

Headhunter FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Guildenstern

Updated to vFinal on Sep 17, 2002

By GUILDêñ\$TêRN

E-mail: petersozzy@yahoo.com
Peterson.dias@poli.usp.br

Icq: 114452518

HEAD HUNTER

-- FINAL VERSION --

Esse detonado tem 45 páginas (no Word) e 16418 palavras.

Versão: 0.1

- informações sobre o jogo, e chega até quando se mata o segundo chefe, Ramirez.

Versão: 0.2

- continuei até terminar o primeiro CD (Dreamcast)

Versão: 0.3

- continuei até conseguir a licença AAA

Versão: 0.4 <-> Versão final

- terminei completamente o detonado (17-09-2002 / 22h11min)

MENU:

- > Preliminares
- > Review
- > Options
- > Save File
- > Radar
- > Skill Points
- > As telas do jogo
- > Controles
- > Itens e Armas
- > O Jogo

Preliminares:

Esse guia serve tanto para o HEADHUNTER do PLAYSTATION 2 quanto do DREAMCAST. Os botões nesse guia estão de acordo com o Dreamcast, mas estão

apenas um sonzinho bem baixinho ao fundo. Já os efeitos sonoros são o que o jogo oferece de melhor, o barulhos dos tiros e das explosões são ótimos. Dependendo do lugar em que você pisa o barulho é diferente, o que mostra que os efeitos sonoros são bem feitos.

Resumindo, Headhunter é até que interessante, pois tem algumas coisas inovadoras, sons legais e algumas partes gráficas bem bonitas; se você já é veterano de Metal Gear ou Syphon Filter este jogo não será muita coisa para você, mas em caso contrário, o jogo será magnífico. Headhunter vai te prender por algum tempo, mas nada de mais. Mesmo sendo um jogo bom, ele não oferece muita coisa para te prender a ele. A única coisa que sei é que se pode dar um load do save que fez quando terminou pela primeira vez e, nessa jogada, é possível pegar todas as armas com munição infinita logo no começo.

NOTAS:

Jogabilidade: 8/10

Gráficos: 9/10

Músicas: 9/10

Efeitos Sonoros: 10/10

Inovação: 8/10

Controle: 8.9/10

Geral: 8.5/10

- Options:

- Audio

Stereo - Mono à o jogo começa com o Stereo ativado.

Você pode escolher a saída de som de sua TV, se ela for Stereo deixe como está, caso contrário coloque no Mono.

- Vibration

On - Off à o jogo começa com o Vibration ativado se você tiver o Jump Pack.

Se você tiver o Jump Pack não hesite de ativar essa opção. Essa opção somente pode ser ativada se você tiver um acessório que treme, que pode ser o Jump Pack ou outro qualquer (com a pirataria de hoje em dia!!!).

- Subtitle

On - Off à o jogo começa com o subtitle ativado.

Essa opção retira ou coloca a legenda no jogo, para quem entende um pouco de inglês é uma boa pedida, pois é bem mais fácil ler do que escutar. Escolha a linguagem que você quer na legenda no 'Language' option.

- Adjust Display

Com essa opção você pode ajustar a tela do jogo, caso sua televisão não suporte o jogo (não aparece a tela inteira do jogo na tela da TV).

- Language

Há vários idiomas para se colocar no jogo, estão listados abaixo:

- English (Inglês) à é o idioma que o jogo começa.
- Deutsch (Alemão)
- Francais (Francês)
- Espanol (Espanhol)

Aperte o botão (A) no idioma que quiser para selecioná-lo. Mudando o idioma todo o menu, todas legendas e a maioria dos textos no jogo irão mudar.

- Initialize Settings

Essa opção faz com que as mudanças que você fez voltem para a original (do jeito que o jogo começa)

- Save Files:

Há dois tipos de save files no jogo. O primeiro tipo é o system file, que salva as mudanças que você fez no options. O segundo tipo é o game save, que salva o seu progresso no jogo. Para salvar entre no Pause Menu (aperte Start para isso) e selecione o Casio VM, e então vá para o Save Game. Ao salvar o jogo você grava a munição, energia e armas, mas não o local em que você exatamente está. Ao fazer o load você vai sair no começo da fase, e não de onde fez o save.

No Dreamcast:

- Save Data: H_HUNTER.00#
24 blocos de memória para cada save.
- System File: H_HUNTER.SYS

6 blocos de memória.

No Playstation 2:

- não sei!!!

- Radar:

Durante os momentos de ação no jogo, a sua vida vai depender muito do radar, pois com ele você pode ver onde que os inimigos estão. O radar de Headhunter é bem similar com o de Metal Gear Solid, sendo que passar despercebido é o mais importante. Os inimigos têm a forma de flechas no radar, sendo que a ponta da flecha é o local para onde ele está olhando, então, quando possível, nunca fique no campo de visão deles.

O radar tem 3 estágios: Normal, Caution (cuidado) e Warning (alerta, perigo).

- Normal: o radar é completamente normal.

- Caution: a palavra WARNING aparece em amarelo; você ainda pode ver tudo no radar. Caution quer dizer que os inimigos estão em alerta e procurando por você.

- Warning: o radar vai estar todo zoadado, você não conseguirá ver quase nada, somente um pouco do mapa. Isto acontece quando o inimigo te vê ou quando você provoca alguma explosão que alerte os inimigos.

Os inimigos entrarão no modo CAUTION quando você fizer algum barulho suspeito ou quando jogar as Decoy Shells (munição) para distraí-los.

Os inimigos entrarão no modo WARNING se eles te verem. Se um deles entrar em warning, todos os outros inimigos também o farão.

Os modos CAUTION e WARNING irão acabar se você ficar um tempo sem deixar que os inimigos te vejam ou percebam sua presença.

- Skill Points:

Uma parte importante do jogo é os Skill Points. Você ganha esses pontos andando na moto a altas velocidades e sem bater em carros e outros objetos. Quanto mais rápido você pilotar, mais pontos irá ganhar. Nos primeiros estágios você não perde muitos pontos quando bate, mas nos estágios finais você perde uma quantidade cabeluda de pontos. Esses pontos são necessários para poder fazer VR Missions para elevar sua licença. Quando a meta de pontos é atingida, por exemplo, 500 pts, ao bater sua moto esses pontos não decrescerão, ficará estagnado nos 500

Há quatro Menu Items para escolher na tela de pause. Da esquerda para direita temos: MAP, CASIO VM, ITEM, STAT.

Aperte (L) ou (R) para poder mudar de um para o outro.

MAP: mostra o mapa da área que você está, com os locais chave (como o LEILA Office) e fronteiras.

CASIO VM: Aqui você pode ler documentos que você descolou no jogo, ver seus objetivos, salvar o jogo e editar o options.

ITEM: mostra todos os itens que você tem; há duas colunas, a da esquerda é de itens e a da direita é de armas.

STAT: mostra o seu status, quantos Skill Points tem, mostra o nível de sua licença e o que o personagem está fazendo no momento (como estar em cima da moto).

(3) SUB MENUS

O CASIO VM tem 4 sub-menus, o resto tem apenas um. Os menus do CASIO VM da esquerda para direita são: Database, Objectives, Save, Options. Para mudar de um para o outro aperte para esquerda ou direita.

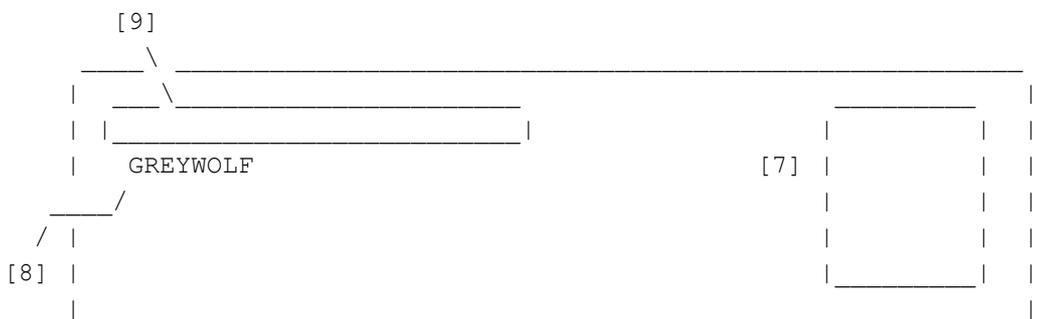
Database: você pode ler documentos do jogo.
Objectives: mostra quais são seus objetivos atuais.
Save: aqui você pode salvar o jogo.
Options: pode editar as opções do jogo.

(4) LOCAL DE LEITURA:

Mostra as informações do menu que você acessou.

Ação

Abaixo está um esboço do que a tela do jogo parece, quando o personagem estiver em uma cena de ação, como no caso, lutando contra um chefe, o primeiro do jogo, Greywolf.



```

|
|
|
|
|
|
|
|
|
| [2]
| /
| /
| /
| [1]
| JACK WADE
| _____
| _____
|
| .---- 10 - (X)
| //      |  - - \
|
| _____ \
|
| [3] [4] [5]

```

(1) Nome do jogador

Mostra o nome do personagens com que você está jogando. Alterna entre Jack Wade e Angela Stern.

(2) Barra de energia

Mostra a quantidade de energia que você tem. Quando você perde energia a barra se esvazia da direita para esquerda.

Quando você usa o Adrenaline, uma barra extra aparece acima da barra de energia, essa barra azul age como se fosse uma segunda barra de energia, só que decresce com o tempo.

(3) Arma que está equipada

Mostra a arma que você está equipado.

(4) Pente da arma

Mostra o quanto de munição você ainda tem no pente (clip) da arma.

(5) Munição total

Mostra o quanto de munição você ainda tem para ser equipado, o estoque.

(6) Seleccionador de itens rápido

Aparece quando você aperta para esquerda ou direita no D-pad (o que não é o análogo). Assim você muda de uma arma-item para outra, para usar o item selecionado ou equipar (recarregar) a arma selecionada aperte para cima ou para baixo.

(2) Velocidade em km/hora
Mostra a sua velocidade.

(3) Torque
Mostra o torque do motor.

(4) Radar
Mostra o mapa da cidade. As setas laranjas mostram os locais em que você deve ir, que são sinalizados com uma bola laranja.

Controles:

Controle no Menu:

Direcional análogo: move o cursor

Direcional digital (D-pad): move cursor

Botão A: seleciona/scroll down em textos (page down)

Botão B: cancela/scroll up (page up)

Botão X: sem função

Botão Y: sem função

Start: sem função

L e R: muda de menu

Controle na Ação:

Direcional análogo: move o personagem

Direcional digital (D-pad): seleção de armas

Botão A: ação/atirar

Botão B: rolar/desviar

Botão X: centraliza a câmera/muda de alvo

Botão Y: encosta na parede

Start: pausa o jogo

L: agachar

R: mira a arma

Controle na Moto:

Direcional análogo: vira a moto

Direcional digital (D-pad): sem função

Botão A: montar/desmontar

Botão B: ré

Botão X: muda a câmera

Botão Y: sem função

Start: pausa o jogo

L: freia

R: acelera

Acelerar:

Ao acelerar, se apertar o botão R até o final, a moto acelerará mais rapidamente do que se você apertar o botão com menos força. Sempre quando estiver parado e sair acelerando com tudo, a moto vai empinar e você não vai poder virá-la por um curto período de tempo, então, em momentos críticos, saia acelerando pouco, para não perder o controle da moto.

Itens & Armas:

Itens:

Health Pack

Este item recupera sua energia totalmente. Use-o quando estiver com a energia baixa. É aconselhável usar esse item através do menu nas batalhas difíceis.

Adrenaline

Ao usar esse item aparece uma barra azul em cima da sua barra de energia. Essa nova barra funciona como se fosse uma segunda barra de energia, só que decresce com o tempo. É mais aconselhável usar esse item somente em batalhas difíceis.

Shades (óculos escuros)

Esse item somente é usado por estética, para Jack ou Angela ficarem mais 'bonitinhos'. Você começa com ele desde o começo do jogo e nunca o perde.

Code Breaker

O Code Breaker pode ser usado em fechaduras eletrônicas, para abri-las. Você obtém esse item no A Locker após tirar a Licença A.

Lock Pick

Esse item abre portas com tranças simples. Você acha esse item na segunda ida ao Wolfpack HQ.

IR Goggles

Esse item não é usado frequentemente, e pode somente ser usado em certos locais. Quando esse item está equipado você pode ver coisas que antes não eram vistas. Você obtém esse item no AAA Locker após tirar a Licença AAA.

Armas:

Stimulator Automatic

Produzido por: Smith & Easton.
Origem: USA.

- NORMAL

Velocidade dos tiros: média.
Tamanho do pente de balas: 10 tiros.
Munição máxima: infinito.
Licença requerida: C.

- COM UPGRADE

Velocidade dos tiros: média - rápida.

Tamanho do pente de balas: 16 tiros

Munição máxima: infinito

Licença requerida: B

Controle: enquanto estiver segurando R, aperte A para atirar.

Resonator Grenade

Produzido por: General Munitions, Inc..

Origem: USA.

Velocidade dos tiros: média - lenta.

Raio da explosão: médio.

Munição máxima: 5-7.

Licença requerida: C.

Controle: enquanto segura R, aperte A para jogar a granada a uma curta distância, para jogar mais longe, aperte e segure A

Scorpion Neurostunner

Produzido por: Smith & Easton.

Origem: USA.

Velocidade dos tiros: lenta.

Tamanho do pente de balas: 1 tiro.

Munição máxima: 4-6.

Licença requerida: C.

Controle: enquanto segura R, aperte e segure A para carregar o tiro. Quando estiver totalmente carregado solte A para disparar.

Decoy Shells

Produzido por: General Munitions, Inc..

Origem: USA.

Velocidade dos tiros: média - lenta.

Munição máxima: infinito.

Licença requerida: C.

Controle: enquanto segura R, aperte A para jogar a bala a uma curta distância, para jogar mais longe, aperte e segure A

Regulator Shotgun

Produzido por: Greening.

Origem: USA.

Velocidade dos tiros: média - lenta.

Tamanho do pente de balas: 8 tiros.

Munição máxima: 12-22.

Licença requerida: B.

Controle: enquanto segura R, aperte e segure A para atirar.

'Camo-Kaze' Proximity Mine
Produzido por: General Munitions, Inc..
Origem: USA.
Velocidade dos tiros: lenta.
Raio da explosão: médio - grande.
Munição máxima: 5-7.
Licença requerida: C.
Controle: enquanto segura R, aperte A para colocar e ativar a mina.

Agitator Sub-Machine Gun
Produzido por: Suno.
Origem: Extremo Leste (possivelmente Ásia!!).
Velocidade dos tiros: rápida.
Tamanho do pente de balas: 30 tiros.
Munição máxima: ??-270.
Licença requerida: A.
Controle: enquanto segura R, aperte e segure A para atirar. Para atirar repetidamente, segure A.

Liquidator Missile Launcher
Produzido por: Shamal.
Origem: Meio Leste (possivelmente Europa!!).
Velocidade dos tiros: muito lenta.
Tamanho do pente de balas: 1 tiro.
Raio de explosão: médio
Munição máxima: 4.
Licença requerida: AAA.
Controle: enquanto segura R, aperte e segure A para atirar.

O JOGO:

Disco 1:

No começo do jogo você será questionado se quer fazer um Training Mission, Tem as opções PLAY e SKIP, é muito recomendado fazer este treinamento, para aprender as coisas básicas do jogo, então selecione a opção PLAY.

Missão 1:

Assunto: modo normal e botão de ação.
O que aprende: como interagir com objetos.

Descrição (do jogo): use o direcional análogo para andar até o objeto que quer interagir e aperte o botão A.

- Chegue até a porta e aperte o botão A.

Missão 2:

Assunto: modo armado (usando arma!!) e atirar.

O que aprende: como que atira.

Descrição (do jogo): aperte e segure o botão R para levantar a arma. Aperte A para atirar. A porta vai ficar trancada enquanto o inimigo estiver vivo.

- Mate o inimigo e depois chegue até a porta e aperte A.

Missão 3:

Assunto: mudar de alvo e ajustar a mira.

O que aprende: como mudar de alvo e ajustar a mira!

Descrição (do jogo): quando estiver no modo armado, aperte X para mudar a mira de um alvo para outro. Segure X e aperte esquerda ou direita no direcional análogo para ajustar a mira manualmente. Somente inimigos verdes sofrem dano de seus tiros.

- Aqui há três caras, dois cinzas e um verde, atire no verde até ele se tornar cinza, então atire no que vai ficar verde. Repita isso até acabar com todos. Entre pela porta que vai estar ao fundo.

Missão 4:

Assunto: mirar em objetos.

O que aprende: como mirar em objetos!

Descrição (do jogo): entre no modo armado (segurando o botão R), aperte X para mudar a mira para o objeto. Inimigos cinzas só sofrem dano de explosões.

- Atire em um barril que vai estar logo à frente, mas não foque muito perto, pois senão a explosão vai te afetar. Continue em frente e atire em um outro barril, para que assim você mate o cara cinza com a explosão. Entre pela porta adiante.

Missão 5:

Assunto: wallmode (modo em que você se encosta na parede) e atirar (usando o wallmode!).

O que aprende: como se esconder - proteger usando a parede.

Descrição (do jogo): aperte Y quando estiver perto da parede. Aperte esquerda

ou direita no direcional análogo para andar.
Aperte e segure o botão R quando estiver na ponta da parede para virar rapidamente. Aperte Y novamente para desgrudar da parede. O inimigo nesta sala fica verde por um momento quando você se vira rapidamente na ponta da parede apertando R.

- Chegue perto da parede à esquerda e aperte Y para que Jack Wade encoste nela. Siga pelo caminho fininho até chegar do outro lado, então aperte Y novamente para soltar da parede. Para matar o cara, aperte Y na parede oposta da que você acabou de usar, chegue até o final dela e aperte R para que Wade mire no cara. Desse jeito o cara fica verde e pode ser facilmente derrotado. Siga pela porta que vai logo à frente.

Missão 6:

Assunto: agachar e rolar.

O que aprende: como agachar e rolar!

Descrição (do jogo): aperte e segura L para agachar e se esconder atrás de objetos. Aperte B para rolar. Rolar é muito útil quando se quer evitar tiros dos inimigos.

- Logo no começo aperte e segure L e se esconda atrás da caixa que vai estar à esquerda. Agora, ainda segurando L, role de um lado para o outro apertando B, siga através das caixas da esquerda e direita. Quando chegar na última caixa à direita, espere um pouco até o inimigo virar e saia correndo pela esquerda (é provável que você tome uma 'burduadas') para finalizar a missão.

Escape:

(Cena)

- fuga de Wade do laboratório.

Sua energia vai estar diminuindo com o tempo, então não podemos enrolar nesse momento.

Ande para frente e mate o inimigo que vai aparecer à direita (nesta fase não é necessário se esconder atrás das caixas para se proteger, pois senão você vai perder muito tempo, apenas atire nos inimigos com força total). Continue, detone mais um à esquerda e depois outro que vai vir rolando da direita logo quando chegar em uma curva para esquerda. Mate mais três inimigos pelo caminho e chegue até a saída no final do corredor.

(Cena)

- no hospital:

- conversa com Chief Hawk.

- conversa com Angela Stern.

- na mansão dos Stern:
 - conversa com Angela Stern.

Stern Mansion:

Aqui você terá que olhar objetos para ver se você lembra de alguma coisa de seu passado, esses objetos são:

- A scientific paper written by Dr. Zweiberg: no balcão ao lado de Angela.
- Christopher Stern's LEILA certificate: no balcão ao lado de Angela.
- Angela's MIT diploma: em cima da lareira.
- An agent's handbook, the ACN bible: livro marrom em cima da mesa no centro da sala.
- A book written by Christopher Stern and the US president: livro cinza aberto, que está em cima da mesa no centro da sala.
- A picture of Christopher Stern, Angela and Alan Sharpe: quadro ao lado da janela que tem uma cortina vermelha à direita.

Ao fazer isso você vai ganhar o Stern Mansion Keycard. Saia dessa sala, e no corredor, vire para esquerda para chegar em outro cômodo; aqui você acha um Adrenaline. Volte e chegue até o elevador que está à direita do corredor e aperte A.

(Cena)

- Angela te empresta uma moto e fala para você ir para o LEILA Office.
- -----

Fortune Hill:

OBJETIVO:

- ganhe 250 skill points, então siga para o LEILA office e consiga a licença.

Saia da garagem e siga pela esquerda até chegar em uma guarita.

North District:

Logo ao chegar, continue pela rua à frente para conseguir alguns skill points, pois essa rua é bem grande. Se continuar até o final dessa rua e virar à esquerda, logo em frente você vai ver um portãozinho ao qual você pode entrar (esse local está na parte superior do mapa, entre no menu para visualizar). Esse local é o melhor para conseguir skill points, pois é uma grande reta e não tem trânsito, tome cuidado para não entrar em um tunelzinho que tenha grade.

Ao conseguir os 250 skill points o LEILA Office vai aparecer no mapa, siga até

ele. Uma seta vai auxiliar você a chegar lá.
Ao chegar aperte A para descer da moto.

(Cena)

- chega no LEILA Office, conversa com Hank Redwood (é o cara que detém todos os records dos VR Missions) e depois com a secretária.

LEILA Office:

Siga até uma salinha e aperte A para entrar no teste virtual.

VR MISSIONS
LEVEL C

C1-) Teste de controle da moto:

Objetivo: Acesse todos os check points dentro do tempo limite.

Tempo máximo para execução da missão: 32 segundos.

Record: Rank Redwood - 20 segundos.

Apenas siga o caminho dos check points (está indicado no mapa), tomando maior cuidado com a curva para esquerda após o segundo check point, freie bem antes. O Record dessa missão não é tão fácil de ser batido; vá algumas vezes para treinar que você pega o jeito e consegue terminá-la com um tempo na casa dos 18 segundos.

C2-) Teste tático de descrição (ser discreto - stealth):

Objetivo: Siga até a saída sem ser detectado; se um inimigo é alertado de sua presença o teste será falho. Somente pode se matar os inimigos com ataques discretos.

Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 45 segundos.

Record: Rank Redwood - 40 segundos.

Para passar pelo primeiro guarda chegue bem perto, por trás dele, e estrangule-o; pode-se também jogar uma Decoy Shell do lado esquerdo do inimigo e passar correndo pelo direito. Para passar pelos dois guardas à frente é só ter paciência e esperar eles darem as costas. Já para passar pelos dois últimos, espere o primeiro dar as costas e siga um pouco para frente, espere o do fundo também dar as costas. Quando isso acontecer siga para o ponto laranja indicado no mapa para finalizar o teste. Esse Record é fácil de ser batido, o modo mais rápido de passar é logo no começo jogar uma Decoy Shell para despistar o primeiro inimigo e seguir correndo até o final da fase. Se você passar pelo primeiro bem rápido, consegue terminar a fase com um tempo próximo de 15 segundos.

C3-) Teste de utilização de arma:

Objetivo: Mate os quatro inimigos do outro lado do abismo. Use o ambiente para se proteger.

Tempo máximo para execução da missão: 45 segundos.

Record: Rank Redwood - 27 segundos.

Essa é fácil, apenas fique parado e atirando nos inimigos, nem é necessário se esconder atrás das caixas. Para bater o Record você precisa de um pouco de sorte, pois às vezes o último inimigo enrola um pouco para aparecer. Geralmente seu tempo vai estar entre 26 segundos e 29 segundos.

C4-) Teste de técnicas de combate:

Objetivo: Use as técnicas aprendidas para terminar a fase.

Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 5 segundos.

Record: Rank Redwood - 52 segundos.

No começo passe agachado para o inimigo não te ver. Entre pela passagem à direita que vai estar logo após, detone um inimigo e depois vire, mate aquele que você tinha despistado. Agora mate os dois outros inimigos que vão estar no corredor. Entre pela porta verde no final do corredor. Nessa sala há três inimigos. Siga pela direita cautelosamente e estrangule o indivíduo. Volte e meta bala nos outros dois. Esse Record é fácil de ser batido, mesmo indo normalmente pela fase você consegue fazer um tempo satisfatório. Se for com tudo, tipo 'kamikase', dá para fazer tempos próximos de 30 segundos.

Ao finalizar todas essas missões você ganha a C LICENSE. Saia do VR Missions (exit).

(Cena)

- Conversa com a secretária.
- Conversa no Casio VM:
 - com Angela Stern.
 - com Chief Hawke.

Com a C license você tem acesso a várias novas informações, que estão no database. A lista das novas informações está abaixo.

LEILA files:

- LEILA Functions
- Licenses
- VR Terminals
- Dispensers
- Database
- VM
- ACN

Intelligence:

- Case Reports

Criminal Profiles:

- Greywolf
- The Wolfpack
- The Syndicate

Weapons:

- ENP Technology
- ENP Ammunition
- ENP Effects
- ENP Tagging
- Stimulator Auto
- Resonator Grenade-
- Neurostunner
- Decoy Shells
- Proximity Mines

Chegue até a dispensa C e pegue seu equipamento:

- Stimulator Automatic
- Scorpion Neurostunner
- Decoy Shells

(Cena)

- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News.

North District:

OBJETIVOS:

- Capture Greywolt e questione-o sobre a localização de Fulci.
- Greywolf deve estar na fábrica Amco (abandonada) ou no posto (desativado) em North District.
- Localize os informantes e tente arrancarr alguma informação sobre Greywolf deles.

Dando uma espiada no mapa você verá dois locais indicados em laranja, o Wolfpack Gas Station e o wolfpark Headquarters. Você deve ir primeiro no Gas Station, pois no Headquarters vai estar tudo trancado. Então siga para lá, está perto da entrada daquele local que é o melhor para ganhar skill points que foi dito anteriormnete.

Wolfpack Gas Station:

(Cena)

- conversa com Angela Stern no Casio VM.

- dois inimigos conversando e logo após atirando em latinhas.

É possível explodir as bombas de combustível, mas não faça isso, pois chamará a atenção dos inimigos.

Siga pela esquerda; há um adrenaline em cima da caixa. Se você for rápido dá para chegar por trás do inimigo que vai estar à frente e estrangulá-lo; caso contrário 'meta bala'. Nesse corredor há um aparelho que necessita de uma moeda para funcionar. Continue em frente até escutar tiros, à direita há uma resonator granade. Mate os dois inimigos, mire no careca primeiro. Chegando até o carro em chamas Jack percebe que há alguém dentro (é um dos informantes). Siga adiante e detone mais um inimigo que vai estar no corredor da direita (se ele aparecer agora). Perto das latas, no chão, há uma resonator granade, e em cima do caixote uma Car Battery. No próximo corredor você encontra uma porta trancada com chapas de madeira à direita e mais uma resonator granade ao fundo à esquerda dentro de uma caçamba. Volte para perto das bombas de combustível e entre na loja (pode-se quebrar os vidros da loja!!!). Dentro da loja há outra resonator granade e duas portas, entre na que estará destrancada. Chegue por trás do inimigo e estrangule-o, pegue o Health Pack que vai estar ao lado. Ative o botão que vai estar em uma das colunas vermelhas para que ocorra um curto circuito. Use a Car Battery (para usar entre no menu, selecione o item e aperte A) em um aparelho que vai estar na parede para que a escada seja liberada, desça a escada e pegue o Car Wash Token, ative o aparelho novamente para que o motor volte novamente para o local de origem. Perto da porta há um armário que está trancado e mais uma resonator granade em cima de um galão. Volte para o local onde tem aquele aparelho que necessita de uma moeda. No caminho tome muito cuidado com os dois inimigos que estarão à esquerda da saída da loja; tente acertar as motos, cara que a explosão provocada mate os inimigos. Use o Car Wash Token no aparelho mencionado acima. Uma porta irá abrir atrás de você, entre por ela e mate o inimigo que estará ao fundo; tome cuidado com um outro cara que vai vir por trás. Ao fundo desse local há mais uma resonator granade. Entre por uma porta que vai estar nesse local. Na salinha que vai entrar você encontra o local que ocorreu o curto e a locker key, pegue esse item. Destranque a porta que vai à esquerda da tela e volte para o local onde está o armário trancado, abra-o e pegue o eletric cord. Volte até a sala anterior e use esse fio no aparelho curto-circuitado. Agora volte novamente para o local onde está o armário, pegue o Fire Extinguisher em cima do carro. Siga agora até aquele carro em chamas, mate o inimigo e use o extintor. Ao abrir a porta do carro um cara carbonizado irá cair no chão, pegue o Crowbar e use-o naquela porta trancada com chapas de madeira. Nesse local, siga até o fundo, encontre o outro informante e pegue o Amco Keycard ao lado do cadáver.

(Cena)

- encontra Greywolf, que sai fora depois de uma pequena conversa.

- conversa com Angela através do Casio VM.

North District:

OBJETIVO:

- Siga Greywolf até o Abandoned Amco Factory e questione-o sobre o esconderijo de Fulci.

Localize o Wolfpack Headquarters no mapa e siga até lá.

Wolfpack Headquarters:

Wolfpack HQ F1:

Siga pela direita e mate o cara ao fundo, pegue a Resonator Granade em cima do barril. Aqui a porta e o cadeado ainda não podem ser abertos, então siga para o outro lado e use o AMCO Keycard para abrir a porta.

OBJETIVO:

- Greywolf está em uma reunião no terceiro andar.

Seguindo pela esquerda, ao fundo você acha uma Proximity Mine. Detone os dois inimigos, explodindo algum barril se necessário. Perto da escada, em cima de uma caixa, você pega o Walkie-Talkie e a Padlock Key. Subindo as pequenas escadas e virando para a esquerda você acha um adrenaline em frente a uma porta branca. Agora volte para fora novamente e abra aquele cadeado dito anteriormente com a Padlock Key, acione o botão para que energia chegue até o elevador. Volte para o galpão e entre no elevador à esquerda e siga para o terceiro andar (3F).

Wolfpack HQ F3:

Aqui todas as portas à esquerda do corredor estarão trancadas, chegando perto da última você escuta alguns caras conversarem. Entre pela primeira porta à direita no corredor, para chegar no banheiro e pegar uma Proximity Mine. Siga até a outra porta do lado direito, no fundo do corredor, e entre em uma salinha, aqui você pega o documento Interrogation Report e o Truth Serun em cima da mesa. Ao sair dessa salinha um cara 'atrapaiado' vai aparecer, meta bala nele e entre no local de onde ele veio. Aqui, entre por uma porta aberta e ache um Resonator Granade. Volte e siga pela porta que ainda não entrou. Ao entrar detone o cara que vai estar de costas (é aconselhável matá-lo com o estrangulamento) e depois siga um pouco para frente e mate mais um inimigo que vai aparecer. Seguindo pela esquerda da porta que acabou de sair você destranca uma porta, então volte e entre pela porta à esquerda de um caixote que tem duas latas em cima (caso não

tenha atirado nelas). Continue abrindo as portas até chegar em uma sala com uma grande caixa ao fundo, chegue até ela e aperte o botão A e para trás para puxar a caixa. No local da parede que estava escondido pela caixa você encontra a frase 'Wolfpack Rules Since 1993 (ou 1995, que são os que apareceram enquanto jogava)', guarde esse número. Agora volte até aquele caixote com as latas e vire à esquerda, nesse novo corredor, entre pela porta que vai estar aberta e ache um adrenaline. Siga em frente e entre pela porta que vai estar entre duas pilhas de caixotes, aqui puxe o caixote que se encontra nessa sala uma vez e depois o empurre de modo que ele fique rente a estante que tem um item. Suba na caixa e pegue o item, que é a Locker Key. Volte e entre na porta ao fundo do corredor, aqui você acha um Health Pack dentro de uma salinha, um adrenaline no chão e um armário, que você pode abrir usando a Locker Key e pegar o Broken Emblem. Ao sair da sala acontece uma cena, você pode responder Yes ou No (se responder No terá um inimigo a mais para te encher o saco!). Independente de sua resposta, você vai ter que enfrentar alguns inimigos à frente, no 'meu' caso escolhi No. Volte todo o caminho e detone o inimigo que vai vir pela frente. Entre por aquela porta que você destrancou (!) para chegar no corredor central, aqui você percebe que há dois inimigos à frente. O modo mais fácil de acabar com eles é jogando uma granada certa bem no meio deles; outro modo também seguro seria colocar uma mina e atrai-los para perto dela. Agora chegue até a porta em que os inimigos estavam protegendo e, após a pequena cena, entre com o código no aparelho, o código é a data que vimos pichada a algum tempo atrás (1993 ou 1995 ou ...). Ao entrar você terá que lutar contra um sub-chefe, Bruce. Não tente se esconder dele, pois senão ele irá jogar algumas granadas em você; o melhor método para derrotá-lo é partir para cima dele com tudo, de começo já saia atirando e caminhando para frente; após descarregar três pentes de balas o cara falece. Nesta sala aperte o botão vermelho em cima da mesa e mate o inimigo que vai aparecer; dentro do armário você acha o documento Codelock Info e o Wolfpack Emblem. Ao lado do armário há uma porta trancada eletronicamente. Agora siga para o segundo andar 'com a ajuda' do elevador.

Wolfpack HQ F2:

Aqui você encontra um Health Pack e uma máquina vermelha; selecione o item Broken Emblem e dê uma olhada nos buraquinhos que há nele, você deve lembrar disso para poder usar corretamente a máquina vermelha, pois é necessário gravar esses buraquinhos no Wolfpack Emblem, só que dos dois lados. Então use o Wolfpack Emblem na máquina e selecione os quadradinhos correspondentes: O que você precisa selecionar está com o símbolo # e os que não devem ser selecionados por 0:

```
# 0 0 #  
# # # #  
0 # # 0  
# 0 0 #
```

Agora selecione a opção START para finalizar o processo. Volte para o terceiro andar.

Wolfpack HQ F3:

Use esse novo emblema naquela porta trancada eletronicamente que está próximo do armário na sala onde matou Bruce. Ao usar o emblema no aparelho ao lado dessa porta ela se destrancará, então siga para cima subindo as escadas até chegar no térreo.

Wolfpack HQ F4:

Agora você vai enfrentar o primeiro chefe do jogo, o Greywolf.

GREYWOLF:

Esse chefe fica atirando em você com uma arma de longo alcance e seu tiro provoca uma pequena explosão, que pode te acertar se você estiver perto, então não hesite em fazer rolamentos para fugir dos tiros. Use o radar para poder localizá-lo. Uma boa tática é instalar uma Proximity Mine e esperar que ele caia nela. Ao acabar as minas fique atirando nele sempre que possível, tente sempre atirar nas costas dele, pois senão vai tomar 'chumbo quente', pode-se também tentar arrancar algum life dele atirando nos galões explosivos. Logo à direita de onde você começa nesse quarto andar há um Health Pack no chão. Após tirar cerca de 85% da 'vida' do chefe ele pode ficar parado no canto e ficar atirando em você, caso isso aconteça tente acertar uma granada nele, caso contrário, continue com a mesma tática de atirar nas costas dele.

(Cena)

- Ao detoná-lo você o ajuda, arranca algumas informações importantes e algema o infeliz.

Ao fundo há uma porta à esquerda, entre por ela pois há uma Health Pack e uma Resonator Grenade dentro dessa sala.

Saia dessa sala e entre na outra porta, a que vai estar na sua frente.

(Cena)

- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News.

North District:

(Cena)

- conversa com Chief Hawke através do VM Casio.

OBJETIVOS:

- Procure saber mais sobre o barco de Fulci, o Queen of Hearts.
- Consiga a licença B no LEILA Office para conseguir acesso a informações sobre navios comerciais.

Consiga 500 Skill Points e depois vá para o LEILA Office (lembre-se daquele local onde se pode conseguir pontos mais facilmente que foi dito anteriormente).

LEILA Office:

Vá para a cabine para poder fazer os testes.

VR MISSIONS
LEVEL B

B1-) Teste de controle da moto:

Objetivo: Acesse todos os check points dentro do tempo limite.
Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 20 segundos.
Record: Rank Redwood - 52 segundos.

Siga em frente, pegue o primeiro check point e vire a próxima à esquerda, pegue o segundo check point e vire à direita, pegue o terceiro e vire novamente à direita. Ao pegar o quarto check point vire à esquerda, pegue o quinto e siga em frente, vire-se à direita e continue em frente, pegue o sexto na curva e siga para o final, pegando o sétimo no caminho. É possível terminar essa missão em menos de 45 segundos.

B2-) Teste tático de descrição (ser discreto - stealth):

Objetivo: Siga até a saída sem ser detectado; jogue Decoy Shells para fazer com que os inimigos saiam do lugar atraídos por ela.
Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 35 segundos.
Record: Rank Redwood - 49 segundos.

De começo, chegue um pouco para a esquerda e jogue uma Decoy Shell no corredor grande para atrair o guarda, volte pela direita e passe despercebido pelo guarda que você atraiu; chegue por trás do outro guarda, que vai estar rondando o local e estrangule-o. Agora espere uma hora oportuna e estrangule um dos dois guardas que estarão à frente. Cuidado para o guarda que ficou lá atrás não te ver, pois ele voltará para sua posição inicial. Dá para terminar em menos de 21 segundos.

B3-) Teste de utilização de arma:

Objetivo: Mate os seis (6) inimigos do outro lado do abismo. Use o ambiente para se proteger. Use o quick equip para trocar de armas rapidamente.

Tempo máximo para execução da missão: 55 segundos.

Record: Rank Redwood - 40 segundos.

Como no teste C3, apenas fique atirando com a arma normal nos inimigos que aparecerem na sua frente, não use a Shotgun, pois aqui ela não é útil, os inimigos estão longe. Tendo um pouco de sorte você termina o teste em menos de 35 segundos.

B4-) Teste de técnicas de combate:

Objetivo: Use as técnicas aprendidas para terminar a fase.

Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 5 segundos.

Record: Rank Redwood - 55 segundos.

No começo puxe a caixa para trás e atire no barril que vai estar à esquerda da caixa. Entre pela porta verde e na próxima sala siga correndo e mate o inimigo, volte, siga pelo corredor e mate mais dois carinhas, então entre pela porta verde à frente.

Nessa sala há quatro caras, você pode ir se protegendo e atirando nos barris explosivos, mas se quiser fazer um tempo bom, parta para cima dos inimigos com tudo, no estilo 'kamikaze'. Pode-se terminar com um tempo inferior a 41 segundos.

Ao finalizar todas essas missões você ganha a B LICENSE. Saia do VR Missions (exit).

Com a B license você tem acesso a várias novas informações, que estão no database. A lista das novas informações está abaixo.

Criminal Profiles:

- Don Fulci
- Esteban Ramirez

Weapons:

- Regulator Shotgun

Combat Gear:

- Actionbelt
- -----

Chegue até a dispensa B e pegue seu equipamento:

- Stimulator Automatic
- Regulator Shotgun
- Actionbelt

North District:

(Cena)

- Conversa com Angela Stern através do VM Casio.

OBJETIVO:

- Una-se a Angela Stern na casa dela para bolar um plano para o próximo passo contra Fulci.

Siga a orientação do mapa e chegue até o Gate to Fortune Hill.

Fortune Hill:

Siga a orientação do mapa e vá para The Stern Mansion.

Stern Mansion:

Abra a porta e siga para a sala.

(Cena)

- Wade assiste TV, passa a notícia que fala sobre o seqüestro de Angela Stern.!

- Conversa com Chief Hawke através do VM Casio.

Fortune Hill:

Siga a orientação do mapa e vá para o Gate to South District.

South District:

Siga a orientação do mapa e chegue até o Palmera Mall.

Palmera Mall:

Sewers:

Siga em frente até encontrar uma Proximity Mine. Ande um pouco mais para frente para que ocorra uma cena. Após a cena os inimigos vão estar no radar, espere até que o mais próximo vire de costas e estrangule-o, o outro você pode detonar com tiros ou se esconder novamente e esperar ele dar as costas, para assim estrangulá-lo também. Tome cuidado, pois ainda há mais um inimigo nesse local, se você matou os primeiros inimigos com tiros ele poderá aparecer. Ao lado de onde o primeiro inimigo estava você encontra a unidade de segurança para a integração da Web no mundo inteiro, mas nada pode ser feito. Volte um pouco do local onde matou o primeiro inimigo e vire para a esquerda, seguindo um pouco em à frente você acha uma caixinha na parede que necessita de um keycard. Voltando, em frente ao local onde estava o segundo inimigo você acha uma grade que está trancada e uma escada, suba por ela.

Palmera Mall B2:

(Cena)

- conversa com Angela Stern através do Casio VM.

OBJETIVO:

- resgate Angela dos terroristas.
- Angela está presa dentro de um elevador entre dois andares.

Siga em frente, e quando visualizar um inimigo ao lado de um rastro de óleo, atire no rastro de óleo. Após a explosão outros inimigos vão aparecer, use um carro para se proteger e mate os vários (são 7, se não errei em contas!) inimigos que vão aparecer; fique abaixado colado em algum carro e desça bala. Ao lado do elevador que está um pouco à esquerda do rastro de óleo há uma Proximity Mine. Ao lado de um carro azul no fundo da garagem você acha uma Resonator Granade. Siga por uma rampa para chegar em um estacionamento superior. Em frente a uma coluna você acha algumas Shotgun Shells; siga pela esquerda dessa coluna até que o alarme do carro preto dispare (é um barulho infernal!) e alerte os dois inimigos que estarão ao fundo. Para matá-los espere atrás da parede até eles chegarem perto e então use a Shotgun; outra alternativa seria instalar uma Proximity Mine e esperar os inimigos chegarem. Siga para o local onde os inimigos estavam e, à esquerda, você acha uma Resonator Granade e na parede uma bomba, que você não pode desarmar, há várias dessa nos arredores desse local. Entre pela porta que tem o escrito STAIRS logo acima.

Palmera Mall:

Suba as escadas e entre pela porta que tem o escrito FIRST FLOOR do lado esquerdo.

Palmera Mall F1:

Siga pela direita, depois quebre para esquerda e entre pela primeira passagem à direita, nesta sala você encontra algumas Shotgun Shells e uma grade, aperte o botão de ação para abri-la e siga pela nova passagem. Siga pela esquerda até o final do corredor até que ocorra uma cena.

(Cena)

- conversa entre Ramirez e um de seus capangas.

OBJETIVO:

- procurar saber mais sobre o plano secreto do Sindicato, o Projeto Millennium.

Volte todo caminho e siga até a sala que tem um inimigo (está no radar), detone este cara com cuidado, pois ele usa uma Shotgun. Ao dar uma olhada em um aparelho com vários botões vermelhos um novo objetivo aparece.

OBJETIVO:

- recolocar o fio da caixa de circuito que está no SEWERS (esgoto) para conseguir que o sistema de segurança do shopping volte a funcionar.

Em cima da mesa também há um documento, o Project Millennium e o Security Control Card, em uma sala junto com essa você encontra uma Proximity Mine. Agora você tem que voltar para o sewers. Ao tentar sair desse local dois inimigos vão tentar te impedir, e eles são perigosos, pois usam metralhadoras; o melhor jeito de matá-los é implantando uma Proximity Mine na 'esquina' e chamar a atenção deles; para que sua chance de tomar algum tiro diminua, esconda-se atrás de uma caixa que está no fundo do corredor ou em alguma sala. Saia pela porta.

Palmera Mall:

Desça as escadas e entre pela porta que tem o escrito Basement logo acima.

Palmera Mall B1:

Detone o inimigo que vai estar dentro do banheiro à frente e depois pegue um Helth Pack que está no mesmo local. Saindo do banheiro siga pela esquerda, e ao chegar no corredor do outro, você encontra três portas à direita, entrando pela primeira você acha uma Proximity Mine, na segunda uma Resonator Granade e na terceira algumas Neurostunner Bullets. Volte tudo até chegar em um local cheio de estantes, mate os dois inimigos que

se encontram nesse local, pode ser que venha mais um inimigo por trás. Ao fundo, empurre a caixa e entre pelo buraco que leva ao sewers.

Sewers:

Siga um pouco em frente, caia na água, mate o inimigo que vai estar mexendo em uma caixa de circuitos grudada na parede e depois siga até a caixa e use o Security Control Card. Agora volte até a última escada que usou e suba.

Palmera Mall B1:

Siga em frente, vire à esquerda e entre pela porta em frente ao banheiro para sair desse local.

Palmera Mall:

Suba o primeiro bloco de escadas e entre pela porta que tem o escrito FIRST FLOOR ao seu lado direito.

Palmera Mall F1:

(Cena)

- você escuta um cara implorar para não ser morto, mas infelizmente escuta-se um tiro.

Detone os dois inimigos que estarão vindo na sua direção e depois chegue até aquela sala que está aquele aparelho com botões vermelhos e acesse-o, escolha a opção YES. Siga até o final do corredor e, em uma entrada à esquerda, você acha um Adrenaline dentro de uma pequena sala. No final do corredor entre pela porta que estava trancada anteriormente.

Palmera Mall F1:

Espere um pouco até que um inimigo apareça, siga por trás dele com cuidado e estrangule-o. Siga para o local de onde esse cara veio e estrangule outro infeliz, esperando o momento exato, para que ele não te perceba (neste local você encontra um elevador que não está funcionando direito, espere um pouco, pois daqui a pouco voltaremos até ele). Siga agora para o lado oposto da sala e estrangule mais um inimigo. Siga até a Record World e entre pela porta preta.

Palmera Mall F2:

Mate rapidamente o inimigo com tiros normais e encontre um Health Pack escondido atrás do balcão ao fundo. Saia desse local.

Palmera Mall F1:

Suba de escada rolante para chegar no andar de cima, um pouco à esquerda há algumas Neurostunner Bullets e uma porta trancada, do outro lado, bem ao fundo, você encontra um Health Pack junto a uma porta girante. Desça novamente, siga até o elevador que tem um cesto de metal, ou coisa parecida impedindo o elevador de funcionar, então empurre o objeto para fora do elevador e use-o, siga para o F2.

Palmera Mall F2:

Siga em frente, no corredor estrangule o primeiro inimigo e meta bala no segundo. Entrando pela porta que está à direita você apenas destranca essa porta, pois chega em um local já visitado; continuando pelo corredor, vire para a direita e essa outra porta é no mesmo esquema da anterior, você chegará em um local já visitado. Siga em frente e abra a porta que está à esquerda de um cadáver. Nessa sala você encontra uma Resonator Granade em cima da mesa e uma Proximity Mine no chão ao fundo. Volte e siga até onde tem uma bolinha laranja no mapa e abra a porta do elevador.

(Cena)

- você encontra Angela, mas precisa de algo para puxá-la.

Chegue ao lado do elevador e pegue a mangueira.

(Cena)

- você salva Angela, conversa um pouco, e após se separarem ocorre uma explosão, mas Angela não sofre nenhum dano.

Palmera Mall:

Entre pela única porta que se encontra no local.

Palmera Mall F2:

OBJETIVO:

- impeça o Projeto Millennium.
- siga Ramirez através dos esgotos até o Millennium Bank.
- faça com que Angela consiga entrar no computador central do banco.

Siga pela esquerda e entre pela porta ao final do corredor.

Palmera Mall F1:

O local está cheio de policiais, então você precisa chegar até a porta de saída sem que ninguém te veja. Se você for rápido e eficiente pode chegar até a saída sem usar nenhum tiro; mas caso tenha alguma dificuldade use o Neurostunner para neutralizar os policiais e então siga para a saída.

Palmera Mall F1:

Ande um pouco para frente e depois vire à esquerda e saia pela porta.

Palmera Mall:

Desça as escadas e entre pela única porta possível.

Palmera Mall B1:

Siga pela esquerda e vá até o local que tem várias estantes, mate o inimigo e depois desça para o sewers.

Sewers:

Agora aquela grade que estava trancada foi arrombada por Ramirez, siga por esse novo local.

Sewers:

Siga em frente, mate um inimigo, continue e mate mais dois, usando o tiro normal de longe. Em seguida suba a pequena plataforma e depois suba a escada.

Millennium Bank:

OBJETIVO:

- ache e questione Ramirez.
- faça com que Angela entre no computador central do banco para que assim ela reverta a transação do dinheiro do Sindicato.

Logo à esquerda encontra-se uma porta que não pode ser aberta, e ao lado dela um Health Pack. Na sala seguinte há três inimigos, mate-os atirando da entrada da sala, se protegendo usando a parede. Nessa sala acione o monitor e depois aperte o botão para abrir a porta que estava inacessível. Ao entrar pela porta que abriu vá pela esquerda, e na sala seguinte você acha uma Proximity Mine e algumas Shotgun Shells. Retorne para a sala anterior e ache um Adrenaline em cima de uma mesa no centro da sala. Vá até o canto da sala e aperte o botão da porta de vidro.

(Cena)

- você encontra Ramirez e conversa em tom irônico com ele.
- -----

Ramirez:

Este chefe não é trivial, vá para um canto oposto da sala em relação ao local que Ramirez está, fique esperto com as aranhas que vão aparecer, atire nelas para neutralizá-las. Ao neutralizá-la chegue perto dela, e antes que ela exploda, aperte o botão de ação, assim você entrará no controle da aranha, então gire a tela e deixe-a no rumo da porta onde Ramirez está, aperte o botão novamente para a aranha sair correndo e, quando estiver perto da porta, aperte o botão novamente para que a aranha pule na porta e a danifique um pouco. Tome cuidado, pois enquanto estiver no controle de uma aranha, outra pode chegar e te acertar. Pode-se desviar dos botes dessas aranhas fazendo-se um rolamento no exato momento que ela pular em você.

(Cena)

- a aranha destrói a porta e o veneno dela acerta Ramirez, que fica meio chapadão.

Chegue perto de Ramirez e use o Truth Serun.

(Cena)

- após dar o soro da verdade para Ramirez ele te diz como que abre a porta que leva para o computador central.
- conversa com Angela Stern através do Casio VM.

Agora você precisa resolver uma coisinha, apenas coloque os quadradinhos na mesma cor que aparecerem anteriormente, há três estágios, sendo que na última é recomendado que você anote em algum local o código, pois acho que sua memória terá um esforço muito grande para gravar tudo. O código muda toda vez que o programa é reiniciado.

(Cena)

- conversa um pouco com Angela e depois arranca mais algumas informações importantes de Ramirez.

South District:

OBJETIVO:

- descubra mais sobre o plano do Sindicato para pegar o dinheiro.
- aumente sua licença para a categoria A no LEILA para obter acesso a informações governamentais.
- dê uma olhada no Database para ver informações sobre 'Phoenix'.

Com a ajuda do mapa chegue até o Gate to Fortune Hill.

Fortune Hill:

Chegue até o Gate to North District.

North District:

(Cena)

- conversa com Chief Hawke no Casio VM.

Consiga 800 skill points e siga para o LEILA Office.

LEILA Office:

Vá para a cabine para poder fazer os testes.

VR MISSIONS

LEVEL A

A1-) Teste de controle da moto:

Objetivo: Acesse todos os check points dentro do tempo limite.

Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 50 segundos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 1 segundo.

Siga pela frente, pegue o primeiro checkpoint, continue e freie bem antes e

pegue o segundo checkpoint já fazendo a curva para a direita, siga com tudo e pegue o terceiro checkpoint e vire levemente para a esquerda, tomando cuidado para não bater na grade e continue em frente cortando caminho pela 'terra' e vire para direita e pegue o quarto checkpoint, vire para direita novamente e pegue o quinto checkpoint e logo mais o sexto checkpoint, freie com antecedência e pegue o sétimo checkpoint já virando para a direita, continue em frente, pegue o oitavo checkpoint e termine a missão; pode-se fazer tempos na casa de 45 segundos.

A2-) Teste tático de descrição (ser discreto - stealth):

Objetivo: Siga até a saída matando todos e sem ser detectado.

Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 20 segundos.

Saia e vira a primeira à esquerda, suba pela pequena escada, corra e estrangule o cara que vai estar no final do corredor, volte e espere o cara que vai estar na sua frente se virar, quando isso ocorrer estrangule-o; agora siga para o fundo e espere, quando o tempo estiver entre 25 e 26 segundos entre no corredor e siga até o fundo para estrangular mais um infeliz, volte, vire para a direita, siga mais um pouco e vire à direita novamente, logo na sua frente vai ter mais um inimigo, e se você estiver no tempo correto ele vai estar de costas, então siga rapidamente até ele e estrangule-o antes que ele vire, siga para a saída que vai aparecer perto de você; pode-se fazer tempos na casa de 50 segundos.

A3-) Teste de utilização de arma:

Objetivo: Mate os oito (8) inimigos do outro lado do abismo. Use o ambiente para se proteger. Use o quick equip para trocar de armas rapidamente.

Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 30 segundos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 5 segundos.

Como no teste C3 e B3, apenas fique atirando com a arma normal nos inimigos que aparecerem na sua frente, não use a Shotgun, pois aqui ela não é útil, os inimigos estão longe. Tendo um pouco de sorte você termina o teste em menos de 50 segundos.

A4-) Teste de técnicas de combate:

Objetivo: Use as técnicas aprendidas para terminar a fase.

Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 30 segundos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 28 segundos.

Na primeira sala mate todos os inimigos com o revólver normal, mate primeiro mate o que vai estar logo na sua frente.

Na segunda sala equipe a shotgun; siga para frente e desça pela escada ao fundo, mate os três inimigos (mate o que vai aparecer cara a cara com você, depois o da direita e então o da esquerda).

Na terceira sala há três inimigos, mate o primeiro que vai estar perto de você com a shotgun e depois atire nos outros dois

com a arma que quiser; se o radar não te pegar os inimigos não vão perceber sua presença caso seja silencioso.
Pode-se fazer tempos na casa de 47 segundos.

Ao finalizar todas essas missões você ganha a A LICENSE. Saia do VR Missions (exit).

Com a A license você tem acesso a várias novas informações, que estão no database. A lista das novas informações está abaixo.

Criminal Profiles:

- Don Fulci cont.

Intelligence:

- Phoenix

Weapons:

- Agitator Sub-Machine Gun

-> tem também o item Code Breaker

Vá para o Wolfpack Headquarters.

Wolfpack HQ:

Wolfpack HQ F1:

Os guardas da CAN estão guardando o local, então é necessário tonteá-los ou estrangula-los e não mata-los, uma boa então é usar o Neurostunner ou estrangula-lo por trás.
Ao entrar, logo à esquerda há algumas Neurostunner bullets, perto dessa munição há uma porta que está selada, obrigando você a achar outro caminho para entrar no HQ. Siga então para o lado direito desse local e estrangule o guarda. Vá até a porta que está à esquerda de onde o guarda estava e use o Code Breaker na porta, quando ela abrir acione a alavanca para descer a escada, suba por ela.

Wolfpack HQ F4:

** não é estritamente necessário detonar os inimigos, mas eu detonarei todos, mesmo nem sempre sendo mais fácil, pois algumas vezes fugir é mais fácil**

Neste local há dois guardas, detone-os usando a arma ou estrangulando (a segunda opção é melhor, pois os guardas não acordarão depois de um breve período de tempo.). Ao fundo você acha uma porta aberta, entre por ela e ache uma

Resonator granade e mais algumas Neurostunner bullets. Siga então para a porta que está fechada e entre por ela.

Wolfpack HQ F3:

Desça as escadas e abra a porta.

Nessa sala há um pôster do KISS e um do METALLIETA, que parece ser alguma coisa de METALLICA.

Chegue até a porta que se encontra nessa sala e tente usar o Code breaker para abri-la, você não poderá abrir porque a força está desligada.

OBJETIVO:

- restaure a força do terceiro andar para que o code breaker possa ser usado para abrir a fechadura da porta da sala dos arquivos.

Então saia com cuidado para não ser visto pelo guarda que está no corredor (olhe no radar) e estrangule o guarda que vai estar na salinha à frente, aqui você acha mais algumas Neurostunner bullets. Fique de olho no radar e espere até o guarda que está no corredor dar as costas e o do banheiro também, então siga, entre no banheiro e estrangule o guarda, agora, como era de se esperar, espere o guarda do corredor dar as costas e estrangule-o também. Agora volte um pouco e abra a porta do elevador branco (está no centro do corredor) entre por ele e abra o alçapão.

Wolfpack HQ F2:

Saia do elevador, siga para a esquerda e depois entre pela última porta à direita, cuidado para o inimigo não te ver, espere ele se virar e estrangule-o. Continue por esse corredor, e na última porta à esquerda entre e estrangule o outro guarda, aqui você acha uma Adrenaline e uma Resonator granade. Agora volte até onde o elevador pelo qual você chegou está e observe que um pouco à frente há uma caixa, puxe-a uma vez para trás e depois a puxe para dentro da salinha e a alinhe com o circuito que está na parede, então suba na caixa e acione esse circuito para ligar a força. Vá para uma porta que está do lado esquerdo do elevador. Nesse galpão acione o botão para descer a escada e depois desça. Você estará no primeiro andar (F1). Siga rapidamente e estrangule o guarda que vai estar à sua frente, agora vá por trás do outro e acabe com ele também. Volte e use o elevador que está atrás da escada. Se quiser ir para o segundo andar (F2) você acha um Health pack lá. Obrigatoriamente siga para o terceiro andar (F3).

Wolfpack HQ F3:

Siga até a porta que não podia ser aberta e use o Code breaker para abri-la.
Nessa nova sala você acha um mapa, o
Lockpick e um documento.

(Cena)

- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News, interferência de Don Fulci.
- conversa com Chief Hawke no Casio VM.

Desarmando a bomba:

North District:

OBJETIVOS:

- desarme a bomba desativando os dispositivos que estão localizados na cidade.
- dê uma checada nos planos do 'project big bang' para informações de como desarmar as bombas.

Siga a seta no mapa para chegar no local correto.

Sewers:

Siga o mapa para chegar até a bomba, perto da bomba há um inimigo, atire nele ou estrangule-o se ele estiver de costas. Para desarmar o aparelho você deve fazer três códigos apertando os botões de acordo com o que aparece na tela. Esses primeiros códigos são de somente três dígitos cada. Ao desativar o aparelho volte para as ruas novamente.

North District:

Siga a seta no mapa para chegar até o South district.

South District:

Continue sempre pela estrada até chegar no local desejado.

Sewers:

Aqui mate o inimigo que vai estar próximo de você e siga pelo caminho em que o inimigo estava para poder chegar até a bomba; faça os códigos, que são de quatro dígitos e volte, detonando quem

estiver no seu caminho.

South District:

Volte todo o caminho e entre no túnel, o local desejado está dentro dele.

Sewers:

Siga pelo caminho da esquerda, depois suba as escadas e continue logicamente até chegar no aparelho, faça os códigos, que são de cinco dígitos e volte detonando quem estiver no caminho.

South District:

Volte um pouco e siga para o North district.

North District:

Agora você deve ir para aquele lugar onde usamos para ganhar skill points, não se iluda com a bolinha laranja no mapa, pois ela vai estar próxima de você, mas o que deve fazer é ir para o outro lado da cidade, pois lá que é a entrada para esse local.

Sewers:

Cuidado com o inimigo que vai estar próximo de você e depois detone o outro que vai estar mais acima, próximo da bomba; realize os códigos, que são de seis dígitos agora e saia o sewers.

North District:

Siga para o local indicado no mapa, que é fácil de se encontrar.

Sewers:

Siga detonando os inimigos pelo 'labirinto' sempre de olho no mapa para chegar até a bomba; faça o código de sete dígitos e volte, sempre observando o mapa.

North District:

Siga o mapa e vá para o local indicado, fica próximo do LEILA Office.

Sewers:

Mate rapidamente os inimigos que vão estar no seu caminho e siga pelo corredor da direita até chegar no aparelho, realize os códigos de oito dígitos para desarma-lo.

(Cena)

- conversa com Chief Hawke no Casio VM.
- Hank chega e te dá um golpe pelas costas, você desmaia.
- Angela conversa com Alan.
- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News, as notícias falam que você foi preso em uma prisão submersa de segurança máxima e diz também que Hank que desarmou todas as bombas, e não você. ***moral: você fez todo o serviço para salvar a cidade e ainda foi preso!!!***

SALVE o jogo...final do disco 1.

DISCO 2:

Aquadome:

(Cena)

- aparece a prisão, onde vai começar uma batalha, o AQUADOME COMBAT.
- você está junto com Greywolf (o primeiro chefe que você matou) e terá que enfrentar um mano nada amigável.

Na arena há um círculo verde no centro e quatro círculos vermelhos nos cantos. Se você ficar em cima de algum desses círculos, ele irá se carregar e ocorrerá um disparo (uma descarga elétrica), sua missão é ficar em cima deles e fazer com que o inimigo seja acertado pelo disparo. Tome cuidado, pois as vezes ele corre, podendo pegar você desprevenido, e de vez em quando aparecem alguns carinhas que ficam atirando em você. Depois de algumas eletrocutadas o chefe morre. O disparo do círculo verde é o que tira mais energia do chefe.

(Cena)

- Jack Wade é o campeão.
- Alguns caras chegam para matar Wade, mas ele é salvo por Greywolf.
- Vocês fogem através de uma cápsula submarina.
- Ao emergir encontram o navio (Queen Of Hearts) de Don Fulci.
- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News.

- Angela conversa com Alan e este fala que Jack é perigoso, mas ela nem dá bola.

- Conversa entre Angela e Jack no Casio VM.

- Angela sabota um circuito para entrar na doca.

Docks:

Agora você vai estar jogando com Angela Stern.

(Cena)

- Inimigos conversando.

OBJETIVOS:

- achar Jack

- investigar o 'carregamento especial' no warehouse 12; Jack pode estar lá.

Mate os dois guardas e acione o botão no canto para abrir o portão. Siga correndo e estrangule o cara que vai estar à frente, espere o outro inimigo que está mais a frente ficar de costas e estrangule-o também. Siga pela direita e ao fundo você acha uma Resonator Granade. Volte, espere o guarda da ponte se virar e estrangule-o. Não siga pela ponte ainda, pois continuando pelo longo corredor você acha uma Adrenaline na direita e uma Resonator granade na esquerda. Agora volte e siga pela ponte e abra o portão. Siga pela direita e depois vire, corra e estrangule o cara que vai estar andando. Vá pelo corredor paralelo e mate outro inimigo. Continue e pegue mais um pelas costas. Em um caminho fino à direita você acha uma Resonator granade. Ainda há mais dois inimigos para serem mortos. Siga para o warehouse 12, que está no topo do mapa à esquerda, aperte o botão de ação para abrir a porta.

(Cena)

- conversa entre dois bandidos, que falam sobre o carregamento e da localização de Jack.

OBJETIVO:

- Jack é um prisioneiro no navio Queen of Hearts. É possível ir a bordo através do carregamento.

Mate os dois inimigos, tomando um cuidado maior com o que está com a shotgun. Nessa sala você encontra um Health pack no chão ao fundo e o Loading Keycard em uma salinha que fica atrás de onde os inimigos estavam. Saia do warehouse 12 e siga para a parte inferior do mapa, logo abaixo do warehouse 12 e abra o portão para poder entrar. Você vai encontrar dois inimigos, espere um pouco até eles darem as costas e estrangule-os. Abra o portão com o cartão que pegou e siga em frente.

Queen of Hearts:

Queen of Hearts:

(Cena)

- aparece o navio Queen of Hearts e logo após aparece Angela, que infiltrou no navio, logo após os guardas percebem que Angela está no navio.

OBJETIVO:

- ache onde Jack está preso no navio.

Caia no caminho que está à sua frente e estrangule o inimigo. Na parte inferior direita do mapa (acesse-o pelo menu) há uma Resonator Granade. Mais acima você encontra mais um inimigo, guie-se pelo radar e estrangule-o. No corredor central da parte de cima você acha uma Adrenaline. No final do corredor superior esquerdo você acha um Proximity Mine e uma porta que não pode ser aberta. Siga então para o final do corredor superior direito e entre pela porta.

Queen of Hearts F1:

Mate o inimigo que vai aparecer. Atrás você acha uma escotilha que está trancada eletronicamente, então siga pela única porta possível.

Stairs:

Suba uma escada e entre pela porta.

Queen of Hearts F2:

No final do corredor há uma porta amarela trancada, próximo a esta porta amarela há uma salinha onde você acha uma Resonator granade e um documento, o Explosive info, há também um aparelho onde se deve inserir três coisas, nomeadas de Alpha, Beta e Gamma; por enquanto nada se pode fazer aqui. Siga para o outro lado e mate o inimigo; entrando na porta à esquerda do inimigo você chega em uma sala que tem um Health pack e o Beta Chemical e mais um documento, o Capitain's diary. Saia dessa sala e siga para o banheiro, no armário há um Adrenaline. Saia do banheiro e siga para a porta que está à esquerda, você percebe que ela está trancada pelo outro lado, então volte até as escadas (Stairs).

Stairs:

Suba mais uma escada e entre pela porta.

Queen of Hearts F3:

Siga para trás e encontre uma Resonator granade em uma salinha ao fundo. Volte, deixe a luz te pegar e mate os três inimigos que vão aparecer usando a parede como proteção; siga um pouco mais à frente e mate mais três inimigos, depois de um tempinho virá mais um e logo depois mais dois. Na cozinha você acha mais uma Resonator granade. Saia da cozinha pelo corredor e siga-o até o final, não entre em nenhuma porta, você vai achar uma Proximity mine. Volte, entre na porta à sua esquerda, você acha uma Adrenaline, o Alpha Chemical e mais um documento, o Crewmans letter, dentro do armário. Alguns inimigos irão aparecer quando chegar na entrada da escada que fica em uma porta em frente à sala que você acabou de ir. Desça a escada e entre pela porta.

Queen of Hearts F2:

Você vai encontrar o local onde Jack Wade está, mas há dois guardas na porta, jogue uma granada entre eles, se ela não for suficiente meta bala no que restou. Vá até o final do corredor e destranque a porta, volte e tente abrir a porta onde Jack está.

(Cena)

- Angela vê Jack e recebe o lockpick dele.

OBJETIVO:

- descubra um método para liberar Jack explodindo a parede fraca da sela.

Entre pela porta à esquerda da cela, aqui você descobre uma rachadura na parede. Volte para o Stairs.

Stairs:

Suba todas as escadas e entre pela porta.

Queen of Hearts F4:

Siga até o final do corredor, em uma salinha você encontra uma Resonator granade. Entre pela porta à esquerda dessa salinha.

(Cena)

- inimigos conversando, 'batendo um lero'.

Chegue por trás dos inimigos cautelosamente e estrangule-os. Em cima da mesa

you find another document, the Ship log, when you pick up the document you discover a button, press it, a secret door will appear, go through this door using the lockpick, on the floor of this new room you find a Resonator grenade on the floor and the Master Disc and the Gamma chemical above the table. Go back to the Stairs.

Stairs:

Go down two flights of stairs and enter through the door.

Queen of Hearts F2:

Go to that spot where there is an apparatus that you must place the chemicals, it is after that door that you unlocked when you found Jack's saddle. Use the Alpha, Beta and Gamma chemicals on the apparatus. You must combine the components to form the brown color, use, not necessarily in that order: gamma, beta, alpha, alpha, beta. You will receive the Explosive. Go back to the room with the cracked wall and use the Explosive.

(Dinner)

- Angela destroys the wall and liberates Jack, they talk about the Master disk and Greywolf.

Queen of Hearts F2:

Now you play again with Jack.

OBJECTIVES:

- look for Fulci in the lower floors.
- try to find Greywolf.

Go to the Stairs.

Stairs:

Go down and enter through the door again.

Queen of Hearts F1:

Wait for the enemy to turn his back and strangle him.

(Dinner)

- Conversa entre Angela e Jack no Casio VM, ela destrava a escotilha.

Entre pela escotilha.

Queen of Hearts B1:

Equipe a shotgun, e quando o inimigo estiver bem próximo detone-o siga pela porta do lado onde o inimigo estava, você acha algumas Machine Gun bullets. Volte e entre pela outra porta. Olhe no radar e tente matar os inimigos sem que ninguém perceba sua presença, são três inimigos. Na parte superior esquerda dessa sala, suba pela escada vermelha, você acha um dispositivo que usa um keycard e o som de voz para poder ser acessado; então vamos atrás dessas coisas. Desça a escada e siga para a parte inferior esquerda da sala e entre pela porta. Bem ao fundo você encontra um Health pack. Acione o controle que está na parede, você percebe que o contêiner está atrapalhando, então agora temos que arranjar um jeito para retirar esse contêiner. Saia da sala e siga pela direita e suba a escada vermelha, na parte inferior direita desse local (olhe o mapa) você acha um dispositivo, acione-o para que o contêiner saia do local onde estava. Volte para a sala do contêiner e acione o controle novamente. Pegue o Capitain's ID card do cadáver. Saia da sala, mate dois inimigos que vão aparecer e siga pra a parte superior da sala, onde você encontra mais um inimigo, vão vir mais três por trás. Suba pela escada vermelha e siga para o dispositivo que precisa da voz e do cartão, use o Capitain's ID card e o Dictaphone para destrancar a porta, siga por ela.

Queen of Hearts:

Siga até o final do corredor e espere o inimigo, que está abaixo, adiantar-se um pouco, então desça e mate-o junto com mais um outro que vai estar um pouco mais a frente, cuidado, pois podem jogar granadas em você. Siga para a sala que tem uma bolinha laranja no mapa.

(Cena)

- Jack encontra um cientista, que lhe entrega um keycard, o Ship keycard.

No chão você acha algumas Shotgun shells, aqui você vê também que Greywolf está morto. Volte e siga para o Queen of Hearts B1.

Queen of Hearts B1:

Nessa sala vão ter inimigos novamente, ao chegar no B1 siga para frente, caia e estrangule o cara que vai estar um pouco à frente, pegue a Shotgun shells no chão e estrangule o outro mano, continue em frente e pegue mais um inimigo (se algum

deles te ver irão aparecer mais alguns inimigos), siga pelo corredor com luzes vermelhas e use o Ship keycard para abrir a porta. Siga em frente cautelosamente e estrangule mais um inimigo, pegue algumas Machine Gun bullets em cima do banco e entre pela porta ao lado da luz vermelha. Suba as escadas até chegar em um longo e fino corredor, no final dele você acha uma Proximity mine. Co centro do corredor você acha uma porta, entre por ela e desça de elevador.

Queen of Hearts:

(Cena)

- você encontra um cara gordo, logo depois um helicóptero aparece e mata o cara gordo, então Ramirez entra em cena, saindo do helicóptero.

CHEFE: Ramirez:

De começo esconda-se atrás das caixas da esquerda e jogue granadas de preferência, ou dê tiros de qualquer arma sem ser a shotgun, preste atenção quando ele jogar granadas, pois elas destruirão as caixas, se tiver sorte você irá destruir os holofotes só com as granadas. Ao destruir os holofotes Ramirez começará a jogar granadas insanamente, desvie delas e chegue perto dele e dê alguns tiros de shotgun, se atirar bem de perto você irá tirar um bocado de energia dele.

(Cena)

- Aparece um helicóptero que persegue Jack, só que ele consegue fugir e se encontra com Angela, que descobre que Don Fulci é Alan. Então os dois fogem do navio, que logo após isso explode.
- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News, que diz que Don Fulci morreu e fala também sobre um cientista.
- Propaganda do X-must.
- VM Casio: Chief Hawke fala para que você o encontre no Biotech Lab, mas é necessário ter a licença AAA.
- Jack diz para Angela que vai para o Biotech Lab, ela diz que vai também, mas Jack não deixa!

Fortune Hill:

OBJETIVOS:

- descubra mais coisas sobre o uso de órgãos pela Biotech.
- tire a licença AAA para ter acesso a informações sobre o Biotech e para poder entrar no mesmo.
- encontre Chief Hawke no Biotech Lab.

Siga para o North District.

North District:

Consiga 1300 skill points e então vá para o LEILA Office. Conseguir todos esses pontos é bem chato, pois com apenas uma batidinha você perde vários pontos, vá para o local de sempre para conseguir esses pontos.

LEILA Office:

Vá para a cabine para poder fazer os testes.

VR MISSIONS
LEVEL AAA

A1-) Teste de controle da moto:

Objetivo: Acesse todos os check points dentro do tempo limite.
Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 35 segundos.
Record: Rank Redwood - 1 minuto e 42 segundos.

Siga bem para frente até encontrar o primeiro checkpoint, continue pela mesma rua para pegar o segundo checkpoint, vire para a direita, continue até pegar o terceiro checkpoint, vire logo em seguida para a direita e continue, pegue o quarto checkpoint já virando para esquerda, continue e vire na primeira à direita e pegue o quinto checkpoint já virando para a direita, pegue agora a segunda à esquerda e continue reto até chegar no sexto checkpoint, agora siga pela direita até terminar a fase; pode-se fazer tempos abaixo de 1 minuto e 25 segundos.

A2-) Teste tático de descrição (ser discreto - stealth):

Objetivo: Mate todos os inimigos sem ser detectado.
Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 42 segundos.
Record: Rank Redwood - 1 minuto e 29 segundos.

Segurando R afaste-se um pouco, espere até o guarda aparecer na sua frente e dar as costas, estrangule-o; afaste mais um pouco e espere o cara que está atrás de você dar as costas, estrangule-o também; nesse momento os dois guardas restantes devem estar bem no meio do cenário, espere eles virarem e chegue perto do que vai estar do lado direito e estrangule-o, seja rápido, siga até o outro e estrangule-o também, siga para a saída que vai aparecer no centro do cenário; pode-se fazer tempos na casa de 45 segundos.

A3-) Teste de utilização de arma:

Objetivo: Mate os dez (10) inimigos do outro lado do abismo. Use o ambiente

para se proteger. Use o quick equip para trocar de armas rapidamente.

Tempo máximo para execução da missão: 1 minuto e 30 segundos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 10 segundos.

Como no teste C3, B3 e A3, apenas fique atirando com a arma normal nos inimigos que aparecerem na sua frente, não use a Shotgun, pois aqui ela não é útil, os inimigos estão longe, não use a machine gun, pois seus tiros matam apenas um cara, não use o Missile Launcher, pois ele é muito lento. Tome cuidado com as granadas que os inimigos jogam, atire nelas para mandá-las de volta para eles, tendo um pouco de sorte você termina o teste em menos de 1 minuto e 5 segundos.

A4-) Teste de técnicas de combate:

Objetivo: Use as técnicas aprendidas para terminar a fase.

Tempo máximo para execução da missão: 2 minutos e 55 segundos.

Record: Rank Redwood - 1 minuto e 21 segundos.

Primeira sala: equipe a shotgun, siga para a direita e mate o guarda, volte e mate o da esquerda, suba a escada e mate os dois de cima.

Segunda sala: equipe a arma normal e meta bala em todos de cima da plataforma, não desça para mata-los.

Terceira sala: do local que começa, feche os olhos e fique atirando sem parar, com sorte você sobreviverá.

Ao finalizar todas essas missões você ganha a AAA LICENSE. Saia do VR Missions (exit).

Com a AAA license você tem acesso a várias novas informações, que estão no database. A lista das novas informações está abaixo.

Intelligence:

- Biotech

Weapons:

- Missile Launcher

è tem também o item Goggles

Combat Gear:

- Combat Suit

North District:

OBJETIVOS:

- vá para o Biotech Lab no Bio Valley e encontre o Chief Hawke.

- ache Alan Sharpe e pergunte a ele sobre o assassinato de Christopher Stern.

Siga para o Gate to Bio Valley.

Biotech Labs:

Siga pela rua, e mais a frente, quando encontrar algumas carretas, vire e siga por entre elas até chegar no Sewer.

Sewers:

Siga em frente.

(Cena)

- Rank aparece e propõe um duelo para ver quem é o melhor headhunter.

Chefe: Rank

Como em Shenmue, você deve executar os comandos que aparecem na tela, eles são: esquerda, direita, L, A.

Continue seguindo, pegue algumas Machine Gun bullets no chão e logo à frente suba pela escada.

Biotech Labs:

(Cena)

- conversa através do VM Casio com Chief Hawke

OBJETIVOS:

- ache Chief Hawke
- ache Alan Sharpe e pergunte a ele sobre o assassinato de Christopher Stern.

Nesta sala as portas ao fundo estão trancadas, há um Proximity mine debaixo da escada. Suba pela escada e entre pela porta da direita, estrangule o cara que vai estar na sua frente, agora mate mais dois que se encontram nessa sala, no chão você encontra algumas Shotgun shells, o Reception Key no balcão e uma Resonator granade. Saia desse local, desça a escada e entre pela porta cinza. Agora aperte o botão para acionar o alarme, dois caras vão aparecer, detone-os e siga para o elevador.

Biotech Labs B1:

Antes de sair do elevador, equipe o Goggles para poder ver os lasers, passe por eles e mate os inimigos que irão aparecer logo à frente. Siga pela sala à esquerda e aperte o botão no painel de controle para desativar o laser que estava protegendo a porta, pegue um Resonator granade ao fundo. Volte e entre pela porta que não tinha o laser. Nessa sala você encontra alguns Misseis, para o Missile Launcher, dentro do armário, uma Adrenaline no canto. Saia e entre pela porta que tinha o laser.

Biotech Labs:

Mate os três inimigos que estão no corredor e então siga pela última entrada à esquerda e continue por esse caminho, matando os dois inimigos que vão aparecer; você chegará novamente no corredor que estava há um momento anterior, então entre pela primeira porta à direita. Nessa sala você encontra algumas Shotgun shells no chão. Saia dessa sala, e no corredor novamente, vire à direita e entre na porta de vidro vermelho que está mais à frente.

Biotech Labs B1:

Aqui você encontra a Serpent Key Gold em um quadro na parede, a Serpent Key Bronze em cima da lareira, dois quadros em que há um dispositivo para se inserir um código, que ainda não sabemos, na mesa você encontra o documento Zweiberg memo e um buraquinho!, agora aperte o botão na estante para abrir uma passagem secreta. Você encontra uma escada logo à esquerda e uma porta com um círculo verde à frente, de curiosidade, vamos ver a porta primeiro. Essa porta precisa de três 'coisas' para ser aberta, você já tem duas, a Serpent Key Gold e a Serpent Key Bronze, então volte e desça a escada. Aqui se acha uma porta trancada por um laser, o Serpent Key Silver (era o que faltava) e um caixote com infinitas munições para todas as armas. Suba e use o Serpent Key Silver na porta com círculo verde.

Biotech Labs B1:

(Cena)

- aparece Angela e Alan ao seu lado, que está morto.

Biotech Labs B2:

Agora você joga com Angela.

OBJETIVOS:

- localize Jack.

Saia dessa sala e siga pelo corredor desviando-se das luzes usando a ligação entre os corredores para se proteger, se a luz te pegar aparecerão alguns inimigos. Acesse o mapa e localize a sala fica ao sul, vá até ela. Você encontra um Saline, mais um documento, o Research memo e uma máquina sequenciadora de genes. Saia dessa sala e siga para a sala que fica a oeste no mapa, você encontra uma Adrenaline e uma porta trancada com um cadeado, abra-a com o lockpick, você encontra uma caixa com munições infinitas para todas as armas. No centro do mapa você encontra a unidade que controla a segurança dessa área; instale uma Proximity mine próximo a ela e, de uma distância razoável, atire na mina, a porta ao norte irá abrir e dois inimigos vão aparecer, detone-os e siga pela porta ao norte.

Biotech Labs:

(Cena)

- Angela encontra Jack, que está meio zozzo, pois está contaminado com o vírus Bloody Mary, que é transmitido pelo X-must.

OBJETIVO:

- Consiga uma amostra de DNA de Adam e leve-a para a máquina sequenciadora de genes para criar uma vacina para o vírus Bloody Mary.

Dê meia volta nesse local para chegar naquele corredor central, entre pela porta de vidro vermelho.

Biotech Labs B1:

Na mesa mecha o buraquinho, você vai achar o controle de uma câmera, dê um zoom com o botão X (DC) e veja o que está escrito na pedra vermelha que está na estátua, esses códigos serão usados logo mais. Chegue até o quadro do olho e insira os códigos:

Listarei quantas vezes você tem que apertar o botão de ação em cada ícone para colocar o código corretamente, começando após o risco e no sentido horário:

1o.: 8 vezes
2o.: 5 vezes
3o.: 4 vezes
4o.: 1 vez
5o.: 5 vezes
6o.: 7 vezes
7o.: 2 vezes
8o.: 8 vezes
9o.: 2 vezes

Você pegará a Eve Key; entre pela passagem secreta, desça a escada e use a Eve Key na porta trancada ao fundo. Desça pelo elevador.

Biotech Labs B3:

Mate os dois inimigos que vão aparecer no corredor e entre pela porta. Pegue o Health pack no chão e ande um pouco para frente.

(Cena)

- Angela encontra Adam, e logo após isso aparece um velho cientista; sem querer Angela empurra o velho e ele danifica o circuito que comanda Adam, então este se volta, mata o velho e parte para cima de você.

Chefe: ADAM

Não deixe que Adam chegue perto, não atire ainda. Entre no menu para visualizar o mapa, darei as coordenadas de acordo com ele. No centro da sala, ao lado do velho, acione a máquina, vá para o canto inferior direito e acione a máquina A, agora siga para o canto superior esquerdo e acione a máquina B, isso irá ligar o gás. Agora, com o gás ligado, você deve atirar nas válvulas que se encontram perto dos cantos dessa sala para que o gás acerte Adam, pode atirar no chefe também, só que isso tira muito pouca energia, mas às vezes é eficiente. Esse chefe é bem demorado, mas não difícil. Tome cuidado, pois quando você atira uma certa quantidade de tiros ou acerta o gás de raspão, o chefe pára por um momento e depois sai correndo para cima de você, então tome cuidado, quando o chefe parar, fique o mais longe possível. Para que o gás tenha um efeito razoável você deve fazer com que ele acerte em cheio em Adam. Caso seja necessário use um Health pack. Depois de uma longa jornada você mata o feioso pelado!

(Cena)

- você pega a amostra de DNA do Adam, o Adam's DNA.

Volte tudo, passando pelo Biotech labs B1 até chegar no Biotech labs, siga para perto de onde Jack está e entre pela porta que está ao sul do mapa.

Biotech Labs B2:

Siga para a porta ao sul e nessa sala use o Adam's DNA na máquina sequenciadora de genes junto com o Saline, você vai obter o Bloody Mary vaccine. Volte para o Biotech Labs.

Biotech Labs:

Aplique a vacine em Jack Wade.

(Cena)

- flashback

Agora você volta a jogar com Jack Wade.

OBJETIVO:

- ative o controle do satélite no laboratório secreto do subsolo.

Siga para o corredor e entre pela porta de vidro vermelho.

Biotech Labs B2:

Siga pela porta que tem o círculo verde, fique bem no centro da sala, em cima do círculo vermelho e equipe o Goggles, você verá um código que vamos usar agora mesmo. Acesse o computador, você acha três documentos, o Onyx chip, o Homo Superior e o Judgement Cannon. Volte e siga até o quadro ao lado do quadro do olho e coloque o código.

Listarei quantas vezes você tem que apertar o botão de ação em cada ícone para colocar o código corretamente, começando após o risco e no sentido horário:

- 1o.: 0 vez
- 2o.: 2 vezes
- 3o.: 4 vezes
- 4o.: 2 vezes
- 5o.: 4 vezes
- 6o.: 5 vezes
- 7o.: 2 vezes
- 8o.: 3 vezes
- 9o.: 5 vezes

Você pega o Adam Key. Volte para o corredor, chegue até próximo do laser e use o Adam Key para desativa-lo.

Biotech Labs:

Mate os dois inimigos, há algumas Shotgun shells e uma Adrenaline no chão. Siga para o grande elevador; enquanto estiver descendo, meta bala em todos que estiverem no seu caminho. No final do trajeto saia do elevador e siga por um corredor à esquerda do mapa e entre na 'restricted area'. Mate os três inimigos estrangulados, de preferência, ache algumas Machine Gun bullets no corredor da esquerda e tente acionar o aparelho que está no canto direito do mapa. Volte tudo, próximo do elevador espere um contêiner aparecer, siga ao lado dele para passar pelos lasers, cuidado com os inimigos que vão aparecer, são quatro no total; se o contêiner passar antes de você e o laser voltar, espere outro contêiner vir e siga em frente; entre pela porta.

Biotech Labs B3:

Você estará na sala que Angela derrotou Adam, mas o corpo dele sumiu; acesse o

computador ao lado do velho.

(Cena)

- Jack acessa o computador e conversa com Angela.

OBJETIVOS:

- Reencontre Angela no anfiteatro e escape do laboratório.

Siga para a próxima sala, seja oportunista e estrangule os dois inimigos, continue em frente e suba de elevador.

Biotech Labs B1:

Siga para o Biotech Labs.

Biotech Labs:

(Cena)

- Jack encontra Angela, mas quando eles tentam fugir Adam aparece, ele está mais bizarro do que nunca, e mais feio também.

Chefe: ADAM (2a. forma)

O chefe fica numa seqüência de dois tiros azuis e um tiro vermelho, o tiro azul destrói as colunas, então sempre que ele for dar o tiro azul afaste-se das colunas; o tiro vermelho percorre a tela inteira, mas não destrói as colunas, então quando o chefe fizer esse disparo, esconda-se atrás de alguma coluna, de preferência uma que tem caixa de munições infinitas.

Fique atirando com a machine gun ou com o missile launcher, quando a energia do chefe estiver um pouco menos da metade, as colunas serão destruídas, então como não há mais lugar para se esconder, chegue perto do chefe, equipe a shotgun e descarregue nele, possivelmente você levará algumas rajadas vermelhas, então use um health pack e um adrenaline para que o estrago não seja muito grande. Quando a energia do chefe acabar ocorre uma cena.

(Cena)

- Angela percebe que com os tiros Adam está ficando cada vez mais forte, ele absorve os danos.

Nessa segunda fase do chefe você deve pegar a arma dele e disparar contra o próprio dono, para isso, dê alguns tiros no chefe, preferencialmente de machine gun, às vezes ele irá parar e se contorcer; essa é a hora que você deve ir correndo, pegar a arma dele, que está no chão, e disparar contra ele; nem sempre dá certo, portanto tenha certeza de estar próximo da arma quando o chefe se contorcer. Com apenas um tiro o chefe morre.

(Cena)

- o tiro detona o peito de Adam, fazendo um furo gigante.
- Jack e Angela fogem do Biotech Labs, que explode.

- que amor...só que ela beija de olhos abertos!!!
- Jornal 'All You Need to Know': ABCBS News
- Propaganda do X-must (sádica).
- Passam os créditos

-> Aparece o SUMMARY, que mostra o tempo de jogo, quantidade de inimigos mortos, velocidade média da moto e quantos ratos matou. Eu, jogando e escrevendo consegui o seguinte:

GAME TIME: 16H 10M

ENEMIES DEFEATED: 240

AVERAGE BIKE SPEED: 97 KM/H

RAT KILLS: 3

Se você quebrou todos os records no VR LEILA, a seguinte mensagem irá aparecer:

YOU RECIEVED THE SPECIAL AWARD!

No meu caso apareceu, e isto quer dizer que você pode acessar o armário secreto no LEILA Office, em que há todas as armas e munição infinita, mas algumas coisas no jogo estarão meio 'atrapaiadas'.

FIM

Feito por: Guildenstern

Blood is spilled on black and White
Different colors, why do we fight
Force the facts, stone cold saber
Black and white and red all over
(BIOHAZARD)