking Garage - Final (Logan)

Com o que você começa:

- Com as armas da fase anterior

Armas/itens possíveis:

- UAB-12

- Flak Jacket

Parâmetros:

1) Não danifique o helicóptero

A fase:

Objetivo 1

Saia rapidamente pela passagem à direita e chegue até o helicóptero, onde você pega a arma UAS-12, do outro lado do helicóptero tem um Flak Jacket. Aqui seu objetivo é atirar em Chance com a UAS-12 e jogá-lo na hélice traseira do helicóptero. A cada tiro que você acertar nele ele chega um pouco para trás, então quando Chance estiver no rumo da hélice, não hesite e encha-o de balas, para que assim ele afaste e caia na hélice. Fique fazendo rolamentos e indo de um lado para o outro do helicóptero para fugir dos tiros de Chance e, na hora oportuna, faça o que foi explicitado acima.

-----  
-----

Abrindo segredos:

\*Multiplayer Arenas\*

Level 1: Colorado Mountains:

Quando você completar o primeiro objetivo e atirar no primeiro guarda, vá até a beirada do buraco (ao lado da cachoeira) e desça, para chegar em uma caverna secreta, pegue a H-11 para abrir a fase "Colorado Mountains".

Level 3: Colorado Interstate 70:

No primeiro tunnel da fase, há uma porta à esquerda, abra ela e siga pela esquerda, até chegar no final do corredor; aqui pegue o Binoculars para abrir a fase "Caves".

Level 8: C-130 Crash Site:

Esta é a fase mais difícil de abrir. No final da fase, quando você tiver que matar Archer, é necessário que você o mate com o primeiro tiro, que deve ser na cabeça. Fazendo isso você abrirá a fase "Jungle"

Level 9: Pharcom Expo Center:

Após sair da tubulação após o segundo checkpoint e seguir um pouco mais a



frente, você encontrará dois guardas conversando sobre uma revista. Você terá que pegar a revista para abrir a fase "Pharcom Incubator Lab"

Level 11: Moscow Club 32:

Este também é difícil. Você terá que matar os três inimigos do começo da fase antes que algum deles jogue alguma granada. Se fizer isso abrirá a fase "Disco Basement".

Level 12: Moscow Streets:

Logo após você desviar dos carros segurando no cano, vire-se, vá até onde o carro bateu e dê um "head shot" no inimigo que está com uma M-79 Granade Launcher e pegue a arma PK-102 que está em um dos carros para abrir a fase "Base Bunker".

Level 13: Volkov Park:

No começo da fase mate o inimigo com um tiro na cabeça antes que ele detone o carro. Então vá até o carro e pegue o item para abrir a fase "Surreal Arena".

Level 15: Aljir Prison Break-in:

Se você terminar a fase sem usar o crossbow você abrirá a fase "Aljir Prison".

Level 18: Agency Bio-Lab Escape:

Na segunda sala desta fase, você verá duas tubulações, para pegar esse segredo você deve entrar pela da direita, mas não siga de começo, siga pela fase normalmente até pegar o Weapons Cache. Ao pegá-lo, volte. Fuja do inimigo que você vai encontrar na saída da tubulação e depois em frente, detone mais dois, mas tome MUITO cuidado, pois um tenta acertar sua cabeça e o outro joga granadas. Ao matá-los siga pela tubulação ao lado e depois entre pela tubulação à direita da fase. Ao sair dessa tubulação corra para fugir de um inimigo que vai estar à esquerda e em seguida mate o inimigo que vai aparecer na entrada da próxima sala. Agora, se tiver tiros mate os dois inimigos que aí se encontram, caso contrário siga correndo para a direita, suba no computador e em seguida para o andar superior. Aqui você encontrará uma caixa com a arma M-79, pegue essa arma para abrir a fase para o multiplayer.

Level 19: New York Slums:

Quando chegar em uma sala com máquinas de lavar roupa, procure uma que tem roupa suja dentro, pegue a roupa para abrir a fase "D.C. City Park"

\*Multiplayer Characters\*

Level 2: McKenzie Airbase Interior:

Simplesmente termine a fase em menos de três minutos para abrir os personagens: CBDC agent, Corpse, Monk, Bag Lady e Viral Test Subject.

Level 8: C-130 Crash Site:

Termine a fase em menos de três minutos para abrir os personagens: Anton Girdeux, Jonathan Phagan, Vladimir Gabrek, Marcos, Erich Rhoemer e Evil Scientist.

Level 20: New York Sewers

Antes de ir para a última sala da fase (em que você mata Stevens), perceba que a staircase não termina, continue subindo e matando os inimigos com a M-79 (conservando munição). No topo há uma caixa com munição de M-79, pegue-a para abrir os personagens: Unit One, Uri Gregorov, Scuba Lian, Ninja Gabe, SWAT officer, Lawrence Mujari e Dr. Elsa

Weissinger.

\*Cheat Codes\*

Dificuldade HARD: Vá para o menu e posicione-se em "New Game" e aperte e segure simultaneamente os botões: ?, ?, L1, R2, direcional para cima e X.

Pular para o próximo level: Quando estiver jogando, pause e posicione-se em "map" e simultaneamente aperte e segure os seguinte botões: L2, R2, ?, ? e X. Vá para o OPTIONS e vá manualmente para o final do estágio.

Modo SUPER AGENT: Quando estiver jogando, pause e posicione-se em "Weaponary" e simultaneamente aperte e segure os seguinte botões: ?, ?, L2, Select e X. Vá agora para CHEATS e ligue o ONE-SHOT KILL.

\*Bonus Movies\*

Movie 1: Ligue o HARD MODE e passe até a fase 5. Vá para o "Theater" no disco 1 e selecione o Bonus Movie 1.

Movie 2: Passe até a fase 10 no HARD MODE, vá para o "Theater" no disco 1 (será necessário trocar de CD) e selecione o movie 2.

Movie 3: Passe até a fase 16 no HARD MODE, vá para o "Theater" no disco 2 e selecione bonus movie 3.

Movie 4: Termine o jogo no HARD MODE (o final da fase 16 que pode ser meio chato) e vá para o "theater" no disco 2 e selecione o bônus movie 4.

-----  
-----  
-----  
-----

Dedico esse guia do Syphon Filter 2 para minha namorada Giselle, ao qual eu gosto muito e a toda minha família.

‘THERE IS SOMEONE IN MY HEAD AND ISN’T ME’

FIM